



International
Labour
Organization

► Studi Pelacakan Lulusan Pelatihan Bauran *Motion Graphics* dan Jaringan Komputer BBPVP Bekasi



Didukung oleh



ILO/Japan
Multi-bilateral
Programme



► ilo.org/jakarta

► **Studi pelacakan lulusan
pelatihan bauran *motion
graphics* dan jaringan
komputer BBPVP Bekasi**

Cornelia Hiranía Wiryasti

Flora Aninditya

Tauvik Muhamad

Rihlah Romdoniah

Faris Azhari

Copyright © International Labour Organization 2021.
First published 2020

Publications of the International Labour Office enjoy copyright under Protocol 2 of the Universal Copyright Convention. Nevertheless, short excerpts from them may be reproduced without authorization, on condition that the Source is indicated. For rights of reproduction or translation, application should be made to ILO Publications (Rights and Licensing), International Labour Office, CH-1211 Geneva 22, Switzerland, or by email: rights@ilo.org. The International Labour Office welcomes such applications.

Libraries, institutions and other users registered with a reproduction rights organization may make copies in accordance with the licences issued to them for this purpose. Visit www.ifrro.org to find the reproduction rights organization in your country.

ISBN: 9789220381045 (web PDF)

The designations employed in ILO publications, which are in conformity with United Nations practice, and the presentation of material therein do not imply the expression of any opinion whatsoever on the part of the International Labour Office concerning the legal status of any country, area or territory or of its authorities, or concerning the delimitation of its frontiers.

The responsibility for opinions expressed in signed articles, studies and other contributions rests solely with their authors, and publication does not constitute an endorsement by the International Labour Office of the opinions expressed in them.

Reference to names of firms and commercial products and processes does not imply their endorsement by the International Labour Office, and any failure to mention a particular firm, commercial product or process is not a sign of disapproval.

Information on ILO publications and digital products can be found at:
www.ilo.org/publns.

▶ Daftar isi

▶ Tabel dan gambar	4
▶ Singkatan dan akronim	5
▶ 1. Pendahuluan	6
1.1. Tujuan studi	8
▶ 2. Kerangka studi pelacakan	9
▶ 3. Desain studi	10
3.1. Peserta studi	10
3.2. Metodologi	10
3.2.1. Metode kuantitatif	10
3.2.2. Metode kualitatif	11
3.3. Keterbatasan	11
▶ 4. Hasil	12
4.1. Hasil kuantitatif	12
4.1.1. Karakteristik umum	12
4.1.2. Pengalaman pelatihan	14
4.1.3. Pengalaman kerja	19
4.1.4. Dukungan dari ILO	24
4.2. Hasil kualitatif	26
4.2.1. Pengalaman pelatihan	27
4.2.2. Pekerjaan	30
▶ 5. Temuan utama	34
▶ 6. Rekomendasi	37
▶ Referensi	39
▶ Lampiran	40
Lampiran 1. Kuesioner survei	40
Lampiran 2. Kuesioner survei dalam Bahasa Inggris	52
Lampiran 3. Pedoman wawancara mendalam	63
Lampiran 4. Silabus lengkap pelatihan <i>motion graphics</i>	65
Lampiran 5. Silabus lengkap pelatihan jaringan komputer	73
Lampiran 6. Contoh sertifikat pelatihan <i>motion graphics</i> yang diterbitkan oleh BBPVP Bekasi	83
Lampiran 7. Contoh sertifikat pelatihan jaringan komputer yang diterbitkan oleh BBPVP Bekasi	85

► Tabel dan gambar

Daftar tabel

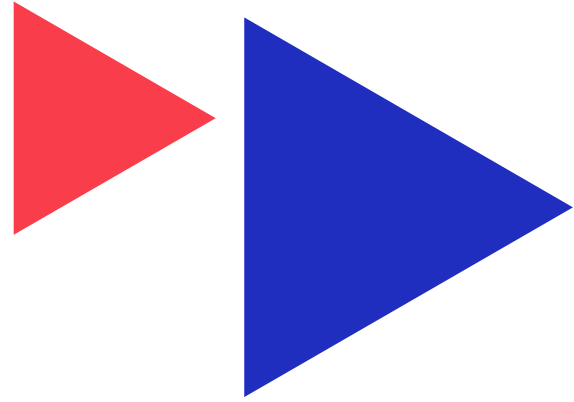
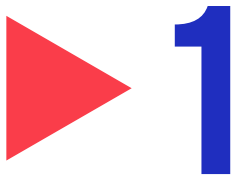
Tabel 1.	Daftar unit kompetensi untuk pelatihan <i>motion graphics</i>	17
Tabel 2.	Daftar unit kompetensi untuk pelatihan jaringan komputer	18
Tabel 3.	Lulusan <i>motion graphics</i> : perbandingan status kerja, sebelum dan setelah pelatihan	20
Tabel 4.	Lulusan jaringan komputer: perbandingan status kerja, sebelum dan setelah pelatihan	20
Tabel 5.	Peserta wawancara mendalam: Lulusan jaringan komputer	26
Tabel 6.	Peserta wawancara mendalam: Lulusan <i>motion graphics</i>	26
Tabel 7.	Rangkuman persepsi peserta wawancara mendalam tentang pelatihan	29
Tabel 8.	Rangkuman pekerjaan saat ini responden wawancara mendalam dan kesesuaian pekerjaan tersebut dengan keterampilan yang diajarkan dalam pelatihan pelatihan mereka	31

Daftar gambar

Gambar 1.	Kerangka dasar untuk studi pelacakan lulusan	9
Gambar 2.	Sosio-demografi dan pengalaman pelatihan dan pekerjaan lulusan yang disurvei	13
Gambar 3.	Sumber informasi yang digunakan oleh lulusan untuk mempelajari pelatihan pelatihan	14
Gambar 4.	Alasan lulusan memilih pelatihannya	14
Gambar 5.	Rata-rata waktu antara mendaftar untuk pelatihan dan menghadiri pelatihan (hari)	15
Gambar 6.	Pengetahuan lulusan tentang platform pembelajaran mandiri daring	15
Gambar 7.	Apakah lulusan menonton video dari platform pembelajaran mandiri daring	16
Gambar 8.	Apakah lulusan mempelajari materi soft-skill dan kewirausahaan	18
Gambar 9.	Penilaian lulusan terhadap kualitas instruktur	19
Gambar 10.	Rata-rata waktu yang diperlukan setelah menyelesaikan pelatihan untuk berhasil mendapatkan pekerjaan (bulan) – Lulusan yang bekerja saja	21
Gambar 11.	Pendekatan yang digunakan oleh lulusan yang bekerja untuk mendapatkan pekerjaan pertama setelah pelatihan	21
Gambar 12.	Rata-rata pendapatan bulanan lulusan yang bekerja setelah pelatihan (rupiah)	22
Gambar 13.	Jawaban lulusan yang bekerja ketika ditanya apakah keterampilan yang mereka pelajari dalam pelatihan pelatihan sesuai dengan keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan mereka saat ini	23
Gambar 14.	Jawaban lulusan yang bekerja ketika ditanya apakah mereka memerlukan keterampilan tambahan	23
Gambar 15.	Alasan Lulusan Mengapa Tidak Bekerja	24
Gambar 16.	Perolehan langganan Adobe Creative Cloud oleh lulusan <i>motion graphics</i> dan kebermanfaatannya	25
Gambar 17.	Kehadiran lulusan di sesi Zoom tambahan oleh Universitas Binus	25

► Singkatan dan akronim

BBPVP	Balai Besar Pelatihan Vokasi dan Produktivitas
BBPLK	Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja
BLK	Balai Latihan Kerja
BNSP	Badan Nasional Sertifikasi Profesi
Kemnaker	Kementerian Ketenagakerjaan
LSP	Lembaga Sertifikasi Profesi
TIK	Teknologi informasi dan komunikasi
UPTD	Unit Pelaksana Teknis Daerah
UPTP	Unit Pelaksana Teknis Pusat



Pendahuluan

Proyek InSIGHT II dan proyek UNIQLO ILO Jakarta – masing-masing didanai oleh Pemerintah Jepang dan Fast Retailing Co., Ltd. – telah menjalankan sebuah proyek yang difokuskan pada keterampilan digital dan pengembangan pembelajaran jarak jauh. Proyek ini dimulai dengan penilaian cepat permintaan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di industri di Indonesia yang dipublikasikan pada bulan Oktober 2020. Berdasarkan temuan penilaian tentang keterampilan TIK yang paling banyak diminta dan diskusi lebih lanjut dengan Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) dan Balai Besar Pelatihan Vokasi dan Produktivitas Kemnaker di Bekasi (selanjutnya disebut “BBPVP Bekasi”¹) berdasarkan sumberdaya mereka, dua keterampilan digital dipilih: keterampilan *motion graphics* dan keterampilan jaringan komputer.

Proyek ini kemudian mengembangkan dua pelatihan bauran tentang *motion graphics* dan jaringan komputer untuk Kemnaker yang diselesaikan pada pertengahan tahun 2021. Pelatihan-pelatihan tersebut kini tersedia di platform e-training Kemnaker (www.e-training.kemnaker.go.id) dan dimaksudkan untuk dimanfaatkan oleh balai pelatihan kerja Kemnaker (UPTP BLK).

ILO, dengan menggandeng Universitas Binus, merancang pelatihan jaringan komputer dan *motion graphics* dengan mengacu pada silabus dan petunjuk teknis (Juknis) Kemnaker yang telah ada. Semua persyaratan sebagaimana tercantum dalam kedua dokumen tersebut diikuti, termasuk namun tidak terbatas pada:

- ▶ jumlah jam pelajaran (JP);
- ▶ persentase sesi belajar mandiri dan Zoom (daring);
- ▶ persentase sesi tatap muka (luring); dan
- ▶ jumlah dan sifat pertanyaan kuis.

Desain pelatihan dimulai dengan perbaikan kurikulum dan silabus yang ada. Baru setelah kurikulum dan silabus selesai, materi pelatihan disusun. Materi pelatihan tersebut terdiri dari video, modul, kuis dan panduan bagi instruktur. Setelah semua materi pelatihan selesai, materi-materi tersebut diunggah ke platform e-training Kemnaker, lagi-lagi mengikuti persyaratan Kemnaker mengenai berbagai hal detail misalnya jenis dan ukuran font, dan tautan dibuat untuk mengakses video. Pelatihan pelatihan dianggap telah jadi dan siap digunakan setelah dilakukan pemeriksaan akhir dan persetujuan oleh administrator utama Kemnaker.

Bila pelatihan pelatihan sudah siap digunakan, ILO dan Universitas Binus menyelenggarakan pelatihan untuk pelatih atau *training of trainers* (ToT) bagi para instruktur pelatihan jaringan komputer dan *motion graphics* BBPVP Bekasi. Pelatihan untuk pelatih membahas secara rinci kurikulum, silabus dan konten teknis masing-masing pelatihan. Satu sesi juga didedikasikan untuk Kemnaker untuk melatih para instruktur tentang cara memanfaatkan platform e-training. Selain itu, ILO juga menyelenggarakan sebuah pelatihan

¹ BBPVP is the abbreviation for Balai Besar Pelatihan Vokasi dan Produktivitas. At the time when the blended learning courses were organized, the BBPVP Bekasi was known as BBPLK Bekasi, or Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Bekasi (Bekasi Job Centre for Training Development), and therefore that is the term that graduates would have recognized and the one that appears in the questionnaires included in Appendices 1 and 2 below. However, the main body of the report will use the centre’s current name, that is, BBPVP Bekasi.

daring tentang “cara merancang dan menyampaikan pelatihan jarak jauh” untuk semua BLK (UPTP, UPTD dan Komunitas) di seluruh Indonesia. Karena tingginya jumlah pendaftar, maka dilakukan proses seleksi yang ketat. Beberapa instruktur dari BBPVP Bekasi terpilih untuk mengikuti pelatihan ini.

Selama proses ini, ILO melibatkan perwakilan industri, khususnya CISCO untuk pelatihan jaringan komputer dan AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) untuk pelatihan *motion graphics*, serta praktisi industri, khususnya perekayasa jaringan dan seniman *motion graphics*. ILO juga melibatkan instruktur BBPVP Bekasi dan administrator platform Kemnaker selama proses tersebut, dengan instruktur BBPVP Bekasi fokus pada konten pembelajaran dan administrator platform Kemnaker fokus pada kompatibilitas dengan platform e-learning Kemnaker.

Silabus pelatihan berisi informasi rinci tentang unit kompetensi yang akan dipelajari dan prasyarat khusus bagi peserta untuk mengikuti pelatihan, termasuk perangkat khusus yang diperlukan. Selain materi teknis inti pelatihan, materi tambahan tentang “soft skill” dan “kewirausahaan” juga dikembangkan oleh ILO dan dimasukkan. Materi *soft skill* dan kewirausahaan bisa dipelajari atau tidak dipelajari oleh peserta pelatihan dan peserta tidak akan dinilai berdasarkan pengetahuan mereka tentang materi-materi tersebut. Namun, keduanya tetap dimasukkan dengan mempertimbangkan pentingnya *soft skill* dalam dunia kerja, sebagaimana ditunjukkan oleh penilaian cepat ILO tentang permintaan keterampilan TIK (2020) tersebut di atas, serta fakta bahwa banyak lulusan BLK memutuskan untuk menjadi pekerja mandiri.

Baik pelatihan *motion graphics* maupun jaringan komputer mengambil pendekatan pembelajaran bauran yang terdiri dari tiga metode:

1. pembelajaran mandiri daring melalui video yang tersedia di platform e-training Kemnaker;
2. sesi daring dengan instruktur via Zoom; dan
3. sesi tatap muka yang diselenggarakan di BBPVP Bekasi.

Pelatihan bauran *motion graphics* dan jaringan komputer direncanakan akan diujicobakan dalam tiga putaran: putaran pertama terdiri dari satu kelas untuk masing-masing pelatihan pada Q4 2021; putaran kedua terdiri dari dua kelas lagi di Q1 2022; dan putaran ketiga yang terdiri dari dua kelas lagi pada Q2 2022. Putaran pertama dilaksanakan oleh BBPVP Bekasi dan berakhir pada bulan November 2021. Putaran kedua dan ketiga belum dilaksanakan pada saat laporan ini ditulis. Untuk mengkompensasi tidak adanya putaran-putaran berikutnya tersebut, ILO – bekerja sama dengan Kemnaker, BBPVP Bekasi dan Universitas Binus – menyelenggarakan serangkaian webinar untuk umum pada bulan Juni/Juli 2022 yang membahas profesi jaringan komputer dan *motion graphics*. Perwakilan dari Kemnaker dan BBPVP Bekasi menyampaikan sesi tentang kurssus pelatihan keterampilan BLK dan cara orang-orang yang berminat dapat mendaftar. Praktisi dan perwakilan industri juga menyampaikan sesi, masing-masing dari sudut pandang mereka.

Selama pelaksanaan pelatihan bauran oleh BBPVP Bekasi, ILO memberikan dukungan tambahan berupa:

1. tambahan sesi daring oleh para dosen dari Binus University;
2. Langganan Adobe Creative Cloud² untuk kelas *motion graphics*; dan
3. pembinaan pemanfaatan program Adobe melalui grup WhatsApp.

Tujuan akhir pelatihan keterampilan adalah untuk memperkuat keterampilan peserta dan meningkatkan kemampuan kerja mereka. Untuk mengidentifikasi apakah kedua program studi dapat mencapai tujuan ini, proyek ILO melakukan studi pelacakan yang menasar para lulusan pelatihan tahap percontohan pertama (Q4 2021) untuk mengumpulkan informasi dan pemahaman tentang status kerja para lulusan saat ini.

² Adobe Creative Cloud merupakan aplikasi dan layanan yang memberikan pelanggan akses ke koleksi perangkat lunak untuk desain grafis, editing video, fotografi dan keperluan kreatif lainnya.

Arti penting studi pelacakan adalah kemampuannya untuk menyoroti relevansi dan kualitas pelatihan yang ditawarkan oleh balai pelatihan. Informasi yang dikumpulkan dalam studi pelacakan ini akan digunakan untuk meminimalkan segala kemungkinan tantangan dan memaksimalkan aspek positif dalam hal konten, penyampaian, dan relevansi pelatihan bauran, serta untuk lebih lanjut membantu pengembangan balai latihan kerja Kemnaker. Lembaga pendidikan dan pelatihan teknis dan vokasi (TVET), pengusaha dan pengambil kebijakan akan mendapat manfaat dari studi pelacakan ini karena akan membantu mereka lebih mengetahui konten pelatihan, serta keluaran dan hasil pelatihan.

1.1. Tujuan studi

Studi ini bertujuan untuk melacak dan mengevaluasi kelayakan kerja lulusan para siswa yang telah menyelesaikan dua uji coba pelatihan keterampilan digital pada bulan November 2021. Studi ini mengumpulkan informasi kuantitatif dari 32 mantan peserta dua pelatihan pada uji coba putaran pertama serta informasi kualitatif dari delapan responden terpilih. Pengetahuan yang dihasilkan dari studi ini dapat digunakan oleh BBPVP Bekasi dan Kemnaker untuk meningkatkan dua pelatihan bauran keterampilan digital dengan tujuan untuk meningkatkan kelayakan kerja peserta serta meningkatkan kualitas hidup siswa di dalam pelatihan bauran di BLK.

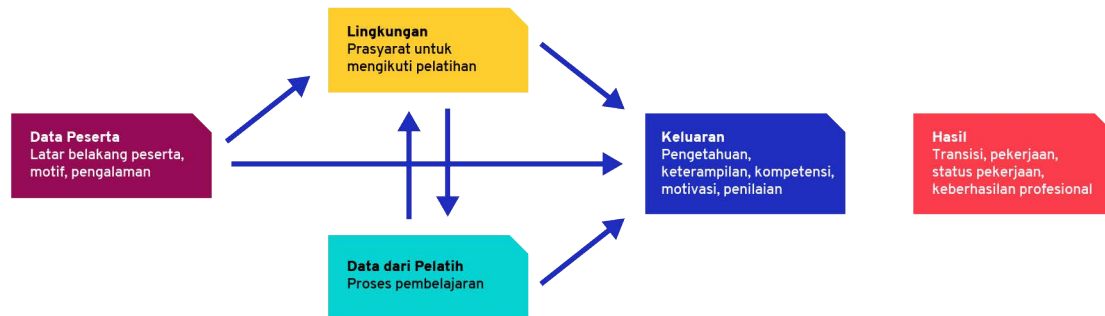
2

Kerangka studi pelacakan

Studi ini mengidentifikasi dan mengadopsi beberapa aspek relevan dari publikasi ETF, Cedefop dan ILO, *Carrying out Tracer Studies* (Schomburg 2016).

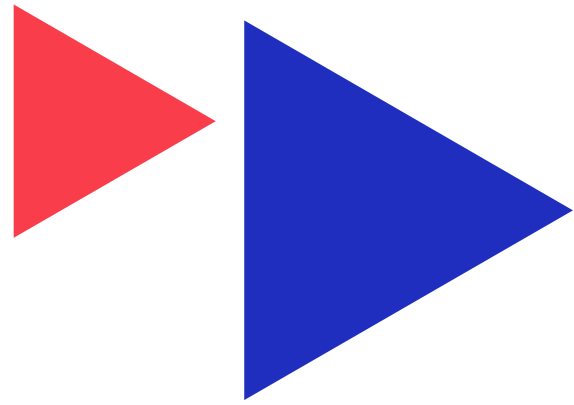
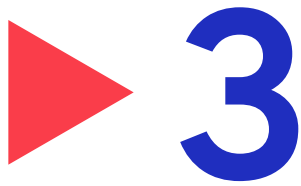
Studi pelacakan adalah survei terstandarisasi terhadap lulusan lembaga pendidikan/pelatihan yang dilakukan setelah kelulusan atau setelah penyelesaian pelatihan. Topik studi pelacakan bisa bermacam-macam, tetapi pada umumnya topik penelitian mencakup pengembangan pembelajaran/pelatihan, transisi ke pekerjaan, perekrutan kerja, kemajuan karier, kompetensi yang digunakan, dan pekerjaan yang saat ini dipegang.

► Gambar 1. Kerangka dasar untuk studi pelacakan lulusan



Sumber: Schomburg 2016, 39.

Studi pelacakan lulusan pelatihan dapat memberikan wawasan tentang berbagai aspek pelatihan. Aspek-aspek tersebut dapat dikaji untuk mengidentifikasi pelajaran yang dipetik dan mengembangkan rekomendasi kebijakan, termasuk prasyarat masing-masing studi, sumberdaya pelatihan, syarat dan ketentuan studi, proses belajar mengajar, pengembangan kompetensi, dan transisi dari pendidikan ke pekerjaan dan karier.



Desain studi

Pendekatan yang digunakan oleh studi pelacakan ini adalah pendekatan yang telah banyak digunakan, terutama di lembaga pendidikan, untuk melacak dan menyimpan catatan siswa atau peserta pelatihan setelah mereka lulus dari lembaga tersebut. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kemajuan lulusan hingga saat mereka mendapatkan pekerjaan dan seterusnya. Studi pelacakan dapat dilihat sebagai alat sederhana yang dirancang untuk mengukur relevansi pelatihan vokasi dan juga untuk membantu memantau penyampaian pelatihan.

▶ 3.1. Peserta studi

Studi ini dilakukan terhadap seluruh lulusan dua pelatihan bauran keterampilan TIK – yaitu *motion graphics* dan jaringan komputer – yang telah menyelesaikan pelatihannya pada bulan November 2021, yakni pada akhir putaran pertama proyek uji coba. Terdapat 16 peserta pelatihan pada pelatihan *motion graphics* dan 16 peserta pelatihan pada pelatihan jaringan komputer. Karena jumlah populasi kecil (hanya 32 orang), studi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari seluruh lulusan.

▶ 3.2. Metodologi

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Untuk pendekatan kuantitatif, 32 lulusan semuanya dihubungi dan diminta berpartisipasi dalam survei daring. Untuk pendekatan kualitatif, 8 lulusan diwawancarai.

3.2.1. Metode kuantitatif

Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner survei yang disampaikan melalui platform survei daring (Google Forms). Kuesioner (lihat Lampiran 1 dan 2) disusun berdasarkan kerangka acuan yang dikembangkan bersama dengan ILO dan dari panduan tersebut di atas, *Carrying out Tracer Studies* (Schomburg 2016).

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Menyusun kuesioner dan Google Form dengan dukungan dari ILO Jakarta.
2. Konsultasi kuesioner dilakukan dengan Kemnaker dan BLK.
3. Lulusan sasaran diundang ke sebuah grup WhatsApp. Rincian kontak lulusan diberikan oleh BBPVP Bekasi.

4. Lulusan dikirim tautan ke Google Form yang berisi kuesioner.
5. Proses pengumpulan data sering-sering dipantau dan pesan tindak lanjut (melalui telepon atau email) dikirim ke peserta yang belum mengisi kuesioner. Permintaan konfirmasi/klarifikasi dilakukan kepada peserta survei jika terdapat tanggapan yang tidak jelas.
6. Setelah terkumpul, data dibersihkan dan dikompilasi untuk memungkinkan analisis dan pelaporan.
7. Kompensasi sebesar 50.000 rupiah diberikan kepada responden setelah mereka mengisi formulir kuesioner.

Kuesioner mencakup topik luas berikut:

1. data pribadi responden;
2. latar belakang pendidikan dan pelatihan responden sebelum mengikuti pelatihan BBPVP;
3. riwayat pekerjaan responden sebelum mengikuti pelatihan BBPVP;
4. pengalaman pelatihan responden; dan
5. pengalaman kerja responden setelah mengikuti pelatihan BBPVP.

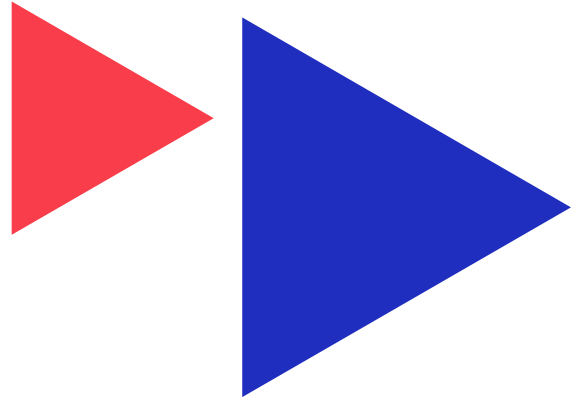
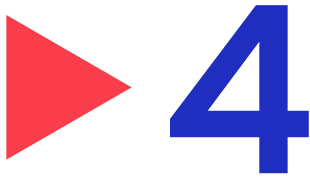
Lulusan pertama-tama dikirim kuesioner pada awal bulan Mei 2022 dan memiliki waktu dua minggu untuk mengisi survei. Periode waktu ini kira-kira setara dengan enam bulan setelah mereka lulus pada bulan November 2021.

3.2.2. Metode kualitatif

Wawancara mendalam mencakup topik-topik serupa tentang pekerjaan atau kegiatan kerja responden saat ini dan pengalaman pelatihan mereka, tetapi memberikan peluang untuk wawasan yang lebih rinci tentang beberapa hal utama. Wawancara dilakukan dengan 8 responden terpilih setelah mereka menyelesaikan survei daring. Responden dipilih berdasarkan beberapa karakteristik yang diidentifikasi dari survei kuantitatif, misalnya riwayat pekerjaan (sebelum dan sesudah pelatihan) dan jenis kelamin. Wawancara mendalam dilakukan antara tanggal 20 Mei dan 2 Juni 2022, atau kira-kira enam bulan setelah responden lulus dari pelatihan pelatihannya pada bulan November 2021.

3.3. Keterbatasan

Karena studi ini bertujuan untuk khusus melacak lulusan dari dua pelatihan digital di BBPVP Bekasi melalui sejumlah kecil peserta, hasil yang disajikan tidak dapat digeneralisasikan pada sampel yang lebih besar atau populasi secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil yang ditampilkan di bawah ini akan berupa statistik deskriptif alih-alih statistik inferensial. Selain itu, mengingat kecilnya ukuran populasi sasaran (hanya 32 orang), beberapa lulusan yang tidak menanggapi mungkin memiliki pengaruh yang cukup besar pada hasil keseluruhan. Langkah-langkah mitigasi dilakukan untuk meminimalkan risiko tingginya jumlah lulusan yang tidak menanggapi, misalnya intensif menghubungi lulusan melalui berbagai jalur komunikasi.



Hasil

► 4.1. Hasil kuantitatif

4.1.1. Karakteristik umum

Bagian ini memaparkan karakteristik demografi lulusan yang menjadi responden kuesioner kuantitatif. Informasi tentang karakteristik latar belakang meliputi usia, jenis kelamin, tempat tinggal, pendidikan dan pengalaman pelatihan sebelumnya. Sebagaimana disebutkan di atas, survei dilakukan selama dua minggu pada bulan Mei 2022, atau sekira enam bulan setelah kelompok sasaran lulus dari BBPVP Bekasi pada bulan November 2021. Dari 32 lulusan, 27 (84,4 persen) mengisi survei kuantitatif daring sebelum tenggat waktu pengambilan data. Terdapat 14 responden dari pelatihan *motion graphics*, dan 13 responden dari pelatihan jaringan komputer.

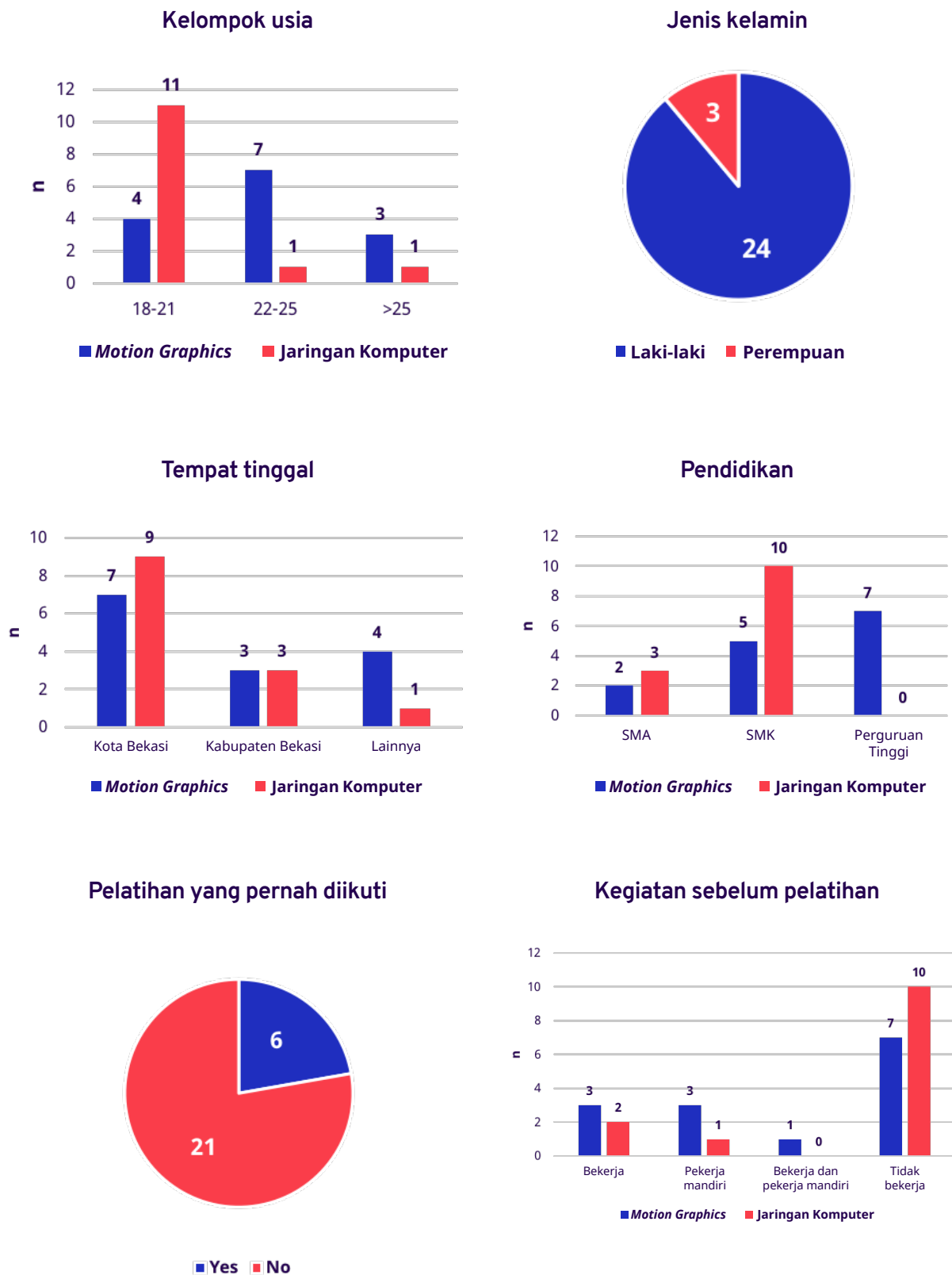
Lebih dari separuh responden (15) berusia 18–21 tahun; 8 responden berusia 22–25 tahun; dan 4 responden berusia lebih dari 25 tahun (gambar 2). Dari 27 responden, hanya 3 orang perempuan dan sisanya adalah laki-laki.

Mayoritas responden (16) berdomisili di Kota Bekasi; 6 tinggal di Kabupaten Bekasi; dan 5 orang dari kota lain. Tingkat pendidikan tertinggi responden adalah sekolah menengah kejuruan (15 responden), diikuti oleh pendidikan tinggi (7) dan sekolah menengah atas (7).

Lebih dari separuh responden yang berusia di bawah 23 tahun belum pernah mengikuti pelatihan lain sebelum mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi. Sementara itu, enam responden yang berusia di atas 23 tahun pernah mengikuti pelatihan lain sebelum mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi. Sebelumnya, mereka mengikuti pelatihan desain grafis, aplikasi perkantoran, Microsoft Office, operator otomasi elektronik industri, garmen, dan perakitan komputer. Setelah pelatihan-pelatihan sebelumnya tersebut selesai, empat responden mendapatkan sertifikat dari lembaga pelatihan dan dua responden memegang sertifikat dari BNSP/LSP.

Mengenai pengalaman kerja responden, sebagian besar belum pernah bekerja sebelum mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi (17 responden). Ini karena mereka belum mendapatkan pekerjaan yang sesuai, gagal dalam proses perekrutan, atau masih bersekolah. Namun, 10 responden memiliki pengalaman kerja, baik pernah bekerja pada orang lain/perusahaan, menjadi pekerja mandiri, atau keduanya, dan tiga responden pernah bekerja pada orang lain/perusahaan: sebagai asisten teknisi kulkas, editor video, dan operator produksi. Bagi mereka yang menjadi pekerja mandiri sebelum pelatihan (empat responden), bidang usaha mereka sebelumnya adalah kuliner, desainer grafis lepas, minuman (menjual bubble tea), dan editor video.

► Gambar 2. Sosio-demografi dan pengalaman pelatihan dan pekerjaan lulusan yang disurvei

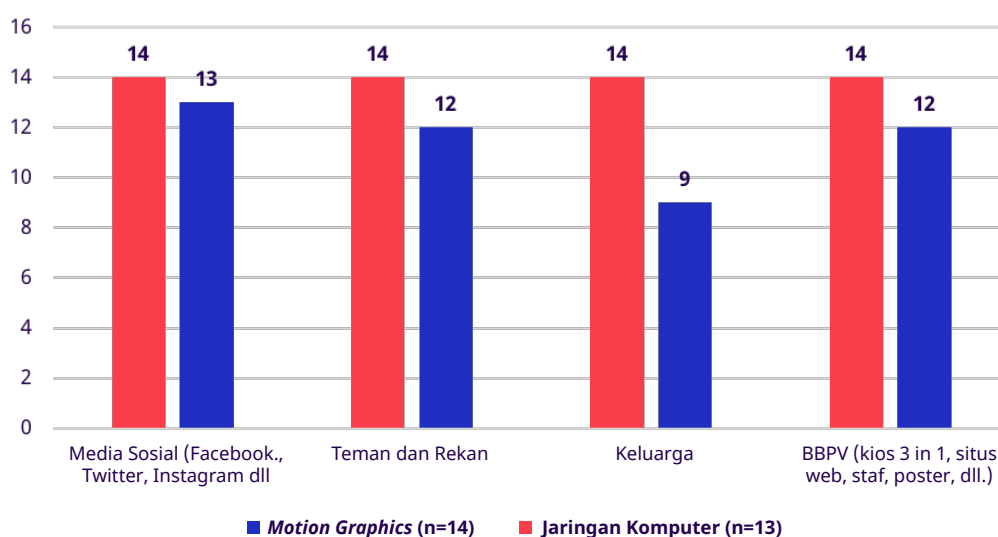


4.1.2. Pengalaman pelatihan

Untuk mengkaji pengalaman pelatihan lulusan di BBPVP Bekasi, responden survei ditanya bagaimana mereka datang untuk mendaftarkan diri pada pelatihan, rincian tentang bagaimana mereka mengikuti pelatihan, dan rincian manfaat yang mereka dapatkan dari pelatihan.

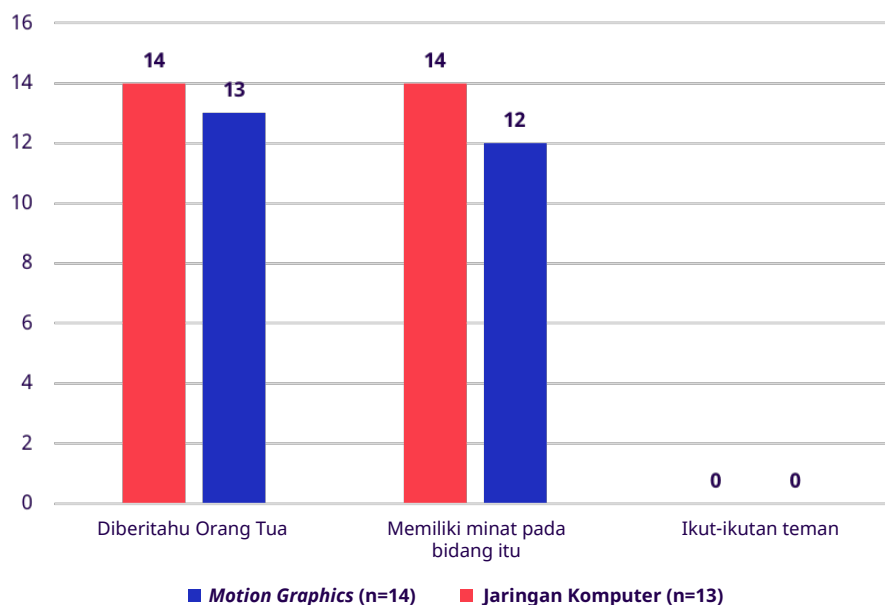
Mengenai dari mana mereka mendapatkan informasi tentang pelatihan tersebut sebelum pendaftaran, responden dari kedua pelatihan tersebut secara umum memiliki akses ke informasi pelatihan melalui sejumlah saluran atau sumber (gambar 3). Meskipun hanya sedikit responden pelatihan jaringan komputer yang mendapat informasi tentang pelatihan dari keluarganya.

► Gambar 3. Sumber informasi yang digunakan oleh lulusan untuk mempelajari pelatihan



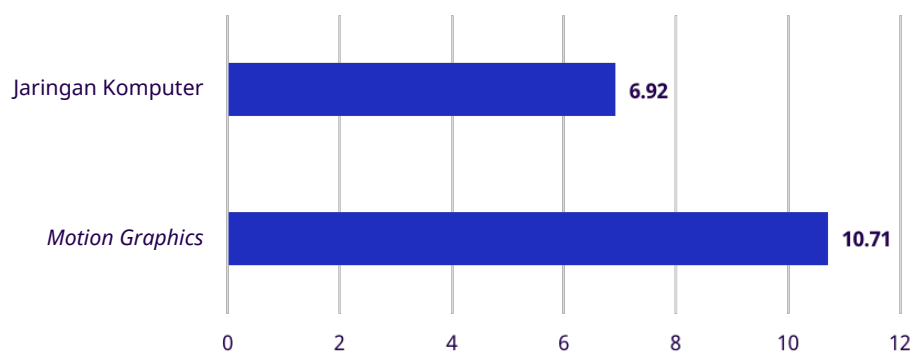
Mengenai alasan mengapa mereka mengikuti pelatihan, hampir semua responden menyatakan kombinasi antara minat pribadi dan tekanan orang tua. Tidak ada satupun responden yang mengikuti pelatihan dengan mengikuti temannya (gambar 4).

► Gambar 4. Alasan lulusan memilih pelatihannya



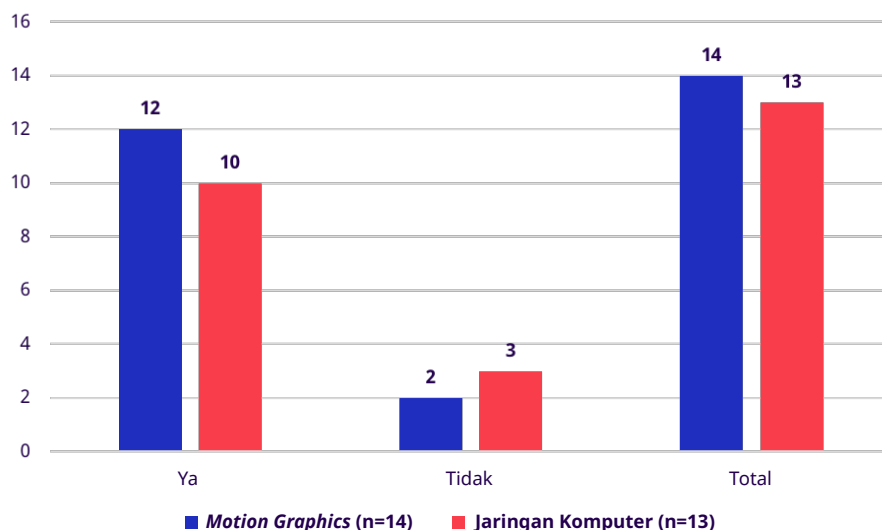
Data juga menunjukkan bahwa rata-rata waktu antara mendaftar untuk pelatihan pelatihan dan benar-benar menghadiri pelatihan pelatihan berbeda tergantung pada pelatihan yang mereka ambil (gambar 5), meskipun hanya dalam hitungan beberapa hari. Perbedaan tersebut dikarenakan sebagian responden dari pelatihan *motion graphics* mendaftar lebih awal dibandingkan responden pelatihan jaringan komputer. Lima responden dari pelatihan *motion graphics* mendaftar antara 10 hingga 20 hari sebelum pelatihan dimulai, dan sembilan responden mendaftar satu minggu sebelumnya atau kurang dari satu minggu. Sebaliknya, hanya satu responden dari pelatihan jaringan komputer yang mendaftar 20 hari sebelum pelatihan dimulai, sedangkan sisanya mendaftar dalam minggu terakhir sebelum pelatihan dimulai. Secara keseluruhan, peserta pelatihan pada umumnya mendaftar untuk pelatihan dalam minggu terakhir sebelum pelatihan mulai.

► Gambar 5. Rata-rata waktu antara mendaftar untuk pelatihan dan menghadiri pelatihan (hari)

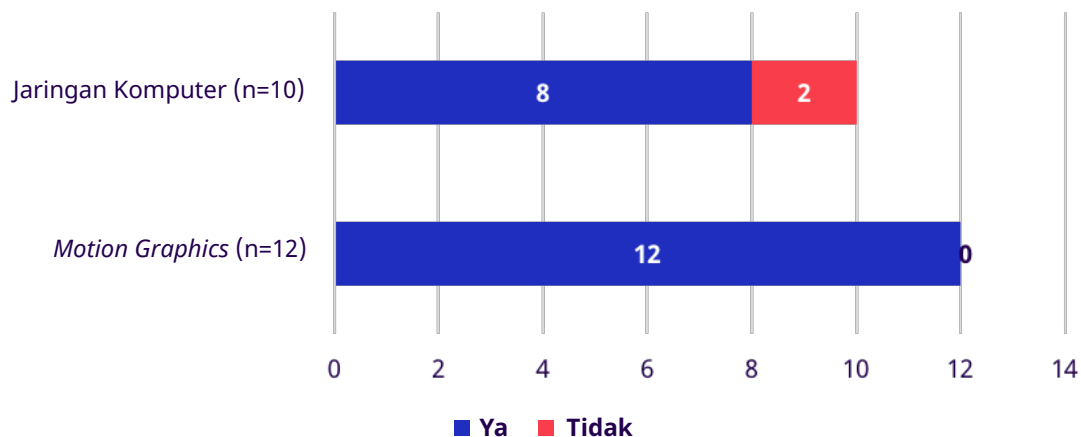


Sebagaimana disebutkan di atas, kedua pelatihan menerapkan metode pembelajaran bauran yang melibatkan tiga pendekatan penyampaian – pembelajaran mandiri daring, sesi Zoom daring, dan sesi tatap muka. Dalam pembelajaran mandiri daring para lulusan belajar sendiri dengan menonton video di platform daring yang telah disiapkan oleh Kemnaker (www.e-training.kemnaker.id). Dari 27 responden yang mengisi survei, 22 orang menyatakan bahwa mereka mengetahui adanya platform pembelajaran mandiri tersebut (gambar 6). Sebagian besar responden yang mengetahui platform tersebut menonton video-video tersebut (20 dari 22 responden). Dua orang yang mengetahui platform tersebut tetapi tidak menonton video-video tersebut berasal dari pelatihan jaringan komputer (gambar 7). Menurut kedua responden ini, instruktur mereka sudah menjelaskan materi pada saat sesi Zoom daring, sehingga mereka merasa tidak perlu mengakses video juga. Di antara 20 responden yang menonton video tersebut, 13 orang mengakses platform pembelajaran mandiri daring melalui laptop atau PC, dan 7 orang mengaksesnya melalui telepon seluler.

► Gambar 6. Pengetahuan lulusan tentang platform pembelajaran mandiri daring



► Gambar 7. Apakah lulusan menonton video dari platform pembelajaran mandiri daring



Catatan: Gambar ini hanya menyajikan jawaban dari 22 lulusan yang mengetahui adanya platform pembelajaran mandiri daring (lihat gambar 6 di atas).

Metode pembelajaran kedua adalah melalui sesi daring dengan instruktur yang disampaikan melalui aplikasi Zoom. Peserta diwajibkan bergabung dengan aplikasi Zoom untuk menghadiri sesi pelatihan. Semua lulusan yang disurvei menghadiri sesi Zoom, dengan 16 orang mengakses melalui laptop atau PC dan 11 melalui telepon seluler. Untuk metode ketiga, sesi tatap muka, seluruh peserta diwajibkan menghadiri kelas luring di BBPVP Bekasi. Sebagaimana sesi Zoom, semua responden menghadiri sesi tatap muka; ini mungkin dikarenakan fakta bahwa peserta diharuskan mengisi daftar hadir untuk kedua metode tersebut.

Untuk melakukan pembelajaran mandiri daring dan untuk bergabung dengan sesi Zoom, peserta harus mengakses keduanya dengan menggunakan laptop atau komputer – bukan telepon seluler. BBPVP Bekasi seharusnya memberikan informasi kepada peserta mengenai persyaratan ini saat pendaftaran. Dua puluh dua responden ingat bahwa mereka telah diberi informasi mengenai persyaratan perangkat tetapi lima responden lainnya mengaku tidak diberi informasi. Namun, sebagian lulusan yang diberi informasi mengenai persyaratan tersebut tidak mematuhi, karena jumlah responden yang melaporkan mengakses video pembelajaran mandiri dan sesi Zoom melalui telepon seluler lebih dari lima.

Selama pelatihan di BBPVP Bekasi, para responden diajar dan dilatih keterampilan sesuai unit kompetensi di silabus. Namun, untuk responden dari pelatihan gerak grafik, terdapat beberapa unit kompetensi di silabus yang tidak diujikan dan, dengan demikian, tidak tercantum dalam sertifikat pelatihan yang diberikan kepada lulusan yaitu poin k sampai r pada tabel 1 di bawah. Silabus lengkap pelatihan *motion graphics* dapat diakses di Lampiran 4 dan salinan sertifikat pelatihan *motion graphics* yang dikeluarkan oleh BBPVP Bekasi dapat dilihat di Lampiran 6.

Sementara itu, untuk responden dari pelatihan jaringan komputer, unit kompetensi di silabus sepenuhnya sesuai dengan unit kompetensi yang tertera pada sertifikat pelatihan (tabel 2). Silabus lengkap pelatihan jaringan komputer dapat diakses di Lampiran 5 dan salinan sertifikat pelatihan yang dikeluarkan oleh BBPVP Bekasi dapat dilihat di Lampiran 7. Secara umum, hampir semua responden dapat mengingat unit kompetensi sebagaimana yang tertera pada sertifikatnya.

► Tabel 1. Daftar unit kompetensi untuk pelatihan *motion graphics*

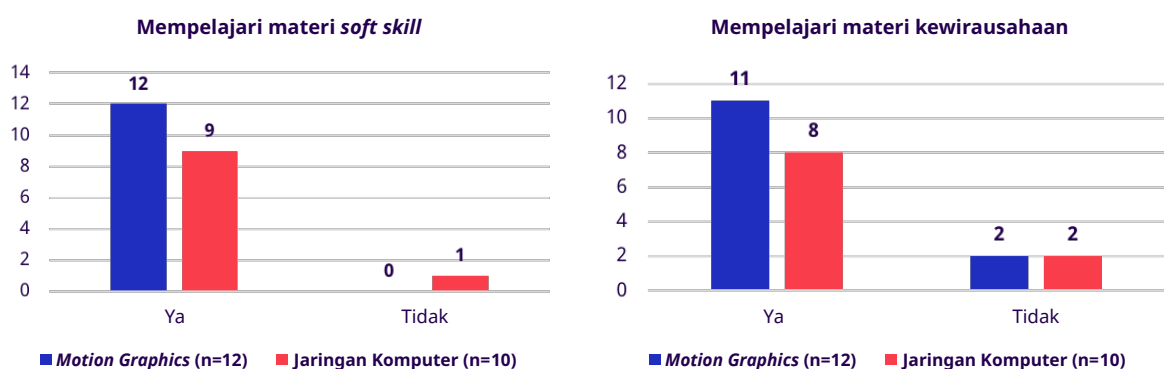
Silabus	Sertifikat
a. Menerapkan prinsip dasar desain	a. Menerapkan prinsip dasar desain
b. Menerapkan prinsip dasar komunikasi	b. Menerapkan prinsip dasar komunikasi
c. Membuat gerak benda digital	c. Membuat gerak benda digital
d. Membuat model 3D berbasis permukaan keras	d. Membuat model 3D berbasis permukaan keras
e. Membuat layout aset pada bidang 3D	e. Membuat layout aset pada bidang 3D
f. Membuat sudut pandang kamera 3D artistik	f. Membuat sudut pandang kamera 3D artistik
g. Membuat pencahayaan 3D artistik	g. Membuat pencahayaan 3D artistik
h. Membuat setting properti material 3D (shading)	h. Membuat setting properti material 3D (shading)
i. Membuat penggabungan aset visual teknik lapisan 2D	i. Membuat penggabungan aset visual teknik lapisan 2D
j. Melakukan editing gambar akhir	j. Melakukan editing gambar akhir
k. Mengoperasikan perangkat lunak desain	
l. Membuat karya desain	
m. Mengevaluasi karya desain	
n. Membuat aset gambar 2D dalang (animasi potong)	
o. Membuat penataan artistik teknik lapisan 3D aset visual (komposisi pasca 3D)	
p. Membuat adegan animasi awal (pravisualisasi 3D)	
q. Membuat pencitraan gambar digital (rendering)	
r. Mengoperasikan peralatan produksi animasi	

► Tabel 2. Daftar unit kompetensi untuk pelatihan jaringan komputer

Silabus	Sertifikat
a. Mengumpulkan kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan	a. Mengumpulkan kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan
b. Mengumpulkan data perangkat jaringan teknologi yang tepat	b. Mengumpulkan data perangkat jaringan teknologi yang tepat
c. Merancang topologi jaringan	c. Merancang topologi jaringan
d. Merancang pengalamatan jaringan	d. Merancang pengalamatan jaringan
e. Menentukan spesifikasi perangkat jaringan	e. Menentukan spesifikasi perangkat jaringan
f. Memasang kabel jaringan	f. Memasang kabel jaringan
g. Menata jaringan nirkabel	g. Menata jaringan nirkabel
h. Mengonfigurasi <i>switch</i> pada jaringan	h. Mengonfigurasi <i>switch</i> pada jaringan
i. Mengonfigurasi perutean pada perangkat jaringan dalam satu sistem otonom	i. Mengonfigurasi perutean pada perangkat jaringan dalam satu sistem otonom
j. Mengonfigurasi perutean pada perangkat jaringan antar sistem otonom	j. Mengonfigurasi perutean pada perangkat jaringan antar sistem otonom

Selama masa pelatihan, seluruh peserta dapat mengakses materi tambahan tentang *soft skill* dan kewirausahaan. Namun demikian, tidak semua peserta mengetahui materi tersebut ada. Satu responden dari *motion graphics* dan tiga responden dari jaringan komputer menyatakan tidak mengetahui materi tambahan tersebut.

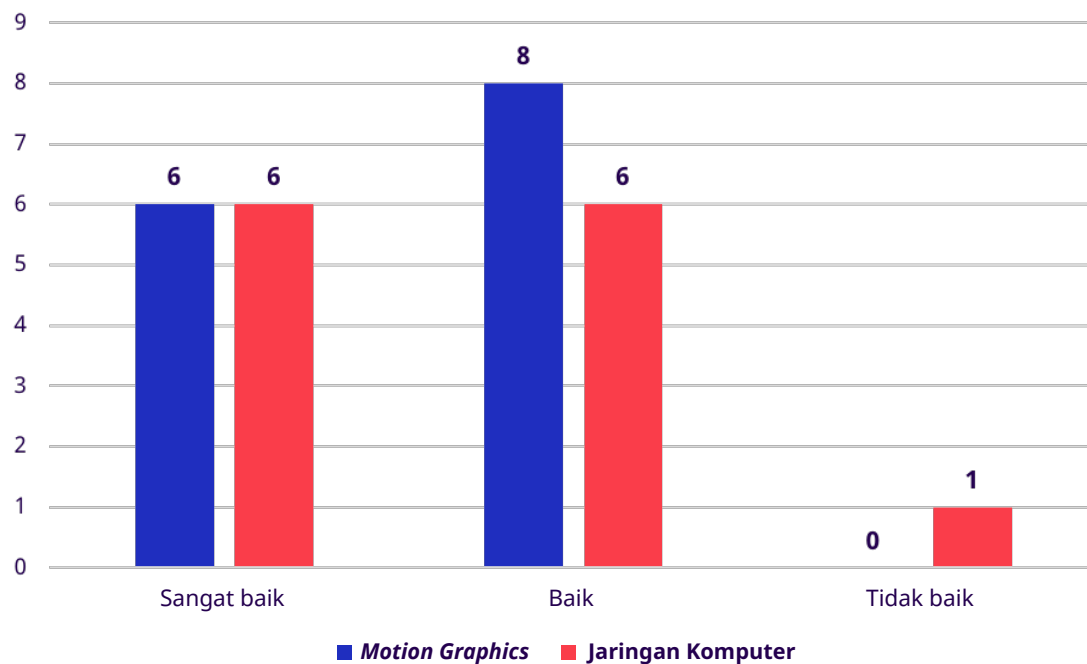
Mayoritas responden yang mengetahui materi tambahan mempelajari kedua materi tersebut (gambar 8). Para responden menyatakan bahwa mereka mengakses materi *soft skill* karena ingin meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, karena menurut mereka itu akan bermanfaat bagi mereka dalam melamar pekerjaan, dan karena mereka tidak ingin “menyia-nyiakan” materi yang tersedia. Namun, satu responden menyatakan tidak tertarik dengan materi *soft skill* tersebut. Terkait materi kewirausahaan, para responden mengaksesnya karena mereka menganggapnya bermanfaat untuk membuka usaha di masa depan dan untuk mempelajari lebih lanjut tentang peluang usaha. Sebagian responden tidak mengakses materi kewirausahaan karena tidak tertarik, tidak siap untuk membuka usaha, atau tidak memiliki kesempatan untuk mempelajari materi tersebut.

► Gambar 8. Apakah lulusan mempelajari materi *soft skill* dan kewirausahaan

Catatan: Gambar ini hanya menyajikan jawaban dari lulusan yang mengetahui adanya materi tersebut, yaitu 12 lulusan *motion graphics* dan 10 lulusan jaringan komputer.

Di bagian pengalaman pelatihan dari survei ini, para responden lulusan juga ditanya tentang kualitas instruktur mereka. Untuk kedua pelatihan tersebut, hampir semua responden menyatakan bahwa instruktur mereka baik atau sangat baik (gambar 9).

► Gambar 9. Penilaian lulusan terhadap kualitas instruktur



Selama pelatihan, seluruh responden juga mendapatkan tunjangan untuk membeli kuota internet³, tunjangan transportasi, dan makan yang disediakan oleh BBPVP Bekasi. Namun, dua responden tidak bisa mengingat apakah pernah diberikan uang transport atau makan atau tidak.

4.1.3. Pengalaman kerja

Di bagian pengalaman kerja dari survei, responden ditanya tentang kegiatan kerja mereka baik sebelum maupun sesudah mengikuti pelatihan. Pada saat survei, lebih dari separuh responden bekerja – total 15 responden: 12 orang bekerja untuk orang lain/perusahaan; 1 orang pekerja mandiri; dan 2 orang bekerja pada orang lain/perusahaan sekaligus menjadi pekerja mandiri.

Dari 14 lulusan *motion graphics*, 7 orang pernah bekerja sebelum mengikuti pelatihan, dan 8 lulusan bekerja setelah lulus dari BBPVP Bekasi (yakni, pada saat survei – lihat tabel 3). Sementara itu, dari 13 lulusan jaringan komputer, 3 orang telah bekerja sebelum mengikuti pelatihan dan 7 orang bekerja setelah lulus (tabel 4). Secara umum, terjadi peningkatan partisipasi kerja di antara responden lulusan dibandingkan sebelum mereka mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi.

³ The internet quota refers to a data package that allows the holder to access the internet and stream, download and upload a certain amount of data at no cost.

► Tabel 3. Lulusan *motion graphics*: perbandingan status kerja, sebelum dan setelah pelatihan

Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan				Total
	Bekerja untuk orang lain	Pekerja mandiri	Bekerja untuk orang lain dan pekerja mandiri	Tidak bekerja	
Bekerja untuk orang lain/ perusahaan	1	1	1	3	6
Pekerja mandiri	-	1	-	-	1
Bekerja untuk orang lain/ perusahaan dan pekerja mandiri	-	-	1	-	1
Tidak bekerja	1	1	-	4	6
Total	2	3	2	7	14

- =nihil.

► Tabel 4. Lulusan jaringan komputer: perbandingan status kerja, sebelum, dan setelah pelatihan

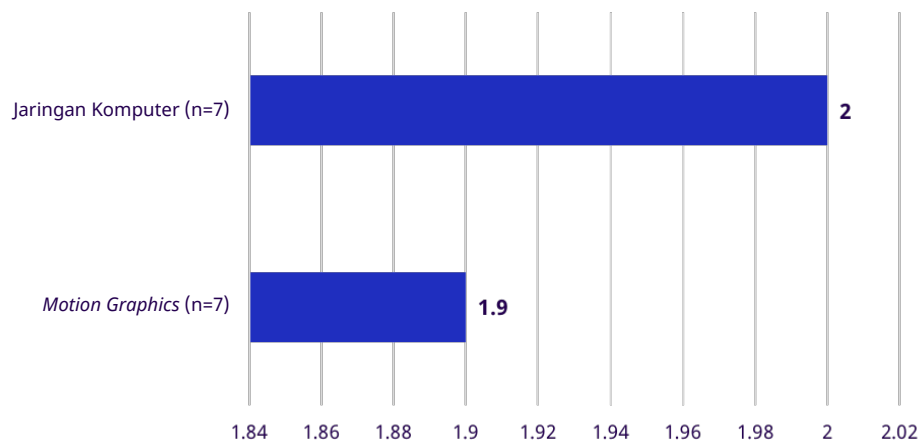
Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan				Total
	Bekerja untuk orang lain	Pekerja mandiri	Bekerja untuk orang lain dan pekerja mandiri	Tidak bekerja	
Bekerja untuk orang lain/ perusahaan	-	1	-	5	6
Pekerja mandiri	-	-	-	-	-
Bekerja untuk orang lain/ perusahaan dan pekerja mandiri	-	-	1	-	1
Tidak bekerja	1	-	-	5	6
Total	1	1	1	10	13

- =nihil.

Jeda waktu antara kelulusan dan mendapatkan pekerjaan dapat menjadi informasi mengenai kemudahan atau kesulitan yang dialami oleh lulusan dalam mendapatkan pekerjaan setelah lulus. Responden survei yang telah mendapatkan pekerjaan diminta untuk menyatakan lamanya waktu setelah lulus mereka mencari pekerjaan sebelum mendapatkan pekerjaan mereka saat ini. Gambar 10 menunjukkan rata-rata waktu yang diperlukan oleh responden untuk mendapatkan pekerjaan adalah antara satu dan dua bulan setelah lulus. Pada akhirnya terdapat sedikit perbedaan dalam hal jeda waktu rata-rata antara dua pelatihan pelatihan, dengan lulusan jaringan komputer membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk mencari pekerjaan daripada lulusan *motion graphics*. Lulusan ditanya tentang apa yang mereka lakukan selama jangka waktu antara kelulusan dan bekerja tersebut; beberapa kegiatan yang mereka lakukan antara lain membantu orang tua mengerjakan tugas sehari-hari, aktif terlibat dalam Karang Taruna, mengikuti pelatihan lain,

mempersiapkan diri untuk membuka usaha, berkeluarga, dan melamar untuk pemagangan. Namun, perlu dicatat bahwa meskipun responden survei yang telah mendapatkan pekerjaan pada umumnya berhasil melakukannya dalam waktu dua bulan, sebagian besar responden lulusan – 12, atau 44 persen – masih belum bekerja pada saat survei yang dilakukan enam bulan setelah kelulusan.

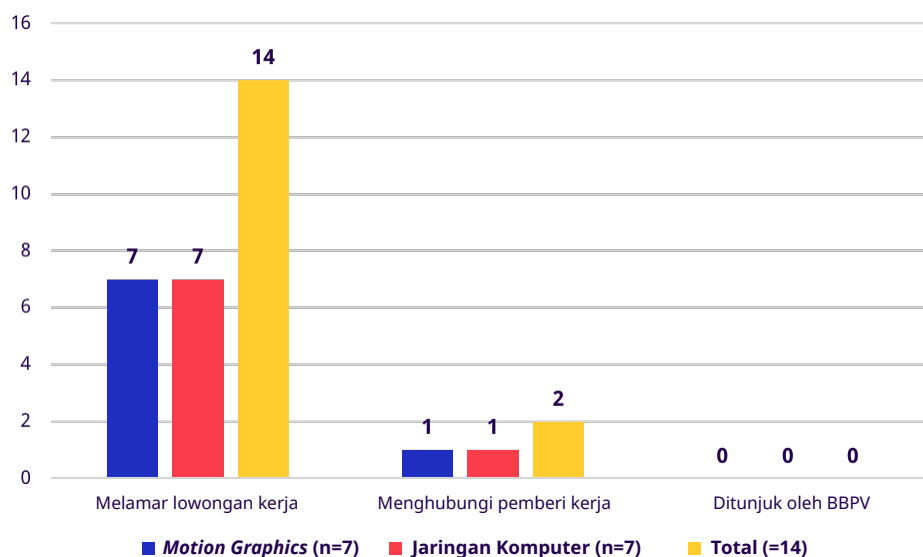
- **Gambar 10. Rata-rata waktu yang diperlukan setelah menyelesaikan pelatihan untuk berhasil mendapatkan pekerjaan (bulan) – Lulusan yang bekerja saja**



Catatan: Angka ini hanya mencakup jawaban dari lulusan yang bekerja pada orang lain/perusahaan pada saat survei (7 lulusan *motion graphics* dan 7 lulusan jaringan komputer, lihat tabel 3 dan 4 di atas).

Metode yang digunakan oleh lulusan untuk mendapatkan pekerjaan bisa menjadi sangat penting dalam menghubungkan lembaga pelatihan vokasi dengan pekerjaan yang tersedia. Gambar 11 menunjukkan bahwa metode utama yang digunakan oleh lulusan yang bekerja untuk mendapatkan pekerjaan adalah melamar pekerjaan (14 responden) dan menghubungi pemberi kerja (2 responden). Tidak ada responden yang melaporkan mendapatkan pekerjaan dengan informasi dan/atau referensi dari BBPVP Bekasi.

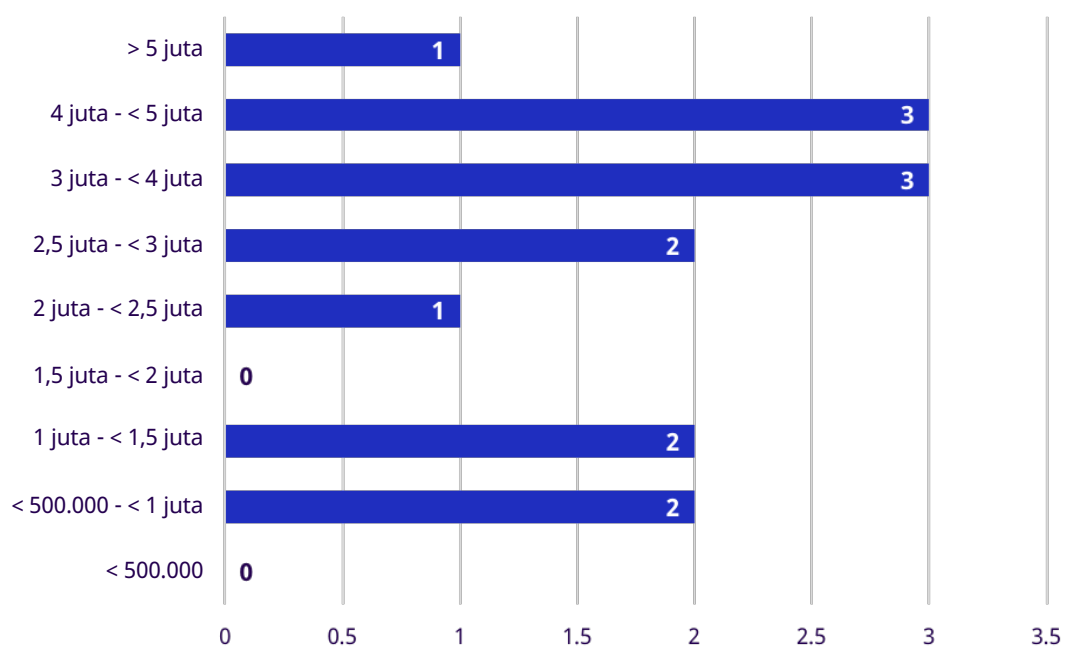
- **Gambar 11. Pendekatan yang digunakan oleh lulusan yang bekerja untuk mendapatkan pekerjaan pertama setelah pelatihan**



Catatan: Angka ini hanya mencakup jawaban dari lulusan yang bekerja pada orang lain/perusahaan pada saat survei (7 lulusan *motion graphics* dan 7 lulusan jaringan komputer, lihat tabel 3 dan 4 di atas). Jawaban lebih dari satu diperbolehkan.

Gambar 12 menunjukkan pendapatan rata-rata 14 responden lulusan yang bekerja untuk orang lain/perusahaan pada saat survei. Hanya satu lulusan yang melaporkan pendapatan yang pasti lebih tinggi dari upah minimum bulanan Kota Bekasi dan Kabupaten Bekasi pada tahun 2022, yaitu masing-masing Rp 4.816.921 dan Rp 4.791.843 (*Kompas.com* 2022). Dari 14 responden terdapat 2 orang yang memiliki dua pekerjaan atau sumber penghasilan (sebagai pekerja pada orang lain/perusahaan dan sebagai pekerja mandiri). Responden yang memiliki pendapatan rata-rata tertinggi adalah salah satu dari dua orang yang memiliki dua pekerjaan tersebut – sebagai operator produksi dan bekerja di produksi akuarium (pekerja mandiri). Perlu dicatat bahwa responden yang memiliki penghasilan tertinggi ini menyatakan bahwa pekerjaan mereka saat ini tidak sesuai dengan keterampilan yang dipelajari di BBPVP Bekasi.

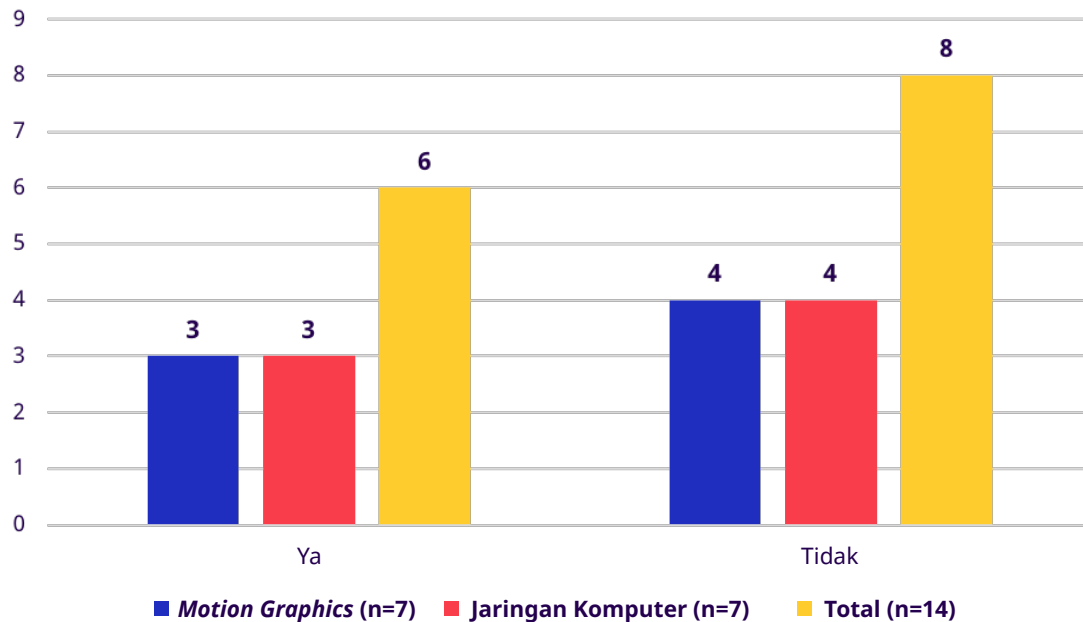
► Gambar 12. Rata-rata pendapatan bulanan lulusan yang bekerja setelah pelatihan (rupiah)



Dari 14 responden yang bekerja pada orang lain/perusahaan, 8 orang bekerja di bidang yang tidak sesuai dengan keterampilan yang diajarkan dalam pelatihan mereka (gambar 13). Pekerjaan yang diemban oleh delapan lulusan tersebut antara lain petugas *front office*, konsultan hukum, operator produksi dan penjaga toko. Namun, satu-satunya responden pekerja mandiri bekerja di bidang yang sesuai dengan keterampilan yang diajarkan dalam pelatihan mereka. Mereka merupakan lulusan pelatihan *motion graphics* dan bekerja sebagai editor video. Ini berarti bahwa 53,3 persen (8 dari 15) responden yang bekerja pada saat survei tidak memanfaatkan keterampilan yang mereka pelajari di pelatihan dalam pekerjaan mereka. Ketika 14 responden yang bekerja ditanya apakah mereka memerlukan keterampilan tambahan, 8 orang menjawab bahwa mereka memerlukan keterampilan tambahan dan 6 orang menyatakan bahwa keterampilan mereka sudah memadai (gambar 14).

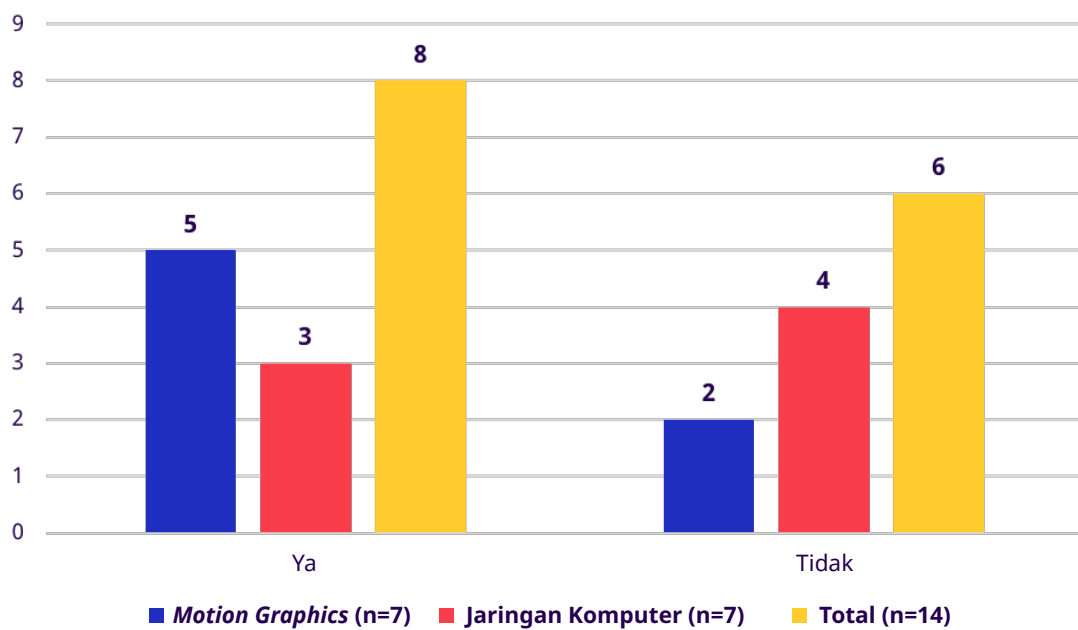
Sebagaimana disebutkan di atas, sebagian kecil lulusan yang disurvei (12 atau 44 persen dari sampel survei) tidak bekerja pada saat survei. Alasan yang mereka berikan mengapa mereka tidak bekerja dirangkum di Gambar 15. Sebagian besar responden menyatakan tidak bekerja karena belum mendapatkan pekerjaan yang sesuai (tujuh responden); diikuti dengan kegagalan dalam proses perekrutan (tiga responden); sertifikat mereka tidak diakui (satu responden), dan alasan "lainnya" (satu responden).

- Gambar 13. Jawaban lulusan yang bekerja ketika ditanya apakah keterampilan yang mereka pelajari dalam pelatihan sesuai dengan keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan mereka saat ini



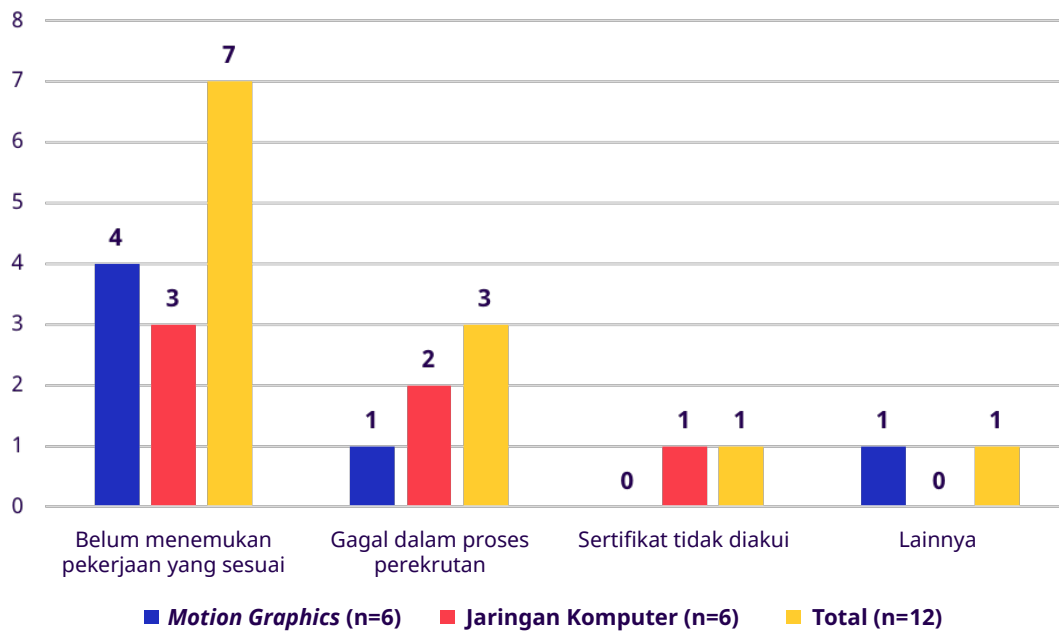
Catatan: Angka ini hanya mencakup jawaban dari lulusan yang bekerja pada orang lain/perusahaan pada saat survei (7 lulusan *motion graphics* dan 7 lulusan jaringan komputer, lihat tabel 3 dan 4 di atas).

- Gambar 14. Jawaban lulusan yang bekerja ketika ditanya apakah mereka memerlukan keterampilan tambahan



Catatan: Angka ini hanya mencakup jawaban dari lulusan yang bekerja pada orang lain/perusahaan pada saat survei (7 lulusan *motion graphics* dan 7 lulusan jaringan komputer, lihat tabel 3 dan 4 di atas).

► Gambar 15. Alasan Lulusan Mengapa Tidak Bekerja



Catatan: Angka ini hanya mencakup jawaban dari lulusan yang tidak bekerja pada saat survei (6 lulusan *motion graphics* dan 6 lulusan jaringan komputer, lihat tabel 3 dan 4 di atas).

Temuan cepat dari studi pelacakan ini, sekira 50% bekerja. Ini sesuai dengan angka dari Kemnaker serta survei INSIGHT II terhadap pengusaha tentang berapa banyak pekerja mereka yang merupakan lulusan BLK. Namun, perlu diselidiki apakah pekerjaan tersebut benar-benar memanfaatkan keterampilan yang mereka pelajari di BLK. Ini akan tersedia dalam laporan studi ini.

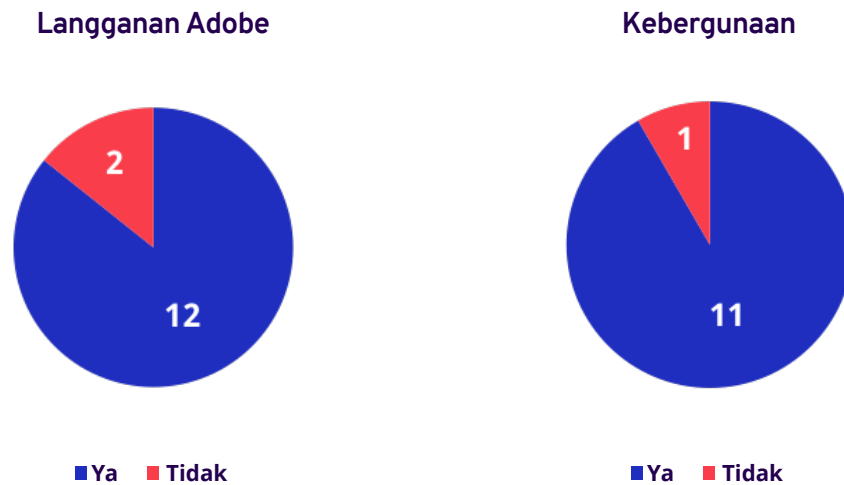
4.1.4. Dukungan dari ILO

Untuk pelatihan tersebut, ILO memberikan beberapa dukungan tambahan, misalnya langganan Adobe Creative Cloud untuk semua peserta pelatihan *motion graphics*, dan sesi Zoom tambahan dari Binus University untuk kedua pelatihan.

Mengenai langganan Adobe Creative Cloud, sebagian besar responden dari pelatihan *motion graphics* (12 dari 14) menyatakan bahwa mereka menerima langganan, sementara 2 responden menyatakan tidak menerimanya, meskipun bukti berlangganan diberikan oleh ILO untuk 14 responden (gambar 16). Di antara 12 responden yang berlangganan, 11 responden menganggap program Adobe bermanfaat. Satu responden menyatakan sebaliknya karena komputer pribadi responden tidak kompatibel dengan perangkat lunak Adobe (penjelasan lebih lanjut disajikan pada bagian hasil kualitatif di bawah).

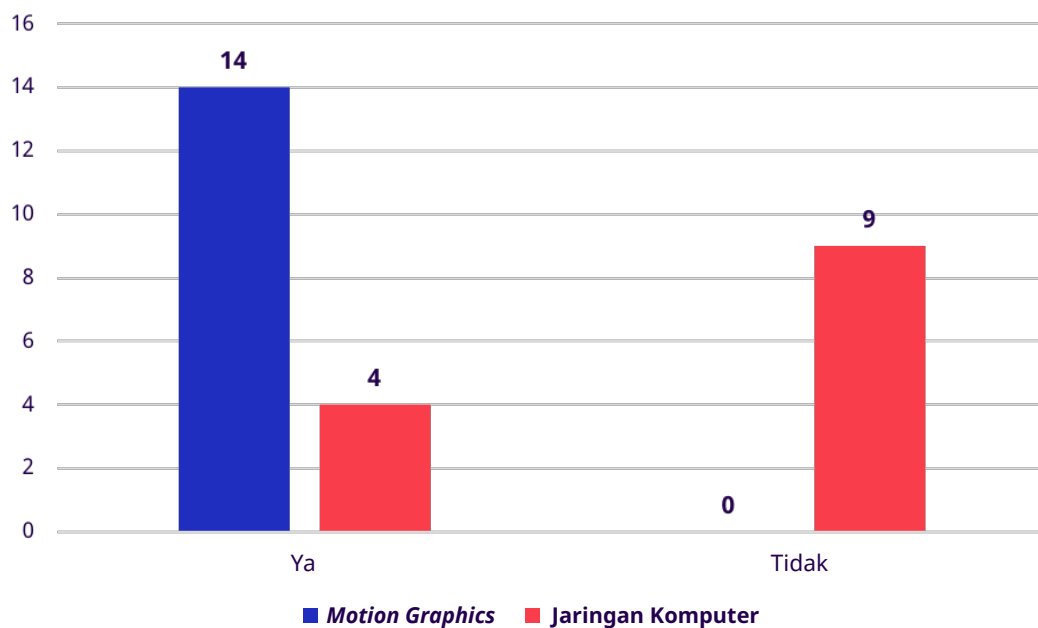
Sesi Zoom dengan Binus University merupakan sesi daring tambahan khusus yang membahas topik-topik tentang subjek teknis (yaitu, *motion graphics* dan jaringan komputer), dan tentang profesi yang tersedia untuk keterampilan tersebut dan bagaimana peserta pelatihan harus mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja (misalnya sebagai animator untuk lulusan *motion graphics* dan sebagai operator jaringan/IT untuk lulusan jaringan komputer). Secara keseluruhan, dua pertiga responden telah mengikuti sesi tersebut yang meliputi 14 responden *motion graphics* tetapi hanya 4 responden jaringan komputer. Di antara mereka yang mengikuti, semua menganggap sesi tambahan bermanfaat.

- Gambar 16. Perolehan langganan Adobe Creative Cloud oleh lulusan *motion graphics* dan kebermanfaatannya



Catatan: Bagan pie untuk "Bermanfaat" hanya mempertimbangkan 12 lulusan yang memang memperoleh langganan Adobe Creative Cloud.

- Gambar 17. Kehadiran lulusan di sesi Zoom tambahan oleh Universitas Binus



► 4.2. Hasil kualitatif

Sebagaimana disebutkan di atas, wawancara mendalam dengan delapan lulusan – empat dari pelatihan jaringan komputer dan empat dari pelatihan *motion graphics* – dilakukan antara tanggal 20 Mei dan 2 Juni 2022, sekira enam bulan setelah mereka menyelesaikan pelatihan di BBPVP Bekasi. Wawancara dilakukan secara jarak jauh melalui panggilan telepon atau panggilan WhatsApp, dan delapan lulusan ini dipilih dengan mempertimbangkan kegiatan mereka saat ini. Tabel 5 dan 6 memberikan tinjauan singkat lulusan yang diwawancarai.

► Tabel 5. Peserta wawancara mendalam: Lulusan jaringan komputer

Jenis kelamin	Bekerja sebelum pelatihan?	Bekerja setelah pelatihan?
Perempuan	Tidak	Ya
Laki-laki	Tidak	Ya
Laki-laki	Tidak	Tidak
Laki-laki	Tidak	Ya

► Tabel 6. Peserta wawancara mendalam: Lulusan *motion graphics*

Jenis kelamin	Bekerja sebelum pelatihan?	Bekerja setelah pelatihan?
Perempuan	Ya	Tidak
Laki-laki	Tidak	Ya
Laki-laki	Ya	Ya
Laki-laki	Ya	Ya

Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi lebih rinci tentang berbagai pengalaman peserta pelatihan selama masa pra pelatihan, pelatihan dan pasca pelatihan, khususnya terkait dengan kegiatan kerja dan pengalaman pelatihan mereka. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara ini akan digunakan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang keterampilan dan kecakapan kerja peserta. Selain itu, diharapkan data kualitatif tersebut dapat memberikan perspektif baru tentang konteks baru pembelajaran bauran yang diujicobakan dalam dua pelatihan pelatihan tersebut.

Subyek wawancara mendalam berusia berkisar antara 18-29 tahun dengan tingkat pendidikan berkisar antara SMA/SMK dan sarjana. Sebagian besar responden wawancara tinggal di Kota Bekasi (lima responden), sedangkan sebagian lainnya tinggal di Kabupaten Bekasi, Jakarta, dan Padang (satu responden di masing-masing daerah). Wawancara juga berusaha untuk mendapatkan perspektif pembelajar perempuan dengan memilih dua dari tiga responden perempuan survei kuantitatif untuk diwawancarai. Ini memungkinkan studi ini memberikan wawasan yang akan berguna bagi peserta pelatihan perempuan. Bagian ini dibagi menjadi dua bagian yang pertama mengkaji pengalaman pelatihan responden dan yang kedua mengkaji pengalaman kerja mereka. Guna melindungi privasi subyek wawancara, analisis di bawah ini akan merujuk pada responden dengan menamai mereka dengan huruf (Responden A, Responden B, dan seterusnya). Responden A-D semuanya lulusan pelatihan jaringan komputer, dan Responden E-H semuanya lulusan pelatihan *motion graphics*.

4.2.1. Pengalaman pelatihan

Latar belakang dan minat terdahulu responden berkontribusi pada keputusan individu mereka untuk memilih pelatihan yang mereka ikuti. Di antara lulusan pelatihan jaringan komputer, tiga dari empat orang yang diwawancarai memiliki latar belakang yang linier dengan pendidikan mereka sebelumnya. Responden C dan D merupakan lulusan sekolah menengah kejuruan jurusan jaringan komputer, dan Responden A lulusan sekolah menengah kejuruan jurusan perangkat lunak komputer. Di antara lulusan *motion graphics*, pertimbangan utama responden adalah minat mereka pada seni/media. Responden E memiliki ketertarikan pada multimedia, Responden F pada menggambar, Responden G pada animasi, dan Responden H pada pengeditan video. Pelatihan *motion graphics* dirasakan oleh para responden sebagai kesempatan belajar yang dapat mengakomodasi minat mereka.

Terdapat beberapa kasus di mana responden terpaksa memilih pelatihan yang mereka ikuti karena pelatihan pilihan mereka sudah penuh. Misalnya, Responden B bermaksud untuk mendaftar pelatihan perhotelan, barista, atau memasak (perhotelan). Karena kuota penuh pada pelatihan-pelatihan tersebut, Responden B memilih jaringan komputer karena mereka menganggap bahwa pengetahuan komputasi pada umumnya akan berguna di dunia kerja. Dalam kasus lain, pelatihan gerak grafik dipilih oleh Responden F karena dia tidak mendapatkan kursi di pelatihan desain grafis, sehingga mendorongnya untuk memilih pelatihan yang mirip.

Karena pelatihan-pelatihan ini membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak tertentu, tidak adanya perangkat praktik dan pendukung mempengaruhi bagaimana perasaan peserta mengenai pelatihan-pelatihan tersebut. Tiga responden *motion graphics* merasa bahwa sesi pembelajaran mandiri menjadi tantangan karena tidak tersedianya komputer pribadi yang layak untuk berlatih *motion graphics*. Dua dari responden ini memiliki masalah karena rendahnya spesifikasi komputer mereka dan responden satunya lagi bahkan tidak memiliki komputer pribadi. Dua strategi digunakan oleh responden ini untuk mengatasi tantangan tersebut. Pertama, mereka berupaya mengisi kesenjangan pembelajaran melalui sesi tatap muka di BBPVP Bekasi, di mana mereka memiliki kesempatan untuk aktif belajar menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang tersedia di balai pelatihan. Kedua, selama sesi daring (pembelajaran mandiri dan Zoom), mereka menggunakan metode menggambar dengan tangan untuk membuat proyek *motion graphics* mereka.

Fakta bahwa tidak semua peserta memiliki perangkat keras dan perangkat lunak dengan persyaratan minimum yang sama tampaknya berkorelasi dengan fakta bahwa pendaftar pelatihan BBPVP Bekasi tidak diberi informasi tentang persyaratan ini secara merata dan konsisten. Salah satu responden mengatakan ini:

“Terdapat masalah dalam proses pendaftaran di pelatihan grafis gerak. Proses wawancara tampaknya tidak memiliki standar yang sama dengan yang lain. Salah satu pewawancara [pendaftar] mewajibkan memiliki laptop dan pewawancara [pendaftar] lainnya tidak mewajibkan laptop. Ini akan menimbulkan masalah mengingat pelatihan tersebut, dalam sesi daring, membutuhkan laptop atau PC untuk berlatih. Untuk peserta pelatihan yang tidak memiliki laptop atau PC, mereka berlatih di sesi daring dengan menggambar dengan tangan.” (Responden F, *motion graphics*)

Permasalahan persyaratan komputer pada pelatihan gerak grafik dapat dihindari jika BBPVP Bekasi secara ketat mengikuti silabus yang menyatakan bahwa kepemilikan komputer pribadi dengan spesifikasi tertentu adalah wajib bagi peserta pelatihan (lihat Lampiran 4 untuk silabus pelatihan *motion graphics*). Sebagaimana dikemukakan dalam kutipan dari Responden F di atas, pewawancara mungkin tidak mengetahui tentang persyaratan khusus untuk calon peserta pelatihan sebagaimana tercantum dalam silabus. Oleh karena itu, direkomendasikan agar BBPVP Bekasi memperkuat komitmennya untuk mematuhi persyaratan yang tercantum di silabus selama proses pendaftaran dan memberikan informasi secara memadai dan seragam kepada pewawancara dan perekrut tentang persyaratan apa pun.

Di pelatihan jaringan komputer, keterbatasan infrastruktur misalnya perangkat pribadi dan koneksi internet dinyatakan sebagai permasalahan utama. Responden B dan C mengalami ketidakstabilan koneksi internet selama pembelajaran Zoom. Sementara itu, telepon seluler yang digunakan oleh Responden A sebagai alat utama untuk mengakses sesi daring memiliki kecenderungan mengalami *overheat*. Namun, Responden D menyampaikan keluhan yang berbeda terkait pelatihan, menyatakan bahwa mereka sering merasa bosan karena pembelajaran hanya terfokus pada konsep tanpa praktik nyata.

Secara keseluruhan, instruktur pelatihan dipandang secara positif oleh responden, meskipun terdapat beberapa masukan konstruktif yang dapat dipertimbangkan. Di jaringan komputer, gestur akomodatif dilakukan oleh instruktur dalam mereka menyampaikan pelatihan. Responden B mengatakan mereka terus-menerus disemangati oleh instruktur, terutama ketika materi pelatihan sulit dipahami. Responden D mendapat kesan bahwa para instruktur terbuka dan ingin membantu menjelaskan materi dan berbagi pengalaman mereka. Kepribadian instruktur memberikan kegembiraan belajar di antara responden. Responden B dan C mengkategorikan instruktur memiliki gaya santai dengan kombinasi humor dan serius ketika fokus pada materi. Terdapat beberapa komentar kritis mengenai instruktur yang menawarkan jalan untuk perbaikan. Responden C mencatat bahwa instruktur cenderung hanya memberikan penjelasan konsep tingkat permukaan, dan mereka perlu lebih mendalam secara teknis terkait materi pelatihan. Responden A mencatat bahwa diperlukan lebih banyak keterlibatan interaktif dalam sesi Zoom, karena biasanya sesi zoom disampaikan dengan ceramah yang bisa membosankan dan tidak mampu menarik minat audiens.

Di *motion graphics*, para responden mengemukakan tantangan yang lebih besar dalam hal penyampaian dan pelibatan dalam pelatihan. Tuntutan mengenai waktu pembelajar aplikasi Adobe Creative Cloud yang lebih banyak diungkapkan oleh Responden H. Pandangan lain dari Responden G menekankan bahwa materi harus fokus tidak hanya pada konsep pengantar, tetapi juga pada keterampilan yang lebih maju misalnya "permukaan keras". Sesi zoom juga dipandang kurang interaktif dan tidak begitu elaboratif sebagaimana yang diharapkan oleh para responden. Alasan lain mengapa sesi Zoom kurang interaktif, menurut Responden F, adalah karena sesi daring hanya mengulang-ulang modul yang mereka diwajibkan untuk mempelajari ya sebelum sesi Zoom.

Meskipun beberapa pandangan dari responden menunjukkan perlunya perbaikan di bidang-bidang tertentu, secara keseluruhan, responden menganggap instruktur *motion graphics* cukup membantu dalam mengakomodasi pembelajaran peserta pelatihan. Responden F mengatakan bahwa instruktur aktif memberikan bantuan kepada peserta pelatihan yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran daring. Pandangan serupa diungkapkan oleh Responden G yang menyatakan bahwa instruktur selalu terbuka untuk mendiskusikan topik-topik *motion graphics* yang tidak ada di dalam modul pelatihan.

Para instruktur di kedua pelatihan memiliki peran strategis dalam mendorong peserta pelatihan untuk mengakses materi pembelajaran mandiri. Responden E membuka materi pembelajaran mandiri karena instruktur meminta secara khusus untuk mempelajari tutorial-tutorial di bidang *motion graphics*. Para instruktur juga mengajarkan materi pembelajaran mandiri secara daring dan tatap muka, sebagaimana ditegaskan oleh Responden F, G dan H. Pada hari-hari awal pelatihan, materi pembelajaran mandiri tidak dapat diakses karena masalah akun. Misalnya, Responden A tidak dapat membuka situs web untuk mengakses materi. Dalam kasus lain, Responden F baru dapat menyelesaikan masalah setelah menghubungi administrator akun. Ini menunjukkan bahwa platform e-training mungkin perlu peningkatan dan/atau perbaikan.

Mengenai dukungan ILO terhadap pelatihan pelatihan ini, tujuh dari delapan responden mengetahui dukungan ILO melalui berbagai upaya. Di *motion graphics*, salah satu responden mengakui manfaat memiliki program Adobe Creative Cloud. Namun, program tersebut tidak sepenuhnya dieksplorasi selama proses pelatihan karena beberapa faktor. Alasan pertama adalah karena penggunaan komputer dengan spesifikasi yang kurang memadai, sebagaimana ditegaskan oleh Responden E, F dan G. Alasan kedua adalah responden mengatakan lebih memilih untuk fokus pada keahlian khusus yang tidak terkait dengan Adobe Creative Cloud. Misalnya, Responden H tidak pernah menggunakan program Adobe karena ingin fokus pada perangkat lunak pemodelan 3D Blender. Alasan ketiga mengapa program Adobe tidak dieksplorasi sepenuhnya adalah karena sangat terbatasnya jumlah sesi Zoom dan sesi tatap muka dikhususkan untuk mempelajari atau mempraktikkan program Adobe. Sedangkan silabus (lihat Lampiran 4) mengatakan

sebaliknya, Responden H mengatakan bahwa, berdasarkan apa yang secara aktual diajarkan oleh instruktur, porsi yang lebih besar dari pelatihan tersebut difokuskan pada Blender. Responden E menambahkan bahwa mereka mendengar dari instruktur dan peserta pelatihan lain bahwa kompetensi dalam perangkat lunak Blender dapat membuka peluang kerja. Namun, mereka ingin memiliki lebih banyak sesi pembelajaran tentang perangkat lunak Adobe (khususnya After Effects dan Premiere Pro) agar memiliki keterampilan yang lebih luas.

Selain dukungan dari ILO, peserta pelatihan juga diberi makan, tunjangan transportasi, dan tunjangan pembelian kuota internet oleh BBPVP Bekasi. Dukungan ini dirasakan oleh para responden bermanfaat dan membantu para peserta. Sebagian responden menekankan pengalaman positif mereka dari dukungan ini.

Sebagai ringkasan akhir, tabel 7 di bawah ini memberikan gambaran singkat mengenai persepsi keseluruhan masing-masing responden mengenai pengalaman mereka mengikuti pelatihan.

► Tabel 7. Rangkuman persepsi peserta wawancara mendalam tentang pelatihan

Responden	Pelatihan	Pesan utama	Persepsi keseluruhan
A	Jaringan komputer	Mendapatkan teman dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan merupakan sisi menyenangkan pelatihan ini. Di sisi lain, pembelajaran daring menjadi menantang karena menghabiskan banyak kuota internet, membuat ponsel menjadi panas, dan terkadang merasa pusing menatap layar.	Positif
B	Jaringan komputer	Senang dengan pelatihan ini karena mendapatkan pengalaman dan teman. Selain itu, para instruktur mengakomodasi mereka meskipun mereka tidak memiliki latar belakang jaringan komputer.	Positif
C	Jaringan komputer	Senang dengan kegiatan belajar yang tidak membuat bosan. Pelatihan ini juga mengajarkan peserta untuk lebih disiplin dan menghargai orang lain.	Positif
D	Jaringan komputer	Senang dengan pelatihan karena mendapat teman, mendapat ilmu, dan karena tunjangan transportasi. Kedisiplinan siswa dilatih dengan mengikuti parade pagi dan menyapa semua orang di BBPVP Bekasi.	Positif
E	<i>Motion graphics</i>	Senang dengan pelatihan ini. Namun menyayangkan bahwa pelatihan tersebut lebih banyak mengajarkan tentang software Blender dan kurang pada program Adobe.	Positif
F	<i>Motion graphics</i>	Terkadang pelatihan memenuhi harapan mereka dan terkadang tidak. Oleh karena itu, dengan aktif bertanya, instruktur membantu menjaga harapan mereka.	Positif
G	<i>Motion graphics</i>	Pelatihan secara keseluruhan bagus. Namun terdapat beberapa materi yang tidak diajarkan. BBPVP Bekasi membahas semua aspek animasi dalam pelatihan <i>motion graphics</i> , tetapi hanya dasar. Harus ada pelatihan lanjutan untuk maju di bidang ini.	Positif
H	<i>Motion graphics</i>	Secara keseluruhan senang dengan pelatihan ini. Namun, sebagai pekerja mandiri editor video, tidak semua materi pelatihan dapat diterapkan sepenuhnya. Akibatnya, mencari tutorial di YouTube tetap menjadi pilihan.	Positif

4.2.2. Pekerjaan

4.2.2.1. Transisi dari pelatihan ke pasar tenaga kerja

Sertifikasi memainkan peran penting dalam membantu seseorang mendapatkan pekerjaan. Lulusan pelatihan jaringan komputer mendapatkan dua sertifikat, sertifikat BBPVP (dikeluarkan oleh penyelenggara pelatihan) dan sertifikat BNSP (dikeluarkan oleh Badan Sertifikasi Nasional). Namun, lulusan pelatihan *motion graphics* hanya mendapatkan sertifikat BBPVP. Mereka tidak diberi penjelasan yang cukup oleh BBPVP Bekasi mengapa mereka tidak mendapatkan sertifikat BNSP. Namun, memiliki sertifikat BBPVP saja atau sertifikat BBPVP dan BNSP tetap belum cukup untuk memastikan mendapat pekerjaan.

Misalnya, Responden D, seorang lulusan jaringan komputer, merasa sertifikat tambahannya (Sertifikasi Mikrotik di bidang jaringan komputer) sangat membantunya mendapatkan pekerjaan setelah pelatihan BBPVP. Responden A dan C yang tidak memiliki sertifikasi tambahan masih mencari pekerjaan pada saat wawancara. Responden B yang juga tidak memiliki sertifikasi tambahan sudah bekerja sebagai penjaga toko, pekerjaan yang tidak memerlukan keterampilan jaringan komputer.

Mengenai lulusan *motion graphics*, sertifikasi dan faktor eksternal misalnya mendapatkan pendanaan bisnis dan peluang pemagangan berkontribusi pada responden wawancara untuk mendapatkan pekerjaan yang berhubungan dengan *motion graphics*. Misalnya, Responden G mengikuti pelatihan tambahan di balai pelatihan lain, bidang studi animasi (yang melengkapi pelatihan *motion graphics*nya), setelah lulus dari BBPVP Bekasi. Responden G kemudian menerima tawaran pekerjaan menjadi pemodel 3D dari seorang instruktur di balai pelatihan lain tersebut. Responden E bekerja sebagai pemegang pemodel 3D karena dia melamar dan terpilih untuk program pemagangan ILO dan Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI). Meskipun Responden E memiliki sertifikat dari BBPVP, namun perusahaan tetap mewajibkannya untuk mengikuti pelatihan tambahan. Responden H membuka usaha pengeditan video setelah mendapatkan dana investasi dari temannya. Meskipun pelatihan di BBPVP Bekasi bermanfaat bagi bisnis Responden H dalam beberapa hal, namun dia harus terus mempelajari tutorial pengeditan video guna memperbarui keterampilannya untuk digunakan dalam bisnis. Responden F masih mencari pekerjaan yang berhubungan dengan *motion graphics* pada saat wawancara.

Sertifikat dari BBPVP Bekasi belum secara otomatis berarti pekerjaan karena beberapa hambatan. Pertama, banyak pekerjaan jaringan komputer menuntut kualifikasi melampaui yang dapat diberikan oleh BBPVP Bekasi. Misalnya, Responden A tidak melampirkan sertifikat jaringan komputer pada lamaran kerja karena pekerjaan yang mereka lamar sebagian besar membutuhkan kualifikasi tingkat universitas. Responden A menilai, sebagai lulusan sekolah menengah kejuruan, ijazahnya tidak memiliki nilai tambah di mata calon pemberi kerja. Justru, mereka mempertimbangkan untuk mencari pekerjaan sebagai operator atau pengawas kualitas karena jabatan ini terbuka untuk pemegang kualifikasi sekolah menengah kejuruan.

Kedua, terbatasnya pengalaman proyek atau kurangnya portofolio kerja menghambat lulusan BBPVP Bekasi untuk berhasil melamar pekerjaan di industri *motion graphics*. Menurut Responden G, beberapa studio animasi tidak menuntut kualifikasi tingkat tinggi atau bahkan sertifikat; melainkan, mereka mencari pelamar dengan portofolio yang baik sebagai persyaratan perekrutan utama. Seberapa bagus portofolio seseorang tergantung pada skala studio. Studio yang lebih besar menuntut aset yang lebih kompleks dan realistis (misalnya, di bidang pemodelan 3D). Tantangan utama yang dihadapi oleh lulusan BBPVP Bekasi dalam membuat portofolio adalah kurangnya akses terhadap fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan untuk membuatnya, misalnya laptop/PC yang layak, dan proses pembelajaran di BBPVP Bekasi yang lebih fokus pada pendekatan modular alih-alih pendekatan berbasis proyek. Inilah yang perlu diperhatikan oleh BBPVP Bekasi, karena silabus jelas mendorong produksi suatu proyek oleh peserta pelatihan dengan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Jika pendekatan ini diikuti, proyek tersebut dapat dicantumkan dalam portofolio peserta pelatihan.

Ketiga, mungkin ada aspek gender dalam pencarian kerja. Misalnya, salah satu responden wawancara menyatakan bahwa dia belum pernah melamar lowongan apa pun yang relevan dengan pelatihannya karena lowongan yang diberitahukan kepadanya hanya untuk kandidat laki-laki (yakni, terdapat kualifikasi jenis kelamin yang diskriminatif).

4.2.2.1. Pekerjaan atau kegiatan saat ini

4.2.2.1.1. Saat ini sudah bekerja

Enam dari delapan responden wawancara sudah bekerja pada saat wawancara. Di antara enam orang responden yang sudah bekerja, hanya dua yang memiliki kontrak tertulis: Responden D yang bekerja untuk jasa penyedia internet, dan Responden E yang menjadi pemegang di studio animasi. Empat responden memiliki perjanjian kerja lisan yang meliputi Responden A yang bekerja sebagai desainer grafis lepas, Responden B sebagai penjaga toko, Responden H sebagai pekerja mandiri editor video dan Responden G sebagai pemodel 3D. Tabel 8 di bawah ini merangkum pekerjaan enam responden tersebut, serta kesesuaian antara keterampilan yang dipelajari oleh para responden di BBPVP Bekasi dan pekerjaan mereka saat ini.

► **Tabel 8. Rangkuman pekerjaan saat ini responden wawancara mendalam dan kesesuaian pekerjaan tersebut dengan keterampilan yang diajarkan dalam pelatihan pelatihan mereka**

Respondem	Pelatihan	Pekerjaan saat ini	Kesesuaian pekerejaan dengan bidang pelatihan
A	Jaringan komputer	Desainer grafis lepas	Tidak sesuai
B	Jaringan komputer	Penjaga toko	Tidak sesuai
D	Jaringan komputer	Desk bantuan TI	Sesuai
E	<i>Motion graphics</i>	Pemegang pemodelan 3D	Sesuai
G	<i>Motion graphics</i>	Pemodelan 3D	Sesuai
H	<i>Motion graphics</i>	Pekerja mandiri editor video	Sesuai

Catatan: Tabel ini hanya mencantumkan peserta wawancara mendalam yang sudah bekerja pada saat wawancara.

Berdasarkan Tabel 8, empat orang yang diwawancarai telah mendapatkan pekerjaan yang memanfaatkan keterampilan yang dipelajari dalam pelatihan pelatihan dan dua memiliki pekerjaan yang tidak terkait dengan pelatihan mereka.

Dalam hal kesesuaian keterampilan antara pekerjaan responden saat ini dan profil pendidikan mereka sebelum pelatihan pelatihan, tampaknya pelatihan *motion graphics* memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada lulusan yang memungkinkan mereka untuk beralih ke jalur karier baru. Ketiga responden *motion graphics* yang sudah bekerja memiliki pekerjaan yang sangat berbeda dari bidang studi mereka sebelum mengikuti pelatihan pelatihan: Responden H memiliki gelar sarjana di bidang teknik mesin; Responden E pernah belajar teknik sepeda motor di sekolah menengah kejuruan; dan Responden G pernah kuliah tetapi belum lulus di bidang geografi. Tetapi setelah mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi, ketiganya bekerja di

bidang yang berhubungan dengan *motion graphics*. Ini mungkin karena mereka memilih pelatihan *motion graphics* karena minat dan hasrat mereka, dan dengan demikian bertekad kuat untuk mencari pekerjaan di bidang pilihan mereka itu. Gambaran tersebut kurang jelas di kalangan lulusan jaringan komputer yang sudah bekerja. Sebagaimana disebutkan di atas, Responden D bekerja di desk bantuan TI yang sejalan dengan pelatihan jaringan komputernya di BBPVP Bekasi serta pelatihan jaringan dan komputer sebelumnya yang dia terima di sekolah menengah kejuruan yang mengesankan adanya linieritas yang menghubungkan pekerjaannya saat ini dan pendidikan sekolahnya. Baik Responden A (desainer grafis lepas) maupun Responden B (penjaga toko) bekerja di pekerjaan yang tidak terkait dengan studi mereka sebelumnya – Responden A pernah mengikuti pelatihan vokasi di bidang perangkat lunak komputer dan Responden B telah lulus dari sekolah menengah atas – tetapi pekerjaan mereka juga tidak terkait dengan pelatihan jaringan komputer mereka di BBPVP Bekasi.

Responden yang sudah bekerja memberikan beragam alasan ketika mereka ditanya mengapa mereka memilih pekerjaan mereka saat ini. Responden A mengatakan bahwa pekerjaan desainer grafis lepas memberikan fleksibilitas waktu. Responden B memilih bekerja sebagai penjaga toko karena hanya itu pekerjaan yang ditawarkan kepadanya. Responden D memilih pekerjaan desk bantuan TI karena kejelasan tugasnya sehari-hari. Responden E berpandangan bahwa pemagangannya memberikan kesempatan untuk membuat portofolio yang penting dalam memajukan karier-nya sebagai pemodel 3D. Terakhir, Responden G dan H memilih pekerjaan mereka saat ini karena passion mereka terhadap pekerjaan tersebut.

Jejaring lulusan dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk mendapatkan kesempatan kerja. Responden A dan B sama-sama mengetahui pekerjaan mereka saat ini dari teman. Pekerjaan Responden H sebagai pekerja mandiri editor video bisa terwujud setelah seorang teman memberikan suntikan dana untuk membuka usaha, dan Responden G ditawarkan pekerjaan oleh seorang instruktur di pusat pelatihan lain yang diikutinya setelah BBPVP Bekasi. Namun, Responden D dan E mendapatkan informasi pekerjaan mereka masing-masing dari portal pekerjaan dan melalui program pemagangan ILO dan AINAKI.

Terdapat empat orang responden yang sudah memiliki pengalaman kerja sebelum pekerjaan mereka saat ini. Responden A pernah bekerja sebagai operator dan sebagai pemagang administrasi. Responden A tidak dapat melanjutkan pekerjaan sebelumnya karena tidak mendapatkan perpanjangan kontrak. Pekerjaan pertama Responden D setelah lulus pelatihan jaringan komputer adalah sebagai IT support di sebuah perusahaan parkir pada awal tahun 2022, namun dia meninggalkan pekerjaan tersebut karena beban kerja yang ada. Beberapa responden lain yang memiliki pengalaman kerja sebelumnya terkena dampak COVID-19. Responden E dan H diberhentikan di awal pandemi tahun 2020. Sebelumnya, Responden E pernah bekerja sebagai penyaji makanan di mall dan Responden H pernah bekerja sebagai supervisor produksi di pabrik tekstil.

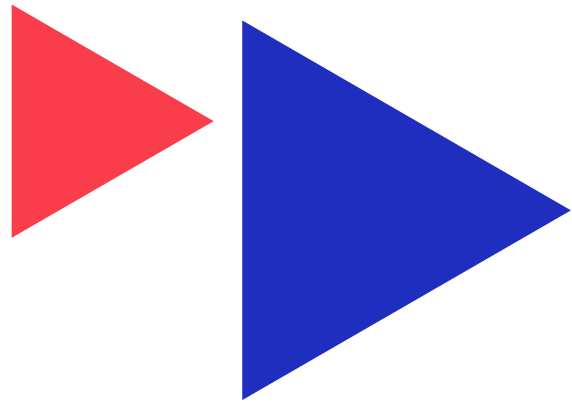
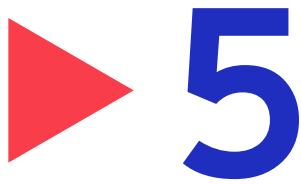
Dalam hal rencana kerja mereka di masa depan, sebagian responden mengatakan bahwa mereka ingin fokus pada pekerjaan mereka saat ini, sementara sebagian yang lain sudah berencana untuk mendapatkan pekerjaan lain. Responden B dan D ingin bertahan di pekerjaan mereka saat ini karena mereka baru saja bergabung dan ingin mendapatkan pengalaman kerja. Responden H tidak aktif mencari pekerjaan karena dia ingin memperbesar bisnisnya saat ini yang sudah mendapat investasi yang cukup besar. Sebaliknya, Responden A sedang melamar pekerjaan baru pada saat wawancara. Responden E sedang menunggu masa pemagangannya berakhir dan akan melamar pekerjaan lain jika perusahaan tidak menawarkan pekerjaan yang lebih permanen. Terakhir, Responden G ingin melamar kerja di studio animasi yang lebih besar kedepannya.

4.2.2.1.2. Saat ini belum bekerja

Kedua responden yang belum bekerja pada saat wawancara memiliki pengalaman kerja sebelumnya. Setelah lulus dari pelatihan jaringan komputer di BBPVP Bekasi, Responden C pernah bekerja sebagai teknisi sortir uang sejak bulan Desember 2021 sampai Februari 2022. Responden mengundurkan diri dari pekerjaannya karena gaji tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (terutama untuk transportasi). Sementara itu, setelah lulus dari pelatihan *motion graphics*, Responden F memiliki beragam pengalaman kerja dari tahun 2017 hingga 2021 bekerja sebagai perancang busana dan guru seni. Responden mengalami pemutusan hubungan kerja saat pandemi COVID-19.

Untuk Responden C dan Responden F, media sosial dan portal pekerjaan menjadi saluran yang paling mereka andalkan selama mereka mencari pekerjaan. Responden C telah melamar pekerjaan yang dia ketahui dari Instagram, mengirimkan sekira 20 lamaran sejak bulan Februari 2022 (berakhirnya pekerjaan terakhir). Responden C meyakini bahwa kegagalan lamarannya adalah karena kurangnya pengalaman dan keterampilan. Pada saat wawancara, Responden C sedang dalam proses perekrutan di sebuah perusahaan mobil dan sedang menunggu tahap selanjutnya setelah lulus tes psikologi perusahaan. Responden ini mengetahui lowongan perusahaan dari internet dan melamar melalui salah satu tetangganya. Jika responden ini mendapatkan pekerjaan ini, maka itu akan menunjukkan bahwa koneksinya dengan tetangganya mungkin menjadi faktor kunci yang menunjukkan sekali lagi pentingnya memanfaatkan jaringan ketika sedang berupaya mencari pekerjaan dan tidak bergantung sepenuhnya pada internet dan media sosial.

Setelah menyelesaikan pelatihan *motion graphics* di BBPVP Bekasi, Responden F mencoba melamar pekerjaan yang dia temukan melalui media sosial dengan mengirimkan lebih dari 50 lamaran. Untuk beberapa lamaran pekerjaan, Responden F maju hingga tahap wawancara, tetapi untuk sebagian lamaran yang lain, dia tidak menerima panggilan lebih lanjut. Responden F meyakini bahwa dia kurang dalam beberapa keterampilan yang dibutuhkan dalam karier desain.



Temuan utama

1. Dari 32 orang yang lulus dari kedua pelatihan pelatihan pada bulan November 2021, 27 (84,4 persen) berpartisipasi dalam survei daring dan 8 berpartisipasi dalam wawancara mendalam.
2. Sebagian besar peserta pelatihan relatif muda, laki-laki, tinggal di wilayah Bekasi, dan merupakan lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK). Mayoritas dari mereka belum pernah mengikuti pelatihan sebelumnya di BBPVP Bekasi dan belum pernah bekerja sebelum mengikuti pelatihan di BBPVP Bekasi.
3. Sebelum mengikuti pelatihan, 10 dari 27 responden pernah bekerja. Setelah lulus pelatihan, 15 dari 27 responden sudah bekerja pada saat survei (baik untuk orang lain/perusahaan atau pekerja mandiri).

Pengalaman pelatihan

4. Dalam hal sumber informasi seputar pelatihan, responden dari kedua pelatihan memiliki akses informasi ke pelatihan melalui media sosial, teman/rekan, keluarga dan BBPVP Bekasi. Dalam hal motivasi responden untuk mendaftar pelatihan, tidak ada satupun dari mereka yang mendaftar pelatihan karena ikut-ikutan dengan teman. Sebaliknya, memiliki minat terhadap mata pelajaran atau mendapat dorongan dari keluarga/orang tua menjadi alasan umum responden untuk mendaftar pelatihan. Wawasan dari wawancara mendalam menunjukkan bahwa minat responden terhadap pelatihan yang mereka pilih seringkali diperkuat oleh latar belakang mereka sebelumnya, terutama di antara mereka yang pelatihannya merepresentasikan perkembangan linier dari pendidikan mereka sebelumnya.
5. Secara keseluruhan, sebagian besar peserta di kedua pelatihan mendaftar di minggu terakhir sebelum pelatihan dimulai. Namun, lima responden dari pelatihan *motion graphics* mendaftar antara 10 dan 20 hari sebelum pelatihan; hal serupa terjadi hanya pada satu responden jaringan komputer (yang mendaftar 20 hari sebelum pelatihan dimulai).
6. Sebagian besar responden mengetahui adanya platform pembelajaran mandiri pelatihan ini dan di antara mereka yang tahu, sebagian besar telah menonton video di platform tersebut. Mereka yang tidak menonton video menyebutkan bahwa topik video telah dibahas dalam sesi Zoom oleh instruktur. Namun, instruktur memang memiliki peran strategis dalam mendorong peserta untuk mengakses materi pembelajaran mandiri.
7. Untuk sesi Zoom dan tatap muka, semua responden menghadiri masing-masing sesi, karena mereka diwajibkan untuk mengisi daftar hadir.
8. Materi pembelajaran mandiri daring dan sesi Zoom kedua pelatihan membutuhkan komputer pribadi, sebagaimana tercantum dalam silabus pelatihan, dan peserta pelatihan harus diberitahu tentang hal ini oleh BBPVP Bekasi selama proses seleksi. Sementara sebagian besar responden mengatakan mereka telah diberitahu tentang persyaratan ini, sebagian lain tidak. Karena

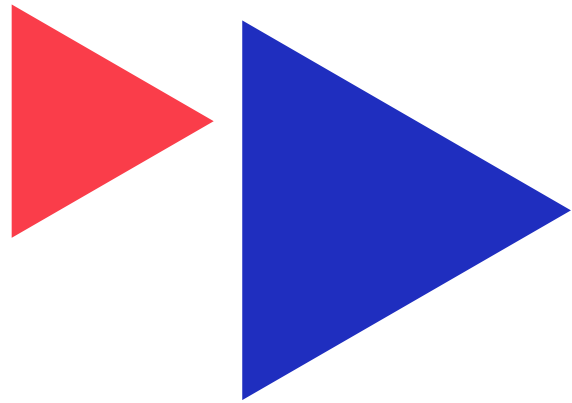
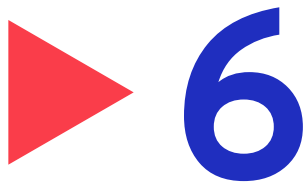
pelatihan ini membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak tertentu, maka persyaratan tersebut harus dikomunikasikan oleh BBPVP Bekasi. Sebagaimana ditemukan oleh studi ini, ketersediaan fasilitas praktik dan pendukung berdampak pada bagaimana peserta memandang dan mengevaluasi pelatihan pelatihan mereka, serta bagaimana mereka memanfaatkan materi pelatihan. Jika fasilitas praktik dan pendukung tersebut tersedia, responden memandang lebih positif terkait pelatihan pelatihan dan memanfaatkan materi pelatihan secara lebih optimal. Demikian pula, bila fasilitas tersebut tidak tersedia, peserta lebih cenderung memberikan penilaian negatif dan menyatakan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran mereka kurang optimal. Masalah persyaratan komputer untuk pelatihan dapat dihindari jika BBPVP Bekasi mengikuti silabus selama proses perekrutan/pendaftaran, karena secara jelas silabus menyatakan bahwa peserta pelatihan wajib memiliki komputer pribadi dengan spesifikasi tertentu. Komitmen untuk berpegang pada silabus selama proses pendaftaran harus diperkuat.

9. Sebagian besar responden yang mengetahui adanya materi pembelajaran tambahan *soft skill* dan kewirausahaan mempelajari keduanya. Responden mengakses materi *soft-skill* karena ingin meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya, menganggapnya bermanfaat bagi mereka dalam melamar pekerjaan. Mengenai materi kewirausahaan, responden mengaksesnya karena mereka menganggapnya dapat membantu mereka untuk mempersiapkan usaha bisnis di masa depan dan untuk mencari tahu bagaimana memanfaatkan peluang bisnis. Sebagian responden tidak mengakses materi kewirausahaan karena tidak tertarik, belum siap membuka usaha, atau mengaku tidak memiliki kesempatan untuk mempelajari materi tersebut.
10. Untuk kedua pelatihan, instruktur dipersepsikan secara positif oleh responden. Instruktur dipandang membantu dan mendorong. Namun demikian, beberapa masukan konstruktif dari responden dapat dipertimbangkan, terutama mengenai penyampaian pelatihan dan penjabaran konten pembelajaran. Komunikasi interaktif selama sesi daring antara instruktur dan peserta sangat penting untuk proses pembelajaran, sebagaimana dikonfirmasi oleh responden. Selain itu, responden memiliki harapan yang tinggi untuk mempelajari secara detail mata pelajaran yang digariskan dalam silabus (misalnya dengan mengoptimalkan penggunaan materi pembelajaran mandiri).
11. Mengenai dukungan pelatihan lebih lanjut yang ditawarkan oleh ILO, mayoritas responden dari kedua pelatihan menghadiri sesi kuliah tambahan (melalui Zoom) dari Binus University dan mereka merasa sesi tambahan tersebut bermanfaat. Semua responden dari pelatihan *motion graphics* menerima langganan Adobe Creative Cloud dan pelatihan tentang aplikasi Adobe melalui grup WhatsApp dan menganggap dukungan tambahan ini berguna. Namun, saat didalami dalam wawancara, program Adobe tidak sepenuhnya dieksplorasi selama pelatihan meskipun silabus menunjukkan bahwa program tersebut akan menjadi fokus pelatihan. Ini disebabkan oleh: komputer peserta pelatihan memiliki spesifikasi yang tidak memadai; preferensi sebagian peserta pelatihan untuk mempelajari perangkat lunak selain Adobe; dan hanya ada sesi yang terbatas yang diatur oleh instruktur untuk mempelajari atau mempraktikkan program Adobe secara khusus.

Pengalaman pekerjaan

12. Jeda waktu antara kelulusan dan mendapat kerja dapat menjadi informasi tentang kemudahan dan/atau kesulitan yang dialami oleh lulusan dalam mencari pekerjaan. Di antara responden yang bekerja pada saat survei, rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan pekerjaan setelah lulus sekira 1-2 bulan, sedikit lebih pendek dari rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mencari pekerjaan di Indonesia, yaitu 2,8 bulan (Safitri dan Afiatno 2020). Namun, dua peringatan penting harus diingat. Pertama, sampel dalam penelitian ini kecil, maka tidak dapat dan seharusnya tidak disimpulkan atau digeneralisasikan bahwa lulusan dari BBPVP memiliki masa pencarian kerja yang lebih pendek dari rata-rata orang Indonesia. Kedua, durasi yang disebutkan di atas hanya untuk lulusan yang memang mendapatkan pekerjaan, tetapi sejumlah cukup besar (12, atau 44 persen) tidak bekerja pada saat survei.

13. Metode yang paling banyak digunakan oleh lulusan yang bekerja untuk mendapatkan pekerjaan adalah melamar lowongan pekerjaan (14 responden) dan menghubungi pemberi kerja secara langsung (2 responden). Informasi tentang lowongan pekerjaan diambil dari iklan. Tidak ada informasi mengenai lowongan pekerjaan yang didapatkan dari BBPVP Bekasi.
14. Berjejaring dengan lulusan dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk mendapatkan kesempatan kerja. Empat dari enam responden wawancara mendalam yang sudah bekerja pada saat wawancara menyatakan bahwa mereka dapat memperoleh pekerjaan dengan dukungan dan bantuan dari jaringan mereka.
15. Sertifikasi memainkan peran penting dalam membantu seseorang mendapatkan pekerjaan. Namun, sertifikat dari BBPVP dan/atau dari BNSP tidak secara otomatis berarti pekerjaan di pasar tenaga kerja karena hambatan tertentu. Pertama, banyak pekerjaan yang menuntut kualifikasi tingkat universitas, terutama untuk pekerjaan jaringan komputer. Kedua, banyak pekerjaan menuntut tingkat pengalaman minimal dan/atau portofolio, terutama untuk pekerjaan *motion graphics*. Ketiga, aspek gender (dan diskriminatif) dari banyak lowongan pekerjaan, terutama di jaringan komputer, membutuhkan pelamar laki-laki. Sementara aspek diskriminasi gender ditangani dengan lebih baik di industri itu sendiri, tingkat kualifikasi yang ditawarkan dan kemampuan peserta pelatihan untuk mengembangkan pengalaman dan portofolio dapat dan harus ditangani oleh BBPVP Bekasi.
16. Memiliki sertifikat tambahan juga bermanfaat bagi lulusan BBPVP, karena memungkinkan mereka memiliki nilai tambah saat melamar pekerjaan. Misalnya, sertifikat tambahan dari pelatihan desain khusus atau topik khusus dalam jaringan komputer.
17. Dari 15 responden yang sudah bekerja pada saat survei, 12 orang bekerja pada orang lain/ perusahaan; 1 responden pekerja mandiri; dan 2 responden melakukan kedua jenis pekerjaan tersebut. Sebagian responden ingin tetap di pekerjaan mereka saat ini dan sebagian yang lain ingin melamar pekerjaan yang lebih baik. Tujuh dari 15 responden yang bekerja memiliki pekerjaan yang sesuai dengan program pelatihannya, namun 8 responden sisanya mengambil pekerjaan yang tidak sesuai dengan keterampilan yang dipelajarinya di BBPVP Bekasi.
18. Responden dengan pendapatan tertinggi (>5 juta rupiah per bulan) memiliki dua pekerjaan dan kedua pekerjaan tersebut tidak berhubungan langsung dengan keterampilan yang mereka pelajari di BBPVP Bekasi. Responden dengan pendapatan terendah berpenghasilan kurang dari 500.000 per bulan dan bekerja sesuai dengan keterampilan yang dipelajari di BBPVP Bekasi. Secara keseluruhan, responden yang pekerjaannya sesuai dengan keterampilan yang dipelajari di BBPVP Bekasi memperoleh beragam tingkat pendapatan. Ini menunjukkan bahwa kesesuaian pekerjaan dan keterampilan tidak menjamin responden memiliki pendapatan yang (lebih) tinggi.
19. Meningkatkan kemampuan kerja perorangan juga harus disertai dengan penguatan ekosistem pasar tenaga kerja. Mengenai 12 responden yang tidak bekerja, ini disebabkan oleh: (a) mereka merasa belum menemukan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi mereka; (b) mereka gagal dalam proses perekrutan; (c) sertifikat mereka tidak diakui oleh pemberi kerja (d); mereka tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh industri/pengusaha dan (e) mereka diberhentikan saat pandemi COVID-19.



Rekomendasi

Secara umum, hasil menunjukkan bahwa peserta pelatihan memiliki tanggapan positif terhadap pelatihan pelatihan ini. Namun, terdapat tantangan yang muncul selama proses pelatihan dan selama masa transisi dari pelatihan ke pasar tenaga kerja. Studi ini mengajukan beberapa rekomendasi:

1. Model pembelajaran bauran yang digunakan dalam *motion graphics* dan jaringan komputer harus diuji coba di lebih banyak kelas dan dengan lebih banyak peserta, sehingga kita memiliki lebih banyak informasi mengenai efektivitas pelatihan bauran dan hasil ketenagakerjaannya.
2. Studi pekacakan lulusan hendaknya dilakukan paling cepat dua bulan setelah mereka menyelesaikan pelatihan pelatihan. Ini memberikan waktu bagi para lulusan untuk mencari pekerjaan dan bagi studi tersebut untuk lebih memahami upaya mereka, termasuk naik turunnya mencari pekerjaan.
3. Komitmen untuk tetap berpegang pada silabus selama proses pendaftaran harus diperkuat. Artinya, manajemen BBPVP Bekasi (dan BBPVP lain yang menerapkan pembelajaran bauran) harus menginformasikan kepada instruktur dan pewawancara yang terlibat dalam proses pendaftaran dan seleksi tentang semua prasyarat sebagaimana tercantum dalam silabus, misalnya persyaratan minimum khusus untuk pendaftar dan gawai/alat pribadinya (khususnya spesifikasi komputer).
4. Komitmen untuk tetap berpegang pada silabus juga harus diperkuat dalam penyampaian pelatihan pelatihan. Sebagaimana ditemukan dalam studi ini, pencari kerja – termasuk lulusan pelatihan pelatihan BBPVP Bekasi – diharapkan oleh industri memiliki suatu tingkat pengalaman minimal dan portofolio kerja. Silabus pelatihan dirancang untuk tujuan ini, yaitu agar peserta pelatihan membuat proyek selama pelatihan dan menghasilkan keluaran proyek akhir di akhir pelatihan pelatihan. Bila pendekatan ini diikuti, peserta pelatihan akan memiliki proyek yang dapat mereka cantumkan ke dalam portofolio mereka untuk ditunjukkan kepada calon pemberi kerja.
5. Instruktur harus didorong untuk: (a) menciptakan ruang yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih interaktif antara instruktur dan peserta; (b) mengeksplorasi konsep-konsep dalam silabus secara lebih rinci dan spesifik untuk mengundang rasa ingin tahu, memperdalam proses pembelajaran (termasuk mengoptimalkan penggunaan materi pembelajaran mandiri), dan mendorong penggunaan program Adobe atau program lain yang dibahas di dalam materi ; dan (c) mendedikasikan lebih banyak waktu untuk mengikuti silabus pelatihan sehingga peserta pelatihan dapat menghasilkan sebuah proyek di akhir pelatihan pelatihan yang dapat mereka cantumkan dalam portofolio mereka.
6. Kapasitas instruktur harus dibangun secara rutin. Ini hendaknya tidak hanya dilakukan melalui pelatihan, tetapi juga melalui praktik dan pemagangan dengan industri.
7. Disarankan dilakukan studi tersendiri mengenai instruktur untuk lebih memahami pandangan, wawasan dan kapasitas mereka, dan cara terbaik untuk mendukung mereka dalam merancang dan menyampaikan pelatihan pelatihan keterampilan digital dan pelatihan bauran.

8. Kemnaker perlu mempertimbangkan untuk meningkatkan platform e-training, sehingga peserta pelatihan tidak akan kesulitan mengaksesnya kapan saja dan dari mana saja.
9. Peningkatan platform e-training harus mencakup cara instruktur dan peserta pelatihan berinteraksi lebih aktif dan interaktif; dan agar interaksi ini ditangkap oleh platform sehingga baik peserta pelatihan maupun instruktur dapat dinilai terkait kinerja dan partisipasi mereka di dalam kelas.
10. Untuk meningkatkan relevansi pelatihan di BBPVP Bekasi, industri harus dilibatkan selama proses pengembangan materi dan penyampaian pelatihan pelatihan.
11. Untuk meningkatkan kecakapan kerja lulusan, penyelenggara pelatihan harus menawarkan lebih banyak informasi tentang lowongan kerja dan/atau peluang pemagangan untuk membantu mereka terhubung secara lebih efektif dengan pasar tenaga kerja. BBPVP Bekasi dapat meningkatkan kerjasamanya dengan industri dan instansi terkait lainnya dalam hal ini.

▶ Referensi

Kompas.com, 2022. "Daftar UMK 2022 di DKI Jakarta, Banten, dan Jawa Barat." 19 Juni.

Prasetyo, Dimas Agung, Daru Hagni Setyadi, Anak Agung Ayu Dhea Crystalia, Sesilia Dea Ramadhani, dan Enda Riyani. Tidak dipublikasikan. "Studi Kelayakan dan Rekomendasi Teknis Implementasi e-BLK", 2022. Laporan disusun untuk ILO.

Safitri, Hendri Cahyo Dwi, dan Bambang Eko Afiatno. 2020. "Job Search Duration and Business Preparation Duration: An Empirical Study of Micro Data in Indonesia with Cox Regression." *Jurnal Economia* 16 (1): 56–70.

Schomburg, Harald. 2016. *Carrying out Tracer Studies*. ETF, Cedefop, and ILO.

Wiryasti, Cornelia Hirania, Janti Gunawan, dan Tauvik Muhamad. 2020. *Rapid Assessment of Information and Communication Technology Skills Demand in Indonesia*. ILO.

► Lampiran

Lampiran 1. Kuesioner survei

STUDI PENELUSURAN LULUSAN BBPLK BEKASI PROGRAMME PELATIHAN MOTION GRAPHIC DAN JARINGAN KOMPUTER

Selamat pagi/siang/malam, Ibu/Bapak/Saudara,

Saat ini, *International Labour Organization* (ILO) Jakarta, sedang melakukan Studi Penelusuran Lulusan BBPLK Bekasi yang telah mengambil pelatihan *Motion Graphic* dan Teknisi Jaringan Utama Komputer pada tanggal 11 Oktober sampai dengan 29 November 2021.

Oleh sebab itu kami mohon kesediaan Ibu/Bapak/Saudara untuk berpartisipasi dalam studi ini. Pengisian kuesioner untuk studi ini akan memakan waktu sekitar 10 menit. Bagi Bapak/Ibu/Saudara yang sudah mengisi dengan lengkap, kami akan memberikan kompensasi sebesar Rp.50.000 yang akan kami kirimkan dalam bentuk GoPay / kuota internet/uang tunai ke rekening bank Bapak/Ibu/Sdr.

Kami menjamin kerahasiaan semua informasi yang dikumpulkan. Jika Bapak/Ibu/Sdr memerlukan tambahan informasi dan keterangan lebih lanjut mengenai kegiatan ini, silakan menghubungi Rihlah Romdoniah di nomor WA 085659738848.

SEKSI ID – DATA RESPONDEN

ID01	Nama lengkap				
ID02	Sebutkan nama jurusan yang sudah Anda ikuti	1. Motion Graphic 2. Teknisi Jaringan Utama Komputer			
ID03	Domisili tempat tinggal	1. Kota Bekasi 2. Kabupaten Bekasi 3. Lainnya, sebutkan.....			
ID04	Jenis Kelamin	1. Laki-laki 2. Perempuan			
ID05	Umur berdasarkan ulang tahun terakhir	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Tahun</td> </tr> </table>			Tahun
		Tahun			

SEKSI ET- INFORMASI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN YANG PERNAH DIIKUTI

ET01	Apa jenjang pendidikan tertinggi yang pernah diikuti?	1. <= SD Sederajat/ Paket A 2. SMP Sederajat/ Paket B 3. SMA/ MA/ Paket C 4. SMK/ MAK 5. Akademi (D1/D2/D3/D4) 6. Sarjana (S1) 7. S2/S3
ET02	Apakah Anda mengikuti pendidikan tersebut hingga tamat?	1. Ya 2. Tidak
ET03	Apakah Anda pernah mengikuti kegiatan pelatihan lain sebelum mengambil pelatihan <i>Motion Grafik</i> atau Teknisi Jaringan Utama Komputer di BBPLK Bekasi?	1. Ya 2. Tidak ⇒ lanjut seksi AC
ET04	Berapa jumlah pelatihan yang pernah Anda ikuti sebelumnya?	
ET05	Apa bidang pelatihan yang pernah Anda ikuti sebelumnya? (jawaban bisa lebih dari satu)	
ET06	Dimana Anda mengikuti pelatihan tersebut? (jawaban bisa lebih dari satu)	a. BLK/BBPLK b. LPKS (Lembaga Pelatihan Kerja Swasta) c. Lainnya,
ET07	Apakah Anda mengikuti pelatihan di BBPLK Bekasi hingga mendapatkan sertifikat pelatihan?	1. Ya 2. Tidak ⇒ lanjut seksi AC 3. Lainnya,
ET08	Apakah jenis sertifikat yang Anda peroleh saat itu?	1. Sertifikat dari Lembaga Pelatihan 2. Sertifikat dari Badan Sertifikasi Profesi (BNSP)/ Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) 3. Lainnya,

SEKSI AC- KEGIATAN SEBELUM PELATIHAN

Jelaskan kegiatan Anda dalam kurun waktu
1 tahun terakhir **SEBELUM** mengikuti pelatihan di BBPLK Bekasi.

AC01	Sebelum mengikuti pelatihan Motion Graphic atau Teknisi Jaringan Utama Komputer di BBPLK Bekasi, apa kegiatan Anda?	1. Bekerja untuk orang lain/ perusahaan 2. Bekerja membuka usaha sendiri ⇒ lanjut ke AC07 3. Bekerja untuk orang lain/perusahaan DAN membuka usaha sendiri 4. Tidak bekerja ⇒ lanjut AC09				
AC02	Saat Anda pertama kali menghadiri pertemuan pelatihan Motion Graphic atau Teknisi Jaringan Utama Komputer di BBPLK Bekasi, apakah saat itu Anda masih bekerja atau sudah berhenti kerja?	1. Sudah berhenti dari pekerjaan sebelumnya 2. Masih bekerja ⇒ lanjut ke AC05				
AC02a	Apa pekerjaan Anda sebelumnya?					
AC03	Mengapa Anda berhenti dari pekerjaan sebelumnya? (jawaban boleh lebih dari satu)	a. Mengundurkan diri karena ingin mencari tantangan baru b. Mengundurkan diri / resign karena pindah tempat tinggal c. mengundurkan diri karena ingin mengikuti pelatihan d. PHK karena pandemi COVID-19 e. PHK karena alasan lain f. Lainnya,				
AC04	Berapa lama Anda bekerja pada pekerjaan tersebut hingga Anda berhenti bekerja?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Bulan</td> </tr> </table> Lanjut ke AC06				Bulan
			Bulan			
AC05	Apa pekerjaan Anda saat itu?					
AC05a	Apakah Anda kemudian memutuskan berhenti bekerja?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut ke AC06				
AC05b	Berapa lama Anda bekerja pada pekerjaan tersebut hingga Anda berhenti bekerja?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Bulan</td> </tr> </table>				Bulan
			Bulan			

AC06	Saat Anda pertama kali menghadiri pertemuan pelatihan <i>Motion Graphic</i> atau Teknisi Jaringan Utama Komputer di BBPLK Bekasi, apakah saat itu Anda sedang menjalankan usaha sendiri?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut ke seksi PP			
AC07	Apa bidang usaha yang Anda jalankan saat itu?				
AC08	Apakah usaha tersebut masih berjalan?	1. Ya 2. Tidak Lanjut ke seksi PP			
AC09	Mengapa Anda tidak bekerja sebelum mengikuti pelatihan?	1. Belum menemukan pekerjaan yang cocok 2. Gagal masuk seleksi pekerjaan 3. Sedang menyiapkan usaha 4. Masih bersekolah 5. Lainnya,			
SEKSI PP – PENDAFTARAN PELATIHAN DI BBPLK BEKASI					
PP01	Darimana Anda mengetahui programme pelatihan <i>Motion Graphic</i> atau Teknisi Jaringan Utama Komputer di BBPLK Bekasi? (pilihan boleh lebih dari satu)	a. Media Sosial (<i>Facebook, Twitter, Instagram, dll</i>) b. Teman dan kolega c. Keluarga d. Informasi dari BLK (Kios 3in1, website, pegawai, selebaran, dll) e. Lainnya,			
PP02	Mengapa Anda memilih programme pelatihan yang Anda ikuti?	a. Disuruh orang tua b. Karena minat c. Ikut teman d. Lainnya,			
PP03	Berapa lama masa tunggu antara saat Anda mendaftar hingga Anda mengikuti pelatihan?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Hari</td> </tr> </table>			Hari
		Hari			
PP03a	Apakah BBPLK menginformasikan syarat bahwa Anda harus memiliki akses terhadap Komputer untuk mengikuti pelatihan?	1. Ya 2. Tidak			
PP04	Apakah ada pembayaran yang Anda lakukan saat mendaftar ke BBPLK?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut seksi KP			

PP04a Sebutkan besaran biaya pendaftaran
pelatihan di BBPLK Bekasi

SEKSI KP- PELATIHAN DI BBPLK BEKASI

Jelaskan bagaimana Anda mengikuti proses pelatihan selama 1.5 bulan di BBPLK Bekasi. Mulai dari pembelajaran mandiri dengan mempelajari video pembelajaran melalui *platform online*/ daring Kemnaker/BLK, pelatihan jarak jauh melalui *platform Zoom*, dan pelatihan langsung secara tatap muka di BBPLK Bekasi

KP01 Apakah anda tahu bahwa Anda bisa belajar sendiri dengan menonton video-video pembelajaran melalui *platform online*/ daring pelatihan Kemnaker/BLK?

1. Ya
2. Tidak ⇒ **Lanjut KP06**

KP02 Dari mana Anda mengetahui mengenai hal tersebut?

1. Instruktur
2. Teman
3. ILO

KP03 Apakah Anda menonton dan mempelajari video pembelajaran yang tersedia di *platform online*/ daring pelatihan?

1. Ya
2. Tidak ⇒ **Lanjut KP05**

KP04 Apa perangkat yang Anda gunakan untuk mengakses materi video pembelajaran?

1. HP
2. Laptop/PC
3. Lainnya,

KP04a Berapa minggu Anda menonton video pembelajaran di *platform online*/ daring Kemnaker/BLK?

		Minggu
--	--	--------

Lanjut KP06

KP05 Mengapa Anda tidak mengakses video pembelajaran tersebut?

.....

KP06 Apakah mengikuti pelatihan sesi *Zoom* dengan Instruktur BBPLK?

1. Ya
2. Tidak ⇒ **Lanjut KP10**

KP07 Berapa lama Anda mengikuti pelatihan sesi *Zoom* per hari?

	Jam
--	-----

KP08 Berapa minggu Anda mengikuti pelatihan sesi *Zoom*?

	Minggu
--	--------

KP08a	Apa perangkat yang Anda gunakan untuk mengikuti pelatihan sesi <i>Zoom</i> ?	1. HP 2. Laptop/PC 3. Lainnya,			
KP09	Apakah pelatihan sesi <i>Zoom</i> membahas materi-materi video pembelajaran yang ada di <i>platform online</i> / daring Kemnaker/BLK?	1. Ya 2. Tidak 3. Tidak tahu karena saya tidak mempelajari videonya			
KP10	Mengapa Anda tidak mengikuti pelatihan sesi <i>Zoom</i> ?				
KP11	Apakah Anda mengikuti pelatihan sesi tatap muka di BBPLK Bekasi?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut KP16			
KP12	Berapa lama Anda mengikuti pelatihan sesi tatap muka di BBPLK Bekasi per hari?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Jam</td> </tr> </table>		Jam	
	Jam				
KP13	Berapa minggu Anda mengikuti pelatihan sesi tatap muka di BBPLK Bekasi?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Minggu</td> </tr> </table>			Minggu
		Minggu			
KP14	Apakah pelatihan sesi tatap muka membahas materi-materi yang ada di sesi <i>Zoom</i> ?	1. Ya 2. Tidak 3. Tidak tahu karena saya tidak mengikuti sesi <i>Zoom</i>			
KP15	Apakah pelatihan sesi tatap muka membahas materi-materi video pembelajaran yang ada di <i>platform online</i> / daring Kemnaker/BLK?	1. Ya 2. Tidak 3. Tidak tahu karena saya tidak mempelajari videonya Lanjut KP17			
KP16	Mengapa Anda tidak mengikuti pelatihan sesi tatap muka di BBPLK Bekasi?				
KP17	Sebutkan unit kompetensi yang Anda kuasai? (jawaban boleh lebih dari satu)	a. Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain b. Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi c. Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital d. Membuat Model 3D berbasis Hardsurface			

KP17

Sebutkan unit kompetensi yang Anda kuasai? (jawaban boleh lebih dari satu)

- e. Membuat Susunan (Layout) aset pada Bidang 3D
- f. Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D
- g. Membuat Artistik Pencahayaan 3D
- h. Membuat Setting Sifat Bahan 3D (Shading)
- i. Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik layer 2D
- j. Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir
- k. Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
- l. Menciptakan Karya Desain
- m. Mengevaluasi Hasil Karya Desain
- n. Membuat Aset Gambar 2D Puppeteer (Cut Out Animation)
- o. Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Composition)
- p. Membuat Reka Adegan Animasi Awal (3D Previsualisasi)
- q. Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering)
- r. Mengoperasikan Perangkat Produksi Animasi
- s. Mengumpulkan kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan
- t. Mengumpulkan data peralatan jaringan teknologi yang sesuai
- u. Merancang topologi jaringan
- v. Merancang pengalamatan jaringan
- w. Menentukan spesifikasi perangkat jaringan
- x. Memasang kabel jaringan
- y. Memasang jaringan nirkabel
- z. Mengkonfigurasi switch pada jaringan
- aa. Mengkonfigurasi routing pada perangkat jaringan dalam satu autonomous system
- ab. mengkonfigurasi routing pada perangkat jaringan antar autonomous system
- ac. lainnya

KP18	Apa saja materi dan keterampilan yang ingin Anda pelajari selama pelatihan di BBPLK Bekasi, namun ternyata tidak Anda dapatkan?
KP19	Apakah Anda tahu ada materi mengenai <i>soft skill</i> dan kewirausahaan/bisnis? 1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut KP22
KP20	Apakah Anda mempelajari materi-materi <i>soft skills</i> yang tersedia? 1. Ya 2. Tidak
KP20a	Mengapa
KP21	Apakah anda mempelajari materi-materi kewirausahaan yang tersedia? 1. Ya 2. Tidak
KP21a	Mengapa?
KP22	Menurut Anda, apakah instruktur mampu menyampaikan materi dengan baik? 1. Sangat baik 2. Baik 3. Kurang baik 4. Tidak baik
KP23	Apa saja manfaat atau fasilitas yang Anda dapatkan selama mengikuti pelatihan? 1. Kuota internet 2. Uang transpor 3. Makan 4. Lainnya,
KP24	Apakah Anda mengikuti pelatihan hingga mendapatkan sertifikat pelatihan? 1. Ya 2. Tidak
KP25	Apakah jenis sertifikat yang Anda peroleh? 1. Sertifikat dari BBPLK Bekasi 2. Sertifikat dari Badan Sertifikasi Profesi (BNSP)/ Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) 3. Keduanya

SEKSI KR- KEGIATAN SAAT INI

Jelaskan kegiatan atau pekerjaan Anda sejak menyelesaikan pelatihan di BBPLK Bekasi hingga saat ini.

- KR01 Apakah kegiatan Anda saat ini?
1. Bekerja untuk orang lain/ perusahaan
 2. Membuka usaha sendiri ⇒ **Lanjut ke KR11**
 3. Bekerja untuk orang lain/ perusahaan **DAN** membuka usaha sendiri
 4. Tidak bekerja ⇒ **lanjut ke KR19**

KR02 Apa pekerjaan Anda saat ini?

.....

KR03 Apakah pekerjaan ini sesuai dengan bidang pelatihan yang Anda ambil di BBPLK Bekasi?

1. Ya
2. Tidak

KR04 Berapa lama Anda mencari pekerjaan setelah lulus pelatihan? (isikan 0 jika kurang dari 1 bulan)

		Bulan
--	--	-------

KR04a Bagaimana Anda bisa mendapatkan pekerjaan ini? (jawaban bisa lebih dari satu)

- a. Saya melamar pekerjaan yang ditampilkan di iklan
- b. Saya menghubungi perusahaan tempat saya bekerja saat ini
- c. Ditempatkan BBPLK
- d. Lainnya,

KR05 Berapa rata-rata penghasilan Anda per bulan dari pekerjaan ini? (jika tidak ingat persisnya, kosongkan bagian ini)

.....

KR06 Berapa rata-rata penghasilan Anda per bulan?

1. Di bawah Rp500.000
2. Rp500.000- di bawah Rp1 juta
3. Rp1 juta- di bawah Rp1,5 juta
4. Rp1,5 juta- di bawah Rp2 juta
5. Rp2 juta- di bawah Rp2,5 juta
6. Rp2,5 juta- di bawah Rp3 juta
7. Rp3 juta- di bawah Rp4 juta
8. Rp4 juta- di bawah Rp5 juta
9. Di atas Rp5 juta

KR07	Apakah Anda merasa masih membutuhkan tambahan keterampilan untuk pekerjaan di pekerjaan Anda sekarang?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut KR08
KR07a	Apa tambahan keterampilan yang masih Anda butuhkan?	
KR08	Apakah Anda puas dengan pekerjaan saat ini?	1. Ya 2. Tidak
KR09	Mengapa?	
KR10	Apakah Anda saat ini menjalankan usaha sendiri?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut ke seksi SI
KR11	Apa usaha yang Anda jalani saat ini?	
KR12	Kapan Anda mulai membuka usaha sendiri?	mm/dd/yyyy
KR13	Berapa keuntungan bersih per bulan dari usaha ini? (dalam rupiah)	
KR14	Berapa rata-rata keuntungan bersih yang Anda terima per bulan?	1. Di bawah Rp500.000 2. Rp500.000- di bawah Rp1 juta 3. Rp1 juta- di bawah Rp1,5 juta 4. Rp1,5 juta- di bawah Rp2 juta 5. Rp2 juta- di bawah Rp2,5 juta 6. Rp2,5 juta- di bawah Rp3 juta 7. Rp3 juta- di bawah Rp4 juta 8. Rp4 juta- di bawah Rp5 juta 9. Di atas Rp5 juta

KR15	Apakah bidang usaha yang anda jalankan ini sesuai dengan bidang pelatihan yang Anda ambil di BBPLK Bekasi?	1. Ya 2. Tidak
KR16	Apakah Anda merasa masih membutuhkan tambahan keterampilan dalam menangani bidang usaha Anda sekarang?	1. Ya 2. Tidak
KR17	Apakah Anda puas dengan usaha saat ini?	1. Ya 2. Tidak
KR18	Mengapa?	 Lanjut seksi SI
KR19	Mengapa saat ini Anda tidak bekerja?	1. Belum menemukan pekerjaan yang cocok 2. Gagal lulus seleksi pekerjaan 3. Sedang menyiapkan usaha sendiri 4. Sertifikat pelatihan tidak berlaku 5. Lainnya,
SEKSI SI- DUKUNGAN ILO ILO melalui INSIGHT-2 Project bekerja mendukung program pemerintah melalui BBPLK Bekasi untuk menyelenggarakan programme pelatihan Motion Graphic dan Teknisi Jaringan Utama Komputer. Materi pelatihan dalam kedua programme tersebut disiapkan oleh ILO bekerja sama dengan Universitas Bina Nusantara.		
SI01	Apakah Anda mendapat langganan programme <i>Adobe</i>	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut ke SI03
SI02	Menurut pendapat Anda, apakah programme <i>Adobe</i> tersebut bermanfaat?	1. Ya 2. Tidak
SI03	Apakah Anda mengikuti sesi <i>Zoom</i> tambahan dari Universitas Bina Nusantara (Binus)?	1. Ya 2. Tidak ⇒ Lanjut ke SI05
SI04	Menurut pendapat Anda, Apakah sesi <i>Zoom</i> tambahan dari Binus bermanfaat?	1. Ya 2. Tidak
SI05	Adakah dukungan lain yang Anda harapkan dari ILO?	

INSENTIF

Sebagai ucapan terima kasih kami, kami akan mengirimkan kompensasi berupa uang atau pulsa.

Silakan pilih bentuk kompensasi yang Anda kehendaki.

1. Gopay
2. Kuota Internet
3. Transfer Bank

Nomor HP (untuk menerima Gopay atau Kuota Internet)

.....
.....

Informasi nama Bank, nomor pemilik rekening, dan nomor rekening (kosongkan bagian ini jika Anda memilih Gopay / kuota internet)

.....
.....

Lampiran 2. Kuesioner survei dalam Bahasa Inggris

TRACER STUDY

BBPVP BEKASI GRADUATES

MOTION GRAPHICS AND COMPUTER NETWORKS PROGRAMMES

Good morning/afternoon/evening, Mr/Ms.

Currently, the International Labour Organization (ILO) Jakarta is conducting a tracer study for BBPVP Bekasi graduates who have attended training in *motion graphics* and computer networks courses from 11 October until 29 November 2021. We ask for your willingness to participate in this study.

Filling out the questionnaire for this study will take approximately 10 minutes. For those who filled out completely, we will provide compensation of Rp 50.000, which will be sent to as GoPay/internet quota/ cash to your bank account.

We guarantee all the information collected is confidential.

If you need further information about this study, please contact Mrs Rihlah Romdoniah by WhatsApp at 085659738848.

SECTION ID – DATA RESPONDENT

ID01	Full name				
ID02	Course	1. Motion graphics 2. Computer networks			
ID03	Residence	1. Bekasi City 2. Bekasi Regency 3. Other, please specify			
ID04	Gender	1. Male 2. Female			
ID05	Age-based on last birthday	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Years old</td> </tr> </table>			Years old
		Years old			

SECTION AC – ACTIVITY BEFORE ATTENDING TRAINING

Describe your activity in the last year before attending training at BBPVP Bekasi

AC01	Before attending the <i>motion graphics</i> or computer networks training at BBPVP Bekasi, what was your activity?	1. Work for others/company 2. Self-employed ⇒ skip to AC07 3. Work for others/company AND self-employed 4. Not working ⇒ skip AC09				
AC02	When you first attended training in <i>motion graphics</i> or computer networks at BBPVP Bekasi, did you still work or did you stop?	1. Have quit the previous job 2. Still working ⇒ AC05				
AC02a	Please describe your previous job					
AC03	Why did you quit your previous job? (more than one answer can be given)	a. Resigned for looking for a new challenge b. Resigned to moving residence c. Resigned to attend training d. Layoffs due to the COVID-19 pandemic e. Layoffs for other reasons f. Other, please specify				
AC04	How long did you work in your previous job?	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;">months</td> </tr> </table> Skip to AC06				months
			months			
AC05	What was your job title at that time?					
AC05a	Did you then decide to quit the job?	1. Yes 2. No ⇒ Skip to AC06				
AC05b	How long did you work in your previous job before you decide to quit?	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;">months</td> </tr> </table>				months
			months			
AC06	When you first attended training in <i>motion graphics</i> or computer networks at BBPVP Bekasi, were you running your own business?	1. Yes 2. No ⇒ skip to the section PP				

AC07	Please describe your business at that time			
AC08	Is the business still running? 1. Yes 2. No Skip to the section PP			
AC09	Why didn't you work before attending the training at BBPVP Bekasi? 1. Hadn't found a suitable job 2. Failed in the recruitment process 3. Preparing for business 4. Still in school 5. Other, please specify			
SECTION PP – TRAINING REGISTRATION AT BBPVP BEKASI				
PP01	Where did you get the information about the training course (<i>motion graphics</i> or computer networks) at BBPVP Bekasi? (more than one answer can be given) a. Social media (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) b. Friends or colleagues c. Information from BBPVP (Kios 3 in 1, website, staff, flyer, etc.) d. Other, please specify			
PP02	Why did you choose the training course that you attended? a. Being told by parents b. Have an interest in the course c. Follow friends d. Other, please specify			
PP03	How long was the waiting period between signing up until attending the training? <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td style="width: 40px; height: 30px;"></td><td style="width: 40px; height: 30px;"></td><td style="width: 40px; height: 30px; text-align: center;">Days</td></tr></table>			Days
		Days		
PP03a	Did the BBPVP inform you about the course requirement of having access to a computer? 1. Yes 2. No			
PP04	Was there any fee or payment when you signed up for the training? 1. Yes 2. No ⇨ skip to the section KP			
PP04a	How much was the registration fee for attending the training at BBPVP Bekasi			

KP SECTION – TRAINING AT BBPVP BEKASI

Describe the training process during the 1.5 months at BBPVP Bekasi. Start with self-learning by watching learning videos through an online platform that has been prepared by MOM (www.e-training.kemnaker.id), and then move on to online training through the Zoom platform and in-person training at BBPVP Bekasi.

KP01 Did you know that you can do self-learning by watching learning videos through an online platform that has been prepared by MOM?

1. Yes
2. No ⇒ **Skip to KP06**

KP02 How did you learn about that?

1. Instructors
2. Friends
3. ILO

KP03 Did you watch and learn the learning videos that were provided?

1. Yes
2. No ⇒ **Skip to KP05**

KP04 What devices did you use to access the learning video materials?

1. Mobile phone
2. Laptop/PC
3. Other, please specify

KP04a For how many weeks did you watch the learning videos?

		Weeks
--	--	-------

Skip to KP06

KP05 Why didn't you access the learning videos?

.....

.....

KP06 Did you attend the Zoom training sessions with instructors from BBPVP Bekasi?

1. Yes
2. No ⇒ **skip to KP10**

KP07 For how many hours did you attend the Zoom sessions per day?

	hours
--	-------

KP08 For how many weeks did you attend the Zoom sessions?

		Weeks
--	--	-------

KP08a What devices did you use to attend the Zoom sessions?

1. Mobile phone
2. Laptop/PC
3. Other, please specify

KP09	Did the Zoom sessions discuss the learning video materials?	1. Yes 2. No 3. Don't know because didn't learn the videos			
KP10	Why didn't you attend the Zoom sessions?				
KP11	Did you attend the in-person sessions at BBPVP Bekasi?	1. Yes 2. No ⇨ Skip to KP16			
KP12	For how many hours per day did you attend the in-person sessions at BBPVP Bekasi?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Hours</td> </tr> </table>		Hours	
	Hours				
KP13	For how many weeks did you attend the in-person at BBPVP Bekasi?	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Weeks</td> </tr> </table>			Weeks
		Weeks			
KP14	Did the in-person sessions discuss the materials from the Zoom sessions?	1. Yes 2. No			
KP15	Did the in-person sessions discuss the learning video materials?	1. Yes 2. No 3. Don't know because didn't learn the videos			
KP16	Why didn't you attend the in-person sessions?				
KP17	Name the competency units that you took.	a. Applying basic design principles b. Applying the basic principles of communication c. Creating digital object motion d. Creating hard surface-based 3D models e. Creating a layout of assets on a 3D field f. Creating artistic 3D camera viewpoints g. Creating artistic 3D lighting h. Making 3D material properties settings (shading) i. Creating a 2D layer technique visual asset merge			

KP17 Name the competency units that you took.	j. Doing final image editing k. Operating design software l. Creating design works m. Evaluating design works n. Creating puppeteer 2D image assets (cut out animation) o. Creating an artistic arrangement of visual assets 3D layer technique (Post 3D composition) p. Creating initial animated scenes (3D previsualization) q. Creating digital image imaging (rendering) r. Operating animation production equipment s. Gathering the technical needs of users using the network t. Collecting appropriate technology network equipment data u. Designing network topology v. Designing network addressing w. Defining network device specifications x. Installing network cables y. Setting up a wireless network z. Configuring switches on the network - aa. Configuring routing on network devices in one autonomous system - ab. Configuring routing on network devices between autonomous systems - ac. Other, please specify
KP18 What kind of materials and skills did you want to get at BBPVP Bekasi, but you didn't get?	
KP19 Were you aware of any materials on soft skills and entrepreneurship?	1. Yes 2. No ⇒ Skip to KP22
KP20 Did you study the available soft-skills materials?	1. Yes 2. No

KP20a	Why?	
KP21	Did you study the available entrepreneurship materials?	1. Yes 2. No
KP21a	Why?	
KP22	In your opinion, did the instructors deliver the materials well enough?	1. Very good 2. Good 3. Quite good 4. Not good
KP23	What kind of incentives did you get during the training?	1. Internet quota 2. Transportation allowance 3. Lunch 4. Other, please specify
KP24	Did you attend the training at BBPVP Bekasi until you received the training certificate?	1. Yes 2. No
KP25	What kind of certificate did you get at that time?	1. Certificate from BBPVP Bekasi 2. Certificate from BNSP or LSP 3. Both
SECTION KR – CURRENT CONDITION Describe your activities since graduating from BBPVP Bekasi until now		
KR01	What are your current activities?	1. Work for others/company 2. Self-employed ⇒ skip to KR11 3. Work for others/company AND self-employed 4. Not working ⇒ skip KR19
KR02	What is your current job?	

KR03	Is this job related to the fields of the training that you attended at BBPVP Bekasi?	1. Yes 2. No			
KR04	How long did you look for a job after graduating from the training? (fill 0 if less than 1 month)	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td>Months</td> </tr> </table>			Months
		Months			
KR04a	How did you get the job?	a. Applied for a job vacancy b. Contacted the employer c. Assigned by BBPVP Bekasi d. Other, please specify			
KR05	How much are your average earnings per month from this job? (if you don't remember the exact amount, please leave this blank)				
KR06	How much are your average earnings per month from this job?	1. < Rp500.000 2. Rp500.000 – < Rp1 million 3. Rp1 million – < Rp1,5 million 4. Rp1,5 million – < Rp2 million 5. Rp2 million – < Rp2,5 million 6. Rp2,5 million – < Rp3 million 7. Rp3 million – < Rp4 million 8. Rp4 million – < Rp5 million 9. > Rp5 million			
KR07	Do you feel you still need additional skills for this job?	1. Yes 2. No ⇒ Skip to KR08			
KR07a	What kind of additional skills do you need?				
KR08	Do you feel satisfied with this job?	1. Yes 2. No			
KR09	Why?				

KR10	Are you currently running your own business?	1. Yes 2. No ⇒ Skip to the section SI
KR11	What is your current business?	
KR12	When did you start the business?	mm/dd/yyyy
KR13	How much are your average profits per month from this business? (if you don't remember the exact amount, please leave this blank)	
KR14	How much are your average profits per month from this business?	1. < Rp500.000 2. Rp500.000– < Rp1 million 3. Rp1 million – < Rp1,5 million 4. Rp1,5 million – < Rp2 million 5. Rp2 million – < Rp2,5 million 6. Rp2,5 million – < Rp3 million 7. Rp3 million – < Rp4 million 8. Rp4 million – < Rp5 million 9. > Rp5 million
KR15	Is this business related to the fields of the training you attended at BBPVP Bekasi?	1. Yes 2. No
KR16	Do you feel you still need additional skills for this business?	1. Yes 2. No
KR17	Do you feel satisfied with this business?	1. Yes 2. No
KR18	Why?	 Skip to section SI

- | | | |
|------|------------------------------------|--|
| KR19 | Why are you currently not working? | 1. Haven't found a suitable job yet
2. Failed in the recruitment process
3. Preparing for business
4. Certificate is not recognized
5. Other, please specify |
|------|------------------------------------|--|

SECTION SI – SUPPORT FROM THE ILO

The ILO, through the INSIGHT-2 Project, works to support government programmes in conducting training courses at BBPVP Bekasi, specifically the *motion graphics* and computer networks training courses. The training materials for both courses are provided by the ILO in collaboration with Bina Nusantara University.

- | | | |
|------|---|---------------------------------------|
| SI01 | Do you have a subscription to the Adobe programme? | 1. Yes
2. No ⇒ Skip to SI03 |
| SI02 | In your opinion, is the Adobe programme useful? | 1. Yes
2. No |
| SI03 | Did you attend an additional Zoom session with Bina Nusantara University (Binus)? | 1. Yes
2. No ⇒ Skip to SI05 |
| SI04 | In your opinion, was the additional session from Binus useful? | 1. Yes
2. No |

- | | | |
|------|--|----------------|
| SI05 | What other support do you expect from the ILO? |
..... |
|------|--|----------------|

INCENTIVE

As an expression of appreciation for your contribution to this study, we will send compensation.

Please choose the kind of incentive that you want.

1. GoPay
2. Internet quota
3. Cash transferred to your bank account

Mobile phone number (to receive GoPay or internet quota)

.....

Bank account details

.....

Lampiran 3. Pedoman wawancara mendalam

Topik	Pertanyaan	Pertanyaan pendalaman
Current's Job / Work activity	Apakah Anda saat ini bekerja?	
	Apa pekerjaan Anda?	
	Apakah Anda pekerja tetap atau kontrak?	Bagaimana hubungan kerja di pekerjaan Anda saat ini? Apakah Anda bekerja paruh waktu atau penuh waktu?
		Apakah Anda memiliki kontrak tertulis?
	Apakah itu pekerjaan utama Anda saat ini? Apakah Anda memiliki pekerjaan sampingan?	
	Mengapa Anda memilih pekerjaan itu?	Apakah pekerjaan/jenis pekerjaan Anda saat ini sesuai dengan pelatihan digital Anda sebelumnya (<i>motion graphics</i> atau jaringan komputer)?
	Bagaimana perasaan Anda dengan pekerjaan itu? Apakah Anda senang dengan pekerjaan itu?	
	Bagaimana Anda mendapatkan pekerjaan itu? Apakah prosesnya sulit bagi Anda?	
	Bagaimana gajinya? Apakah Anda puas dengan jumlah gajinya? Mengapa?	
	Dibandingkan dengan pengalaman kerja Anda sebelumnya (jika ada), pekerjaan mana yang lebih baik? Mengapa?	Apakah anda pernah bekerja SEBELUM mengikuti pelatihan di BBPLK? Apakah anda pernah bekerja SETELAH mengikuti pelatihan di BBPLK? Apakah pekerjaan saat ini merupakan pekerjaan pertama Anda setelah mengikuti pelatihan? Bagaimana Anda mendapatkan pekerjaan Anda saat ini dibandingkan dengan pekerjaan Anda sebelumnya?
	Apakah Anda memiliki rencana untuk melamar pekerjaan lain dalam waktu dekat? Mengapa?	

Topic	Questions	Probing questions
Training experience	Apa yang Anda rasakan terkait pelatihan yang Anda ikuti di BBPLK Bekasi?	Apakah Anda senang dengan pelatihan yang Anda ikuti di BBPLK Bekasi?
	Apakah menurut Anda pelatihan itu membantu untuk karier Anda / mendapatkan pekerjaan?	
	Bagaimana dan mengapa Anda memilih pelatihan itu?	Apakah ada seseorang atau tokoh masyarakat yang menginspirasi Anda untuk memilih pelatihan?
	Bagaimana perasaan/menurut Anda terkait pelatihan bauran?	
	Selama pelatihan, bisakah Anda bertanya atau berdiskusi dengan instruktur tentang hal-hal yang Anda ingin lebih ketahui?	Selama sesi tatap muka – apakah Anda dapat terlibat secara aktif dengan teman sekelas dan instruktur Anda? Selama sesi daring – apakah Anda dapat terlibat secara aktif dengan teman sekelas dan instruktur Anda?
	Apakah Anda mengenal teman sekelas Anda/peserta lain? Bagaimana Anda berinteraksi dengan mereka?	
	Apa (+) dan (-) pelatihan tersebut dan pelatihan pembelajaran bauran?	Pelatihan dilakukan baik secara tatap muka maupun daring. Apa (+) dan (-)-nya?
	Apakah BBPLK memberi Anda informasi tentang pilihan karier atau pekerjaan?	Apakah BBPLK memberikan konseling dan pembinaan? Apakah BPPKL memberi Anda informasi tentang lowongan pekerjaan?
	Bagaimana cara Anda berangkat ke balai pelatihan tersebut? Apakah jauh dari rumah Anda?	
	Jika bisa, apakah Anda akan memilih mengikuti pelatihan pelatihan tambahan? Mengapa?	
	Apakah Anda ingin menjalani pelatihan tambahan ini di BBPLK Bekasi?	
	Mengapa?	
	Ada masukan/umpan balik untuk penyelenggaraan pelatihan?	
	▶ modul pelatihan ▶ durasi ▶ infrastruktur ▶ instruktur, dan lain-lain	

Lampiran 4. Silabus lengkap pelatihan *motion graphics*

Judul	Motion Graphic Artist
Deskripsi	Setelah mengikuti pelatihan ini peserta kompeten dalam <i>motion graphic</i> artist, yang meliputi membuat gerak digital non character, membuat model digital hardsurface 3 dimensi, membuat pencitraan gambar digital (rendering), membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing), membuat pencitraan cahaya digital, membuat pencitraan sifat permukaan (shading), membuat sudut pandang kamera digital, membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing), melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing) dan membuat gambar sketsa karakter.
Tujuan (based on Qualifaction Framework level 4 AINAKI)	1. Mampu menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kualitas yang terukur 2. Menguasai beberapa prinsip dasar bidang keahlian tertentu dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual dibidang kerjanya 3. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi, menyusun laporan tertulis dalam lingkup terbatas dan memiliki inisiatif 4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain
Unit Kompetensi (based on KKNi 2020)	KOMPETENSI INTI 1. Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain 2. Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi 3. Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital 4. Membuat Model 3D berbasis Hardsurface 5. Membuat Susunan (Layout) aset pada Bidang 3D 6. Membuat Artistik Sudut Pandang Kamera 3D 7. Membuat Artistik Pencahayaan 3D 8. Membuat Setting Sifat Bahan 3D (Shading) 9. Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik layer 2D 10. Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir
	KOMPETENSI PENDUKUNG 11. Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain 12. Menciptakan Karya Desain 13. Mengevaluasi Hasil Karya Desain 14. Membuat Aset Gambar 2D Puppeteer (Cut Out Animation) 15. Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Composition) 16. Membuat Reka Adegan Animasi Awal (3D Previsualisasi) 17. Membuat Pencitraan Gambar Digital (Rendering) 18. Mengoperasikan Perangkat Produksi Animasi

Judul	Motion Graphic Artist
Pelatihan	Blended / Full Online
Komposisi Pelatihan - Modul Motion Graphic	Daring: 40% Luring: 60%
Komposisi Pelatihan Keseluruhan Modul (Technical Skill + Soft Skill + Kewirausahaan)	Daring: 48% Luring: 52%
Durasi	Asynchronous: 128 JP Synchronous: 192 JP
Syarat mengikuti pelatihan	▶ Butuh komputer/ PC yang dapat digunakan dirumah (Asinkronus). Spesifikasi komputer adalah Low tier pc gaming. ▶ Jaringan internet yang cukup utk membuka akses video, dan mengerjakan tugas di platform kemenaker ▶ Menginstall aplikasi yang ditetapkan
Nilai Minimum Kelulusan	80% (Synchronous + Asynchronous)
Pembobotan Nilai (Total dari ketiga komponen 100%)	Ujian Akhir 20% Kuis 20% Projek Akhir 60%

Penyampaian: *Asynchronous* diselesaikan terlebih dahulu; kemudian *Synchronous*

Bagian 1 Penyampaian: *Asynchronous*

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Kuis	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)	
		A. 2D MOTION LOGO							0	31			
		Modul 1 - 2D Motion Logo - Pre Production Design:											
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain	Mampu membuat konsep design terkait penentuan durasi & visual style motion logo dengan menggunakan metode vector dan raster (bitmap)	Konsep Motion Logo	WORD/PDF/PPT	✓		✓				4		✓	
M.74100.002.02 Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi		Visual Thinking	WORD/PDF/PPT	✓		✓				2		✓	
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain		Styleframe pada tahap 2D Motion Logo	GIMP/PSD	✓		✓		✓ (konsep MotionLogo)		4		✓	
Kuis 1 : 2D Motion Logo - Pre Production Design					✓			1		✓			
Modul 2 - 2D Motion Logo - Production													
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2	Mampu membuat layout design untuk motion logo, pergerakan visual elemen, sudut pandang serta animasi pergerakan kamera digital	Penyusunan Scene		✓		✓				4		✓	
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Pembuatan Animasi logo	AE	✓	✓ (PPT - Pembuatan Animasi Logo)	✓				4		✓	
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Peletakan dan Gerakan Kamera Digital		✓		✓		✓ (penyusunan komposisi footage)		4		✓	
Kuis 2 : 2D Motion Logo - Production Design					✓			1		✓			
Modul 3 - 2D Motion Logo - Post Production:													
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D	Mampu menyusun layer dalam sebuah scene dan mengerakkannya serta melakukan penyuntingan untuk hasil akhir <i>motion graphic</i> logo	Membuat Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi		✓		✓				2			
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir	AE	✓		✓				4			
Kuis 3: 2D Motion Logo - Post Production Design					✓			1		✓			

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Kuis	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)		
		B. EXPLAINER	blender/AE						0	62				
Modul 4 - Explainer - Pre Production Design:														
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain	Mampu membuat konsep design terkait dengan pesan yang akan disampaikan secara visual dengan menggunakan Voice Over, pergerakan visual elemen dan karakter dalam workflow/alur kerja 2D	Konsep Motion Graphic Explainer		√	√ (PPT - Konsep Motion Graphic Explainer)	√		√ (konsep Video Explainer)		4		√		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain		Scheduling Time for a Project		√	√ (PPT - Scheduling Time for a Project)	√				2		√		
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain		Styleframe pada explainer		√			√				6		√	
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Recording Voice Over	Audacity	√			√	√ (perekaman audio)		1		√		
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Cutting an Animatic/Storyboard		√			√				6		√	
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Previsualization		√	√ (PPT - Previsualization)	√				2		√		
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Membuat Style Frames pada explainer		√	√ (PPT - Membuat Style Frame)	√				4		√		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain		Seni Mengembangkan Cerita Melalui Logline		√	√ (PPT- Seni Membangun Cerita Melalui Logline)	√				2		√		
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Animating From Storyboard		√		√		√ (membuat animatic)		8		√		
		Kuis 4 : Explainer - Pre Production Design					√			1		√		
Modul 5 - Explainer - Production														
J.59ANM01.027.2 Membuat Aset Gambar 2D Puppeter (Cut Out Animation)	Mampu membuat scene berisi 2D karakter yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang berupa edukasi, iklan, company profile dan lain sebagainya yang sesuai dengan kaidah design	Pembuatan karakter 2D		√		√		√ (membuat karater 2D)		2		√		
J.59ANM01.027.2 Membuat Aset Gambar 2D Puppeter (Cut Out Animation)		Rigging Karakter 2D	AE	√		√				2		√		
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D		Penyusunan scene/composition		√		√				2		√		
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Animasi Karakter 2D	AE	√		√				2		√		
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Animasi/ peletakan kamera digital	AE	√		√				4		√		
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Using MoGraph for Good		√		√				2		√		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain		Directing Voice Over		√	√ (PPT - Directing Voice Over)	√				1		√		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain		Sound Design & SFX		√		√		√ (pembuatan VO dan BG)		1		√		
		Kuis 5 : Explainer - Production Design					√			1		√		

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Kuis	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)		
Modul 6 - Explainer- Post Production														
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D	Mampu menyunting scene footage video dan audio untuk video Explainer dengan menggunakan metode 2D	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)	blender	✓		✓		✓ (footage compositing)		4		✓		
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)		✓		✓		✓ (pengeditan)		4		✓		
		Kuis 6 : Explainer - Post Production Design					✓			1		✓		
		C. COMBINATION 3D & 2D PROJECT (3D MOTION LOGO)							0	35				
Modul 7 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Pre Production Design														
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain	Mampu membuat konsep design terkait dengan pesan yang akan disampaikan secara visual dalam workflow/alur kerja 3D	Konsep Desain		✓	✓ (PPT - Konsep Desain)	✓		✓ (konsep Mograph)		2		✓		
M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip dasar desain		Konsep Desain		✓	✓ (PPT - Konsep Desain)	✓		✓ (konsep Mograph)				✓		
M.74100.002.02 Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi		Styleframe pada tahap 3D Motion Logo		✓		✓				4		✓		
		Kuis 7 : Combination 2D & 3D Project (3D Motion Logo) - Pre Production Design					✓			1		✓		
Modul 8 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Production														
J.59ANM01.028.2 Membuat Model 3D berbasis Hardsurface	Mampu membuat komposisi scene footage video untuk motion graphic dengan metode 3D	Membuat model digital hardsurface 3 dimensi	✓		✓		✓ (membuat Object 3D)		4		✓			
J.59ANM01.034.2 Membuat susunan (Layout) aset pada bidang 3D		Membuat gerak digital non character	✓		✓		✓ (membuat animasi 3D)		4		✓			
J.59ANM03.052.2 Membuat Seting sifat Bahan 3D (Shading)		Membuat pencitraan sifat permukaan (shading)	✓		✓		✓ (shading & texturing)		4		✓			
J.59ANM01.036.2 Membuat Artistik pencahayaan 3D		Membuat pencitraan cahaya digital	✓		✓		✓ (lighting scene)		2		✓			
J.59ANM03.053.2 Membuat Pencitraan gambar digital (Rendering)		Membuat sudut pandang kamera digital	✓		✓		✓ (footage compositing)		2		✓			
J.59ANM01.035.2 Membuat Artistik sudut pandang kamera 3D		Membuat pencitraan gambar digital (rendering)	✓		✓		✓ (rendering footage)		2		✓			
		Kuis 8 : Combination 2D & 3D Project (3D Motion Logo) - Production Design				✓			1		✓			

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan		
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Kuis	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)			
		Modul 9 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Post Production													
J.59ANM01.039.2 Membuat penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Composition)	Mampu menyunting scene footage video dan audio untuk video Explainer dengan menggunakan metode 3D	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)	✓		✓					4		✓			
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)	✓		✓					4		✓			
		Kuis 9 : Combination 2D & 3D Project (3D Motion Logo) - Post Production Design													
								✓			1		✓		
Total Jam Pelajaran									0	128					
Total Days									0	16					

Bagian 2 Penyampaian: *Synchronous*

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Milestone Tugas	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)	
A. 2D MOTION LOGO									16	0			
Modul 3 - 2D Motion Logo - Post Production:													
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D	Mampu menyusun layer dalam sebuah scene dan menggerakkannya serta melakukan penyuntingan untuk hasil akhir <i>motion graphic</i> logo	Membuat Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi	AE	✓				✓ (footage compositing)	6		✓		
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir		✓				✓ (pembuatan motion logo)	8		✓		
Milestone Tugas ke-1 - 2D Motion Logo							✓		2		✓		

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Milestone Tugas	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)	
		B. EXPLAINER	blender/AE						80	0			
Modul 5 - Explainer - Production													
J.59ANM01.027.2 Membuat Aset Gambar 2D Puppeteer (Cut Out Animation)	Mampu membuat scene berisi 2D karakter yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang berupa edukasi, iklan, company profile dan lain sebagainya yang sesuai dengan kaidah design	Pembuatan karakter 2D		✓				✓ (membuat karater 2D)	10		✓		
J.59ANM01.027.2 Membuat Aset Gambar 2D Puppeteer (Cut Out Animation)		Rigging Karakter 2D	AE	✓				✓ (Persiapan karater 2D)	10		✓		
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D		Penyusunan scene/composition		✓				✓ (penyusunan komposisi footage)	10		✓		
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Animasi Karakter 2D	AE	✓				✓ (membuat animasi karater 2D)	10		✓		
J.59ANM00.003.2 Membuat pergerakan (Motion) Objek Digital		Animasi/ peletakan kamera digital	AE	✓					8		✓		
M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		Using MoGraph for Good		✓				✓ (penyusunan komposisi footage)	6		✓		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain		Directing Voice Over		✓	✓ (PPT - Directing Voice Over)				2		✓		
M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain	Sound Design & SFX		✓					2		✓			
Modul 6 - Explainer- Post Production													
J.59ANM01.038.2 Membuat penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D	Mampu menyunting scene footage video dan audio untuk video Explainer dengan menggunakan metode 2D	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)		✓				✓ (footage compositing)	10		✓		
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)		✓				✓ (pengeditan)	10		✓		
Milestone Tugas ke-2- Explainer							✓		2		✓		
C. COMBINATION 3D & 2D PROJECT (3D MOTION LOGO)									96	0			
Modul 7 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Pre Production Design													
M.74100.002.02 Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	Mampu membuat konsep design terkait dengan pesan yang akan disampaikan secara visual dalam workflow/alur kerja 3D	Styleframe pada tahap 3D Motion Logo		✓	✓ (PPT - Membuat Style Frame)				6		✓		

Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Aplikasi yang digunakan (Open Source/ Free)	Sumber Belajar			Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
				Bahan Bacaan	Presentasi (PPT atau Infographics, dll)	Video	Milestone Tugas	Tugas	Sync	ASync	Sinkronus (Sesi Tatap Muka Onsite)	Asinkronus (Daring/ Online)	
		Modul 8 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Production											
J.59ANM01.028.2 Membuat Model 3D berbasis Hardsurface	Mampu membuat komposisi scene footage video untuk <i>motion graphic</i> dengan metode 3D	Membuat model digital hardsurface 3 dimensi	blender	√				√ (membuat Object 3D)	12		√		
J.59ANM01.034.2 Membuat susunan (Layout) aset pada bidang 3D		Membuat gerak digital non character		√				√ (membuat animasi 3D)	12		√		
J.59ANM03.052.2 Membuat Seting sifat Bahan 3D (Shading)		Membuat pencitraan sifat permukaan (shading)		√				√ (shading & texturing)	12		√		
J.59ANM01.036.2 Membuat Artistik pencahayaan 3D		Membuat pencitraan cahaya digital		√				√ (lighting scene)	12		√		
J.59ANM03.053.2 Membuat Pencitraan gambar digital (Rendering)		Membuat sudut pandang kamera digital		√				√ (rendering footage)	12		√		
J.59ANM01.035.2 Membuat Artistik sudut pandang kamera 3D		Membuat pencitraan gambar digital (rendering)		√				√ (footage compositing)	12		√		
		Modul 9 - Combination 3D & 2D Project (3D Motion Logo) - Post Production											
J.59ANM01.039.2 Membuat penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Composition)	Mampu menyunting scene footage video dan audio untuk video Explainer dengan menggunakan metode 3D	Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)		√				√ (footage compositing)	8		√		
J.59ANM02.051.2 Melakukan Penyuntingan Gambar akhir		Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)	√					√ (pengeditan)	8		√		
		Milestone Tugas ke-3 - Combination 2D & 3D Project (3D Motion Logo)					√		2		√		
								Total Jam Pelajaran	192	0			
								Total Days	24	0			

Lampiran 5. Silabus lengkap pelatihan jaringan komputer

SILABUS PELATIHAN	SKKNI Bidang Jaringan Komputer	
Judul	Teknisi Utama Jaringan Komputer	
Deskripsi	Setelah mengikuti e-training ini peserta kompeten dalam merancang jaringan, topologi, spesifikasi perangkat, mengkonfigurasi jaringan, mengoptimalkan kinerja jaringan, dan mengevaluasi jaringan komputer.	
Pelatihan	Blended Learning	
Komposisi Pelatihan	Daring: 30% Luring: 70%	72 JP 168 JP
Durasi	240 JP	
Syarat mengikuti pelatihan	'Butuh komputer/ PC yang dapat digunakan di rumah (asynchronous), dengan spesifikasi: PC minimum processor i3, RAM minimum 4GB, OS minimum Windows 8. 'Menginstall aplikasi Packet Tracer 7.x	
Nilai Minimum Kelulusan	70%	
Pembobotan Nilai (Total dari ketiga komponen 100%)	Tugas 20%	
	Kuis 40%	Rundown: *) Asynch: Peserta melihat VBL (Video-based Learning) informasi detail pada setiap unit kompetensi, lalu diikuti *) Synch: Presentasi oleh Instruktur (Peserta mendapat bahan Diklat digital untuk dibaca), lalu Praktek Keterampilan, lalu mengisi Kuis atau Tugas sesuai materi. *) Pada pertemuan membahas Unit Kompetensi #10, diinformasikan akan adanya Proyek Akhir, yang harus dikerjakan pada saat Praktek (melalui Packet Tracer untuk masing-masing peserta) dan nilai proyek akhir akan langsung diketahui setelah selesainya membuat Proyek Akhir.
	Proyek Akhir 40%	

MODUL TEKNIS : RPP Versi 2

Penyampaian: *Asynchronous* & *Synchronous*

***) *async* dan *synch* dilakukan secara selang seling**

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)	
1	Mengumpulkan kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan (J.611000.001.01)	1.1 Peserta mampu melakukan survei teknis	1.1.1 Daftar kebutuhan pengguna telah ditentukan. 1.1.2 Informasi yang dibutuhkan ditentukan. 1.1.3 Dokumen survei teknis dirancang	▶ Dapat menjelaskan daftar kebutuhan pengguna jaringan ▶ Mampu menentukan kebutuhan pengguna jaringan. ▶ Harus teliti, rapih dan cermat ▶ Dapat menjelaskan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna ▶ Mampu menjelaskan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna ▶ Dapat merancang dokumen survei teknis ▶ Mampu merancang dokumen survei teknis	Kebutuhan Teknis Pengguna					7	3			Minggu ke-1
		1.2 Peserta mampu membuat daftar kebutuhan teknis pengguna jaringan	1.2.1 Tabel untuk merangkum hasil survei teknis telah dipersiapkan. 1.2.2 Kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan dibuat. 1.2.3 Daftar jumlah kebutuhan pengguna dibuat.	▶ Dapat menjelaskan cara mempersiapkan tabel hasil survei teknis ▶ Mampu merangkum tabel hasil survei teknis ▶ Dapat menjelaskan kebutuhan teknis pengguna yang menggunakan jaringan ▶ Dapat membuat daftar jumlah kebutuhan pengguna ▶ Mampu membuat daftar jumlah kebutuhan pengguna	Menjelaskan mengenai tabel survei kebutuhan, kebutuhan teknis jaringan dan daftar jumlah kebutuhan pengguna	✓	✓	✓	✓		4	2	Tatap Muka: 1. ViCon pendalaman materi LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menentukan kebutuhan jaringan - Menentukan informasi pengguna jaringan - Membuat rancangan dokumen survei teknis 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
2	Mengumpulkan data peralatan jaringan dengan teknologi yang sesuai (J.611000.002.01)	2.1 Peserta mampu membuat daftar teknologi dan perangkat jaringan saat ini (existing)	2.1.1 Daftar teknologi yang saat ini dipakai disusun. 2.1.2 Daftar perangkat jaringan yang ada beserta kinerjanya disusun.	▶ Dapat menjelaskan daftar kebutuhan teknologi yang dipakai saat ini ▶ Mampu menjelaskan daftar kebutuhan teknologi yang dipakai saat ini. ▶ Dapat menyusun daftar perangkat jaringan yang ada beserta kinerjanya ▶ Mampu menyusun daftar perangkat jaringan yang ada beserta kinerjanya	Data Peralatan Jaringan					7	3			Minggu ke-1
			2.1.2 Daftar perangkat jaringan yang ada beserta kinerjanya disusun.		Menjelaskan mengenai daftar teknologi dan daftar perangkat jaringan					3	1	Tatap Muka: 1. ViCon pendalaman materi LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - menjelaskan daftar kebutuhan teknologi yang dipakai saat ini - menyusun daftar perangkat jaringan yang ada beserta kinerjanya dokumen survei teknis 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas		
		2.2 Peserta mampu membuat daftar teknologi yang dapat memperbaiki kinerja jaringan	2.2.1 Perkembangan yang ada dari semua teknologi yang dipakai dirangkum. 2.2.2 Teknologi yang berpotensi meningkatkan kinerja jaringan ditentukan.	▶ Dapat merangkum perkembangan teknologi saat ini ▶ Dapat menentukan teknologi yang berpotensi meningkatkan kinerja jaringan	Menjelaskan mengenai perkembangan semua teknologi yang dipakai, teknologi untuk meningkatkan kinerja	✓	✓	✓	✓		4	2	Tatap Muka: 1. ViCon pendalaman materi LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - merangkum perkembangan teknologi saat ini - menentukan teknologi yang berpotensi meningkatkan kinerja jaringan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)	
3	Merancang topologi jaringan (J.611000.003.02)	3.1 Peserta mampu membuat daftar teknologi dan perangkat jaringan saat ini (existing)	3.1.1 Ruang lingkup jaringan diidentifikasi sesuai dengan usulan. 3.1.2 Besarnya kapasitas jaringan dihitung berdasarkan kebutuhan bisnis.	▶ Dapat menjelaskan cara mengidentifikasi ruang lingkup jaringan sesuai dengan usulan ▶ Mampu ruang lingkup jaringan sesuai dengan usulan ▶ Dapat menghitung besar kapasitas jaringan berdasarkan kebutuhan bisnis ▶ Mampu menghitung besar kapasitas jaringan berdasarkan kebutuhan bisnis	Perancangan Topologi Jaringan					7	3		LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - membuat ruang lingkup jaringan sesuai dengan usulan - menghitung besar kapasitas jaringan berdasarkan kebutuhan bisnis 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		3.2 Membuat spesifikasi topologi jaringan	3.2.1 Besaran bandwidth setiap segmen telah ditentukan. 3.2.2 Topologi lokasi penempatan perangkat jaringan telah dipilih dengan mempertimbangkan jarak dan jumlah pengguna. 3.2.3 Fitur-fitur fisik dipertimbangkan sebagai hasil dari desain jaringan. 3.2.4 Peta jaringan sesuai dengan keadaan gedung/ lapangan dibuat. 3.2.5 Rancangan kebutuhan perkabelan disusun. 3.2.6 Biaya keseluruhan diperhitungkan. 3.2.7 Analisis proyeksi pengembangan jaringan dibuat.	▶ Dapat menentukan besaran bandwidth setiap segmen ▶ Mampu menentukan besaran bandwidth setiap segmen ▶ Dapat memilih topologi lokasi penempatan perangkat jaringan berdasarkan jarak dan jumlah pengguna ▶ Mampu memilih topologi lokasi penempatan perangkat jaringan berdasarkan jarak dan jumlah pengguna ▶ Dapat mempertimbangkan fitur-fitur fisik desain jaringan ▶ Mampu mempertimbangkan fitur-fitur fisik desain jaringan ▶ Dapat membuat peta jaringan sesuai dengan keadaan gedung/lapangan. ▶ Mampu membuat peta jaringan sesuai dengan keadaan gedung/lapangan ▶ Dapat menyusun rancangan kebutuhan kabel ▶ Mampu menyusun rancangan kebutuhan kabel ▶ Dapat mempertimbangkan biaya keseluruhan ▶ Mampu mempertimbangkan biaya keseluruhan ▶ Dapat membuat analisis proyeksi pengembangan jaringan ▶ Mampu membuat analisis proyeksi pengembangan jaringan	Menjelaskan bandwidth, topologi, fitur-fitur fisik, peta jaringan, kebutuhan perkabelan, biaya keseluruhan, analisis proyeksi	√	√	√	√		4	2	Tatap Muka: 1. ViCon pendalaman materi	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menentukan besaran bandwidth setiap segmen - Memilih topologi lokasi penempatan perangkat jaringan berdasarkan jarak dan jumlah pengguna - mempertimbangkan fitur-fitur fisik desain jaringan - membuat peta jaringan sesuai dengan keadaan gedung/lapangan - menyusun rancangan kebutuhan kabel - Mempertimbangkan biaya keseluruhan - membuat analisis proyeksi pengembangan jaringan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)	
4	Merancang pengalaman jaringan (J.611000.004.01)	4.1 Mengidentifikasi sistem operasi pada jaringan	4.1.1 Sistem operasi yang berjalan di jaringan diidentifikasi. 4.1.2 Informasi cara menginstal dan mengkonfigurasi jaringan pada sistem operasi yang dipakai dikumpulkan.	▶ Dapat mengidentifikasi sistem operasi yang berjalan di jaringan. ▶ Mampu mengidentifikasi sistem operasi yang berjalan di jaringan. ▶ Dapat mengumpulkan informasi cara menginstal dan mengkonfigurasi sistem operasi pada jaringan ▶ Mampu mengumpulkan informasi cara menginstal dan mengkonfigurasi sistem operasi pada jaringan	Perancangan Pengalaman Jaringan					7	3		LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Mengidentifikasi sistem operasi yang berjalan di jaringan - mengumpulkan informasi cara menginstal dan mengkonfigurasi sistem operasi pada jaringan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		4.2 Membagi alamat jaringan pada perangkat jaringan	4.2.1 Jumlah node (host) jaringan ditentukan berdasarkan kebutuhan pengguna. 4.2.2 Kelas atau segmen alamat jaringan ditentukan berdasarkan besarnya jumlah node (host) jaringan. 4.2.3 Node atau perangkat jaringan diberi alamat jaringan.	▶ Dapat menentukan jumlah node (host) jaringan berdasarkan kebutuhan pengguna ▶ Mampu menentukan jumlah node (host) jaringan berdasarkan kebutuhan pengguna ▶ Dapat menentukan kelas atau segmen alamat jaringan berdasarkan besarnya jumlah node (host) jaringan ▶ Mampu menentukan kelas atau segmen alamat jaringan berdasarkan besarnya jumlah node (host) jaringan ▶ Dapat memberi alamat jaringan node atau perangkat jaringan ▶ Mampu memberi alamat jaringan node atau perangkat jaringan	Menjelaskan jumlah node jaringan ditentukan, kelas segmen , node atau perangkat jaringan	✓	✓	✓	✓	2	1	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - menentukan jumlah node (host) jaringan berdasarkan kebutuhan pengguna - menentukan kelas atau segmen alamat jaringan berdasarkan besarnya jumlah node (host) jaringan - memberi alamat jaringan node atau perangkat jaringan konfigurasi sistem operasi pada jaringan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"	Minggu ke-1
		4.3 Mendokumentasikan pengalaman jaringan.	4.3.1 Alamat masing-masing node atau perangkat jaringan dicatat. 4.3.2 Dokumentasi pengalaman jaringan dibuat.	▶ Dapat mencatat alamat masing-masing node atau perangkat jaringan ▶ Mampu mencatat alamat masing-masing node atau perangkat jaringan ▶ Dapat membuat dokumentasi pengalaman jaringan ▶ Mampu membuat dokumentasi pengalaman jaringan	Menjelaskan alamat masing-masing node, dokumentasi jaringan					3	1	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - mencatat alamat masing-masing node atau perangkat jaringan - membuat dokumentasi pengalaman jaringan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"	

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)		Asynchronous (Daring/Online)
5	Menentukan spesifikasi perangkat jaringan (J.611000.005.02)	5.1 Mempersiapkan peralatan dan bahan/materi yang diperlukan.	5.1.1 Topologi jaringan yang membutuhkan perangkat baru ditentukan. 5.1.2 Daftar perangkat jaringan dan rancangan kapasitasnya dibuat. 5.1.3 Perangkat komputer yang akan terhubung ke jaringan dipersiapkan.	▶ Dapat Menyebutkan dan Menjelaskan Topologi jaringan ▶ Dapat menyebutkan dan menjelaskan perangkat baru yang dibutuhkan ▶ Mampu menentukan topologi jaringan yang dibutuhkan ▶ Mampu menentukan perangkat baru ▶ Dapat menjelaskan cara membuat daftar Perangkat jaringan dan rancangan kapasitasnya ▶ Mampu membuat daftar perangkat jaringan dan rancangan kapasitasnya ▶ Dapat menjelaskan cara mempersiapkan perangkat komputer yang terhubung ke jaringan ▶ Mampu mempersiapkan perangkat komputer yang terhubung ke jaringan	Spesifikasi Perangkat Jaringan					7	3				
		5.2 Mengumpulkan informasi mengenai perangkat jaringan yang ada di pasaran	5.2.1 Daftar perangkat jaringan yang dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai vendor dibuat. 5.2.2 Rentang kapasitas yang mencakup perangkat jaringan yang ada di pasaran dituliskan. 5.2.3 Nilai kapasitas yang dapat dipenuhi oleh beberapa vendor ditentukan.	▶ Dapat menjelaskan cara membuat Daftar perangkat jaringan yang dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai vendor ▶ Mampu membuat Daftar perangkat jaringan yang dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai vendor ▶ Dapat menjelaskan Rentang kapasitas yang mencakup perangkat jaringan yang ada di pasaran ▶ Mampu Menuliskan Rentang kapasitas yang mencakup perangkat jaringan yang ada di pasaran ▶ Dapat menjelaskan cara Menentukan Nilai kapasitas yang dapat dipenuhi oleh beberapa vendor ditentukan ▶ Mampu Menentukan Nilai kapasitas yang dapat dipenuhi oleh beberapa vendor ditentukan	Menjelaskan topologi jaringan perangkat baru, daftar perangkat jaringan, perangkat komputer terhubung ke jaringan	√	√	√	√						
	5.3 Menuliskan spesifikasi perangkat jaringan untuk keperluan pengguna.	5.3.1 Dokumen spesifikasi perangkat jaringan dibuat.	5.3.2 Spesifikasi yang sesuai dengan pasar dan kebutuhan dikumpulkan	▶ Dapat menjelaskan cara membuat dokumen spesifikasi perangkat jaringan ▶ Mampu membuat dokumen spesifikasi perangkat jaringan ▶ Dapat menjelaskan cara mengumpulkan Spesifikasi yang sesuai dengan pasar dan kebutuhan ▶ Mampu mengumpulkan Spesifikasi yang sesuai dengan pasar dan kebutuhan	Menjelaskan topologi jaringan perangkat baru, daftar perangkat jaringan, perangkat komputer terhubung ke jaringan										

LMS e-Training:

1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training:
 - menentukan topologi jaringan yang dibutuhkan
 - Menentukan perangkat baru
 - membuat daftar perangkat jaringan dan rancangan kapasitasnya
 - mempersiapkan perangkat komputer yang terhubung ke jaringan
2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam
3. Mengerjakan kuis dan tugas

Tatap Muka:

1. Praktik Onsite
2. ViCon (Review, Kuis)

LMS e-Training:

1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training:
 - Membuat Daftar perangkat jaringan yang dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai vendor
 - Menuliskan Rentang kapasitas yang mencakup perangkat jaringan yang ada di pasaran
 - Menentukan nilai kapasitas yang dapat dipenuhi oleh beberapa vendor
2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam
3. Mengerjakan kuis dan tugas

Tatap Muka:

1. Praktik Onsite
2. ViCon (Review, Kuis)

LMS e-Training:

1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training:
 - membuat Dokumen spesifikasi perangkat jaringan
 - mengumpulkan Spesifikasi yang sesuai dengan pasar dan kebutuhan
2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam
3. Mengerjakan kuis dan tugas

Tatap Muka:

1. Praktik Onsite
2. ViCon (Review, Kuis)

Minggu ke-2

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)	
6	Memasang kabel jaringan (J.611000.009.02)	6.1 Merencanakan pengkabelan horizontal	6.1.1 Prosedur instalasi jaringan yang aman baik dari segi listrik maupun konstruksi disiapkan. 6.1.2 Diagram jalur perkabelan dibuat. 6.1.3 Jadwal dan urutan penyelesaian pekerjaan ditentukan.	▶ Dapat menjelaskan cara menyiapkan prosedur instalasi jaringan yang aman baik dari segi listrik maupun konstruksi ▶ Mampu menyiapkan prosedur instalasi jaringan yang aman baik dari segi listrik maupun konstruksi. ▶ Dapat menjelaskan cara membuat diagram jalur perkabelan. ▶ Mampu membuat diagram jalur perkabelan. ▶ Dapat menjelaskan cara menentukan jadwal dan urutan penyelesaian pekerjaan. ▶ Mampu menentukan jadwal dan urutan penyelesaian pekerjaan.	Menjelaskan prosedur instalasi jaringan, diagram jalur pengkabelan, jadwal dan urutan penyelesaian pekerjaan					15	5			
		6.2 Menginstalasi pengkabelan horizontal	6.2.1 Soket RJ-45 dipasang pada dinding di wiring closet. 6.2.2 Perangkat dalam wiring closet dipasang. 6.2.3 Terminal utama (main distribution frame) atau terminal cabang (intermediate distribution frame) dipasang jika diperlukan. 6.2.4 Jalur kabel disiapkan. 6.2.5 Pelabelan kabel dilakukan dengan benar.	▶ Dapat menjelaskan cara memasang soket RJ-45 pada dinding di wiring closet. ▶ Mampu memasang soket RJ-45 pada dinding di wiring closet. ▶ Dapat menjelaskan cara memasang perangkat dalam wiring closet. ▶ Mampu memasang perangkat dalam wiring closet. ▶ Dapat menjelaskan cara memasang terminal utama (Main Distribution frame) atau terminal cabang (Intermediate distribution frame) jika diperlukan. ▶ Mampu memasang terminal utama (Main Distribution frame) atau terminal cabang (Intermediate distribution frame) jika diperlukan. ▶ Dapat menjelaskan cara menyiapkan jalur kabel. ▶ Mampu menyiapkan jalur kabel. ▶ Dapat menjelaskan cara melakukan pelabelan kabel dengan benar. ▶ Mampu melakukan pelabelan kabel dengan benar.	Menjelaskan RJ-45, perangkat wiring, terminal utama, jalur kabel dan pengkabelan yang dilakukan dengan benar	✓	✓	✓	✓	5	2	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menyiapkan prosedur instalasi jaringan yang aman baik dari segi listrik maupun konstruksi. - Membuat diagram jalur perkabelan. - Menentukan jadwal dan urutan penyelesaian pekerjaan 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		6.3 Membuat dokumentasi pengkabelan terstruktur horizontal	6.3.1 Topologi fisik jaringan digambarkan. 6.3.2 Topologi logis jaringan digambarkan. 6.3.3 Outlet dan jalur kabel dicatat. 6.3.4 Perangkat, MAC address dan IP address didokumentasikan.	▶ Dapat menjelaskan cara menggambarkan topologi fisik jaringan. ▶ Mampu menggambarkan topologi fisik jaringan ▶ Dapat menjelaskan cara menggambarkan topologi logis jaringan. ▶ Mampu menggambarkan topologi logis jaringan. ▶ Dapat menjelaskan cara mencatat outlet dan jalur kabel. ▶ Mampu mencatat outlet dan jalur kabel. ▶ Dapat menjelaskan cara mendokumentasikan perangkat MAC address dan IP address. ▶ Mampu mendokumentasikan perangkat MAC address dan IP address	Menjelaskan Topologi fisik, topologi logis, outlet dan jalur kabel, perangkat MAC					5	1	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menggambar-kan topologi fisik jaringan. - Menggambar-kan topologi logis jaringan. - Mencatat outlet dan jalur kabel - Mendokumen-tasikan peranglat MAC address dan IP address. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	Minggu ke-2

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)		Asynchronous (Daring/Online)
7	Memasang Jaringan Nirkabel (J.611000.010.02)	7.1. Menentukan spesifikasi Perangkat	7.1.1 Kebutuhan detail dari perangkat ditetapkan sesuai dengan kebutuhan jaringan saat ini dan masa yang akan datang. 7.1.2 Kapasitas jaringan saat ini dan masa yang akan datang ditetapkan sesuai dengan kebutuhan jumlah pengguna saat ini dan masa yang akan datang. 7.1.3 Kebutuhan keamanan dan manajemen jaringan ditetapkan sesuai dengan kebutuhan jaringan.	▶ Dapat menjelaskan cara menetapkan Kebutuhan detail dari perangkat sesuai dengan kebutuhan jaringan saat ini dan masa yang akan datang ▶ Mampu menetapkan Kebutuhan detail dari perangkat sesuai dengan kebutuhan jaringan saat ini dan masa yang akan datang ▶ Dapat menjelaskan cara menetapkan Kapasitas jaringan saat ini dan masa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan jumlah pengguna saat ini dan masa yang akan datang ▶ Mampu menetapkan Kapasitas jaringan saat ini dan masa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan jumlah pengguna saat ini dan masa yang akan datang ▶ Dapat menjelaskan cara menetapkan Kebutuhan keamanan dan manajemen jaringan sesuai dengan kebutuhan jaringan. ▶ Mampu menetapkan Kebutuhan keamanan dan manajemen jaringan sesuai dengan kebutuhan jaringan	Pemasangan Jaringan Nirkabel					20	10				
		7.2. Menginstalasi perangkat	7.2.1 Perangkat dengan fitur yang tepat dipilih berdasarkan kebutuhan teknis. 7.2.2 Perangkat dipasang sesuai dengan kebutuhan teknis. 7.2.3 Perangkat nirkabel dikonfigurasi untuk dapat berinteraksi dengan perangkat jaringan lainnya.	▶ Dapat menjelaskan cara memilih Perangkat dengan fitur yang tepat berdasarkan kebutuhan teknis ▶ Mampu memilih Perangkat dengan fitur yang tepat berdasarkan kebutuhan teknis ▶ Dapat menjelaskan cara memasang Perangkat sesuai dengan kebutuhan teknis ▶ Mampu memasang Perangkat sesuai dengan kebutuhan teknis ▶ Dapat menjelaskan cara mengkonfigurasi Perangkat nirkabel untuk dapat berinteraksi dengan perangkat jaringan lainnya ▶ Mampu mengkonfigurasi Perangkat nirkabel untuk dapat berinteraksi dengan perangkat jaringan lainnya	Menjelaskan kebutuhan detail perangkat, kapasitas jaringan, kebutuhan kemandirian dan manajemen	✓	✓	✓	✓		6	3	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - menetapkan Kebutuhan detail dari perangkat sesuai dengan kebutuhan jaringan saat ini dan masa yang akan datang - menetapkan Kapasitas jaringan saat ini dan masa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan jumlah pengguna saat ini dan masa yang akan datang - menetapkan Kebutuhan keamanan dan manajemen jaringan sesuai dengan kebutuhan jaringan. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		7.3. Menguji perangkat	7.3.1 Rencana pengujian ditetapkan berdasarkan standar pengujian yang berlaku. 7.3.2 Penyesuaian jaringan dilakukan	▶ Dapat menjelaskan cara menetapkan rencana pengujian berdasarkan standar pengujian yang berlaku. ▶ Mampu menetapkan Rencana pengujian berdasarkan standar pengujian yang berlaku ▶ Dapat menjelaskan cara melakukan Penyesuaian jaringan sesuai dengan hasil pengujian ▶ Mampu melakukan Penyesuaian jaringan sesuai dengan hasil pengujian	Menjelaskan perangkat dengan fitur, perangkat kebutuhan teknis, nirkabel dikonfigurasi untuk berinteraksi dengan perangkat jaringan lainnya						7	4	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Memilih Perangkat dengan fitur yang tepat berdasarkan kebutuhan teknis - memasang Perangkat sesuai dengan kebutuhan teknis - mengkonfigurasi Perangkat nirkabel untuk dapat berinteraksi dengan perangkat jaringan lainnya 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	Minggu ke-2 sampai Minggu ke-3
											7	3	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - menetapkan rencana pengujian berdasarkan standar pengujian yang berlaku. - melakukan penyesuaian jaringan sesuai dengan hasil pengujian sesuai dengan kebutuhan jaringan. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"	

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan		
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)		Asynchronous (Daring/Online)	
8	Mengkonfigurasi Switch pada Jaringan (J.611000.012.02)	8.1. Menentukan spesifikasi switch	8.1.1 Kapasitas jaringan disesuaikan berdasarkan dokumentasi kebutuhan bisnis saat ini. 8.1.2 Tipe dan jumlah switch ditetapkan berdasarkan kebutuhan jaringan saat ini.	- Dapat menjelaskan penyesuaian kapasitas jaringan berdasarkan dokumentasi kebutuhan bisnis saat ini. - Mampu menyesuaikan kapasitas jaringan berdasarkan dokumentasi kebutuhan bisnis saat ini. - Dapat menjelaskan tipe dan jumlah switch berdasarkan kebutuhan jaringan saat ini - Mampu menetapkan tipe dan jumlah switch berdasarkan kebutuhan jaringan saat ini.	Menjelaskan kapasitas jaringan, tipe dari jumlah switch berdasarkan kebutuhan					20	10		LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - menyesuaikan kapasitas jaringan berdasarkan dokumentasi kebutuhan bisnis saat ini. - Menetapkan tipe dan jumlah switch berdasarkan kebutuhan jaringan saat ini. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"			
		8.2. Memilih switch yang tepat	8.2.1 Switch dengan fitur yang cocok dipilih sesuai kebutuhan. 8.2.2 Jumlah port disesuaikan dengan kebutuhan jaringan.	- Dapat menjelaskan switch dengan fitur yang cocok sesuai kebutuhan. - Mampu memilih switch dengan fitur yang cocok sesuai kebutuhan - Dapatmenjelaskan cara menyesuaikan jumlah port dengan kebutuhan jaringan. - Mampu menyesuaikan jumlah port dengan kebutuhan jaringan.	Menjelaskan switch, jumlah port dengan kebutuhan jaringan					5	2	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)				
		8.3. Memasang switch	8.3.1 Switch dan perangkat pendukungnya dipasang berdasarkan kebutuhan jaringan. 8.3.2 Hubungan antar switch atau perangkat jaringan dibuat dengan menyambungkan kabel jaringan. 8.3.3 Switch dikonfigurasi berdasarkan kebutuhan jaringan. 8.3.4 Switch ditempatkan di area yang aman.	- Dapat menjelaskan pemasangan switch dan perangkat pendukung kebutuhan jaringan - Mampu memasang switch dan perangkat berdasarkan kebutuhan jaringan - Dapat menjelaskan cara membuat hubungan antar switch atau perangkat jaringan dengan menyambungkan kabel jaringan. - Mampu membuat hubungan antar switch atau perangkat jaringan dengan menyambungkan kabel jaringan. - Dapat menjelaskan langkah-langkah konfigurasi switch berdasarkan kebutuhan jaringan. - Mampu mengkonfigurasi switch berdasarkan kebutuhan jaringan - Dapat menjelaskan cara menempatkan switch di area yang aman. - Mampu menempatkan switch di area yang aman.	Menjelaskan switch perangkat pendukung dan hubungan antar perangkat jaringan	✓	✓	✓	✓			5	3	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Memasang switch dan perangkat berdasarkan kebutuhan jaringan. - Membuat hubungan antar switch atau perangkat jaringan dengan menyambungkan kabel jaringan. - Mengkonfigurasi switch berdasarkan kebutuhan jaringan - Menempatkan switch di area yang aman. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		8.4. Menguji switch pada Jaringan	8.4.1 Perangkat switch diuji berdasarkan petunjuk pengujian. 8.4.2 Perangkat switch dipastikan terhubung dengan perangkat jaringan yang lain.	- Dapat menjelaskan langkah-langkah pengujian perangkat switch berdasarkan petunjuk pengujian. - Mampu menguji perangkat switch berdasarkan petunjuk pengujian - Dapat menjelaskan cara menghubungkan perangkat switch dengan perangkat jaringan yang lain. - Mampu menghubungkan perangkat switch dengan perangkat jaringan yang lain.	Menjelaskan switch perangkat pendukung dan hubungan antar perangkat jaringan							5	2	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menguji perangkat switch berdasarkan petunjuk pengujian - Menghubungkan perangkat switch dengan perangkat jaringan yang lain. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	Minggu ke-3

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)		Asynchronous (Daring/Online)
9	Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan dalam Satu Autonomous System (J.611000.013.02)	9.1. Menyiapkan perangkat jaringan	9.1.1 Konfigurasi routing diidentifikasi. 9.1.2 Akses konfigurasi ke perangkat jaringan ditentukan.	- Dapat menjelaskan cara mengidentifikasi konfigurasi routing - Mampu mengidentifikasi konfigurasi routing - Dapat menjelaskan cara menentukan akses konfigurasi ke perangkat jaringan - Mampu menentukan akses konfigurasi ke perangkat jaringan	Menjelaskan perangkat routing, dan konfigurasi antara perangkat					35	15				
		9.2. Mengkonfigurasi router pada perangkat jaringan	9.2.1 Interface pada router dikonfigurasi. 9.2.2 Hubungan antar router dikonfigurasi. 9.2.3 Routing diaktifkan pada router. 9.2.4 Default routing dikonfigurasi.	- Dapat menjelaskan cara mengkonfigurasi interface pada router - Mampu menjelaskan cara mengkonfigurasi interface pada router - Dapat menjelaskan cara mengkonfigurasi hubungan antar router - Mampu mengkonfigurasi hubungan antar router - Dapat menjelaskan cara mengaktifkan routing pada router - Mampu mengaktifkan routing pada router - Dapat menjelaskan cara mengkonfigurasi default routing - Mampu mengkonfigruasi default routing	Menjelaskan interface konfigurasi, router konfigurasi, routing konfigurasi					9	4	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Mengkonfigurasi interface pada router - Mengkonfigurasi hubungan antar router - Mengaktifkan routing pada router - Mengkonfigurasi default routing 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"		
		9.3. Menguji routing pada perangkat jaringan	9.3.1 Koneksi antar perangkat yang terhubung ke jaringan dibangun. 9.3.2 Koneksi perangkat yang terhubung ke jaringan dengan perangkat lain di luar jaringan yang telah valid dicoba melalui default routing. 9.3.3 Hasil percobaan default routing diidentifikasi.	- Dapat menjelaskan cara membangun koneksi antar perangkat yang terhubung ke jaringan - Mampu membangun koneksi antar perangkat yang terhubung ke jaringan - Dapat menjelaskan cara mencoba koneksi perangkat yang terhubung ke jaringan dengan perangkat lain di luar jaringan yang telah valid melalui default routing - Mampu mencoba koneksi perangkat yang terhubung ke jaringan dengan perangkat lain di luar jaringan yang telah valid melalui default routing - Dapat menjelaskan cara mengidentifikasi hasil percobaan default routing - Mampu mengidentifikasi hasil percobaan default routing	Menjelaskan perangkat terhubung jaringan, koneksi perangkat, default routing	✓	✓	✓	✓		9	4	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Membangun koneksi antar perangkat yang terhubung ke jaringan - Mencoba koneksi perangkat yang terhubung ke jaringan dengan perangkat lain di luar jaringan yang telah valid melalui default routing - Mengidentifikasi hasil percobaan default routing 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"	Minggu ke-3 sampai Minggu ke-4
		9.4. Mendokumentasikan konfigurasi routing	9.4.1 Konfigurasi routing disimpan. 9.4.2 Dokumentasi konfigurasi routing dibuat.	- Dapat menjelaskan cara menyimpan konfigurasi routing - Mampu menyimpan konfigurasi routing - Cara membuat dokumentasi konfigurasi routing - Mampu membuat dokumentasi konfigurasi routing	Menjelaskan routing, konfigurasi routing						9	4	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Menyimpan konfigurasi routing - Membuat dokumentasi konfigurasi routing 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas"	

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Capaian Unit Kompetensi	Kriteria Capaian	Pokok Pembahasan	Sumber Belajar		Penilaian		Durasi (JP)		Kegiatan Pelatihan		Jadwal Mingguan	
						Bahan Bacaan	Video	Kuis	Tugas	Proyek Akhir	Synch	Asynch	Synchronous (Sesi Tatap Muka Onsite)		Asynchronous (Daring/Online)
10	Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan antar Autonomous System (J.611000.014.02)	10.1. Mengkonfigurasi router pada stub AS	10.1.1 Local AS number didefinisikan pada router. 10.1.2 Remote/neighbour AS number didefinisikan pada router. 10.1.3 Seluruh jaringan lokal (LAN) didefinisikan pada router. 10.1.4 Seluruh jaringan lokal (LAN) dapat diakses jaringan lain di luar AS dan sebaliknya. 10.1.5 Dokumentasi konfigurasi routing pada stub AS dibuat.	▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan Local AS number pada router. ▶ Mampu mendefinisikan Local AS number pada router. ▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan remote/neighbour AS number pada router. ▶ Mampu mendefinisikan remote/ neighbour AS number pada router. ▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan seluruh jaringan lokal (LAN) pada router. ▶ Mampu mendefinisikan seluruh jaringan lokal (LAN) pada router. ▶ Dapat menjelaskan cara mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya ▶ Mampu mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya ▶ Dapat menjelaskan cara membuat dokumentasi konfigurasi routing pada stub AS ▶ Mampu membuat dokumentasi konfigurasi routing pada stub AS	Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan antar Autonomous System					35	15				
		10.2. Mengkonfigurasi router pada multi-home AS	10.2.1 Semua remote/ neighbour AS didefinisikan pada router. 10.2.2 Access list dan filter didefinisikan pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain. 10.2.3 Seluruh jaringan lokal (LAN) dapat diakses jaringan lain di luar AS dan sebaliknya. 10.2.4 Dokumentasi konfigurasi routing dibuat.	▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan semua remote/neighbour AS pada router ▶ Mampu mendefinisikan semua remote/ neighbour AS pada router ▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan access list dan filter pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain. ▶ Mampu mendefinisikan access list dan filter pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain ▶ Dapat menjelaskan cara mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya. ▶ Mampu mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya. ▶ Dapat menjelaskan cara membuat dokumentasi konfigurasi routing. ▶ Mampu membuat dokumentasi konfigurasi routing.	Menjelaskan local AS, remote AS, LAN, Jaringan LAN, seluruh jaringan LAN, dokumentasi AS	Setelah selesai mengikuti materi pelatihan 10.3, maka peserta harus mengikuti Proyek Akhir yang dikerjakan pada saat Praktek (melalui Packet Tracer untuk masing-masing peserta) dan nilai proyek akhir akan langsung diketahui setelah selesainya membuat Proyek Akhir.					11	5	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Mendefinisikan Local AS number pada router - Mendefinisikan remote/ neigh-bour AS number pada router. - Mendefinisikan seluruh jaringan lokal (LAN) pada router. - Mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya - Membuat dokumentasi konfigurasi routing pada stub AS 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas	
		10.3. Mengkonfigurasi router pada core AS	10.3.1 Local AS number didefinisikan pada router core AS. 10.3.2 Neighbour router yang berada pada jaringan yang sama terdefinisi access list untuk peering dengan AS lain didefinisikan sesuai dengan konfigurasi peer yang diinginkan. 10.3.3 Seluruh neighbour AS dapat diakses. 10.3.4 Dokumentasi konfigurasi routing dibuat.	▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan semua remote/neighbour AS pada router ▶ Mampu mendefinisikan semua remote/ neighbour AS pada router ▶ Dapat menjelaskan cara mendefinisikan access list dan filter pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain. ▶ Mampu mendefinisikan access list dan filter pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain ▶ Dapat menjelaskan cara mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya. ▶ Mampu mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya. ▶ Dapat menjelaskan cara membuat dokumentasi konfigurasi routing. ▶ Mampu membuat dokumentasi konfigurasi routing.	Menjelaskan Semua neighbor AS, access list, seluruh jaringan LAN, Dokumentasi routing							12	5	Tatap Muka: 1. Praktik Onsite 2. ViCon Akhir Evaluasi (Review, Kuis)	LMS e-Training: 1. Mengakses materi pelatihan (Video, Ebook) dari website e-training: - Mendefinisikan semua remote/ neighbour AS pada router - Mendefinisikan access list dan filter pada router sehingga jaringan tidak digunakan sebagai transit trafik antar AS lain - Mengakses seluruh jaringan lokal (LAN) oleh jaringan lain diluar AS dan sebaliknya - Membuat dokumentasi konfigurasi routing. 2. Mengikuti forum diskusi 1x24 jam 3. Mengerjakan kuis dan tugas
						Jumlah JP	160	70		160		70			
						Total hari		24		17		7			
(1 hari 10 JP) - info dari BBPLK															
														Total: 5 Minggu	

Lampiran 6. Contoh sertifikat pelatihan *motion graphics* yang diterbitkan oleh BBPVP Bekasi.

BKS 025156



KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN VOKASI DAN PRODUKTIVITAS
BALAI BESAR PENGEMBANGAN LATIHAN KERJA BEKASI
Jl. Guntur Raya No.1, Bekasi – 17144, Telp 021-8841147, Fax 021-8841146

SERTIFIKAT

Nomor : STF.1522/BBPLK-BKS/IV/2021

Kepala Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja (BBPLK) Bekasi berdasarkan Surat Keputusan Penyelenggaraan Pelatihan Nomor : ST.716/BBPLK-BKS/IV/2021 tanggal 27 September 2021 menyatakan, bahwa :



Nama : [REDACTED]

Nomor Peserta : [REDACTED]

Tempat/ tanggal lahir : [REDACTED]

Alamat : [REDACTED]

TELAH MENGIKUTI

Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) Program Motion Graphic Artist Blended Non Boarding 2 Kejuruan Teknologi Informasi dan Komunikasi dari tanggal 11 Oktober 2021 sampai dengan 29 November 2021 selama 340 Jam Pelatihan dan dinyatakan **KOMPETEN**.

Bekasi, 19 November 2021

Kepala



Heriadi Bala, S.T., M.Si.
NIP. 197111071998031 001

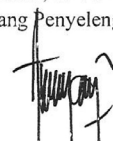
021250 248

DAFTAR UNIT KOMPETENSI YANG DICAPAI

NO.	UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT
1	Membuat Gerak <i>Digital Non Character</i>	J.591120.004.01
2	Membuat Model <i>Digital Hardsurface</i> 3 Dimensi	J.591120.008.01
3	Membuat Pencitraan Gambar <i>Digital (Rendering)</i>	J.591120.012.01
4	Membuat Komposisi Teknik Layer 2 Dimensi (<i>2D Compositing</i>)	J.591120.019.01
5	Membuat Pencitraan Cahaya <i>Digital</i>	J.591120.020.01
6	Membuat Pencitraan Sifat Permukaan (<i>Shading</i>)	J.591120.021.01
7	Membuat Sudut Pandang Kamera <i>Digital</i>	J.591120.031.01
8	Membuat Komposisi Teknik Layer 3 Dimensi (<i>3D Compositing</i>)	J.591120.022.01
9	Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir (<i>Online Editing</i>)	J.591120.026.01
10	Membuat Gambar Sketsa Karakter	J.591120.040.01
JUMLAH		10 UNIT KOMPETENSI

Bekasi, 29 November 2021

Koordinator Bidang Penyelenggaraan dan Pemberdayaan



Iman Agung, S.I.P., M.Si.
NIP 19751107200312 1 002



BKS 025156

Lampiran 7. Contoh sertifikat pelatihan jaringan komputer yang diterbitkan oleh BBPVP Bekasi.

BKS 025060



KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN VOKASI DAN PRODUKTIVITAS
BALAI BESAR PENGEMBANGAN LATIHAN KERJA BEKASI
Jl. Guntur Raya No.1, Bekasi – 17144, Telp 021-8841147, Fax 021-8841146

SERTIFIKAT

Nomor : STF.1506/BBPLK-BKS/IV/2021

Kepala Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja (BBPLK) Bekasi berdasarkan Surat Keputusan Penyelenggaraan Pelatihan Nomor : ST.716/BBPLK-BKS/IV/2021 tanggal 27 September 2021 menyatakan, bahwa :



Nama : [REDACTED]

Nomor Peserta : [REDACTED]

Tempat/ tanggal lahir : [REDACTED]

Alamat : [REDACTED]

TELAH MENGIKUTI

Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) Program Teknisi Jaringan Utama Komputer Blended Non Boarding 1 Kejuruan Teknologi Informasi dan Komunikasi dari tanggal 11 Oktober 2021 sampai dengan 16 November 2021 selama 260 Jam Pelatihan dan dinyatakan **KOMPETEN**.

Bekasi, 16 November 2021



Herman B. S. T., M.Si.
NIP. 197111071998031 001

020230 278

DAFTAR UNIT KOMPETENSI YANG DICAPAI

NO.	UNIT KOMPETENSI	KODE UNIT
1	Mengumpulkan Kebutuhan Teknis Pengguna yang Menggunakan Jaringan	J.611000.001.01
2	Mengumpulkan Data Peralatan Jaringan dengan Teknologi yang Sesuai	J.611000.002.01
3	Merancang Topologi Jaringan	J.611000.003.02
4	Merancang Pengalamatan Jaringan	J.611000.004.01
5	Menentukan Spesifikasi Perangkat Jaringan	J.611000.005.02
6	Memasang Kabel Jaringan	J.611000.009.02
7	Memasang Jaringan Nirkabel	J.611000.010.02
8	Mengkonfigurasi <i>Switch</i> pada Jaringan	J.611000.012.02
9	Mengkonfigurasi <i>Routing</i> pada Perangkat Jaringan dalam Satu <i>Autonomous System</i>	J.611000.013.02
10	Mengkonfigurasi <i>Routing</i> pada Perangkat Jaringan Antar <i>Autonomous System</i>	J.611000.014.02
	JUMLAH	10 UNIT KOMPETENSI

Bekasi, 16 November 2021

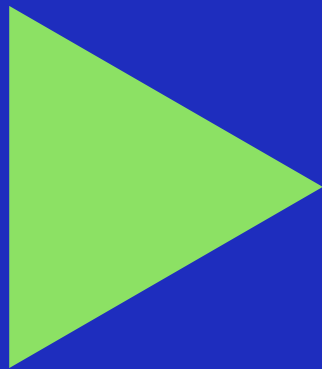
Koordinator Bidang Penyelenggaraan dan Pemberdayaan

Iman Agung S.I.P., M.Si.
NIP 19751107 200312 1 002



BKS 025060

Memajukan keadilan sosial, mempromosikan kerja layak



Organisasi Perburuhan Internasional (ILO)
Kantor Perwakilan untuk Indonesia dan Timor-Leste
Menara Thamrin Lt 22
Menteng, Jakarta Pusat
Jakarta 10250
Telp. 021 3913112

► ilo.org/jakarta