KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Kompetensi Keahlian : Multimedia (3 Tahun)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

| KOMPETENSI INTI 3  (PENGETAHUAN) | KOMPETENSI INTI 4  (KETERAMPILAN) |
| --- | --- |
| 1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja MULTIMEDIA pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. | 1. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja MULTIMEDIA. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.   Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.  Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. |

Mata Pelajaran: Desain Grafis Percetakan

| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR | WAKTU | UNIT KOMPETENSI | SKEMA SERTIFIKASI |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana | 4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama | 12 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.2 Menerapkan tipografi sesuai media | 4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat | 12 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan illustrasi | 4.3 Menggambar sketsa dan illustrasi | 36 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif | 4.4 Menggambar bentuk dan perspektif | 30 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor | 4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor | 48 | TIK.OP02.019.01  Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor | 4.6 Mendesain efek pada gambar vektor | 24 | TIK.OP02.019.01  Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap | 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap | 36 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap | 4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap | 12 | TIK.MM02.053.01  Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector | 3.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector | 6 | TIK.MM02.053.01  Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital  TIK.OP02.019.01  Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
|  |  |  |  |  |
| 3.10 Menganalisis ilmu Fotografi | 4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi | 12 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi | 4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi | 12 | TIK.MM01.005.01  Mengidentifikasi komponen multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi | 4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi | 12 | TIK.MM01.005.01  Mengidentifikasi komponen multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.13. Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar | 4.13. Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang | 12 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.14. Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar | 4.14. Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar | 24 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.15. Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik *zooming* dan *panning*, | 4.15. Mengambil gambar dengan teknik *zooming* dan *panning*, | 12 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.16. Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik bluring | 4.16. Mengambil gambar dengan teknik bluring | 12 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.17. Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi | 4.17. Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi | 36 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.18. Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital | 4.18. Membuat karya seni fotografi digital. | 72 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 3.19 Mengevaluasi Karya Fotografi | 3.9 Membuat Laporan Karya Fotografi | 12 | TIK.MM02.071.01  Menggabungkan Fotografi Digital ke Dalam Sajian Multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |

Mata Pelajaran: Desain Media Interaktif

| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR | WAKTU | UNIT KOMPETENSI | SKEMA SERTIFIKASI |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.1.      Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.1.      Mendemontrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.2.      Memahami (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.2.      Membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.3. Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.3.      Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.4.      Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.4.      Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.5.      Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.5.      Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 66 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.6.      Memahami style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 1.6.      Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 48 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.7.     Mengevaluasi produk web | 1.7.     Membuat review terhadap produk web | 6 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
|  |  |  |  |  |
| 1.8.      Menerapkan teknik pemrograman *(coding)* pada multimedia interaktif | 1.8.      Menggunakan program *(coding)* pada multimedia interaktif | 48 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.9.      Menerapkan pengolahan multimedia interaktif menggunakan kode program *(coding)* | 1.9.      Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program *(coding)* | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.10.      Memahami mekanisme pengolahan data pada produk multimedia interaktif | 1.10.      Mengolah data pada produk multimedia interaktif | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.11.      Memahami publikasi multimedia interaktif | 1.11.      Melakukan publikasi multimedia interaktif | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.12.      Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif | 1.12.      Mendesain produk multimedia interaktif | 48 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1.13.     Mengevaluasi produk media interaktif | 1.13.     Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |

Mata Pelajaran: Animasi 2D dan 3D

| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR | WAKTU | UNIT KOMPETENSI | SKEMA SERTIFIKASI |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D *(vector)* | 1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D *(vector)* | 12 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D | 1. Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D | 12 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan teknik animasi tweening 2D | 1. Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening | 12 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D | 1. Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D | 36 | TIK.MM02.070.01  Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 1. Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D | 1. Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D | 24 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan gerak digital pupetter pada animasi 2D | 1. Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D | 36 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Memahami prinsip dasar menggambar latar | 1. Membuat gambar latar | 18 | TIK.MM02.070.01  Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia |
| 1. Memahami prinsip - prinsip dasar animasi. | 1. Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi | 12 | TIK.MM02.032.01  Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan teknik produksi animasi 2D | 1. Membuat produk animasi 2D | 48 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D | 1. Membuat review terhadap produk animasi 2D | 6 | TIK.MM02.070.01  Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia  TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Visualisasi Multimedia  Pengolahan Obyek Multimedia |
|  |  |  |  |  |
| 1. Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan | 1. Membuat sketsa rancangan obyek 3D | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface | 1. Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface | 24 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface | 1. Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Memahami Material pada obyek Sederhana 3D | 1. Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D | 24 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Menganalisa posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi | 1. Meletakkan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Menanalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D | 1. Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D | 36 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Memahami teknik Rendering pada obyek 3D | 1. Menerapkan teknik Rendering pada obyek 3D | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana | 1. Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana *(Motion Graphic)* | 48 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |
| 1. Mengevaluasi produk animasi 3D | 1. Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D | 12 |  | Tidak diujikan tapi sebagai keterampilan tambahan |

Mata Pelajaran: Teknik Pengolahan Audio dan Video

| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR | WAKTU | UNIT KOMPETENSI | SKEMA SERTIFIKASI |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Memahami alur proses produksi multimedia | 1. Membuat alur proses produksi multimedia | 12 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 1. Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video | 4.2. Dapat Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur | 24 | TIK.MM01.005.01  Mengidentifikasi komponen multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis nteknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekama video) | 4.3. Mampu Menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera | 24 | TIK.MM02.039.01  Men-*set-up* dan mengoperasikan kamera *video* dasar | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (perekaman video) | 4.4.Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video) | 12 | TIK.MM02.039.01  Men-*set-up* dan mengoperasikan kamera *video* dasar | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video | * 1. Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video | 60 | TIK.MM02.031.01  Menggabung, merancang, dan menyunting video *digital* | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video | * 1. Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video | 66 | TIK.MM02.031.01  Menggabung, merancang, dan menyunting video *digital* | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis manipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital | * 1. Memanipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital | 24 | TIK.MM02.072.01  Menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis pengolahan audio untuk dipadukan dengan video | 4.8. Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah | 60 | TIK.MM02.072.01  Menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Mengevaluasi produk audio visual | * 1. Membuat review produk audio visual | 6 | TIK.MM02.031.01  Menggabung, merancang, dan menyunting video *digital*  TIK.MM02.072.01  Menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
|  |  |  |  |  |
| 3.10. Mendiskusikan proses pembuatan video pendek | 4.10. Membuat alur proses video pendek *(video profile, fiture dan video pendek lainnya)* | 16 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.11.Menganalisis perekaman gambar bergerak (video) dengan kamera | * 1. Merekam gambar bergerak (video) menggunakan kamera | 72 | TIK.MM02.039.01  Men-*set-up* dan mengoperasikan kamera *video* dasar | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.12. menganalisis perekaman suara narasi dengan perangkat perekam audio | 4.12. Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah | 12 | TIK.MM02.031.01  Menggabung, merancang, dan menyunting video *digital*  TIK.MM02.072.01  Menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.13 .Menganalisis proses perbaikan kualitas data audio | * 1. Memperbaiki kualitas data audio | 12 | TIK.MM02.072.01  Menggabungkan *audio* ke dalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.14. menganalisis pengolahan teks untuk dipadukan dengan video | * 1. Menggabungkan teks untuk dipadukan dengan video | 12 | TIK.MM02.069.01  Menggabungkan teks kedalam sajian multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| 3.15. Menerapkan pengolahan efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus | * 1. Membuat efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus | 48 | TIK.MM02.039.01  Men-*set-up* dan mengoperasikan kamera *video* dasar | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis video sesuai Naskah Produksi | * 1. Membuat video sesuai skenario | 48 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Menganalisis proses pengemasan produksi video | * 1. Membuat pengemasan produksi video | 24 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
| * 1. Mengevaluasi proses produksi video pendek | * 1. Membuat laporan produksi video pendek | 12 | TIK.MM01.004.01  Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia | Pengolahan Obyek Multimedia |
|  |  |  |  |  |