**LEMBAR PENGESAHAN**

**9.1.3 Desain Komunikasi Visual**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **No HP** | **Instansi** | **Paraf** |
| **1** | **Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd.**  **195806041986031013** | **085799305947** | **SMKN 3 Kasihan** |  |
| **2** | **Gunawan, S.Sn.**  **198208142010011038** | **081399345010** | **Asesor SMKN 3 Kasihan** |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Dr. Rochana, M.Si.**  **195912091985031008** | | **Fasilitator** |  |

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN**

Bidang Keahlian : SENI DAN INDUSTRI KREATIF

Program Keahlian : SENI RUPA

Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual (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 **Desain Komunikasi Visual** 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 **Desain Komunikasi Visual.** 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 PUBLIKASI

| **KOMPETENSI DASAR** | **KOMPETENSI DASAR** | **WAKTU** | **UNIT KOMPETENSI** | **SKEMA SERTIFIKASI** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * 1. Memahami prinsip-prinsip dasar desain media publikasi | 1. Menerapkan prinsip dasar desain media publikasi | 20 | TIK.DG01.  001.01  Menerapkan pengetahuan dasar desain | Desainer Grafis Muda |
| * 1. Menganalisis penggunaan material desain publikasi | 1. Menentukan material karya desain publikasi | 20 | TIK.DG01.  007.01  Menentukan material karya desain |  |
| * 1. Menerapkan konsep dasar desain publikasi *indoor* | * 1. Menyajikan karya desain publikasi *indoor* | 40 | TIK.DG01.006.01  Menerapkan teori dasar desain grafis |  |
| * 1. Menerapkan konsep dasar desain publikasi *outdoor* | * 1. Menyajikan karya desain publikasi *outdoor* | 40 |  |
| * 1. Menganalisis *client brief* | * 1. Membuat konsep karya berdasarkan *client brief* | 20 | TIK.DG02.004.01  Menerjemahkan *client brief*  TIK.DG01.010.01 Menghasilkan *creative brief* untuk pengembangan karya  desain |  |
| * 1. Menerapkan prinsip tata letak desain publikasi | * 1. Membuat tata letak *(dummy)* desain publikasi | 50 | TIK.DG02.002.01 Membentuk *dummy* | Desainer Grafis Muda |
| * 1. Menerapkan konsep desain komersial | * 1. Mempresentasikan karya desain komersial | 36 | TIK.DG02.008.01 Mempresentasikan hasil karya desain kepada klien |  |
| * 1. Menerapkan konsep desain sosial | * 1. Mempresentasikan karya desain sosial | 36 |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil karya desain publikasi *indoor* | 1. Memperbaiki desain   publikasi *indoor* disertai argumen-argumen | 36 | TIK.DG02.009.01 Mengevaluasi hasil karya desain  TIK.DG02.010.01 Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan  terhadap hasil karya desain kepada klien |  |
|  |  | 298 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| * 1. Menganalisis konsep desain publikasi | * 1. Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain publikasi | 10 | TIK.DG02.005.01  Mengembangkan dan mengkomunikasikan konsep desain |  |
| * 1. Menganalisis *client brief* desain publikasi | * 1. Membuat desain publikasi berdasarkan *client brief* | 60 | TIK.DG02.006.01  Mendesain karya berdasarkan *brief* |  |
| * 1. Menganalisis proyek desain publikasi | * 1. Melaksanakan proyek desain publikasi | 60 | TIK.DG01.005.01 Mendokumentasikan kemajuan kerja  TIK.DG01.011.01 Mengkoordinasikan dan mengadakan rapat internal dengan  Tim  TIK.DG02.011.01 Mengatur tim kerja |  |
| * 1. Menganalisis konsep desain label produk   *(brand name)* | * 1. Merancang desain label produk *(brand name)* | 24 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menganalisis konsep desain kemasan produk *(packaging)* | * 1. Merancang desain kemasan produk *(packaging)* | 40 | TIK.DG02.006.01  Mendesain karya berdasarkan *brief* |  |
| * 1. Mengevaluasi desain publikasi *outdoor* | * 1. Memperbaiki desain publikasi *outdoor*   disertai argumen-argumen | 30 | TIK.DG02.009.01 Mengevaluasi hasil karya desain  TIK.DG02.010.01 Merekomendasikan argumen-argumen yang meyakinkan  terhadap hasil karya desain kepada klien |  |
| * 1. Menerapkan konsep desain publikasi *multi pages* (majalah, brosur, booklet) | * 1. Merancang desain publikasi *multi pages* (majalah, brosur, booklet) | 50 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Memahami konsep branding dan pemasaran | 1. Mempresentasikan konsep dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain publikasi | 14 | TIK.DG03.002.01 Mengintegrasikan pengetahuan dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain grafis |  |
| * 1. Menganalisis biaya produksi desain | * 1. Menghitung biaya produksi desain | 10 | TIK.DG03.001.01 Menghitung anggaran produksi |  |
|  |  | 298 |  |  |

Mata Pelajaran: KOMPUTER GRAFIS

| **KOMPETENSI DASAR** | **KOMPETENSI DASAR** | **WAKTU** | **UNIT KOMPETENSI** | **SKEMA SERTIFIKASI** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Memahami Spesifikasi   *Hardware*  Komputer Grafis | 1. Menentukan   Spesifikasi  *Hardware*  Komputer Grafis | 5 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menganalisis   Prosedur  Penggunaan  *Software*  Komputer Grafis | 1. Menerapkan   Prosedur  Penggunaan  *Software*  Komputer Grafis | 10 | TIK.DG01.004.01  Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis | Desainer Grafis Muda |
| 1. Menganalisis fungsi menu   dan tools untuk membuat elemen-elemen desain | 1. Menggunakan menu dan tools untuk membuat elemen-elemen desain | 40 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menentukan   *Software* untuk  *vector drawing* | 1. Mengoperasikan *software* untuk *vector-drawing* | 40 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menentukan   *Software* untuk  *image-editing* | 1. Mengoperasikan *software* untuk *image-editing* | 40 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menentukan teknik deformasi huruf /teks untuk desain | 1. Membuat deformasi huruf/teks untuk desain | 30 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menganalisis prosedur penggabungan teks dan foto | 1. Menggabungkan teks dan foto | 30 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menerapkan prosedur pembuatan logotipe dalam format RGB dan CMYK | 1. Membuat logotipe dalam format RGB dan CMYK | 20 | TIK.DG01.003.01 Menerapkan pengetahuan tentang metode grafika | Desainer Grafis Muda |
| 1. Mengevaluasi hasil karya Komputer Grafis | 1. Mengembangkan karya Komputer Grafis | 30 | **Tidak ada dalam skema** |  |
|  |  | 245 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 1. Menerapkan prosedur penggunaan *software* untuk *multi pages* *layout* (brosur, buku dan majalah) | 1. Mengoperasikan *software* untuk *multi pages* *layout* (brosur, buku dan majalah) | 38 | TIK.DG01.002.01 Bekerja dalam konteks organisasi desain | Desainer Grafis Muda |
| 1. Memahami konsep *Branding* dan Komunikasi Pemasaran | 1. Mengintegrasikan konsep Branding dan Komunikasi Pemasaran | 20 | TIK.DG03.002.01  Mengintegrasikan pengetahuan dasar Branding dan Komunikasi Pemasaran dengan desain Grafis |  |
| 1. Menerapkan prinsip-prinsip desain logo | 1. Merancang   desain logo | 36 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menerapkan prinsip-prinsip desain *Stationery Kit* | 1. Merancang   desain *Stationery Kit* | 36 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menerapkan prinsip-prinsip *Corporate Identity* | 1. Merancang *Corporate Identity* | 40 | TIK.DG01.009.01 Menerapkan teori dasar komunikasi |  |
| 1. Menerapkan prosedur pembuatan desain iklan media cetak | 1. Membuat desain iklan media cetak | 20 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 1. Menentukan *Final Artwork* | 1. Mengerjakan *Final Artwork* | 30 | TIK.DG01.008.01 Menyusun *brief* teknis spesifikasi cetak  TIK.DG02.003.01 Mengerjakan *final artwork* | Desainer Grafis Muda |
| * 1. Memahami Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap karya desain | 1. Menjelaskan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap karya desain | 5 | TIK.DG01.007.01 Menyusun dokumentasi lengkap untuk menjaga Hak Atas  Kekayaan Intelektual terhadap karya yang dihasilkan |  |
| * 1. Mengevaluasi karya komputer grafis | 1. Memperbaiki karya komputer grafis | 20 | TIK.DG02.001.01 Memaparkan kembali *brief* teknis spesifikasi kepada pihak  lain | Desainer Grafis Muda |
|  |  | 245 |  |  |

Mata Pelajaran: FOTOGRAFI

| **KOMPETENSI DASAR** | **KOMPETENSI DASAR** | **WAKTU** | **UNIT KOMPETENSI** | **SKEMA SERTIFIKASI** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.1 Memahami kegunaan karya fotografi dalam desain komunikasi visual | 4.1 Menyajikan kegunaan karya fotografi dalam desain komunikasi visual | 4 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.2 Mengevaluasi berbagai jenis Kamera Digital | 4.2 Memilih jenis Kamera Digital | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengaplikasikan Menu pada Kamera DSLR | 4.3 Mengoperasikan fungsi Menu pada kamera DSLR | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.4 Memahami teknik dasar pencahayaan, pengaturan *Speed*, *Aperture*, dan ISO | 4.4 Melakukan pemotretan dengan pengaturan *Speed*, *Aperture*, dan ISO | 20 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menganalisis fungsi berbagai aksesoris fotografi | 4.5 Menggunakan berbagai aksesoris fotografi dalam pemotretan | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.6 Menganalisis teknik pemotretan subyek diam *(still life)* | * 1. Menyajikan hasil pemotretan subyek diam *(still life)* | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.7 Menganalisis teknik pemotretan pada cahaya minim *(low light)* | * 1. Menyajikan hasil pemotretan dengan cahaya minim *(low light)* | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.8 Mengevaluasi pengaturan kecepatan *(low speed* dan *high speed)* untuk pemotretan subyek bergerak | * 1. Memperbaiki pengaturan kecepatan *(low speed* dan *high speed)* untuk pemotretan subyek bergerak | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.9 Menganalisis pemotretan dengan berbagai pilihan diafragma untuk menentukan ruang tajam *(depth of field)* | 4.9 Memotret dengan berbagai pilihan diafragma untuk menentukan ruang tajam *(depth of field)* | 20 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.10 Mengevaluasi hasil pemotretan menggunakan alat pendukung (tripod, reflektor, *fill-in light*, dll) | 4.10 Memperbaiki hasil pemotretan menggunakan alat pendukung (tripod, reflektor, *fill-in light*, dll) | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.11 Mengevaluasi hasil pemotretan pada kondisi cahaya minim *(available light)* dan pada malam hari *(night photography)* | 3.11 Memperbaiki hasil pemotretan pada kondisi cahaya minim *(available light)* dan pada malam hari *(night photography)* | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
|  |  | 140 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 3.12 Mengevaluasi hasil pemotretan dengan berbagai ukuran lensa | 4.12 Memperbaiki hasil pemotretan dengan ukuran yang tepat | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.13 Mengevaluasi hasil pemotretan dengan teknik *panning*, *show action*, *stop action* | * 1. Mengembangkan hasil pemotretan dengan teknik *panning*, *show action* dan *stop action* | 24 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Memahami konsep dan prosedur penggunaan alat dan perlengkapan studio foto | 4.14 Memotret dengan menggunakan alat dan perlengkapan studio foto | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.15 Memahami teknik pencahayaan studio fotografi | 4.15 Memotret dengan berbagai teknik pencahayaan studio fotografi | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.16 Menerapkan prinsip berbagai peralatan pendukung studio fotografi | 4.16 Melakukan pemotretan menggunakan berbagai peralatan pendukung studio fotografi | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.17 Mengevaluasi hasil pemotretan produk komersial di studio | 4.17 Mengembangkan hasil pemotretan produk komersial di studio | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.18 Menganalisis hasil pemotretan orang *(people)* di studio | 4.18 Mengembangkan hasil pemotretan orang *(people)* di studio | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.19 Memahami teknik *digital-imaging* hasil pemotretan menggunakan komputer | 4.19 Menyajikan teknik *digital-imaging* hasil pemotretan menggunakan komputer | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| 3.20 Mengevaluasi hasil pengolahan foto *(digital-imaging)* | 4.20 Mengeksplorasi pengolahan foto *(digital-imaging)* | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
|  |  | 140 |  |  |

Mata Pelajaran: VIDEOGRAFI

| **KOMPETENSI DASAR** | **KOMPETENSI DASAR** | **WAKTU** | **UNIT KOMPETENSI** | **SKEMA SERTIFIKASI** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * 1. Memahami konsep dan kegunaan videografi dalam Desain Komunikasi Visual | 1. Menjabarkan konsep dan kegunaan videografi dalam Desain Komunikasi Visual | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur pembuatan skrip video iklan dengan tema sosial | 1. Membuat skrip video iklan dengan tema sosial | 18 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur pembuatan skrip video iklan dengan tema komersial | 1. Membuat skrip video iklan dengan tema komersial | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur pembuatan *storyboard* sesuai dengan naskah | 1. Membuat *storyboard* sesuai naskah | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi *storyboard* | 1. Memperbaiki *storyboard* | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menganalisis alat pembuatan video iklan sosial | 1. Menentukan alat dan perlengkapan pembutan video iklan social dan komersial | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan cara kerja kamera video | 1. Mengoperasikan kamera video | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Memahami sudut pengambilan gambar | 1. Menjabarkan sudut pengambilan gambar | 20 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menganalisis sudut pengambilan gambar | 1. Menentukan sudut pengambilan gambar | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan pergerakan kamera | 1. Mengoperasikan pergerakan kamera | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menganalisis pergerakan kamera | 1. Memperbaiki pergerakan kamera | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil pengambilan gambar | 1. Menyajikan hasil pengambilan gambar | 24 | **Tidak ada dalam skema** |  |
|  |  | 174 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| * 1. Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis 3Duntuk editing gambar | 1. Mengoperasikan komputer grafis 3Duntukediting gambar | 18 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Memahami kebutuhan pendukung untuk proses editing | 1. Mengidentifikasi kebutuhan pendukung untuk proses editing | 8 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur editing video | 1. Melakukan editing video sesuai prosedur | 24 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil editing video | 1. Memperbaiki hasil editing video | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis 3D untuk editing audio | 1. Mengoperasikan komputer grafis 3D untuk editing audio | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur editing audio | 1. Melakukan editing audio sesuai prosedur | 20 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil editing audio | 1. Memperbaiki hasil editing audio | 6 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis 3D untuk efek visual | 1. Mengoperasikan komputer grafis 3D untuk efek visual | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur editing efek visual | 1. Melakukan editing efek visual | 12 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil editing efek visual | 1. Memperbaiki hasil editing efek visual | 6 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur penggambungan elemen video (compositing) hasil editing | 1. Melakukan penggabungan elemen video (compositing) hasil editing | 16 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Mengevaluasi hasil akhir video | 1. Memperbaiki hasil akhir video | 14 | **Tidak ada dalam skema** |  |
| * 1. Menerapkan prosedur *rendering* dan format penyimpanan | 1. Melakukan *rendering* dan menyimpan video hasil editing | 10 | **Tidak ada dalam skema** |  |
|  |  | 174 |  |  |