**ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi dan Visual

Fase/Kelas : E/ X dan XI

Semester : 1 dan 2

Program Keahlian : Semua Program Keahlian

Jumlah JP/Tahun : 432 JP (432 /36)=11 JP perminggu

| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Alur dan Tujuan Pembelajaran** | **Alokasi Waktu** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Teknik dasar proses produksi pada industriDesain Komunikasi Visual | 1. kepribadian yang dibutuhkan peserta didik dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.
 | * 1. Peserta didik mampu dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.
 | Tahap 1:* + 1. Mengidentifikasi potensi yang ada di lingkungan internal dan eksternal SMK, serta menetapkan jenis usaha
 | 5JP |
| * 1. Peserta didik mampu menjalan proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.
 | Tahap 2:* + 1. produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.
 | 6JP |
| Sketsa dan Ilustrasi | 1. Lingkup pembelajaran meliputi fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual beserta penguasaan teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
 | * 1. Peserta didik Mampu memahami fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual
	2. Peserta didik dapat menguasai teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
 | Tahap 1 :2.1.1. Mengindentifikasi fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi VisualTahap 2 :* + 1. Penguasaan teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
 | 11JP |
| Komposisi *typography* | 1. Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf.
2. Penguasaan keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hirarki, *leading, tracking, dan kerning.* ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
 | 3.1. peserta didik mampu memahami Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf.4.1. Peserta didik menguasai keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hirarki, *leading, tracking, dan kerning.* ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain. | Tahap 1 :3.1.1. Mengindentifikasi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf.Tahap 2 :4.1.1. Menguasai keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hirarki, *leading, tracking, dan kerning.* ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain. | 11JP |
| Fotografi dasar | 1. Lingkup pembelajaran meliputi dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi seperti kamera, peralatan studio fotografi, dan dapat mengidentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan.
2. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio.
 | 5.1. Peserta didik mampu memahami dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi seperti kamera, peralatan studio fotografi, dan dapat mengidentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan.6.1. Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio. | Tahap 1 :5.1.1. Mengindentifikasikan dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi seperti kamera, peralatan studio fotografi, dan dapat mengidentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan.Tahap 2 :* + 1. Penerapan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio.
 | 11JP |
| Desain Grafis dan Percetakan | 1. Lingkup pembelajaran meliputi jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis *bitmap* dan *vector* yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual.
2. Menerapkan keterampilan dasar tentang penggunaan *tools*, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.
 | 7.1. Peserta didik mampu memahami jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis *bitmap* dan *vector* yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual.8.1. Peserta didik dapat menerapkan keterampilan dasar tentang penggunaan *tools*, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital. | Tahap 1 : 7.1.1. Mengindentifikasikan jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis *bitmap* dan *vector* yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual.Tahap 2 : * + 1. Penerapan keterampilan dasar tentang penggunaan *tools*, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.
 | 11JP |

Mengetahui Bandung Barat, 17 Juli 2023

Kepala SMK Penusa Guru Mata Pelajaran

**ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi dan Visual

Fase/Kelas : E/ X dan XI

Semester : 1 dan 2

Program Keahlian : Semua Program Keahlian

Jumlah JP/Tahun : 432 JP (432 /36)=11 JP perminggu

| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Alur dan Tujuan Pembelajaran** | **Alokasi Waktu** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Teknik dasar proses produksi pada industriDesain Komunikasi Visual | 1. Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.
 | * 1. Peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.
 | Tahap 1:* + 1. Mengidentifikasi yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.
 | 11JP |
| Sketsa dan ilustrasi | 1. Pada akhir fase E melalui kreativitas dan berpikir kritis, peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | * 1. Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancanga
	2. Proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | Tahap 1 :* + 1. Mengindetifikasikan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan

Tahap 2 :* + 1. Proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | 11JP |
| Komposisi typography | 1. Pada akhir fase E peserta mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, *leading, tracking dan kerning*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | * 1. Peserta didik mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, *leading, tracking dan kerning*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | Tahap 1 :* + 1. Mengindentifikasikan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, *leading, tracking dan kerning*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan

Tahap 2 :* + 1. proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | 11JP |
| Fotografi dasar | 1. Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | * 1. Peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | Tahap 1 :* + 1. Mengindentifikasi jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan

Tahap 2 :* + 1. Proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | 11JP |
| Desain Grafis dan Percetakan | 1. Pada akhir fase E peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis *bitmap* dan *vector* serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | * 1. Peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis *bitmap* dan *vector* serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | Tahap 1 :* + 1. Mengindentifikasikan pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis *bitmap* dan *vector* serta menggunakannya dalam perancangan

Tahap 2 : * + 1. Proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
 | 11JP |

Mengetahui Bandung Barat, 17 Juli 2023

Kepala SMK Penusa Guru Mata Pelajaran