|  |
| --- |
| **CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP), TUJUAN PEMBELAJARAN (TP),**  **DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**  **DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  **(DKV)** |

Mata Pelajaran : Dasar Desain Komunikasi Visual

Fase : E

Alokasi : 12 JP/ Minggu

Tahun Pelajaran : 2023/2024

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ELEMEN** | **CAPAIAN PEMBELAJARAN**  **(CP) / DESKRIPSI** | **KOMPETENSI** | **KONTEN / MATERI** | **TUJUAN PEMBELAJARAN**  **(TP)** | **ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**  **(ATP)** | **ALOKASI WAKTU**  **(JAM)** |
| 1. Profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual  *432/8 = 54*  *Elemen 1 : 32,*   * *8* * *8* * *16*   *1 kali tatap muka 4 jam, berarti pertemuan 1 – 8* | Pada akhir fase E peserta didik mampu **memahami** pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang **mampu membaca** peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta **melakukan pembelajaran** berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan. | Memahami  Membaca (Menjelaskan, mengenali)  Melakukan (Melaksanakan) | technopreneur dalam bidang Desain Komunikasi Visual  peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion,  pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan | 1. Mampu menjelaskan kewirausahaan technopreneur dalam bidang Desain Komunikasi Visual  2. Mampu mengenali peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion,  3. Mampu melaksanakan pembelajaran (simulasi) berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan | 1. Mampu menjelaskan kewirausahaan technopreneur dalam bidang Desain Komunikasi Visual  2. Mampu mengenali peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif  3. Mampu melaksanakan simulasi (pembelajaran) berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan | 32 |
| 2. Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual | Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang K3 di bidang Desain Komunikasi Visual, proses produksi di industri, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif, proses kreasi untuk menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran, aspek perawatan peralatan, potensi lokal dan kearifan lokal, dan pengelolaan SDM di industri. | Pemahaman  Pengetahuan  Mengembangkan  Menghasilkan  Perawatan  Pengelolaan | K3 di bidang Desain Komunikasi Visual  proses produksi di industry  kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif  pola pikir kreatif,  solusi desain yang tepat sasaran,  peralatan, potensi lokal dan kearifan lokal,  SDM di industri. | 1. Mampu memahami K3 di bidang Desain Komunikasi Visual  3. Mampu mengetahui proses produksi di industry  2. Mampu mengembangkan kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif  4. Mampu mengembangkan pola pikir kreatif  5. Mampu menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran  6. Mampu melakukan perawatan potensi lokal dan kearifan lokal,  7. Mampu melakukan pengelolaan SDM di industri. | 1. Mampu memahami K3 di bidang Desain Komunikasi Visual  3. Mampu mengetahui proses produksi di industry  2. Mampu mengembangkan kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif  4. Mampu mengembangkan pola pikir kreatif  5. Mampu menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran  6. Mampu melakukan perawatan potensi lokal dan kearifan lokal,  7. Mampu melakukan pengelolaan SDM di industri. | 54 |
| 3. Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual | Lingkup pembelajaran meliputi **pemahaman** peserta didik tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, digital teknologi dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspekaspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling. | Pemahaman | perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, digital teknologi dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspekaspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling. | 1. Mampu memahami teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern  2. Mampu memahami Industri 4.0  3. Mampu memahami Internet of Things  4. Mampu memahami digital teknologi dalam dunia industry  5. Mampu memahami isu pemanasan global dan perubahan iklim  6. Mampu memahami , aspekaspek ketenagakerjaan  7. Mampu memahami Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling | 1. Mampu memahami teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern  2. Mampu memahami Industri 4.0  3. Mampu memahami Internet of Things  4. Mampu memahami digital teknologi dalam dunia industry  5. Mampu memahami isu pemanasan global dan perubahan iklim  6. Mampu memahami , aspekaspek ketenagakerjaan  7. Mampu memahami Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling | 54 |
| 4. Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual | Lingkup pembelajaran meliputi Pengetahuan tentang 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 DKV. | Pengetahuan  Mengembangkan  Praktek  Berpikir kritis | kepribadian yang dibutuhkan peserta didik  pola pikir kreatif  seluruh proses produksi dan teknologi  budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV | 1. Mampu mengetahui kepribadian yang dibutuhkan dalam proses produksi  2. Mampu mengembangkan pola pikir kreatif pada industri Desain Komunikasi Visual  3. Mampu mempraktekkan proses produksi dan teknologi  4. Mampu berpikir kritis tentang budaya kerja yang diaplikasi dalam industry DKV | 1. Mampu mengetahui kepribadian yang dibutuhkan dalam proses produksi  2. Mampu mengembangkan pola pikir kreatif pada industri Desain Komunikasi Visual  3. Mampu mempraktekkan proses produksi dan teknologi  4. Mampu berpikir kritis tentang budaya kerja yang diaplikasi dalam industry DKV | 54 |
| 5. Sketsa dan Ilustrasi | 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 | Penguasaan  Membuat | fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual  teknik keterampilan  sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain | 1. Mampu menguasai fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual  2. Mampu menguasai teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain  3. Mampu membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain | 1. Mampu menguasai fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual  2. Mampu menguasai teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain  3. Mampu membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain |  |
| 6. Komposisi typography | Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf. Penguasaan keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning. ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain. | Penguasaan  Menghadirkan | sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf.  komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning  lustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.  . | 1. Mampu menguasai sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf  2. Mampu menguasai komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning  3. Mampu menghadirkan (menyajikan) komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning  4. Mampu menghadirkan (menyajikan) ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain | 1. Mampu menguasai sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf  2. Mampu menguasai komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning  3. Mampu menghadirkan (menyajikan) komposisi tipografi tentang hirarki, leading, tracking, dan kerning  4. Mampu menghadirkan (menyajikan) ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain |  |
| 7. Fotografi dasar | 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. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio. | Memahami  Penggunaan  Mengindentifikasi  Menerapkan | dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi  alat yang digunakan dalam pemotretan.  pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio. | 1. Mampu memahami dasar-dasar fotografi  2. Mampu memahami prinsip fotografi ,  3. Mampu memahami estetika fotografi,  4. Mampu memahami prosedur penggunaan peralatan fotografi  6. Mampu menggunakan alat yang digunakan dalam pemotretan.  5. Mampu mengindentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan.  6. Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio  6. Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di luar studio | 1. Mampu memahami dasar-dasar fotografi  2. Mampu memahami prinsip fotografi ,  3. Mampu memahami estetika fotografi,  4. Mampu memahami prosedur penggunaan peralatan fotografi  6. Mampu menggunakan alat yang digunakan dalam pemotretan.  5. Mampu mengindentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan.  6. Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio  6. Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di luar studio |  |
| 8. Komputer grafis | Lingkup pembelajaran meliputi jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap dan vector yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual. Menerapkan keterampilan dasar tentang penggunaan tools, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital. | Memahami  Menerapkan | jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap dan vector yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual.  keterampilan dasar tentang penggunaan tools, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital. | 1. Mampu memahami jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap  2. Mampu memahami jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis vector  3. Mampu memahami keterampilan dasar tentang penggunaan tools dan menu  4. Mampu memahami klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.  5. Mampu menerapkan penggunaan tools dan menu  6. Mampu menerapkan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual  7. Mampu menerapkan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi digital | 1. Mampu memahami jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap  2. Mampu memahami jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis vector  3. Mampu memahami keterampilan dasar tentang penggunaan tools dan menu  4. Mampu memahami klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.  5. Mampu menerapkan penggunaan tools dan menu  6. Mampu menerapkan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual  7. Mampu menerapkan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi digital |  |