**TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)**

Sekolah : SMK Negeri 5 Mataram

Nama Guru : PUSPITA YANUAR BY, S.Pd

Mata Pelajaran : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ( DKV )

Kelas/Prog. Keahlian : XII DKV

Alokasi Waktu : Jam Pelajaran

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Kompetensi** | **Konten** | **Tujuan Pembelajaran (TP)**  **Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi | Pada fase F, peserta didik mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam merancang visual, di antaranya: unity (kesatuan), balance (keseimbangan), composition (komposisi), proportion (proporsi), rhythm (irama), emphasis (penekanan), simplicity (kesederhanaan), clarity (kejelasan), space (ruang). Peserta didik mampu memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Opersional Standar (POS). | 1. Memahami 2. Menerapkan | 1. Prinsip-prinsip dasar desain 2. Komunikasi 3. Media komuikasi | DKV\_F 1.1 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain unity (kesatuan)  DKV\_F 1.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain balance (keseimbangan)  DKV\_F 1.3 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain composition (komposisi)  DKV\_F 1.4 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain rhytem (irama)  DKV\_F 1.5 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain emphasis (penekanan)  DKV\_F 1.6 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.6 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.7 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain clarity (kejelasan)  DKV\_F 1.8 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain space (ruang)  DKV\_F 1.9 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.10 Mengaplikasikan peran karya desain ke dalam komunikasi  DKV\_F 1.11 Mengaplikasikan karya ke dalam perancangan komunikasi visual  DKV\_F 1.12 Mengaplikasikan pembiasaan kerja sesuai prosedur operasional standar (POS) |
| 1. Perangkat Lunak Desain | Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/ Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/ Web & App Design/UI-UX Design/3D Software/dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami 2. Menerapkan | 1. Print desain/Image 2. Adobe Photoshop 3. Coreldraw | DKV\_F 2.1. Mengaplikasikan langkah-langkah mematikan dan menghidupkan computer, membuat folder dan file baik dalam computer maupun flashdisk  DKV\_F 2.2 Mengaplikasikan tool-tool software Photoshop  DKV\_F 2.1.1 Pembuatan objek menggunakan tool-tool software Photoshop  DKV\_F 2.1.2 pembuatan tracing gambar  DKV\_F 2.3 Mengaplikasikan tool-tool software CorelDraw  DKV\_F 2.1.1 Menerapkan pembuatan objek menggunakan tool-tool software CorelDraw dan Photoshop  DKV\_F 2.1.2 Menerapkan pembuatan bentuk sederhana (segi empat, segi tiga, lingkaran dll)  DKV\_F 2.1.3 Menerapkan pembuatan bentuk-bentuk alam (daun, bunga, gelombang dll) |
| 3. Menerapkan Design Brief | Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/ obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. | 1. Memahami 2. Menerapkan | 1. Desain brief 2. Logo | DKV\_F 3.1 Melakuakn survey produk yang akan dibuat  DKV\_F 3.2 Melakukan pengumpulan produk yang sama sebagai competitior (pesaing)  DKV\_F 3.3 Melakukan pembuatan main mapping  DKV\_F 3.4 Menerapkan pembuatan laporan  DKV\_F 3.1.1 Menerapkan pembuatan latar belakang mengenai produk  DKV\_F 3.1.2 Menerapkan pembuatan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan produk  DKV\_F 3.1.3 Menerapkan penentuan sasaran atau target audience yang di tuju  DKV\_F 3.1.4 Menerapkan penentuan media promosi yang akan digunakan  DKV\_F 3.1.5 Menerapkan pembuatan konsep perancangan logo  DKV\_F 3.1.6 Menerapkan pembuatan jadwal atau tenggat waktu penyelesaian pekerjaan |
| 4. Karya Desain | Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode design thinking maupun metode lainnya. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/ Videografi/ Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/ Concept Art/Motion Graphic Design/ Environmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami 2. Mengaplikasikan | 1. Stationary kit 2. Poster 3. Cover majalah 4. Desain kemasan produk | DKV\_F 4.1 Menerapkan pembuat perancangan awal membuat produk untuk media promosi ( stationary kit, kemasan, majalah, poster)  DKV\_F 4.1.1 Menerapkan penentuan tema produk untuk media promosi (stationary kit, kemasan, majalah, poster)  DKV\_F 4.1.2 Menerapkan pembuatan alternative headline sesuai dengan tema produk untuk membuat media promosi (stationry kit, kemasan, majalah, poster)  DKV\_F 4.1.3 Menerapkan pembuatan logo sesuai dengan headline yang sudah ditentukan untuk membuat media promosi (stationary kit, kemasan,majalah,poster)  DKV\_F 4.1.4 Menerapkan pembuatan layout kasar desain media promosi (stationry kit, kemasan, majalah, poster) denagn mengguakan logo yang sudah ditentukan |
| 1. Proses Produksi Desain | Pada fase F, peserta didik mampu menerapkan dan mengelola proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sesuai dengan konsentrasi keahlian dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design/ dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami 2. Mengaplikasikan | 1. Pembuatan desain logo kemasan 2. Pembuatan desain kemasan produk 3. Pembuatan desain poster minuman/makanan | DKV\_F 5.1   1. Mengaplikasikan pra produksi pembuatan Logo kemasan,desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1 Melakukan survei produk  DKV\_F 5.1.2 Melakukan pengumpulan produk  DKV\_F 5.1.3 Pembuatan main maping  DKV\_F 5.1.4 Mengaplikasikan laporan pembuatan produk   1. Mengaplikasikan produksi pembuatan Logo kemasan,desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1Melakukan perancangan produk dimulai sketsa alternatif bentuk logo  DKV\_F 5.1.2 Melakukan perancangan produk digital dimulai dari bentuk sampai pewarnaan logo/desain   1. Mengaplikasikan pasca produksi pembuatan logo kemasan, desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1Melakukan penyimpanan hasil gambar dalam bentuk JPG  DKV\_F 5.1.2 Melakukan finishing cetak gambar  DKV\_F 5.1.3 Melakukan kegiatan pameran produk  B  BB |

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**

Sekolah : SMK Negeri 5 Mataram

Nama Guru : PUSPITA YANUAR BIDAHYANI, S.Pd

Mata Pelajaran : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ( DKV )

Kelas/Prog. Keahlian : XI DKV A dan B

Alokasi Waktu : Jam Pelajaran

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Materi** | **Strategi** | **Alokasi Waktu** | **Rencana Modul** | **Profil Pelajar Pancasila** |
| Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi | Pada fase F, peserta didik mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam merancang visual, di antaranya: unity (kesatuan), balance (keseimbangan), composition (komposisi), proportion (proporsi), rhythm (irama), emphasis (penekanan), simplicity (kesederhanaan), clarity (kejelasan), space (ruang). Peserta didik mampu memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar (POS). | DKV\_F 1.1 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain unity (kesatuan)  DKV\_F 1.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain balance (keseimbangan)  DKV\_F 1.3 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain composition (komposisi)  DKV\_F 1.4 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain rhytem (irama)  DKV\_F 1.5 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain emphasis (penekanan)  DKV\_F 1.6 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.6 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.7 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain clarity (kejelasan)  DKV\_F 1.8 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain space (ruang)  DKV\_F 1.9 Mengaplikasikan prinsip- prinsip desain simplicity (kesederhanaan)  DKV\_F 1.10 Mengaplikasikan peran karya desain ke dalam komunikasi  DKV\_F 1.11 Mengaplikasikan karya ke dalam perancangan komunikasi visual  DKV\_F 1.12 Mengaplikasikan pembiasaan kerja sesuai prosedur operasional standar (POS) | * 1. Prinsip-prinsip dasar dalam merancang Desain visual   2. Peran komunikator, komunikan,   3. Media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual   4. Prosedur Operasional Standar DKV | 1.1 Demosntrasi |  | **Modul 1** |  |
| Perangkat Lunak Desain | Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/ Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/ Web & App Design/UI-UX Design/3D Software/dan lainnya yang terkait. | DKV\_F 2.1. Mengaplikasikan langkah-langkah mematikan dan menghidupkan computer, membuat folder dan file baik dalam computer maupun flashdisk  DKV\_F 2.2 Mengaplikasikan tool-tool software Photoshop  DKV\_F 2.1.1 Pembuatan objek menggunakan tool-tool software Photoshop  DKV\_F 2.1.2 pembuatan tracing gambar  DKV\_F 2.3 Mengaplikasikan tool-tool software CorelDraw  DKV\_F 2.1.1 Menerapkan pembuatan objek menggunakan tool-tool software CorelDraw dan Photoshop  DKV\_F 2.1.2 Menerapkan pembuatan bentuk sederhana (segi empat, segi tiga, lingkaran dll)  DKV\_F 2.1.3 Menerapkan pembuatan bentuk-bentuk alam (daun, bunga, gelombang dll) | 1.1 Prosedur Mematikan dan menghidupkan computer  1.2 Prosedur membuat folder dan file dengan benar  1.3 Perbedaan fungsi mouse (kiri dan kanan)  1.4 fungsi-fungsi menu dan tool yang terdapat pada software CorelDraw dan Photoshoap  1.5 Mempraktekkan fungsi menu dan tool yang terdapat pada software CorelDraw dan Photoshoap  1.6 Membuat objek dari tool yang terdapat pada software CorelDraw dan Photoshoap  a. Langkah pembuatan objek (segi empat, segitiga, lingkaran dll)  b. Penggunaan tool bazier dan shape tool  c. Menjiplak / tracing gambar menggunakan tool bazier dan shape | 1.1 Demosntrasi |  | **Modul 2** | Beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan YME dan berakhlaq mulia  Bergotong rotong  Mandiri  Kreatif |
| Menerapkan Design Brief | Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/ obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. | DKV\_F 3.1 Melakuakn survey produk yang akan dibuat  DKV\_F 3.2 Melakukan pengumpulan produk yang sama sebagai competitior (pesaing)  DKV\_F 3.3 Melakukan pembuatan main mapping  DKV\_F 3.4 Menerapkan pembuatan laporan  DKV\_F 3.1.1 Menerapkan pembuatan latar belakang mengenai produk  DKV\_F 3.1.2 Menerapkan pembuatan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan produk  DKV\_F 3.1.3 Menerapkan penentuan sasaran atau target audience yang di tuju  DKV\_F 3.1.4 Menerapkan penentuan media promosi yang akan digunakan  DKV\_F 3.1.5 Menerapkan pembuatan konsep perancangan logo  DKV\_F 3.1.6 Menerapkan pembuatan jadwal atau tenggat waktu penyelesaian pekerjaan | * 1. Pengertian latar belakang proyek   2. Target sasaran   3. Pengertian desain brief   4. Kemasan produk | 1.1 Demosntrasi |  | **Modul 3** | Beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan YME dan berakhlaq mulia  Bergotong rotong  Mandiri  Kreatif |
| Karya desain | Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode design thinking maupun metode lainnya. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/ Videografi/ Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/ Concept Art/Motion Graphic Design/ Environmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait. | DKV\_F 3.1 Menerapkan pembuat perancangan awal membuat produk untuk media promosi ( stationary kit, kemasan, majalah, poster)  DKV\_F 3.1.1 Menerapkan penentuan tema produk untuk media promosi (stationary kit, kemasa, majalah, poster)  DKV\_F 3.1.2 Menerapkan pembuatan alternative headline sesuai dengan tema produk untuk membuat media promosi (stationry kit, kemasan, majalah, poster)  DKV\_F 3.1.3 Menerapkan pembuatan logo sesuai dengan headline yang sudah ditentukan untuk membuat media promosi (stationary kit, kemasan,majalah,poster)  DKV\_F 3.1.4 Menerapkan pembuatan layout kasar desain media promosi (stationry kit, kemasan, majalah, poster) denagn mengguakan logo yang sudah ditentukan | 1.Media promosi  ( stationary kit,kemasan, majalah, poster)  2.pengertian logo sesuai dengan headline yang sudah ditentukan utntuk membuat media promosi (stationary kit, kemasan, majalah, poster) | 1.1 Demonstrasi |  | **Modul 4** | Beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan YME dan berakhlaq mulia  Bergotong rotong  Mandiri  Kreatif |
| Proses produksi desain | Pada fase F, peserta didik mampu menerapkan dan mengelola proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sesuai dengan konsentrasi keahlian dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design/ dan lainnya yang terkait. | DKV\_F 5.1   1. Mengaplikasikan pra produksi pembuatan Logo kemasan,desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1 Melakukan survei produk  DKV\_F 5.1.2 Melakukan pengumpulan produk  DKV\_F 5.1.3 Pembuatan main maping  DKV\_F 5.1.4 Mengaplikasikan laporan pembuatan produk   1. Mengaplikasikan produksi pembuatan Logo kemasan,desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1Melakukan perancangan produk dimulai sketsa alternatif bentuk logo  DKV\_F 5.1.2 Melakukan perancangan produk digital dimulai dari bentuk sampai pewarnaan logo/desain   1. Mengaplikasikan pasca produksi pembuatan logo kemasan, desain kemasan,dan poster   DKV\_F 5.1.1Melakukan penyimpanan hasil gambar dalam bentuk JPG  DKV\_F 5.1.2 Melakukan finishing cetak gambar  DKV\_F 5.1.3 Melakukan kegiatan pameran produk | 1. Pengertian desain logo kemasan 2. Pengertian desain kemasan produk 3. Pengertian desain poster minuman/makanan | * 1. Demonstrasi |  | **Modul 5** | Beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan YME dan berakhlaq mulia  Bergotong rotong  Mandiri  Kreatif |

Sintak Project Based Learning

1. Menentukan pertanyaan mendasar
2. Menyusun desain perencanaan proyek
3. Membuat jadwal aktivitas
4. Melakukan monitor pada perkembangan kinerja
5. Menguji hasil kinerja peserta didik
6. Mengevaluasi pengalaman

Sintak Discovery Learning

1. Pemberian rangsangan
2. Identifikasi masalah
3. Pengumpulan data
4. Pengolahan data
5. Pembuktian
6. Menarik kesimpulan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah |  | Mataram, 10 Juli 2023  Penyusun |
|  |  |  |

**H.Istiqlal S.Pd. MM Puspita Yanuar Bidahyani S.Pd**

**196803121991031014 198601292022212023**