

# **MODUL AJAR**

## **Desain Komunikasi Visual**

### **I. INFORMASI UMUM**

#### **A. IDENTITAS**

Nama Penyusun	<b>Willy Surya Wardhana, S.Pd.</b>
Satuan Pendidikan	SMK 3 Pasundan Cimahi
Tahun Ajaran	2022/2023
Program Keahlian	Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	X/Ganjil
Fase	E
Elemen	Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu -isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami 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, aspek - aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling.
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memahami pekerjaan atau profesi</li><li>2. Membaca peluang pasar dan usaha</li><li>3. Membangun visi dan passion</li></ol>
Alokasi Waktu	1 x 45 menit

#### **B. KOMPETENSI AWAL**

1. Mengetahui apa itu desain komunikasi visual

#### **C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

1. Mandiri
2. Berfikir Kritis

3. Kreatif

#### **D. SARANA DAN PRASARANA**

Media	Lembar kerja peserta didik, Laptop, Handphone, LCD, .
Sumber Belajar	Lembar kerja peserta didik, Laman E-Learning, E-book, Buku bacaan, Youtube,

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

1. Peserta didik regular Siswa Desain Komunikasi visual

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

1. Inquiry Learning Terbimbing

### **II. KOMPETENSI INTI**

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Memahami 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, aspek-aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling
2. Melakukan pemotretan

#### **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

1. Mengetahui pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif
2. Dapat membaca peluang usaha

#### **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Technopreneur ?

#### **D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN**

1. Guru melakukan tes diagnostic
2. Guru menyusun LKPD
3. Guru menyusun instrument assesmen yang digunakan

## E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Pertemuan 1

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.</li><li>2. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran</li><li>3. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik</li></ol>
Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik</li><li>2. Guru menayangkan beberapa studi kasus</li><li>3. Berdasarkan tayangan, siswa bertanya</li><li>4. Guru memberikan jawaban</li></ol>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menanyakan hal yang tidak dipahami kepada guru</li><li>2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama melakukan kegiatan pekerjaan tugas</li><li>3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari Guru</li></ol>

## F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kuis</li><li>2. Unjuk kerja</li><li>3. Penilaian akhiran</li></ol>
Asesmen kognitif	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimana Animasi dibuat dan sebutkan jenis-jenisnya</li></ol>
Asesmen Formatif	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang sedang kamu rasakan saat ini?</li><li>2. Bagaimana perasaanmu saat belajar sendiri di rumah?</li><li>3. Hal apa yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan?</li><li>4. Apa yang kamu inginkan dalam pembelajaran hari ini?</li></ol>
Asesmen Sumatif	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penilaian Akhir Semester</li></ol>

## **G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik, yaitu dengan cara memberikan ragam soal yang tingkatannya lebih tinggi.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik, yaitu dengan cara memberikan pengulangan materi dasar serta materi spesifik yang kurang dikuasai oleh peserta didik.

## **H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU**

1. Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?

## **III. LAMPIRAN**

### **A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

[LKPD Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual](#)

### **B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

kkdnckdnkcnd

### **C. GLOSARIUM**

mkdmkemkdmekd

### **D. DAFTAR PUSTAKA**

kdmekdmekmdke

Mengetahui

Kepala Sekolah

Cimahi, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

Subaryo, S.Pd., M.Pd

Willy Surya Wardhana