

MODUL AJAR

Desain Komunikasi Visual

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

Nama Penyusun	Willy Surya Wardhana, S.Pd.
Satuan Pendidikan	SMK 3 Pasundan Cimahi
Tahun Ajaran	2020/2021
Program Keahlian	Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	X/Genap
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">1. Memahami pekerjaan atau profesi2. Membaca peluang pasar dan usaha
Alokasi Waktu	5 x 45

B. KOMPETENSI AWAL

1. Mengetahui pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri
2. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	Lembar kerja peserta didik, .
Sumber Belajar	Buku bacaan,

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik regular Siswa Desain Komunikasi visual

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Kontekstual

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

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Technopreneur ?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

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

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai
-------------	--

Inti	1. Guru memberikan jawaban
Penutup	1. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama melakukan kegiatan pegerjaan tugas

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	1. Unjuk kerja 2. Kuis 3. Penilaian akhiran
Asesmen kognitif	1. Bagaimana Animasi dibuat dan sebutkan jenis-jenisnya
Asesmen Formatif	1. Hal apa yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan?
Asesmen Sumatif	1. Penilaian Akhir Semester

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

sjdksjdksjdk

C. GLOSARIUM

kdjkdjfdkjfk

D. DAFTAR PUSTAKA

kdckkdmckdmkcmdkmc

Mengetahui
Kepala Sekolah

Cimahi, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Suparno, S.Pd., M.Pd.
S.Pd.

Willy Surya Wardhana,