

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	2021/2022
Program Keahlian	Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	X/Genap
Fase	E
Elemen	Isu -isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek - aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami pekerjaan atau profesi2. Membaca peluang pasar dan usaha3. Membangun visi dan passion
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
3. Berfikir Kritis

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	Lembar kerja peserta didik, Laptop, .
Sumber Belajar	Lembar kerja peserta didik, Laman E-Learning,

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik regular Siswa Desain Komunikasi visual

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Ekspositori

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern

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 menyusun instrument assesmen yang digunakan

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai
Inti	1. Guru menyampaikan presentasi dengan power point
Penutup	1. Guru memberikan rangkuman poin-poin penting mengenai materi yang dipelajari

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuis 2. Unjuk kerja
Asesmen kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Animasi dibuat dan sebutkan jenis-jenisnya
Asesmen Formatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sedang kamu rasakan saat ini?
Asesmen Sumatif	<ol style="list-style-type: none"> 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.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1. Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

smdknkjijjjjjsnfjkdfknsjd nkfsdnfjnknkjnkjnnkn

C. GLOSARIUM

kjdkldjjksjdkjkj

D. DAFTAR PUSTAKA

djkjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjkshskdhjakjhdsd

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Subaryo, S.Pd., M.Pd
S.Pd.

Willy Surya Wardhana,