

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/Ganjil
Fase	E
Elemen	Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual
Capaian Pembelajaran	<p>Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.</p>
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami pekerjaan atau profesi2. dsndkjs
Alokasi Waktu	3 x 45 menit

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

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	Handphone, .
Sumber Belajar	Laman E-Learning,

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. adminguru.id

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Discovery Learning

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya,

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 menyampaikan garis besar cakupan materi yang dipelajari
Inti	1. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan observasi di luar ruangan
Penutup	1. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, dan layanan konseling

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	1. Unjuk kerja
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.

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

njdnsndsndijndinedn

C. GLOSARIUM

mfdmfmfinfnfnfdjnfkjdndfknfd

D. DAFTAR PUSTAKA

mfkmfdfnidnfndsndnsndksndksdn

Mengetahui
Kepala Sekolah

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

Cimahi, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Willy Surya Wardhana,