

SILABUS MATA PELAJARAN

- Nama Sekolah :
- Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
- Mata Pelajaran : Dasar Disain Grafis
- Durasi (Waktu) : 144 jam
- Kelas/Semester : X
- KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang			5		
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang					
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB			5		
4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB					
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam			5		

pembuatan desain grafis					
4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis					
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar			2		
4.4 Menempatkan berbagai format gambar					
3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain			3		
4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain					
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor			15		

4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor					
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek			20		
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek					
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor			35		
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor					
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)			15		
4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)					
3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek			20		

4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek					
3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)			25		
4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)					
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)			30		
4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)					