****

**IDENTITAS**

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

**PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)**

**Bidang Keahlian : Seni dan Ekonomi Kreatif**

**Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual**

**Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual**

**Fase : E**

**Instansi : SMK Negeri 11 Malang**

**TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**

|  |  |
| --- | --- |
| Mata Pelajaran | : Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual |
| Jumlah Jam | : 432 JP |
| Capaian Pembelajaran | Pada akhir fase E (kelas X SMK), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai Program Keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif secara komprehensif dan berkarya melalui dasar-dasar desain komunikasi visual secara estetis, kreatif, inovatif, fungsional, dan berbasis seni budaya nasional yang berorientasi global melalui teknik manual dan digital, sehingga mampu menumbuhkan passion dan vision untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan aktivitas belajarnya. |

| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Kompetensi** | **Konten** | **Tujuan** | **JP** | **ATP** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Profil technopreneur,  peluang usaha dan  pekerjaan/profesi  bidang Desain  Komunikasi Visual | Peserta didik mampu mendeskripsikan pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan. | Memahami | * pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif | Siswa mampu   * memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan tepat. * mendeskripsikan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif dengan kritis * menerapkan pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan dengan bergotong royong | 36 JP | Siswa mampu   1. menganalisis berbagai jenis profesi pekerjaan industri kreatif. 2. mengidentifikasi jenis profesi sesuai profesi bidang DKV. 3. menjelaskan deskripsi kerja masing - masing profesi (seperti : fotografer, desainer grafis, ilustrator, dll). 4. mengorganisasikan berbagai jenis wirausaha di bidang ekonomi kreatif. 5. mengidentifikasi jenis wirausaha di bidang DKV. 6. mengidentifikasi pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan. |
| Proses bisnis berbagai  industri di bidang  Desain Komunikasi  Visual | Peserta didik mampu menerapkan 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. | Memahami | * manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif dalam ranah K3LH * kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, * elemen dasar perancangan * proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri | Siswa mampu   * menerapkan manajemen K3LH dalam bidang desain dengan benar * memahami kreativitas dalam proses kreasi dasar desain dengan kritis * memahami elemen dasar perancangan desain dengan kritis * memahami proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri | 36 JP | Siswa mampu   1. menjelaskan Konsep K3LH 2. mengidentifikasi K3LH dalam bidang desain. 3. menerapkan K3LH dalam bidang desain 4. menerapkan proses kreasi dasar desain 5. memahami proses berfikir kreatif atau *design thinking* 6. menerapkan elemen dasar perancangan proses desain. 7. mengidentifikasi proses desain dan produksi di bidang desain komunikasi visual |
| Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visua | Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan proses produksi 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. | memahami | * Perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif * 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 * Reuse, recycling. | Siswa mampu   * memahami perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif * Menjelaskan perkembangan teknologi 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 dengan benar * Menerapkan konsep industri hijau (*reuse, recycling)* dengan benar. | 36 JP | Siswa mampu   1. mengidentifikasi perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif 2. menjelaskan perkembangan teknologi mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern. 3. menganalisis jenis - jenis media desain komunikasi visual yang menggunakan :  * teknologi konvensional, * 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  1. menerapkan konsep industri hijau |
| Isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual | 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. | memahami | * industri ekonomi kreatif * 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 * Reuse, recycling. | Siswa mampu   * memahami industri 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 | 36 JP | Siswa mampu   1. mengidentifikasi berbagai macam industri kreatif. 2. mengidentifikasi industri kreatif yang menggunakan teknologi konvensional hingga teknologi modern 3. mengidentifikasi industri kreatif yang menggunakan 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. 4. merancang produk kreatif berdasarkan identifikasi industri 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. |
| Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual | Peserta didik mampu menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual | Memahami  Menerapkan | * Pola pikir kreatif * Kepribadian kreatif * proses berfikir kritis * Budaya kerja yang diaplikasikan dalam DKV | Siswa mampu   * menerapkan pola pikir kreatif dengan benar * menerapkan kepribadian kreatif dengan tepat * mengimplementasikan proses berfikir kritis dengan tepat * menerapkan budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual dengan tepat | 36 JP | Siswa mampu   1. menjelaskan konsep pola pikir kreatif 2. menerapkan strategi pola pikir kreatif 3. menjelaskan konsep kepribadian kreatif 4. menerapkan kepribadian kreatif dalam kehidupan sehari hari 5. menjelaskan proses berfikir kritis dalam permasalahan dan studi kasus sehari-hari 6. mengimplementasikan proses berfikir kritis 7. memahami budaya kerja dalam industri desain komunikasi visual |
| Sketsa dan ilustrasi | Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. | memahami  menerapkan | * konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi * bahan dan peralatan sketsa * penyempurnaan sketsa berdasarkan teknik * pembuatan ilustrasi dengan komposisi gambar * ilustrasi dalam ekseskusi kerja Desain Komunikasi Visual | siswa mampu   * menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi dengan benar * menganalisis bahan dan peralatan sketsa dengan benar * menerapkan penyempurnaan sketsa berdasarkan teknik dengan tepat. * menerapkan pembuatan ilustrasi dengan komposisi gambar secara mandiri * membuat ilustrasi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual dengan benar. | 72 JP | siswa mampu   * menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi dengan benar * menganalisis bahan dan peralatan sketsa dengan benar * menerapkan penyempurnaan sketsa berdasarkan teknik dengan tepat. * menerapkan pembuatan ilustrasi dengan komposisi gambar secara mandiri * membuat ilustrasi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual dengan benar. |
| Komposisi typography | Peserta didik secara kritis mampu mengidentifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. | memahami  menerapkan | * jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain * dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual | siswa mampu   * memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain. * siswa mampu menerapkan dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual | 36 JP | Siswa mampu   * mengidentifikasi dasar-dasar tipografi. * mengidentifikasi jenis-jenis huruf berdasarkan anatomi, karakter, dan kesesuaian dalam desain * menerapkan prinsip pokok tipografi * menerapkan prinsip dasar pemilihan dan penggunaan huruf pada desain komunikasi visual * merancang tipografi pada media cetak dan digital. |
| Fotografi dasar | Peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. | * memahami * melakukan * menerapkan | * jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data * pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi * perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual | siswa mampu   * memahami jenis kamera, komposisi pemotretan, pengaturan pencahayaan dalam fotografi, proses pemotretan dan penyimpanan data * melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi * menerapkan dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual | 72 JP | Siswa mampu   * menjelaskan konsep fotografi * mengidentifikasi jenis-jenis kamera * mengidentifikasii alat bantu fotografi dan pencahayaan * menerapkan komposisi pemotretan, sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pengambilan gambar. * mengidentifikasi penyimpanan data * menganalisis pekerjaan akhir dalam editing fotografi. * menerapkan kreativitas dan disiplin dalam perancangan proses produksi fotografi |
| Komputer grafis | Peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. | * Memahami * Menggunakan | * Pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak. * Menetapkan perangkat lunak berbasis vector dan bitmap. * Menggunakan perangkat lunak desain dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. | Siswa mampu   * Memahami pengoperasian perangkat lunak desain * Menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector. * Menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja DKV. | 72 JP | Siswa mampu   1. mengidentifikasi dan menetapkan perangkat lunak desain. 2. mengoperasikan perangkat lunak desain vector. 3. Siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak desain bitmap. 4. Siswa dapat melakukan perancangan dan proses produksi karya DKV menggunakan perangkat lunak desain vector. 5. Siswa dapat melakukan perancangan dan proses produksi karya DKV menggunakan perangkat lunak desain bitmap. |