**SILABUS MATA PELAJARAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Sekolah | : | **SMK Maritim Nusantara** |
| Bidang Keahlian | : | Teknologi Informasi dan Komunikasi |
| Program Keahlian |  | Teknik Komputer dan Informatika |
| Kompetensi Keahlian | : | Rekayasa Perangkat Lunak (C1) |
| Mata Pelajaran | : | Dasar Desain Grafis |
| Durasi Waktu | : | 108 JP (@ 45 Menit) |
| KI-1 (Spritual) | : | Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. |
| KI-2 (Sosial) | : | Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. |
| KI-3 (Pengetahuan) | : | Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi 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 memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetensi Dasar** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** | **Materi Pokok** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Penilaian** | **Alokasi Waktu** | **Sumber Belajar** | **PPK** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
| * 1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak garis, ilustrasi, warna gelap terang tekstrur dan ruang | * + 1. Mengidentifikasikan unsur- unsur tata letak garis, ilustrasi, warna gelap terang tekstrur dan ruang     2. Menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang | * Unsur-unsur tata letak * pengertian tata letak desain grafis * tata letak garis * tata letak ilustrasi * tata latak warna * tata letak gelap | * Siswa/I mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang animasi pengolahan gambar * Mengelola data tentang dasar desain grafis * Mengomunikasikan tentang dasar desain grafis | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan   * Mempraktikan dasar desain grafis | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar Dasar Desain Grafis * Internet * Komputer | Mandiri |
| * 1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, warna dan ruang | * + 1. Membacakan unsur-unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang     2. Melaksanakan unsur-unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang | * Mengunakan aplikasi dasar desain grafis, seperti, Corel Draw, Photoshop CS3 |  |  |  |  |  |
| * 1. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB | * + 1. Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB     2. Membandingkan warna CMYK dengan RGB | * Jelaskan fungsi warna CMYK dan RGB * Menjelaskan perbedaan warna CMYK dengan RGB * Kombinasi warna CMYK dengan RGB | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB * Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB * Mengolah data tentang fungsi unsur warna, CMYK dan RGB * Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB | * + 1. Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB     2. Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Mendiskusikan berbagai format gambar | * + 1. Menjelaskan format gambar     2. Menguraikan berbagai format gambar | * Macam – macam format gambar * Fungsi dan manfaat format gambar * Perbedaan fungsi setiap format gambar | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar * Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar * Mengelolah data tentang berbagai format gambar * Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet * Komputer | Mandiri |
| * 1. Menempatan berbagi format gambar | * + 1. Melakukan membandingkan format gambar     2. Menyimpan gambar dengan format pilihan |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Menerapkan prosedur scanning gambar | * + 1. Menjelaskan fungsi scanning     2. Menguraikan prosedur scanning | * Jenis – jenis scanning * Langkah – langkah scanning * Kelebihan dan kekurangan scanning | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang scanning * Mengumpulkan data tentang scanning * Mengelolah data tentang berbagai format gambar * Mengomunikasikan tentang scanning | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Melakukan proses scanning gambar | * + 1. Memilih gambar untuk di scanning     2. Menunjukan hasil scanning |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor | * + 1. Menjelaskan fungsi fitur – fitur pengolah gambar vektor     2. Membandingkan gambar berdasarkan fitur     3. Menunjukan gambar vektor hasil pengolahan | * Perangkat lunak pengolah gambar * Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perangkat lunak pengolah gambar * Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar * Mengelolah data tentang berbagai format gambar * Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek | * + 1. Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor     2. Menunjukan gambar vektor hasil pengolahan |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek | * + 1. Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor     2. Mengintegrasikan efek fitur maniulasi pada gambar | * Manfaat manipulasi gambar vektor * Teknik menipulasi gambar vektor | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perangkat lunak pengolah gambar * Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar * Mengelolah data tentang berbagai format gambar * Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek | * + 1. Membandingkan efek manipulasi pada gambar     2. Menunjukan gambar hasil manipulasi |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) | * + 1. Menjelaskan fungsi fitur pengolah gambar bitmap     2. Membandingkan gambar berdasarkan fitur bitmap | * Perangkat lunak pengolah gambar * Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap * Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap Mengelolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap * Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Mengunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) | * + 1. Mengintegrasikan fitur dalam pengolah gambar bitmap     2. Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan gambar |  |  |  |  |  |  |
| * 1. Mengevaluasi pengabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | * + 1. Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap     2. Menyusun kriteria penilai pengolahan gambar bitmap | * Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap * Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap * Menyusun laporan penilaian | * Mengemati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilai pengolahan gambar * Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap Mengelolah data tentang penggabungan gambar vektor dan bitmap * Mengomunikasikan tentang penggabungan gambar vektor dan bitmap | Sikap   * Observasi * Jurnal   Pengetahuan   * Tes Tertulis   Pilih Essay  Ketrampilan  Mempraktikan Animasi Penggolah Gambar | 3 Jp @45 Menit  (1 Pertemuan) | * Buku Ajar dasar desain grafis * Internet   Komputer | Mandiri |
| * 1. Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (rester) | * + 1. Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap     2. Menyusun laporan penilaian |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Diketahui  Kepala Sekolah  **ROZA MARLINA, S.Pd.I** | Mengetahui  Waka Kurikulum  **YENDI PUTRA, S. Kom** | Sungai Limau Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **JEFRI ERIO, S.AP** |