**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

**MAPEL KONSENTRASI KEAHLIAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Satuan Pendidikan** | **: SMKN 2 KEC. GUGUAK** |
| **Program Keahlian** | **: DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** |
| **Konsentrasi Keahlian** | **: DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** |
| **Mata Pelajaran** | **: MAPEL KONSENTRASI KEAHLIAN** |
| **Kelas/ Fase** | **: XI/ F** |
| **Semester** | **: 1 dan 2** |
| **Tahun Ajaran** | **: 2024 - 2025** |

| **Elemen** | **Deskripsi** | **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Alur Tujuan Pembelajaran** | **Materi** | **Alokasi Waktu (JP)** | **Penilaian** | **Semester** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Prinsi Desain dan Komunikasi | Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerapkan prinsip dasar desain- untuk merancang visual, di antaranya: kesatuan (unity), keseimbangan (balance), Komposisi (komposition), proposi (proportion), irama (rhythm), penekanan (emphasis),kesederhanaan (simplicity), kejelasan (clarity), ruang (space).  Membangun kemampuan dalam memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikan, dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual. | Pada fase F, peserta didik mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam merancang visual, di antaranya: unity (kesatuan), balance (keseimbangan), composition (komposisi), proportion (proporsi), rhythm (irama), emphasis (penekanan), simplicity (kesederhanaan), clarity (kejelasan), space (ruang). Peserta didik mampu memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Opersional Standar (POS) | 1. Memahami prinsip-prinsip dalam merancang visual dan aplikasinya 2. Memahami konsep komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, dan penerapannya 3. Memahami penerapan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar (POS) | 1.1. Memahami prinsip- prinsip dalam merancang visual dan Aplikasinya  1.2. Memahami konsep komunikator, komunikan dan mediakomunikasi dalam perancangan komunikasi visual, dan penerapannya  1.3. Memahami penerapan Pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar(POS) | prinsip-prinsip dalam merancang visual, peran komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual dan Prosedur Opersional Standar (POS) | 12 JP | Penilaian tertulis | Semester 1 |
| Perangkat Lunak Desain | Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mengoperasikan perangkat lunak sesuai kebutuhan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/ Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/ UI-UX  Design/3D Software/dan lainnya yang terkait | Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/UI-UX Design/3D Software/dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami jenis perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual 2. Memahami operasional perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desai Komunikasi Visual | 2.1. Memahami jenis perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup DKV  2.2. Memahami operasional perangkat lunak yangdibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual | mengoperasikan perangkat lunak Desain Komunikasi Visual Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/UI-UX Design/3D Software | 12 JP | Job sheet | Semester 1 |
| Menerapkan Desain Brief | Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan,  keterampilan, dan sikap dalam menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Kemampuan ini merupakan kompetensi yang menentukan penyelesaian tugas secara tepat. Secara umum isi dari Design Brief sebagai berikut:   * Latar belakang proyek. * Tujuan/obyektif yang ingin dicapai. * Ruang lingkup pekerjaan. * Khalayak sasaran yang dituju. * Media yang digunakan. * Strategi kreatif dan konsep perancangan * Tenggat waktu penyelesaian pekerjaan. * Para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. | Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang  diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan,  strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat  waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. | 1. Memahami konsep panduan tertulis (brief) untuk merancang visual 2. Memahami perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalamsuatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas dan 3. Memahami penerapan rancangan visual secara tepat dalamsuatu proyek desain | * 1. Memahami konsep panduan tertulis (brief) untuk merancang visual   2. Memahami perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas dan Melaksanakan perintah sesuai panduan tertulis (brief) untuk merancangvisual secara tepat dalam suatu proyek desain   3. Memahami penerapan rancangan visual secara tepat dalamsuatu proyek desain | panduan tertulis (brief) untuk suatu proyek desain. Secara umum isi dari Design Brief sebagai berikut:   * Latar belakang proyek. * Tujuan/obyektif yang ingin dicapai. * Ruang lingkup pekerjaan. * Khalayak sasaran yang dituju. * Media yang digunakan. * Strategi kreatif dan konsep perancangan * Tenggat waktu penyelesaian pekerjaan. * Para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. | 24 JP | Job sheet | Semester 1 |
| Karya Desain | Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan,  keterampilan, dan sikap dalam proses perancangan visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode design thinking maupun metode lainnya. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic DesignEnvironmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait. | Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode design thinking maupun metode lainnya.  Peserta didik mampu melakukan pembiasaan  sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/ Videografi/ Fotografi/Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/ Concept Art/Motion Graphic Design/  Environmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami tahapan rancangan visual secara sistematis 2. Memahami metode rancangan secara sistematis | 4.1. Memahami tahapan rancangan visual secara sistematis  4.2. Memahami metode rancangan secarasistematis | * Sketsa karya desain * Media karya desain * Komposisi elemen visual karya desain * Wujud karya desain | 24 JP | Job sheet | Semester 1 dan 2 |
| Proses Produksi Desain | Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penerapan produksi desain dan pengelolaan proses produksi, yang dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi karya Desain Komunikasi Visual. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Videografi/Fotografi/ Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/ Ilustrasi/Sequential Art/Motion Graphic/ Web  & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait. | Pada fase F, peserta didik mampu menerapkan dan mengelola proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sesuai dengan konsentrasi keahlian dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.  Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design/ dan lainnya yang terkait. | 1. Memahami penerapan proses produksi desain di mulaidari pra produksi, produksi, dan pasca produksi 2. Memahami pengelolaan Proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasaca produksi | * 1. Memahami penerapan proses produksi desain di mulaidari pra produksi, produksi, dan pasca produksi   2. Memahami pengelolaan Proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi, danpasaca produksi | * Prinsip dalam proses praproduksi desain * Proses praproduksi desain * Jenis-jenis produksi dan kualitas hasil produksi * prinsip dalam proses pasca produksi desain * Pelaksanaan seluruh tahap produksi desain | 36 JP | Job sheet | Semester 1 dan 2 |

Mengetahui,Ampang Gadang, Juni 2024

Kepala SMKN 2 Kec. Guguak Guru Mata Pelajaran

**Asvetinius, M. Pd Muhammad Rafi, S.Ds**

NIP. 19750417 200003 1 002 NIP. -