

Buku Panduan Guru
Dasar-Dasar Desain
Komunikasi Visual

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

2022

SMK/MAK KELAS X

Hak Cipta © 2022 pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian. Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Maylinda Ambarwati
Dwi Kurnia Kuswahyuni

Penelaah

Abi Senoprabowo
Muh Ariffudin Islam

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Yanuar Adi Sutrasno
Meylina

Kontributor

Ahmad Fauzi
Wuri Setyowati

Ilustrator

Arief Firdaus

Editor

Rudi Norman Permana
Meylina

Desainer

Muhamad Isnaini

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama, 2022

ISBN 978-623-194-050-6

Isi buku ini menggunakan huruf Fira Sans, Roboto, Noto Serif 11/16,5 pt, Steve Matteson.
xviii, 270 hlm,: 17,6cm x 25cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Desember 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 196804051988121001

Prakata

Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu tentang pengaplikasian komunikasi pada suatu rancangan atau desain secara visual. Desain Komunikasi Visual terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Kemajuan dalam bidang teknologi di era Revolusi 4.0 sangat memengaruhi orang dalam berkomunikasi, bekerja, dan beraktivitas. Semua ide, gagasan, ataupun kreativitas dapat dengan mudah dikembangkan dan diaplikasikan menggunakan komputer.

Dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual untuk tingkat SMK ini materinya terkait dengan ilmu tipografi, ilustrasi, *layout*, dan sebagainya. Selain itu, dipelajari juga sikap kerja, pemasaran, *branding*, hingga budaya. Jadi, diharapkan selain akan menghasilkan peserta didik yang andal dalam keterampilan mengoperasikan teknologi digital, juga akan mengarah pada terbentuknya pelajar yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dalam bersikap dan bekerja.

Materi pada Buku Panduan Guru ini menyesuaikan dengan Buku Siswa dan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Dalam buku ini disajikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik serta penjelasan singkat tentang materi yang akan dibahas dan materi yang belum ada di Buku Siswa. Tujuannya agar materi tersebut dapat menjadi materi tambahan dan pengembangan bagi peserta didik. Buku ini dilengkapi dengan penilaian sebelum pembelajaran dan panduan pembelajaran yang berisi rancangan pembelajaran tiap pertemuan yang dibuat dengan bermacam model pembelajaran yang disertai dengan alternatif pembelajarannya. Untuk penilaian, buku ini dilengkapi dengan rubrik penilaian atau pedoman penskoran yang bervariasi serta refleksi bagi peserta didik dan guru.

Dengan adanya Buku Panduan Guru ini, diharapkan dapat banyak membantu para guru dalam menyampaikan materi tentang Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Selain itu, memberikan referensi bagi guru agar dapat mengembangkan kompetensinya ke arah yang lebih baik sehingga tidak mengalami ketertinggalan dalam hal kualitas karya Desain Komunikasi Visual saat ini.

Jakarta, Desember 2022

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xv
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xvi

Panduan Umum

A. Pendahuluan.....	2
1. Gambaran Umum Buku Panduan Guru.....	2
2. Profil Pelajar Pancasila	3
3. Alokasi Waktu Pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	6
4. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	7
B. Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual..	8
1. Capaian Pembelajaran Fase E	8
2. Alur Tujuan Pembelajaran Fase E.....	10
C. Strategi Pembelajaran	17
1. Pendekatan Pembelajaran	18
2. Model Pembelajaran.....	20
3. Metode Pembelajaran	24
D. Asesmen	24
E. Bagian-Bagian Buku Siswa.....	25
G. Interaksi dengan Orang Tua/Wali	26
F. Skema Pembelajaran	27

Panduan Khusus Semester 1

BAB 1

Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual

	35
A. Pendahuluan.....	36
1. Tujuan Pembelajaran	36
2. Kata Kunci	36
3. Peta Materi	36
B. Apersepsi.....	37
C. Keterampilan Prasyarat	38
D. Materi Esensial.....	38
1. Tujuan Berwirausaha yang Harus Diketahui Peserta Didik ...	38
2. Prospek Profesi dan Peluang Usaha Desain Komunikasi Visual	39
3. Mengenal Potensi Desainer sejak Dini	41
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	41
F. Panduan Pembelajaran	43
1. Subpokok Materi 1	43
2. Subpokok Materi 2	47
3. Subpokok Materi 3	50
G. Pengayaan dan Remedial	53
H. Asesmen/Penilaian	54
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	57
1. Refleksi Peserta Didik.....	57
2. Refleksi Guru	57
J. Rubrik Penilaian	58

BAB 2

Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja

A. Pendahuluan.....	62
1. Tujuan Pembelajaran	62
2. Kata Kunci	62
3. Peta Materi	62

B. Apersepsi.....	63
C. Keterampilan Prasyarat.....	63
D. Materi Esensial.....	64
1. Pengertian Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	64
2. Pelaksanakan K3 yang Berkaitan dengan Profesi di Bidang DKV	64
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	67
F. Panduan Pembelajaran	69
1. Subpokok Materi 1	69
2. Subpokok Materi 2	71
3. Subpokok Materi 3	73
G. Pengayaan dan Remedial	77
H. Asesmen/Penilaian	77
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	81
1. Refleksi Peserta Didik.....	81
2. Refleksi Guru	81
J. Rubrik Penilaian	82

BAB 3

Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual..... 85

A. Pendahuluan.....	86
1. Tujuan Pembelajaran	86
2. Kata Kunci	86
3. Peta Materi	86
B. Apersepsi.....	87
C. Keterampilan Prasyarat	88
D. Materi Esensial.....	88
1. Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif.....	88
2. Karya-Karya Ekonomi Kreatif Bidang DKV.....	89
3. Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i>	89
4. Industri Hijau	90

E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	91
F. Panduan Pembelajaran	92
1. Subpokok Materi 1	92
2. Subpokok Materi 2	95
3. Subpokok Materi 3	97
4. Subpokok Materi 4	99
G. Pengayaan dan Remedial	101
H. Asesmen/Penilaian	101
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	105
1. Refleksi Peserta Didik.....	105
2. Refleksi Guru	105
J. Rubrik Penilaian	106

BAB 4

Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri

Desain Komunikasi Visual 109

A. Pendahuluan.....	110
1. Tujuan Pembelajaran	110
2. Kata Kunci	110
3. Peta Materi	110
B. Apersepsi.....	111
C. Keterampilan Prasyarat	112
D. Materi Esensial.....	112
1. Konsep Kreativitas	112
2. Berpikir Kreatif.....	113
3. <i>Design Thinking</i>	115
4. <i>Double Diamond Design Process</i>	116
5. Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual.....	118
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	120
F. Panduan Pembelajaran	122
1. Subpokok Materi 1	122
2. Subpokok Materi 2	123
3. Subpokok Materi 3	126

4. Subpokok Materi 4	128
5. Subpokok Materi 5	130
G. Pengayaan dan Remedial	132
H. Asesmen/Penilaian	133
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru	136
1. Refleksi Peserta Didik	136
2. Refleksi Guru	137
J. Rubrik Penilaian	137

BAB 5

Sketsa dan Ilustrasi 139

A. Pendahuluan.....	140
1. Tujuan Pembelajaran	140
2. Kata Kunci	140
3. Peta Materi	140
B. Apersepsi.....	141
C. Keterampilan Prasyarat	141
D. Materi Esensial	142
1. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi	142
2. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi.....	143
3. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi	143
4. Gambar Perspektif	143
5. Memulai Sketsa dan Ilustrasi	144
6. Prinsip dan Unsur Desain	144
7. Pengenalan Warna	144
8. Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa	145
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	145
F. Panduan Pembelajaran	146
1. Subpokok Materi 1	146
2. Subpokok Materi 2	149
3. Subpokok Materi 3	151
4. Subpokok Materi 4	153
5. Subpokok Materi 5	161

G. Pengayaan dan Remedial	163
H. Asesmen/Penilaian	163
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	166
1. Refleksi Peserta Didik.....	166
2. Refleksi Guru	167
J. Rubrik Penilaian	167

Panduan Khusus Semester 2

BAB 1

Tipografi.....	171
A. Pendahuluan.....	172
1. Tujuan Pembelajaran	172
2. Kata Kunci	172
3. Peta Materi	172
B. Apersepsi.....	173
C. Keterampilan Prasyarat	173
D. Materi Esensial.....	173
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	176
F. Panduan Pembelajaran	177
1. Subpokok Materi 1	177
2. Subpokok Materi 2	179
3. Subpokok Materi 3	180
4. Subpokok Materi 4	182
5. Subpokok Materi 5	187
G. Pengayaan dan Remedial	189
H. Asesmen/Penilaian	189
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	192
1. Refleksi Peserta Didik.....	192
2. Refleksi Guru	193
J. Rubrik Penilaian	193

BAB 2

Fotografi Dasar	197
A. Pendahuluan.....	198
1. Tujuan Pembelajaran	198
2. Kata Kunci	198
3. Peta Materi	198
B. Apersepsi.....	199
C. Keterampilan Prasyarat	199
D. Materi Esensial	200
1. Peralatan Kamera Fotografi.....	200
2. Bagian-Bagian Kamera DSLR	200
3. Segitiga <i>Exposure</i> pada Kamera	200
4. Bagian-Bagian dan Cara Mengoperasikan Kamera DSLR	201
5. Alat Penunjang Fotografi Digital <i>Indoor</i> dan <i>Outdoor</i>	201
6. Jenis-Jenis Fotografi	201
7. Teknik Pengambilan Gambar	201
8. Penyuntingan Fotografi Digital.....	201
9. Komposisi dalam Fotografi	202
10. Tata Cahaya dalam Pengambilan Gambar	202
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	202
F. Panduan Pembelajaran	204
1. Subpokok Materi 1	204
2. Subpokok Materi 2	207
3. Subpokok Materi 3	212
4. Subpokok Materi 4	214
G. Pengayaan dan Remedial	216
H. Asesmen/Penilaian	217
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	220
1. Refleksi Peserta Didik.....	220
2. Refleksi Guru	221
J. Rubrik Penilaian	221

BAB 3

Komputer Grafis	225
A. Pendahuluan.....	226
1. Tujuan Pembelajaran.....	226
2. Kata Kunci.....	226
3. Peta Materi.....	226
B. Apersepsi.....	227
C. Keterampilan Prasyarat.....	228
D. Materi Esensial.....	228
1. Bitmap dan Vektor.....	228
2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis.....	229
3. Pengenalan Penggunaan Perangkat Lunak Desain Grafis.....	230
E. Penilaian sebelum Pembelajaran.....	230
F. Panduan Pembelajaran.....	232
1. Subpokok Materi 1.....	232
2. Subpokok Materi 2.....	233
G. Pengayaan dan Remedial.....	247
H. Asesmen/Penilaian.....	247
I. Refleksi Peserta Didik dan Guru.....	250
1. Refleksi Peserta Didik.....	250
2. Refleksi Guru.....	251
J. Rubrik Penilaian.....	251
Glosarium.....	255
Daftar Pustaka.....	257
Indeks.....	259
Profil Pelaku Perbukuan.....	263

Daftar Gambar

Panduan Umum

Gambar 1	Profil Pelajar Pancasila.....	4
Gambar 2	Cara Pandang Pendekatan <i>Student Center Learning</i>	18

Panduan Khusus Semester 1

Gambar 1.1	<i>Freelance Designer</i>	39
Gambar 1.2	<i>Art Director</i>	39
Gambar 1.3	Kreator Konten	39
Gambar 1.4	<i>Freelance Photographer</i>	40
Gambar 1.5	<i>Clothing Line</i>	40
Gambar 1.6	Jasa Menggambar Vektor	40
Gambar 1.7	Mengenal Potensi Desainer sejak Dini	41
Gambar 1.8	Proses Desain Menggunakan Aplikasi Canva.....	46
Gambar 1.9	Proses Desain Menggunakan Aplikasi PicsArt.....	46
Gambar 1.10	Komik	52
Gambar 2.1	Posisi Duduk.....	65
Gambar 2.2	Posisi Berdiri	66
Gambar 2.3	Posisi Duduk yang Benar dan Salah	73
Gambar 3.1	Alur Revolusi pada Dunia Penerbitan.....	89
Gambar 3.2	Tahapan Produksi.....	90
Gambar 3.3	Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran.....	94
Gambar 4.1	Tahapan Berpikir Kreatif.....	114
Gambar 4.2	<i>Design Thinking</i>	115
Gambar 4.3	<i>Double Diamond Design Process</i>	117
Gambar 4.4	Pesan yang Disampaikan Harus Tepat.....	119
Gambar 4.5	Target Pembaca Pesan Harus Tepat.....	119
Gambar 4.6	Cara Penyampaian Pesan Harus Tepat	119
Gambar 4.7	Wajah dari Sayur-sayuran dan Buah-buahan.....	121

Gambar 4.8	Sketsa Logo	124
Gambar 4.9	Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran	127
Gambar 4.10	Desain Kemasan/ <i>Packaging</i>	129
Gambar 4.11	Produk Industri Kreatif Bidang DKV	131
Gambar 5.1	Perspektif Satu Titik, Dua Titik, dan Tiga Titik Hilang	143
Gambar 5.2	Desain Logo	148
Gambar 5.3	Jenis Arsiran	154
Gambar 5.4	Proporsi	156
Gambar 5.5	Teknik Dusel dan Pointilis	157

Panduan Khusus Semester 2

Gambar 1.1	Spasi.....	174
Gambar 1.2	Perbandingan Spasi dan Ukuran Huruf	174
Gambar 1.3	Ukuran Spasi Antarbaris dan Antarparagraf.....	175
Gambar 1.4	Perbandingan Spasi dengan Jenis Huruf.....	175
Gambar 1.5	Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran.....	178
Gambar 1.6	Contoh Desain <i>Font</i>	184
Gambar 1.7	Contoh Desain <i>Font</i> A-Z	185
Gambar 1.8	Contoh Proses Menginstal <i>Font</i>	185
Gambar 2.1	Manajemen <i>File</i>	215
Gambar 3.1	Contoh Karya Geometri.....	235
Gambar 3.2	Contoh Karya <i>Pathfinder</i>	236
Gambar 3.3	Contoh Desain Logo.....	238
Gambar 3.4	Contoh <i>Flat Design</i>	239
Gambar 3.5	Menjiplak Gambar pada Photoshop	241
Gambar 3.6	Contoh Menyeleksi Gambar	242
Gambar 3.7	Contoh <i>Digital Painting</i>	243
Gambar 3.8	Contoh Rekayasa Foto	245
Gambar 3.9	Contoh Efek Desain.....	246
Gambar 3.10	Contoh Gambar Fantasi.....	247

Daftar Tabel

Panduan Umum

Tabel 1	Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	7
Tabel 2	Capaian Pembelajaran Fase E untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	9
Tabel 3	Alur Tujuan Pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E (Kelas X)	11

Panduan Khusus Semester 1

Tabel 3.1	Perkembangan Revolusi Industri	96
Tabel 3.2	Produk <i>Internet of Things</i> di Bidang DKV	96
Tabel 3.3	Perkembangan Jenis Kamera	98
Tabel 3.4	3R pada Bidang DKV.....	100
Tabel 4.1	Nilai dan Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual	120

Panduan Khusus Semester 2

Tabel 2.1	Hasil Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran dan Sudut Gambar	209
Tabel 2.2	Foto Hasil Pengaturan dan Dasar Pencahayaan.....	214
Tabel 3.1	Perbedaan Gambar Bitmap dan Vektor	228

Petunjuk Penggunaan Buku

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X atau pada Fase E ini lebih banyak dilakukan dengan kegiatan berkolaborasi, *project based learning*, dan *student centered learning*. Untuk itu, guru dapat menggunakan strategi, metode, dan model pembelajaran, serta sumber belajar yang dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Buku Panduan Guru ini memiliki tahapan-tahapan yang dapat mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun tahapan-tahapan yang ada pada buku ini sebagai berikut.

Gambaran Umum	Memuat keseluruhan bagian yang tercantum pada Buku Panduan Guru.
Profil Pelajar Pancasila	Memuat elemen-elemen yang perlu dicapai peserta didik pada kegiatan pembelajaran.
Alokasi Waktu Pembelajaran	Memuat rentang waktu yang digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang mengacu pada keputusan pemerintah.
Karakteristik Spesifik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	Memuat penjelasan singkat mengenai dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dan karakter yang perlu dicapai peserta didik setelah menerima materi.
Capaian Pembelajaran Fase E	Memuat gambaran mengenai program keahlian Desain Komunikasi Visual yang dipilih peserta didik sehingga mampu menumbuhkan visi dan <i>passion</i> untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.

Penjabaran Garis Besar Capaian Pembelajaran	Memuat elemen pemahaman yang perlu dicapai peserta didik setelah menerima materi dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.
Pembelajaran yang Disarankan	Memuat strategi, model, dan metode yang dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas.
Bagian-Bagian Buku Siswa	Memuat penjabaran bagian-bagian yang tercantum pada Buku Siswa.
Tujuan Pembelajaran	Memuat sasaran capaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang akan diperoleh melalui proses pembelajaran.
Gambaran Umum Pokok dan Subpokok Materi	Memuat keseluruhan materi yang disajikan pada setiap bab.
Integrasi Materi Antarbab	Memuat hubungan materi pada setiap bab dengan bab lainnya yang saling terkait.
Skema Pembelajaran yang Disarankan	Memuat pembagian materi pada bab yang disajikan berdasarkan rentang waktu, tujuan pembelajaran, subpokok materi, model atau metode yang dapat digunakan, konsep kunci, dan sumber belajar.
Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali	Memuat informasi dan rekomendasi dari guru kepada orang tua/wali untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik.

Pengayaan dan Remedial	Memuat ilmu pengetahuan lebih luas bagi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri.
Asesmen/ Penilaian	Memuat penilaian mandiri atau uji kompetensi yang diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.
Refleksi Peserta Didik dan Guru	Memuat tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik berupa pertanyaan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.
Rubrik Penilaian	Memuat instrumen penilaian yang digunakan guru dalam mengukur kinerja peserta didik.
Kunci Jawaban Uji Kompetensi	Memuat kunci jawaban dari uji kompetensi yang dimuat pada Buku Siswa.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN UMUM



A. PENDAHULUAN

1. Gambaran Umum Buku Panduan Guru

Buku Panduan Guru ini merupakan panduan operasional dari Buku Siswa yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran di dalam kelas. Buku Panduan Guru ini berisi panduan umum dan panduan khusus. Namun, secara keseluruhan Buku Panduan Guru ini menjabarkan capaian pembelajaran menjadi pembelajaran yang disarankan dalam bentuk strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, penilaian, pengayaan, dan sumber belajar yang relevan dengan materi yang ada pada Buku Siswa.

Guru dapat menggunakannya saat mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Oleh karena itu, kami merekomendasikan agar guru dapat mengembangkannya secara mandiri untuk desain pembelajaran di kelas dengan tidak lupa memperhatikan situasi, kondisi, dan kebutuhan belajar para peserta didik.

Panduan umum terdiri atas pendahuluan, capaian pembelajaran, komponen-komponen Buku Siswa, dan strategi pembelajaran yang disarankan. Pendahuluan diberikan untuk memberi gambaran secara garis besar isi dari Buku Panduan Guru. Selain itu, terdapat pula Profil Pelajar Pancasila, alokasi waktu, dan karakteristik dari mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Bagian-bagian tersebut dapat memberi informasi secara garis besar yang diperlukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Panduan khusus memuat gambaran mengenai proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada pada setiap bab Buku Siswa. Rekomendasi pembelajaran menyajikan alternatif, pengayaan, kunci jawaban, hingga tindak lanjut yang dapat guru manfaatkan. Rekomendasi pembelajaran yang dicantumkan pada setiap minggu di Buku Panduan Guru bukan sebagai patokan. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar dan kondisi lingkungan belajar, serta budaya di setiap sekolah.

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual membantu peserta didik mengembangkan keingintahuannya akan keterampilan dan mengembangkan sikap dalam menerjemahkan konsep serta menerapkan produksi desain secara manual ataupun digital sesuai dengan perkembangan teknologi. Keterampilan dan sikap ini mengacu pada kebutuhan dunia Industri dan Dunia Kerja (Iduka) saat ini. Dengan demikian, peserta didik dapat menumbuhkan kreativitas serta mengarah kepekaan estetis dan sensitivitas. Peserta didik juga dapat mengamati peristiwa dan problem komunikasi visual secara objektif.

Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual bukanlah pada seberapa banyak materi yang dapat diserap oleh peserta didik, tetapi dilihat dari seberapa kompeten peserta didik dalam melakukan simulasi hubungan kerja proyek desain. Selain itu, peserta didik juga dapat berkompeten dalam memahami konsep desain, melakukan eksplorasi atau eksperimen perancangan, menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam menemukan solusi komunikasi visual yang efektif, inovatif, dan imajinatif, serta melakukan refleksi diri terhadap proses belajar yang dialaminya, baik refleksi guru maupun refleksi peserta didik.

2. Profil Pelajar Pancasila

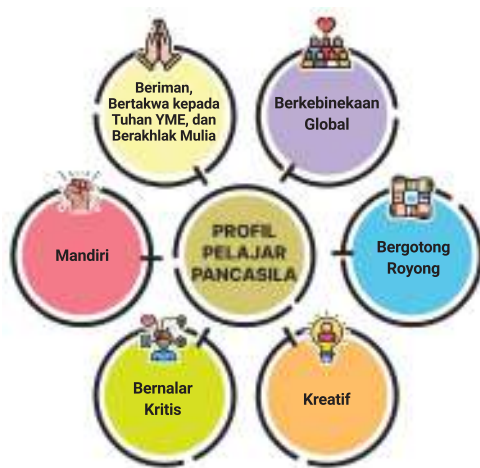
Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang sehari-hari dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu peserta didik. Karakter dan kemampuan ini merupakan perwujudan dari nilai-nilai Pancasila. Dengan adanya Profil Pelajar Pancasila, sistem pendidikan nasional menempatkan Pancasila tidak saja sebagai dasar, tetapi juga ditempatkan sebagai tujuan yang utama. Misalnya dalam kerangka kurikulum, profil ini berada di paling atas, menjadi luaran (*learning outcomes*) yang dicapai melalui berbagai program dan kegiatan pembelajaran.

Profil Pelajar Pancasila dirumuskan melalui kajian literatur dan diskusi dengan melibatkan pakar di bidang Pancasila, pendidikan, psikologi pendidikan dan perkembangan, serta pemangku kepentingan pendidikan. Kajian literatur dilakukan dengan menganalisis berbagai referensi, termasuk visi pendidikan yang dibangun oleh Ki Hadjar Dewantara, nilai-nilai

Pancasila, amanat pendidikan dalam Undang-Undang Dasar 1945 beserta turunannya, yaitu kebijakan terkait standar capaian pendidikan.

Berdasarkan berbagai kajian yang telah dilakukan, bahwa Profil Pelajar Pancasila dirumuskan dalam satu pernyataan yang menyeluruh, yaitu “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”. Pernyataan ini memuat tiga frasa kunci, yaitu pelajar sepanjang hayat, kompeten, serta karakter dan perilaku nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila sebagai rujukan karakter pelajar Indonesia dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia Indonesia dalam konteks perkembangan abad 21.

Menurut Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Profil Pelajar Pancasila dapat digambarkan dalam enam ciri utama, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1 Profil Pelajar Pancasila

Dari gambar di atas, enam karakter atau kompetensi yang dirumuskan menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila fokus pada kemampuan kognitif atau intelektual, tetapi juga harus menunjukkan kemampuan sikap dan perilaku sesuai dengan jati dirinya. Keenam karakter tersebut saling berkaitan dan menguatkan sehingga usaha untuk mewujudkan

Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan penguatan keenam karakter tersebut. Keenam karakter tersebut adalah:

- a. beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia;
- b. berkebinekaan global;
- c. bergotong royong;
- d. mandiri;
- e. bernalar kritis; dan
- f. kreatif.

Keenam karakter Profil Pelajar Pancasila harus dapat dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Keterkaitan antara satu karakter dengan karakter lainnya akan menciptakan kemampuan yang lebih spesifik dan nyata. Dengan demikian, peserta didik dapat memenuhi peranannya dengan sangat baik dalam masyarakat. Adapun penjabaran nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang dapat diterapkan guru pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual sebagai berikut.

- a. *Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia* dapat diterapkan pada kegiatan saling menghargai dan menghormati pendapat teman ataupun antarkelompok dalam tugas berkelompok. Selain itu, juga bertanggung jawab atas hasil pekerjaannya. Kegiatan ini terlihat pada Bab 1.
- b. *Berkebinekaan global* dapat diterapkan dalam mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan konsep K3 pada pekerjaan di bidang DKV. Kegiatan ini terlihat pada Bab 2.
- c. *Bergotong royong* dapat diterapkan melalui salah satu kegiatan, yaitu berbagi informasi tentang perancangan dan proses produksi DKV serta berpartisipasi dalam mendiskusikan suatu pekerjaan berkelompok. Kegiatan ini terlihat pada Bab 4 dan Bab 6.
- d. *Mandiri* dapat diterapkan melalui kegiatan tugas mandiri, seperti mengidentifikasi Industri 4.0 dan *Internet of Things* dalam DKV dan bereksperimen dalam menguraikan pengupayaan produk yang tidak merusak lingkungan dengan pemenuhan syarat *Reduce, Reuse, dan Recycle* (3R) proses produksi DKV. Kegiatan ini terlihat pada Bab 3.

- e. *Bernalar kritis* dapat diterapkan melalui kegiatan mempelajari berbagai keterampilan dan teknik berkarya di bidang DKV, seperti membuat sketsa desain logo suatu produk pada kertas gambar dengan teknik gambar sketsa. Kegiatan ini terlihat pada Bab 5.
- f. *Kreatif* dapat diterapkan melalui kegiatan yang dapat menghasilkan suatu karya DKV, seperti yang terdapat pada kegiatan tugas mandiri membuat karya fotografi. Hasil gambar harus mengandung unsur keindahan, estetika, dan karya seni. Selain itu, juga ada pada kegiatan praktik mandiri membuat *flat design* yang menarik. Kegiatan ini terlihat pada Bab 7 dan Bab 8.

3. Alokasi Waktu Pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Berdasarkan Kepmendikbudristek No. 262 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual adalah 12 Jam Pelajaran (JP) pada tiap minggu atau 432 JP per tahun dengan simulasi 36 minggu. Namun, disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing, yaitu 384 JP per tahun dengan simulasi 31 minggu efektif per tahun. Perkiraan alokasi waktu tersebut dapat disesuaikan dengan program tahunan dan program semester di tiap-tiap daerah dan satuan pendidikan. Adapun pada Buku Panduan Guru ini, penulis mengalokasikan waktu 204 JP pada semester pertama dan 180 JP pada semester kedua. Bab 1 disajikan dengan bobot waktu 36 JP, Bab 2 dengan bobot 24 JP, BAB 3 dengan bobot 24 JP, BAB 4 dengan bobot 36 JP, BAB 5 dengan bobot 84 JP, BAB 6 dengan bobot 48 JP, BAB 7 dengan bobot 60 JP, dan BAB 8 dengan bobot 72 JP. Pembagian waktu ini hanya perkiraan dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan yang ada di lapangan.

Panduan pembelajaran pada Buku Panduan Guru ini disajikan menggunakan perkiraan waktu satu minggu (12 JP). Tujuannya untuk memberikan keleluasaan dan ruang bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran. Pada umumnya pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual disajikan 6 x 2 JP dalam satu minggu. Akan tetapi, pada kondisi

tertentu pembagian waktu tersebut dapat berbeda sesuai kondisi dan kebutuhan yang ada di sekolah.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Pada hakikatnya, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berfokus pada kompetensi yang bersifat dasar yang harus dimiliki oleh seniman atau pekerja seni dalam bidang DKV sesuai dengan perkembangan dunia kerja. Selain itu, peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil *technopreneur*, *job profile*, peluang usaha, serta pekerjaan/profesi.

Tabel 1 Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Elemen	Deskripsi
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha, dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual	Lingkup pembelajaran meliputi <i>technopreneur</i> dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan kewirausahaan serta peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek/PjBL kewirausahaan.
Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang K3 di bidang Desain Komunikasi Visual, proses produksi di industri, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif, proses kreasi untuk menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran, aspek perawatan peralatan, potensi lokal dan kearifan lokal, dan pengelolaan SDM di industri.
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> .
Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual	Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.

Sketsa dan ilustrasi	Lingkup pembelajaran meliputi fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual beserta penguasaan teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
Komposisi tipografi	Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf. Penguasaan keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i>kerning</i> .
Fotografi dasar	Lingkup pembelajaran meliputi dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi seperti kamera, peralatan studio fotografi, dan dapat mengidentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi, baik penggunaan peralatan di dalam studio maupun luar studio.
Komputer grafis	Lingkup pembelajaran meliputi jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap dan vektor yang dibutuhkan dalam eksekusi Desain Komunikasi Visual. Menerapkan keterampilan dasar tentang penggunaan <i>tools</i> , menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

1. Capaian Pembelajaran Fase E

Pada akhir fase E (kelas X), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai program keahlian Desain Komunikasi Visual yang dipilihnya sehingga mampu menumbuhkan visi dan *passion* untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Pada aspek *soft skill*, peserta didik akan mampu menerapkan budaya kerja sesuai tuntutan pekerjaan, memahami konsep diri yang positif sesuai standar K3 dan 5R dalam Desain Komunikasi Visual, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta mencari solusi, konsisten menerapkan budaya kerja dalam berkesenian. Pada aspek *hard skill*, peserta didik mampu memahami elemen-elemen kompetensi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Berikut Capaian Pembelajaran (CP) pada akhir fase E berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan

Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Tabel 2 Capaian Pembelajaran Fase E
untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha, dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami 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 <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.
Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual	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.
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> .
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, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> produk.
Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Sketsa dan ilustrasi	Pada akhir fase E melalui kreativitas dan berpikir kritis, 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.
Komposisi tipografi	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi (<i>hierarki, leading, tracking, dan kerning</i>) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Fotografi dasar	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam <i>editing</i> pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Komputer grafis	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

2. Alur Tujuan Pembelajaran Fase E

Berikut disajikan alur tujuan pembelajaran pada fase E (kelas X) mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Perlu diingat oleh guru bahwa yang diberikan pada Buku Panduan Guru ini sifatnya tidak mengikat dan hanya sekadar saran yang disusun oleh penulis. Guru dapat memodifikasi, mengadaptasi, dan menyesuaikan sebagian atau seluruh alur tujuan pembelajaran yang disarankan dengan mengutamakan prinsip kebutuhan peserta didik di sekolah masing-masing.

**Tabel 3 Alur Tujuan Pembelajaran
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E (Kelas X)**

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
1. Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha, dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami 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 <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	1.1 Memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual	1.1 Memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual	1.1.1 Peserta didik mampu memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual.	• Mencari informasi mengenai peluang usaha di bidang Desain Komunikasi Visual
		1.2 Memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif	1.2 Memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif	1.2.1 Peserta didik mampu memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif.	• Mencari informasi mengenai pekerjaan/profesi di bidang Desain Komunikasi Visual
		1.3 Mampu membaca peluang pasar	1.3 Mampu membaca peluang pasar	1.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan peluang pasar untuk membangun visi dan <i>passion</i> .	• Menganalisis peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang Desain Komunikasi Visual
		1.4 Mampu membaca peluang usaha untuk membangun visi dan <i>passion</i>	1.4 Mampu membaca peluang usaha untuk membangun visi dan <i>passion</i>	1.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan peluang usaha untuk membangun visi dan <i>passion</i> .	• Disajikan contoh profesi dan peluang kerja di bidang Desain Komunikasi Visual berupa gambar
		1.5 Melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan	1.5 Melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan	1.5.1 Peserta didik mampu menerapkan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	• Melakukan simulasi proyek kewirausahaan
2. Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual	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.	2.1 Memahami manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif	2.1 Memahami manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif	2.1.1 Peserta didik mampu menjelaskan dan paham tentang manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif.	• Mencari informasi manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif
		2.2 Memahami K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain	2.2 Memahami K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain 2.3 Memahami elemen dasar perancangan dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri	2.2.1 Peserta didik mampu menjelaskan dan paham tentang K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain. 2.2.2 Peserta didik mampu menerapkan K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain.	• Mencari informasi K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain • Mempraktikkan K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain • Melengkapi tabel kecelakaan kerja pada lingkungan kerja

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
		2.3 Memahami elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri		2.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri. 2.3.2 Peserta didik mampu menerapkan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri Mempraktikkan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri
3. Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> .	<p>3.1 Memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern</p> <p>3.2 Memahami Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i></p> <p>3.3 Memahami teknologi digital dalam dunia industri</p> <p>3.4 Memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i></p>	<p>3.1 Memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern</p> <p>3.2 Memahami Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i></p> <p>3.3 Memahami teknologi digital dalam dunia industri</p> <p>3.4 Memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i></p>	<p>3.1.1 Peserta didik mampu memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.</p> <p>3.2.1 Peserta didik mampu memahami Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i>.</p> <p>3.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan teknologi dalam dunia industri.</p> <p>3.3.2 Peserta didik mampu memahami teknologi digital dalam dunia industri.</p> <p>3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i>.</p> <p>3.4.2 Peserta didik mampu menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern Mencari informasi industri ekonomi kreatif Desain Komunikasi Visual Mencari informasi Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i> Melengkapi tabel teknologi digital dalam dunia industri Mencari informasi isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i> Menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i>



Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
4. 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, <i>Internet of Things</i> , teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> produk.	4.1 Memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern	4.1 Memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern	4.1.1 Peserta didik mampu memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern Mencari informasi industri ekonomi kreatif Desain Komunikasi Visual
		4.2 Memahami Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i>	4.3 Memahami teknologi digital dalam dunia industri	4.2.1 Peserta didik mampu memahami Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i> Melengkapi tabel Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i>
		4.3 Memahami teknologi digital dalam dunia industri	4.4 Memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i>	4.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan teknologi dalam dunia industri. 4.3.2 Peserta didik mampu memahami teknologi digital dalam dunia industri.	<ul style="list-style-type: none"> Melengkapi tabel teknologi digital dalam dunia industri
		4.4 Memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i>	4.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> .	4.4.2 Peserta didik mampu menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i> Menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i>, <i>recycling</i>
5. Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.	5.1 Memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif	5.1 Memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif 5.2 Memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis 5.3 Memahami seluruh proses produksi dan teknologi	5.1.1 Peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi mengenai kepribadian yang dibutuhkan peserta didik dalam mengembangkan pola pikir kreatif

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
		5.2 Memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis	5.4 Memahami budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual	5.2.1 Peserta didik mampu memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi pola pikir kreatif Mencari informasi mengenai <i>design thinking</i> Menerapkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis
		5.3 Memahami seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual		5.3.1 Peserta didik mampu memahami seluruh proses produksi dan teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi mengenai seluruh proses produksi dan teknologi
		5.4 Memahami budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual		5.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual. 5.4.2 Peserta didik mampu menerapkan budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual Mempraktikkan budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual
6. Sketsa dan ilustrasi	Pada akhir fase E melalui kreativitas dan berpikir kritis, peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa,	6.1 Menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi	6.1 Menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi	6.1.1 Peserta didik menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi pengertian konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi Mempraktikkan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi
	menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	6.2 Menjelaskan penerapan sketsa dan ilustrasi	6.2. Menjelaskan penerapan sketsa dan ilustrasi 6.3 Menyiapkan bahan peralatan sketsa dan ilustrasi 6.4 Membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi	6.2.1 Peserta didik mampu menjelaskan penerapan sketsa dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang penerapan sketsa dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari
		6.3 Menyiapkan bahan peralatan sketsa dan ilustrasi	6.5 Menyempurnakan sketsa dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	6.3.1 Peserta didik mampu menyiapkan media/ bahan sketsa dan ilustrasi. 6.3.2 Peserta didik mampu menyiapkan peralatan sketsa dan ilustrasi.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang bahan dan media untuk membuat sketsa dan ilustrasi sesuai kebutuhan Mengenal dan menyiapkan peralatan untuk membuat sketsa dan ilustrasi

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
		6.4 Membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi		6.4.1 Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dengan teknik arsiran 6.4.2 Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi bentuk, warna, dan proporsi 6.4.3 Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dengan teknik perspektif	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sketsa ilustrasi dengan teknik arsiran Membuat sketsa ilustrasi bentuk, warna, dan proporsi Membuat sketsa ilustrasi dengan teknik perspektif
		6.5 Menyempurnakan sketsa dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual		6.5.1 Peserta didik mampu menganalisis hasil karya sketsa dan ilustrasi untuk karya Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis hasil karya sketsa dan ilustrasi
7. Komposisi tipografi	Pada akhir fase E peserta mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i>kerning</i>) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	7.1 Memahami sejarah dan perkembangan tipografi	7.1 Memahami sejarah dan perkembangan tipografi 7.2 Memahami pengertian tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	7.1.1 Peserta didik mampu memahami tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. 7.2.1 Peserta didik mampu memahami jenis tipografi.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi mengenai tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual Mengklasifikasikan jenis tipografi
		7.2 Memahami pengertian tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	7.3 Memahami jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	7.3.1 Peserta didik mampu memahami fungsi, karakter, anatomi, dan lingkup huruf.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf Menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf pada karya Desain Komunikasi Visual
		7.3 Memahami jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	7.4 Memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan <i>layout</i> dalam tipograf	7.4.1 Peserta didik mampu memahami fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan <i>layout</i> dalam tipografi. 7.4.2 Peserta didik mampu menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan <i>layout</i> dalam tipografi.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i>, <i>tracking</i>, dan <i>kerning</i>) Menerapkan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i>, <i>tracking</i>, dan <i>kerning</i>) pada karya Desain Komunikasi Visual
		7.4 Memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan <i>layout</i> dalam tipografi	7.5 Memahami dan menerapkan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i>kerning</i>) i		

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
		7.5 Memahami dan menerapkan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i> Kerning</i>)		7.5.1 Peserta didik mampu memahami dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i> Kerning</i>). 7.5.2 Peserta didik mampu menganalisis penerapan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i> , <i>tracking</i> , dan <i> Kerning</i>) pada karya Desain Komunikasi Visual.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i>, <i>tracking</i>, dan <i> Kerning</i>) Menganalisis penerapan dasar tipografi (hierarki, <i>leading</i>, <i>tracking</i>, dan <i> Kerning</i>) pada karya Desain Komunikasi Visual
8. Fotografi dasar	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam <i>editing</i> pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	8.1 Memahami jenis kamera	8.1 Memahami jenis kamera	8.1.1 Peserta didik mampu menjelaskan jenis kamera. 8.1.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis kamera.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi jenis kamera Mengidentifikasi jenis kamera
		8.2 Menentukan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan	8.2 Menentukan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan	8.2.1 Peserta didik mampu menentukan komposisi pemotretan.	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan komposisi pemotretan
		8.3 Mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan	8.3 Mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan	8.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan pengaturan pencahayaan pemotretan. 8.3.2 Peserta didik mampu menerapkan pengaturan pencahayaan pemotretan.	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan pengaturan pencahayaan saat pemotretan
		8.4 Menyimpan data hasil pemotretan	8.4 Menyimpan data hasil pemotretan	8.4.1 Peserta didik mampu melakukan cara penyimpanan data.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan cara penyimpanan data yang benar
		8.5 Melakukan pekerjaan akhir dalam <i>editing</i> pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	8.5 Melakukan pekerjaan akhir dalam <i>editing</i> pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	8.5.1 Peserta didik mampu menerapkan <i>editing</i> pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan <i>editing</i> pada fotografi menggunakan perangkat lunak
9. Komputer grafis	Pada akhir fase E peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak	9.1 Memahami pengoperasian perangkat lunak untuk desain	9.1 Memahami pengoperasian perangkat lunak untuk desain	9.1.1 Peserta didik mampu menjelaskan perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi mengenai pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)/Eviden	Kegiatan/ Aktivitas
	desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	9.2 Memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual	9.2 Memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual 9.3 Menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	9.2.1 Peserta didik mampu menjelaskan pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak.	• Menganalisis jenis jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor pada komputer (CorelDRAW, Photoshop, dan Adobe Illustrator)
		9.3 Menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual		9.3.1 Peserta didik mampu menjelaskan penggunaan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. 9.3.2 Peserta didik mampu menerapkan penggunaan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	• Mempraktikkan penggunaan perangkat lunak dalam perancangan dan produksi desain pada karya Desain Komunikasi Visual

Guru dapat membuat ATP dari CP berdasarkan kebutuhan dan kondisi peserta didik di sekolah masing-masing. ATP pada tabel di atas hanya sebagai contoh. Selain itu, guru juga dapat membaca buku Panduan Pembelajaran dan Asesmen tentang cara merumuskan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan dan relevan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Strategi pembelajaran yang baik adalah yang sesuai dengan kebutuhan kondisi peserta didik di lingkungan sekolah masing-masing. Oleh karena itu, Buku Panduan Guru ini hanya sebagai inspirasi. Guru dapat memilih dan merencanakan strategi pembelajaran yang lebih tepat sesuai dengan kondisi pembelajaran di lingkungan sekolah masing-masing.

Proses pembelajaran saat ini dapat dikembangkan sesuai abad ke-21, yaitu guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan, motivasi, dan mengukur ketercapaian proses belajar. Peserta didik cukup diberi ruang untuk membentuk proses belajarnya sehingga dapat efektif, efisien, dan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Untuk tahap evaluasi, guru dapat merancang evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Adapun beberapa pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang disarankan sebagai berikut.

1. Pendekatan Pembelajaran

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual ialah pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik. Guru lebih berperan aktif sebagai fasilitator atau penghubung proses belajar yang mengarahkan, memotivasi, dan mengukur ketercapaian pemahaman peserta didik. Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran dengan cara mendesain sebuah pembelajaran *student center learning*.

Student center learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses belajar aktif. Guru membimbing peserta didik agar dapat aktif dalam menentukan proses belajarnya dan berperan besar untuk memperoleh pengetahuan melalui kunci dan sumber belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Judi & Sahari, 2013).



Gambar 2 Cara Pandang Pendekatan *Student Center Learning*

Melalui beragam aktivitas seperti belajar mandiri, berdiskusi dengan kelompok, berdiskusi dengan guru, dan berkolaborasi dengan berbagai pihak, peserta didik memperoleh kemerdekaan dalam proses belajar. Dengan melibatkan seluruh sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar sekolah, maka guru dan lingkungan sekolah bukan satu-satunya sumber belajar. Dengan demikian, kreativitas peserta didik lebih meningkat (Joyce & Calhoun, 2011).

Dengan pendekatan pembelajaran *student center learning* diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, mandiri, kedisiplinan, dan kekritisian dalam berpikir. Selain itu, juga dapat berkomunikasi dengan tim dalam bekerja serta menambah wawasan global sehingga dapat selalu beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan zaman.

Menurut Siswono & Karsen (2008), model pembelajaran *student centered learning* memiliki beberapa ciri sebagai berikut.

- a. Guru sebagai pengajar berperan sebagai perantara, yaitu membantu mengarahkan peserta didik dan membantu dalam mengembangkan materi.
- b. Guru memiliki wawasan yang luas dan terbuka terhadap masukan dan kritikan yang dapat membangun bagi peserta didik.
- c. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pada setiap pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan cara pembelajaran yang berbeda-beda pada lingkungan sekolah.
- d. Pada pembelajaran *student centered learning*, peserta didik merupakan tokoh utama pembelajaran yang memiliki wewenang untuk menentukan apa saja yang akan dipelajari terkait dengan materi yang ada, termasuk cara penyampaiannya.
- e. Peserta didik merupakan seseorang yang berperan aktif pada proses pembelajaran yang berlangsung. Selain menerima materi yang disampaikan, peserta didik juga ikut serta dalam merumuskan, mengembangkan, dan memproses materi pembelajaran.
- f. Peserta didik dapat saling berkolaborasi satu sama lain.

- g. Peserta didik tidak hanya terpaku pada materi yang ada, tetapi dapat kreatif untuk mengembangkan materi secara berkelanjutan.

2. Model Pembelajaran

a. *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan metode dengan berbasis masalah, yaitu dimulai dengan adanya masalah, teka-teki, dan pertanyaan yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Berikut langkah-langkah pada metode pembelajaran *problem based learning*.

- 1) Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil, kemudian melakukan diskusi.
- 2) Peserta didik aktif untuk mencari pengetahuan melalui penyampaian ide dan gagasan yang berkaitan dengan topik permasalahan yang sudah ditentukan. Berdasarkan dari hasil diskusi dan belajar mandiri melalui literasi, peserta didik dapat memperoleh pokok materi.
- 3) Peserta didik melakukan generalisasi permasalahan dalam pembelajaran mandiri.

Proses awal pembelajaran pada *problem based learning* tidak memberikan tes atau soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Setelah melakukan kegiatan diskusi kelompok, barulah dilakukan umpan balik dalam bentuk konfirmasi, evaluasi, dan penguatan terhadap peserta didik. Guru berperan mengawasi dan mengarahkan seluruh anggota kelompok. Selain itu, guru juga berperan dalam proses diskusi, yaitu sebagai fasilitator dan motivator dalam memberikan kepercayaan diri kepada peserta didik selama melakukan aktivitas belajar melalui pujian dan umpan balik yang konstruktif. Guru bertindak sebagai salah satu sumber informasi, mengarahkan cara berkomunikasi secara berkelompok, mengarahkan analisis data, dan mengarahkan penggunaan sumber data yang tepat (Schunk, 2012; Seibert, 2021).

b. Project Based Learning

Project based learning merupakan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu menekankan pada praktik dan aksi nyata (simulasi) selama proses belajar berlangsung. Peserta didik melalui identifikasi permasalahan nyata yang terjadi pada lingkungan sekitar. Kemudian mereka mengembangkan solusi berdasarkan data, fakta, dan bukti yang dapat membantu hipotesisnya. Pada pembelajaran ini fokus pada kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), inovasi (*innovation*), dan kreativitas (*creativity*).

Project based learning ini memiliki tujuan utama, yaitu melatih peserta didik untuk lebih dapat bekerja sama, bergotong royong, dan peduli dengan sesama. Metode *project based learning* ini sangat efektif diterapkan untuk peserta didik, yaitu membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan sebuah proyek, bereksperimen, dan berinovasi dalam berkarya.

Project based learning memiliki strategi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menentukan pertanyaan mendasar.
- 2) Peserta didik menyusun perencanaan proyek.
- 3) Peserta didik menyusun jadwal proyek.
- 4) Guru memantau peserta didik dan kemajuan proyek.
- 5) Guru melakukan penilaian.
- 6) Guru melakukan evaluasi pembelajaran.

c. Team Based Learning

Team based learning merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis tim. Model pembelajaran ini dapat diterapkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran ini cocok digunakan dalam ruang kelas dengan jumlah peserta didik banyak (kelas besar). *Team based learning* berusaha membangun motivasi belajar mandiri kelompok sehingga peserta didik dapat mempelajari materi atau pokok bahasan secara efektif dan menarik sehingga tidak membosankan.

Ada empat unsur dalam pembelajaran berbasis tim, yaitu terdapat tim permanen yang dibentuk secara strategis, terdapat kesiapan untuk

belajar, proses pembelajaran fokus untuk memunculkan pemikiran kritis dan kerja secara tim, serta terdapat evaluasi dari teman sebaya (Michaelson & Sweet, 2011).

d. Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi adalah model pembelajaran yang menggunakan peragaan suatu proses, situasi, atau cara kerja yang dilakukan secara langsung. Model pembelajaran demonstrasi merupakan model yang biasanya digunakan oleh guru untuk menjelaskan suatu materi pelajaran pada tahap proses pembuatan, cara kerja suatu benda, atau mendemonstrasikan suatu situasi secara langsung dari awal sampai akhir pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat meniru atau memahami apa yang dilakukan oleh gurunya.

Langkah-langkah model pembelajaran demonstrasi sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan demonstrasi
 - a) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan.
 - b) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.
 - c) Menyiapkan secara garis besar langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- 2) Tahap pelaksanaan demonstrasi
 - a) Langkah pembukaan
 - Mengatur tempat demonstrasi.
 - Menyampaikan tujuan yang harus dicapai peserta didik.
 - Menyampaikan tugas yang harus dilakukan selama demonstrasi (misalnya mencatat hal yang penting).
 - b) Langkah implementasi demonstrasi
 - Memulai demonstrasi dengan kegiatan yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir, misalnya memberikan pertanyaan yang membuat peserta didik penasaran pada demonstrasi yang akan dilakukan.
 - Menciptakan suasana yang nyaman selama pelaksanaan demonstrasi.

3) Mengakhiri demonstrasi

Setelah demonstrasi selesai dilakukan, maka dilanjutkan dengan memberikan tugas tertentu yang berkaitan dengan demonstrasi dan proses dari pencapaian tujuan pembelajaran.

e. *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan keterlibatan dan kemampuan peserta didik untuk berusaha menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis agar terbangun pengalaman dan pengetahuan, menggunakan intuisi, imajinasi dan kreativitas, serta mencari informasi baru. *Discovery learning* bertujuan mendapatkan fakta, korelasi, dan kebenaran yang sesuai sehingga dapat memaksimalkan potensi peserta didik untuk menambah ilmu dan mengembangkan rasa ingin tahu.

Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut.

1) Stimulus

Guru memberikan pertanyaan yang membuat siswa penasaran dan menimbulkan ketertarikan.

2) Identifikasi masalah

Guru mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang sedang dibahas.

3) Pengumpulan data

Peserta didik melakukan kegiatan mengumpulkan informasi dan data yang terkait untuk dapat menjawab hipotesis.

4) Olah data

Informasi dan data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis.

5) Pembuktian

Pada hasil pengolahan dan analisis dilakukan pemeriksaan dan pengecekan secara cermat. Kemudian disesuaikan dengan hipotesis awal, apakah sudah sesuai atau belum.

6) Generalisasi

Langkah terakhir ialah peserta didik menarik kesimpulan dari hasil kegiatan sebelumnya dan mempresentasikannya.

f. Cooperative Script

Pada model pembelajaran *cooperative script*, peserta didik bekerja secara berpasangan. Masing-masing meringkas suatu materi yang telah ditentukan. Selanjutnya secara bergantian menjadi pembicara dan pendengar secara lisan, menyampaikan inti sari hasil ringkasan dan dilanjutkan dengan bertukar peran.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran tutor sebaya merupakan metode pembelajaran berbasis *active learning*, yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik agar aktif sebagai fasilitator dan narasumber dalam kelompok diskusinya.

Metode tutor sebaya dilakukan dengan cara peserta didik yang ditunjuk, membantu guru melakukan bimbingan kepada teman di kelasnya. Cara ini dapat menghilangkan kecanggungan karena bahasa yang digunakan teman sebaya akan lebih mudah dipahami peserta didik (Arikunto, 2010; Setiawan et al., 2014 dalam Mashup et al., 2020).

D. ASESMEN

Asesmen ditujukan untuk mengukur ketercapaian dari tujuan pembelajaran. Guru perlu merancang asesmen secara variatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pada bagian ini dijelaskan mengenai tiga bentuk penilaian, yaitu penilaian sebelum pembelajaran, penilaian pada saat proses pembelajaran, dan penilaian akhir setelah pembelajaran. Penilaian sebelum dan pada saat pembelajaran memuat berbagai teknik penilaian dan instrumen penilaian dapat berbagai macam bentuknya. Guru bebas memilih instrumen penilaian apa saja yang akan digunakan pada saat sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran, baik berupa soal teori maupun tugas praktik.

E. BAGIAN-BAGIAN BUKU SISWA

Bagian-bagian Buku Siswa dijelaskan agar guru dapat memandu peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran. Penjabaran bagian-bagian yang disajikan pada Buku Siswa sebagai berikut.

Tujuan Pembelajaran	Bagian ini memuat sasaran capaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang akan diperoleh melalui proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini sebaiknya disampaikan kepada peserta didik pada awal pembelajaran agar mereka mampu memahami proses hingga hasil yang diharapkan dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual.
Peta Konsep	Bagian ini memuat ilustrasi atau gambar yang disajikan pada setiap awal bab. Peta konsep menghadirkan garis besar materi dan proses berpikir dalam bentuk gambar agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat siap menerima dan mengembangkan proses belajarnya secara mandiri.
Uji Pengetahuan Awal	Bagian ini memuat pertanyaan yang disajikan di setiap awal bab. Tujuan uji pengetahuan awal melalui pertanyaan pemantik tersebut untuk mengetahui penguasaan pengetahuan awal peserta didik. Dengan demikian, guru dapat memetakan tingkat pengetahuan awal dan merancang strategi bagi peserta didik yang membutuhkan perhatian dan pendampingan khusus.
Apersepsi	Bagian ini memuat fenomena kontekstual yang disajikan di awal bab untuk mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar. Fenomena yang disajikan pada umumnya ada di lingkungan sekitar peserta didik. Guru dapat mengaitkan fenomena tersebut sebagai pengantar untuk menyampaikan materi pokok. Selain itu, guru dapat mengembangkan contoh-contoh lain yang relevan agar pemahaman awal peserta didik dapat maksimal sebelum menerima pelajaran.
Materi	Bagian ini memuat berbagai pokok bahasan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan dengan penjelasan konsep, teori, dan contoh-contoh yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual. Pokok bahasan disusun secara sistematis pada setiap bab untuk memudahkan proses belajar peserta didik. Selain itu, terdapat gambar dan infografis yang disajikan untuk memperkuat pemahaman materi peserta didik mengenai Desain Komunikasi Visual.

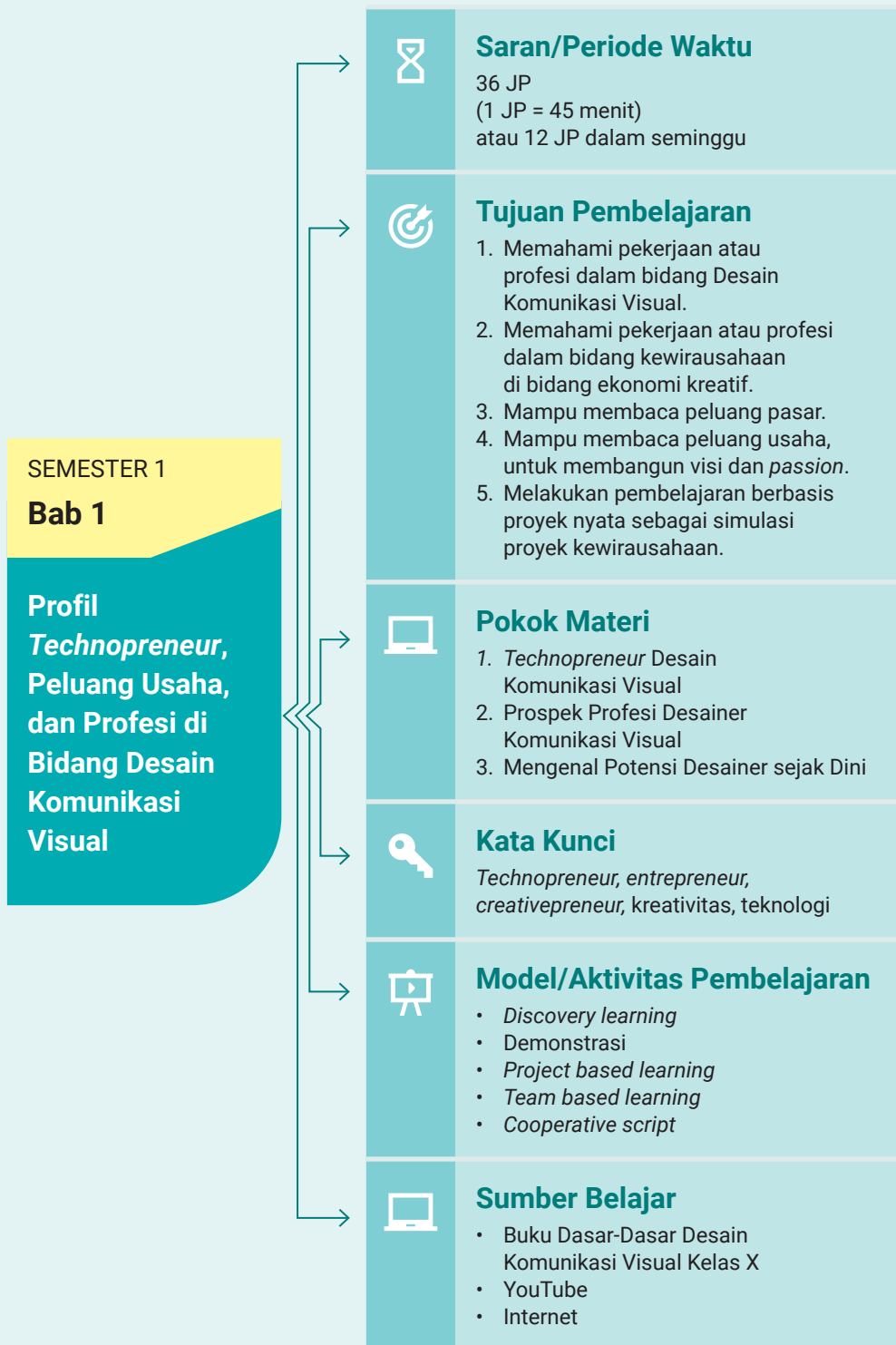
Aktivitas	Bagian ini memuat instruksi kegiatan untuk mengeksplorasi materi, baik dilakukan secara individu maupun berkelompok. Tujuan utamanya untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran secara mandiri, kolaboratif, dan kreatif. Aktivitas ini dapat guru kembangkan dan per kaya dengan metode atau sumber belajar lainnya. Aktivitas belajar dalam Buku Siswa menggunakan judul-judul yang diawali kata “Ayo”, misalnya “Ayo Bereksplorasi”, “Ayo Berkreasi”, “Ayo Berdiskusi”, dan sebagainya.
Rangkuman	Bagian ini memuat uraian materi secara singkat untuk mengingatkan lagi pokok-pokok materi yang telah dipelajari peserta didik.
Refleksi	Bagian ini memuat renungan bagi peserta didik untuk menemukan makna dan manfaat dari kegiatan pembelajaran yang telah peserta didik lalui dan kuasai.
Asesmen	Bagian ini memuat tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tugas mandiri dan kelompok untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
Uji Kompetensi	Bagian ini memuat soal-soal untuk mengukur kompetensi dan keterserapan materi yang telah peserta didik pelajari. Uji kompetensi disajikan dalam bentuk soal esai.
Pengayaan	Bagian ini memuat kode QR, untuk mengakses informasi yang mendukung pendalaman materi. Informasi ini akan membuka wawasan lebih luas terkait materi yang dibahas pada setiap bab.

F. INTERAKSI DENGAN ORANG TUA/WALI

Interaksi peserta didik dengan orang tua/wali yang dapat dilakukan ialah guru dapat memberikan imbauan secara berkala kepada orang tua untuk turut mendukung dan mengawasi dalam belajar. Selain itu, selalu berusaha mengomunikasikan kesulitan peserta didik, baik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru maupun dalam mengerjakan aktivitas pembelajaran teori dan praktik. Interaksi peserta didik dengan orang tua ini diharapkan dapat dimaksimalkan dengan keberlanjutan dalam proses belajar peserta didik di sekolah dan di rumah.

Selain dapat mengawasi peserta didik dalam belajar, interaksi guru dengan orang tua/wali juga dapat mendorong motivasi peserta didik. Peserta didik akan merasa dirinya telah diperhatikan dan didukung oleh orang tua/wali.

G. SKEMA PEMBELAJARAN



SEMESTER 1

Bab 2

Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja



Saran/Periode Waktu

24 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif.
2. Memahami K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain.
3. Memahami elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri.



Pokok Materi

1. Keselamatan pada Individu Pekerja
2. Keselamatan pada Peralatan Kerja
3. Keselamatan pada Lingkungan Kerja
4. Keselamatan pada Hasil Kerja



Kata Kunci

Peralatan, lingkungan kerja, sikap kerja, media kerja, keselamatan



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Project based learning*
- *Team based learning*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 1

Bab 3

Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual



Saran/Periode Waktu

24 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.
2. Memahami Industri 4.0 dan *Internet of Things*.
3. Memahami teknologi digital dalam dunia industri.
4. Memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse, recycling*.



Pokok Materi

1. Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif
2. Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0
3. Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri



Kata Kunci

Globalisasi, teknologi, peluang kerja, ekonomi kreatif, industri kreatif



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Project based learning*
- *Team based learning*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 1

Bab 4

Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual



Saran/Periode Waktu

36 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif.
2. Memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis.
3. Memahami seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual.
4. Memahami budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.



Pokok Materi

1. Konsep Kreativitas
2. Berpikir Kreatif
3. Kreativitas dalam Industri Kreatif
4. Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi
5. Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual



Kata Kunci

Kreatif, industri, budaya kerja, proses produksi, konsep, jasa



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Project based learning*
- *Student center*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 1

Bab 5

Sketsa dan Ilustrasi



Saran/Periode Waktu

84 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi.
2. Menjelaskan penerapan sketsa dan ilustrasi.
3. Menyiapkan bahan peralatan sketsa dan ilustrasi.
4. Membuat sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi.
5. Menyempurnakan sketsa dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.



Pokok Materi

1. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi
2. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi
3. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi
4. Memulai Sketsa dan Ilustrasi
5. Prinsip dan Unsur Desain
6. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa



Kata Kunci

Teknik, warna, konsep, sketsa, ilustrasi, prinsip dan unsur



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Project based learning*
- *Team based learning*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 2

Bab 1

Tipografi



Saran/Periode Waktu

48 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami sejarah dan perkembangan tipografi.
2. Memahami pengertian tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
3. Memahami jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
4. Memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi.
5. Memahami dan menerapkan dasar tipografi (*hierarki, leading, tracking, dan kerning*).



Pokok Materi

1. Sejarah dan Perkembangan Tipografi
2. Pengertian Tipografi
3. Jenis Tipografi
4. Fungsi, Anatomi, Prinsip, Lingkup Huruf, dan *Layout* dalam Tipografi
5. Pengertian *Leading, Kerning, dan Tracking*



Kata Kunci

Tipografi, *font, readability, legibility, visibility*



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Team based learning*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 2

Bab 2

Fotografi Dasar



Saran/Periode Waktu

60 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami jenis kamera.
2. Menentukan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan.
3. Mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan.
4. Menyimpan data hasil pemotretan.
5. Melakukan pekerjaan akhir dalam *editing* pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.



Pokok Materi

1. Peralatan Kamera
2. Bagian-Bagian Kamera DSLR
3. Segitiga *Exposure* Kamera DSLR
4. Penggunaan Kamera DSLR
5. Alat Penunjang Fotografi Digital *Indoor* dan *Outdoor*
6. Jenis-Jenis Fotografi
7. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran Gambar dan Sudut Pengambilan Gambar (*Angle*)
8. Penyuntingan Fotografi Digital



Kata Kunci

Fotografi, kamera, segitiga *exposure*, teknik pengambilan gambar, penyuntingan



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- *Project based learning*



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

SEMESTER 2

Bab 3

Komputer Grafis



Saran/Periode Waktu

72 JP
(1 JP = 45 menit)
atau 12 JP dalam seminggu



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami pengoperasian perangkat lunak untuk desain.
2. Memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual.
3. Menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.



Pokok Materi

1. Pengertian Bitmap dan Vektor
2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis



Kata Kunci

Bitmap, vektor, format gambar, perangkat lunak, desain



Model/Aktivitas Pembelajaran

- *Discovery learning*
- Demonstrasi



Sumber Belajar

- Buku Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X
- YouTube
- Internet

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

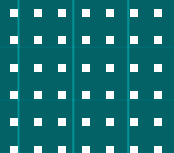
Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 1

Bab 1

Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual



A. PENDAHULUAN

Materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual” memiliki peranan penting dalam peluang usaha Desain Komunikasi Visual (DKV). Materi ini sangat erat kaitannya dengan materi sesudahnya, yaitu materi “Teknik Dasar Proses Produksi dan Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual” karena untuk menjadi *technopreneur* dan mencari peluang usaha atau profesi, dapat dilihat dari perkembangan zaman sekarang. Peran itu akan bervariasi tergantung pada peluang usaha atau profesi apa yang akan diminati dalam bidang DKV, mulai dari menjadi seorang desainer grafis, animator, ilustrator, fotografer, dan videografer. Selanjutnya dapat disempurnakan dengan melihat perkembangan teknologi saat ini.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 1 Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual ialah peserta didik diharapkan:

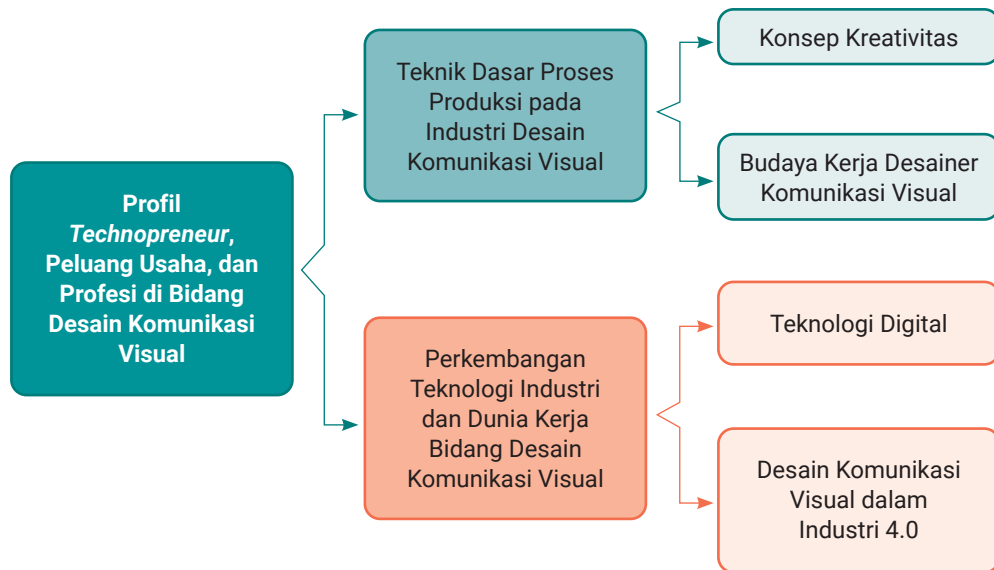
- memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual;
- memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif;
- mampu membaca peluang pasar;
- mampu membaca peluang usaha untuk membangun visi dan passion; serta
- melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.

2. Kata Kunci

Technopreneur, *entrepreneur*, *creativepreneur*, kreativitas, teknologi

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 1 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dapat dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Memperlihatkan contoh profil *technopreneur* DKV yang ada di lingkungan sekitar dan meminta peserta didik untuk menyebutkan profil *technopreneur* DKV yang diketahui.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apa yang kalian ketahui tentang profil *technopreneur*?
 - b. Apa saja peluang usaha yang ada pada bidang DKV?
 - c. Apa saja profesi yang ada pada bidang DKV?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi tentang materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual”.

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual”, maka ada kemampuan dasar yang setidaknya telah mereka kuasai terlebih dahulu. Kemampuan tersebut ialah terbiasa menggunakan teknologi, seperti komputer, laptop, ataupun *smartphone*.

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang kewirausahaan *technopreneur* di bidang Desain Komunikasi Visual, profesi dan peluang kerja di bidang Desain Komunikasi Visual, serta melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan yang belum ada di Buku Siswa. Selain teori, peserta didik juga harus banyak melakukan praktik menggunakan teknologi yang sering dipakai, seperti *smartphone* untuk membuka peluang usaha di bidang DKV. Guru juga perlu menjelaskan implementasi atau penerapan hasil dari kewirausahaan *technopreneur* pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Tujuan Berwirausaha yang Harus Diketahui Peserta Didik

- a. Dapat merangsang kreativitas dan antusiasme peserta didik dalam menentukan masa depannya.
- b. Dapat menumbuhkan sikap budaya kewirausahaan.
- c. Dapat menyiapkan peserta didik memiliki jiwa profesional.
- d. Dapat mengajarkan peserta didik menjadi seseorang yang dapat berpikir luas dan memupuk bakat, kreativitas, serta keterampilannya.
- e. Dapat menciptakan peluang usaha, kepercayaan diri, dan merangsang ekonomi kreatif.

2. Prospek Profesi dan Peluang Usaha Desain Komunikasi Visual

a. *Freelance Designer*

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pekerjaan ini mulai banyak diminati dan menjadi alih profesi. *Freelancer* dapat diartikan sebagai pekerja lepas dan tidak memiliki keterikatan jam kerja. Meskipun profesi ini dulu hanya dianggap sebelah mata, tetapi sekarang banyak dicari para wirausaha, contohnya YouTuber dan kreator konten.



Gambar 1.1 *Freelance Designer*
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

b. *Art Director*

Art director adalah orang yang memimpin kelompok pekerja seni atau suatu tim kreatif. *Art director* memiliki tanggung jawab dalam menentukan aturan teknis suatu desain atau fotografi. *Art director* bekerja menentukan gaya desain sebelum eksekusi, mengawasi proses, hingga memastikan hasil akhirnya sesuai dengan konsep atau tidak.



Gambar 1.2 *Art Director*
Sumber: Angga Radtya (2020)

c. **Kreator Konten**

Kreator konten adalah orang yang aktif membuat konten, baik itu konten edukatif, alam, sosial, maupun hiburan. Konten tersebut dapat berupa tulisan, gambar, atau video. Semua konten yang dibuat terdapat unsur kreativitas sehingga dapat menghibur masyarakat yang menontonnya atau melihatnya.



Gambar 1.3 **Kreator Konten**
Sumber: Angga Radtya (2020)

d. *Freelance Photographer*

Pekerjaan ini biasanya tidak terikat dengan perusahaan. Mereka bekerja secara *freelance* atau mandiri dengan bermodalkan peralatan fotografi pada umumnya, seperti kamera, tripod, *lighting*, dan alat bantu fotografi lainnya.



Gambar 1.4 *Freelance Photographer*

Sumber: Alya Sausan Rahmadina (2022)

e. *Clothing Line*

Pekerjaan ini bergerak di bidang bisnis sablon pakaian, baik secara manual maupun digital. Produknya dipasarkan melalui *outlet* seperti *distribution outlet* (distro) atau *factory outlet* dan mencantumkan merek produk mereka sendiri.



Gambar 1.5 *Clothing Line*

Sumber: Dwi Anwar Ramadhan (2022)

f. *Jasa Menggambar Vektor*

Dalam jasa penggambaran vektor, yang biasa dilakukan ialah membuat logo untuk suatu perusahaan, produk, ataupun *event*. Selain itu, menciptakan karakter dan objek baru, seperti ikon dan maskot.



Gambar 1.6 *Jasa Menggambar Vektor*

Sumber: Oscar Satrio Wibowo (2022)



3. Mengenal Potensi Desainer sejak Dini

Banyak hal yang harus dipahami dalam mempersiapkan diri saat ingin memulai menjadi *technopreneur* di bidang DKV. Dimulai dengan mengenal potensi-potensi desainer sekarang. Setelah itu, mengenal tahapan-tahapan yang harus dilakukan saat ingin memulai usaha tersebut. Berikut tahapan-tahapan yang dapat dilakukan untuk menjadi *technopreneur*.



Gambar 1.7 Mengenal Potensi Desainer sejak Dini
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

- Menentukan tujuan bisnis desain grafis.
- Memiliki alat dan keterampilan yang mendukung bidang grafis.
- Melakukan riset kompetitor terlebih dahulu.
- Menentukan target/sasaran yang dituju (anak-anak, dewasa, atau orang tua).
- Menentukan rencana anggaran.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	<i>Technopreneur</i> adalah pengusaha yang menggunakan teknologi dalam menjalankan usahanya.	✓	
	<p>Alasannya: Seorang <i>technopreneur</i> akan menggunakan teknologi yang sedang berkembang sekarang untuk menjalankan usaha atau memasarkan produknya, seperti memasarkannya melalui media sosial.</p>		
2.	<i>Technopreneur</i> dapat diartikan sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam mengembangkan suatu usaha.	✓	
	<p>Alasannya: <i>Technopreneur</i> dapat diartikan sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam mengembangkan usahanya sesuai dengan perkembangan zaman 4.0.</p>		
3.	<i>Entrepreneur</i> (wirausaha) adalah seseorang yang tidak berani bertanggung jawab menanggung segala risiko, baik untung maupun rugi dalam menjalankan usahanya		✓
	<p>Alasannya: <i>Entrepreneur</i> (wirausaha) harus memiliki sikap tanggung jawab dalam menanggung segala risiko usahanya saat untung atau rugi.</p>		
4.	Untuk tingkatan SMK atau pelajar seperti kamu, kata yang tepat untuk menyebut wirausaha adalah <i>creativepreneur</i> .	✓	
	<p>Alasannya: Seorang wirausaha pada tingkat SMK lebih cocok disebut dengan <i>creativepreneur</i> karena dapat memunculkan ide dan inovasi yang baru.</p>		
5.	Untuk menjadi <i>technopreneur</i> dibutuhkan kreativitas yang tinggi agar dapat menarik perhatian konsumennya, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual.	✓	
	<p>Alasannya: Untuk menjadi wirausaha yang sukses, kamu dapat menemukan terobosan yang baru dalam menciptakan karya yang inovatif.</p>		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Kewirausahaan *Technopreneur* di Bidang Desain Komunikasi Visual



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru memberi penjelasan tentang kewirausahaan.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang *technopreneur*. Ada baiknya jika guru dapat menyajikan video tentang materi di atas, baik buatan sendiri maupun mengambil dari internet.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan contoh profil *technopreneur* yang ada di lingkungan sekitar.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis profil *technopreneur* pada bidang DKV.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pekerjaan atau profesi dalam bidang kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran demonstrasi yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi kewirausahaan *technopreneur* di bidang DKV dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian menampilkan gambar atau video yang berhubungan dengan kewirausahaan *technopreneur* di bidang DKV seperti:

- desainer grafis,

- *art director*,
- kreator konten, dan
- *freelance designer*.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru memberikan contoh tahapan pembuatan desain sederhana melalui *smartphone*. Guru memberikan contoh cara menggunakan salah satu aplikasi desain yang ada pada *smartphone*, seperti Canva, ibis Paint, MediBang Paint, dan PicsArt.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Peserta didik melakukan eksperimen desain grafis dengan bimbingan dari guru.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

Tugas Mandiri

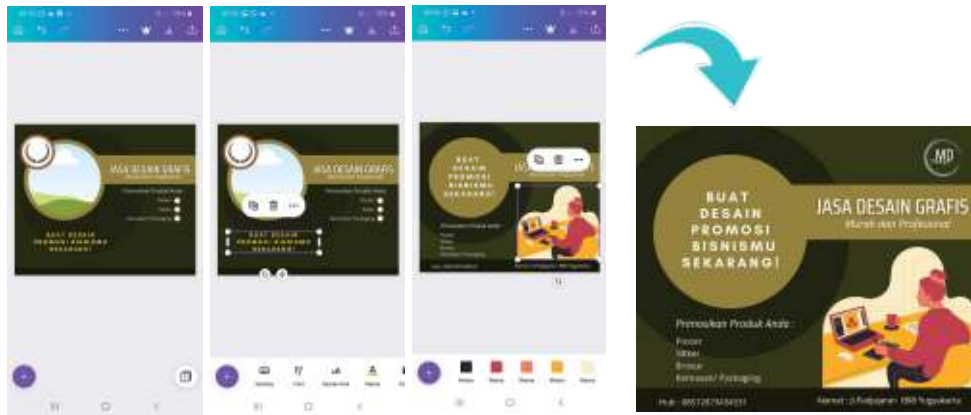
Pada tugas mandiri, guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan menjadi seorang *technopreneur* di bidang DKV, misalnya bidang desain grafis. Peserta didik dapat menggunakan *smartphone* masing-masing untuk membuat desain menggunakan aplikasi desain (bebas). Selain itu, peserta didik membuat promosi singkat mengenai usahanya pada media sosial yang peserta didik miliki.

Alat:

Smartphone

Contoh:

Di bawah ini merupakan contoh desain promosi menggunakan salah satu aplikasi yang ada pada *smartphone*.



Gambar 1.8 Proses Desain Menggunakan Aplikasi Canva
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



Gambar 1.9 Proses Desain Menggunakan Aplikasi PicsArt
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Alternatif:

Untuk mempraktikkan menjadi seorang *technopreneur* di bidang desain grafis, dalam pembuatan desain idealnya menggunakan beberapa perangkat lunak atau aplikasi desain pada *smartphone* (Canva, ibis Paint, MediBang Paint, dan PicsArt). Namun, jika tidak memungkinkan, peserta didik bisa saja hanya menggunakan kertas dan pensil/peralatan gambar desain sejenisnya secara manual. Meskipun pembuatan desain dapat menggunakan *smartphone*, tetapi masih ada kelemahannya. Salah satunya ketika diproduksi menjadi sebuah karya desain, kadang terkendala dengan resolusi yang rendah sehingga hasil yang diperoleh sering tidak

layak untuk dipasarkan. Karya desain yang dibuat dengan aplikasi pada *smartphone* biasanya diperuntukkan untuk diunggah pada media sosial sebagai konten semata.

Keselamatan Kerja:

Dalam kegiatan praktik menjadi seorang *technopreneur* di bidang desain grafis, guru memperhatikan posisi peserta didik saat membuat desain. Apalagi jika dalam kurun waktu yang lama, baterai *smartphone* peserta didik lemah. Peserta didik dilarang atau diimbau untuk tidak membuat desain saat pengisian daya listrik baterai *smartphone* karena bisa saja tersetrum atau menimbulkan tegangan arus pendek sehingga dapat mengakibatkan kebakaran.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Mengenal Profesi dan Peluang Kerja di Bidang Desain Komunikasi Visual



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membaca peluang pasar

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru memberi penjelasan singkat tentang profesi di bidang DKV.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang peluang kerja di bidang DKV. Ada baiknya sambil memperlihatkan contoh dari profesi yang ada pada bidang DKV, baik secara langsung maupun melihat di internet.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama menyebutkan profesi apa saja yang ada pada bidang DKV.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menyebutkan peluang kerja yang ada pada bidang DKV.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membaca peluang usaha untuk membangun visi dan passion

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang dilakukan secara kelompok untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi ini.

Tugas Kelompok: “Menjadi Kreator Konten”

- a. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.
- b. Guru meminta setiap kelompok untuk mempersiapkan peralatan yang digunakan saat praktik seperti *smartphone*.
- c. Guru meminta setiap kelompok terlebih dahulu untuk mencari contoh profesi dan peluang kerja di bidang DKV yang banyak diminati saat ini.
- d. Setiap peserta didik diminta menganalisis profesi dan peluang kerja di bidang DKV yang telah diperoleh.
- e. Setiap peserta didik menentukan profesi apa yang akan dipraktikkan.
- f. Pada pertemuan ini setiap kelompok diminta mempraktikkan menjadi seorang kreator konten. Peserta didik bekerja sebagai kreator konten yang kreatif dalam mempromosikan salah satu produk. Boleh produk makanan, minuman, pakaian, dan lain-lain.
- g. Setiap kelompok diminta untuk memperagakan profesi yang telah dipilih dengan kompak dan penuh tanggung jawab.

Alternatif:

Untuk mempraktikkan profesi dan peluang kerja di bidang DKV, idealnya menggunakan *smartphone* untuk merekam proses konten. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta didik bisa saja menggunakan kamera DSLR atau kamera video yang ada di sekolah. Kondisi ini dapat disesuaikan dengan lingkungan sekolah masing-masing.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Melaksanakan Simulasi Proyek Kewirausahaan

12 JP (disajikan dalam satu minggu)



Alokasi Waktu

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

Guru memberi penjelasan singkat mengenai materi simulasi proyek kewirausahaan.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama menyebutkan tahapan-tahapan dalam simulasi proyek kewirausahaan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis tahapan-tahapan dalam simulasi proyek kewirausahaan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *team based learning* yang dilakukan secara kelompok untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam menyimulasikan proyek kewirausahaan di bidang DKV.

Tugas Kelompok: “Simulasi Proyek Kewirausahaan Menjadi Komikus”

- Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.
- Guru meminta setiap kelompok untuk menyiapkan peralatan gambar komik, yaitu kertas gambar, pensil warna/spidol, dan sebagainya.
- Guru meminta setiap kelompok untuk menentukan jenis komik yang akan dibuat, misalnya *superhero*, komedi, atau fantasi.

- d. Setiap kelompok diminta mengamati jenis-jenis komik yang akan dipakai untuk membuat komik.
- e. Setiap kelompok mendiskusikan untuk menentukan jenis komik apa yang akan diterapkan atau dibuat.
- f. Setiap kelompok diminta untuk mempersiapkan tahapan-tahapan proses pembuatan komik, mulai dari persiapan, proses, hingga akhir (evaluasi).
- g. Setiap kelompok dapat memaparkan secara singkat isi komik yang dibuat di depan kelas.
- h. Setiap kelompok saling menukar hasil komik buatannya kepada kelompok lain dan membaca isi atau cerita dari komik tersebut.

Contoh:



Gambar 1.10 Komik

Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

Kegiatan Alternatif:

Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat komik karena belum ahli dalam membuat gambar secara manual, peserta didik dapat membuat komik dengan tema kewirausahaan menggunakan aplikasi Comic Life atau Canva yang dapat diunduh dari internet. Untuk cara penggunaannya dapat dicari di YouTube. Untuk itu, bagi para guru diharapkan dapat membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada peserta didik jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Sikap dan Etika *Technopreneur*, Kreatif dalam Mencari Peluang Kerja di Bidang Desain Komunikasi Visual, dan Kewirausahaan

Sikap dan etika yang harus dimiliki peserta didik untuk menjadi *technopreneur* adalah mampu berpikir kreatif dan inovatif, melaksanakan pekerjaan dengan produktif, teliti, dan penuh kehati-hatian. Berkarya dengan semangat berdikari, dapat mengambil keputusan secara sistematis, yaitu berani mengambil risiko, serta yang pasti harus memiliki jiwa kepemimpinan dan percaya diri.

Untuk materi lebih jelasnya dan bagaimana sikap yang dapat diterapkan saat menjadi *technopreneur*, dapat dipelajari dengan mencari referensi di internet atau buku referensi. Untuk referensi buku kewirausahaan, dapat menggunakan buku *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI*.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Menurut pendapat Jousma (Walker, 2012), "*Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity*". Dari uraian tersebut, apakah yang dimaksud dengan *technopreneurship*?

Jawab:

Technopreneurship digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis.

2. Karakteristik wirausaha merupakan sifat atau tingkah laku seseorang dalam berwirausaha. Salah satu contoh karakteristik tersebut adalah kreatif. Apakah yang dimaksud dengan kreatif?

Jawab:

Kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan atau karya nyata yang belum pernah ada sebelumnya.

3. Selain kreatif, dalam membangun suatu usaha khususnya di bidang DKV, juga harus memiliki sikap inovatif. Apakah yang dimaksud dengan inovatif?

Jawab:

Inovatif merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan inovasi, yaitu memperkenalkan hal-hal baru atau temuan baru dari yang sudah ada ataupun sudah dikenal sebelumnya.

4. Kemampuan yang dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk mendapatkan apa yang diinginkan dengan menggunakan berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Istilah apakah yang sesuai dengan pernyataan tersebut?

Jawab:

Peluang usaha

5. Pekerjaan yang bergerak di bidang DKV salah satunya ialah menjadi seorang fotografer. Apakah yang dimaksud dengan fotografi? Peluang usaha apa sajakah yang bergerak di bidang fotografi?

Jawab:

- Fotografi adalah proses dalam menghasilkan gambar atau foto dari sebuah objek dengan cara melakukan perekaman dari pantulan cahaya mengenai objek tersebut di sebuah media yang sensitif terhadap cahaya.
 - Peluang usaha di bidang DKV antara lain *wedding photography*, fotografi komersil, jurnalis foto, dan sebagainya.
6. Jelaskan pengertian kewirausahaan menurut Richard Cantillon!

Jawab:

Menurut Richard Cantillon, kewirausahaan adalah seseorang yang bekerja sendiri (*self-employment*). Seorang wirausaha membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi risiko atau ketidakpastian.

7. Ilustrator adalah orang yang bekerja di bidang multimedia. Ilustrator menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, dan kover buku. Ilustrator dapat bekerja secara individu ataupun kelompok. Jelaskan peranan tim ilustrator yang dibagi berdasarkan tugasnya!

Jawab:

Perancang gambar (*skecther*), bagian penintaan (*inker*), dan bagian pewarnaan (*colouring*).

8. Tujuan penggunaan desain komunikasi visual ialah untuk menyampaikan pesan secara komunikasi visual dengan kaidah-kaidah estetika. Jelaskan perbedaan dan persamaan antara animator dengan ilustrator!

Jawab:

Seorang ilustrator dan animator dapat bekerja secara manual atau menggunakan teknologi seperti komputer untuk menyempurnakan hasil karyanya. Adapun perbedaannya ialah terletak pada hasilnya. Jika seorang animator menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat, sedangkan ilustrator hanya menghasilkan gambar tidak bergerak tetapi bermakna.

9. Dalam berwirausaha, ada yang disebut dengan meminimalisasi risiko. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan meminimalisasi risiko dalam berwirausaha!

Jawab:

Meminimalisasi risiko usaha dapat diartikan meminimalisasi hambatan dan hal merugikan yang bisa terjadi kapan saja ketika membangun usaha.

10. Bidang DKV mempunyai banyak kesempatan dan peluang untuk usaha. Tuliskan cara-cara mengidentifikasi peluang usaha yang kalian ketahui di bidang DKV!

Jawab:

Jeli membaca peluang, jangan takut memulai, dan membuat jalinan kerja sama dengan usaha lain.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian

- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- Bagaimana pendapat kalian tentang materi *technopreneur*? Apakah menarik atau tidak?
- Apa yang kalian dapatkan setelah mempelajari materi *technopreneur*?
- Adakah keinginan kalian mencoba untuk menjadi seorang *technopreneur*?

2. Refleksi Guru

- Apakah pemilihan media pembelajaran mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
- Apakah peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran?
- Apakah gaya penyampaian materi guru sudah sesuai dengan pemahaman peserta didik?
- Apakah yang perlu guru perbaiki dari kekurangan proses pembelajaran ini?

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri

Skor Penilaian :
 Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tema Desain :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan				
2.	Konsep karya				
3.	Ide dan kreativitas				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
1.	Persiapan Kerja	Kriteria unjuk kerja: • Seragam digunakan dengan lengkap • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
			Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64
	b. Mempersiapkan alat dan bahan	Kriteria unjuk kerja: • Alat tulis dan gambar dipersiapkan dengan lengkap di atas meja • Media gambar sudah dipersiapkan • Kerapian diperhatikan dengan baik		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
		Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
		Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA			
2.	Proses dan Hasil Kerja		
	a. Kemampuan menggunakan alat gambar	Kemampuan menggunakan alat gambar sangat terampil	SK/85–100
		Kemampuan terampil menggunakan alat gambar	K/70–84
		Kemampuan menggunakan alat gambar cukup terampil	CK/65–69
		Kemampuan menggunakan alat gambar kurang terampil	BK/0–64
	b. Kemampuan membuat komik	Komik dibuat dengan kriteria sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Relevansi dengan tema • Menarik • Orisinalitas • Kreativitas 	
		Memenuhi empat kriteria	SK/85–100
		Memenuhi tiga kriteria	K/70–84
		Memenuhi dua kriteria	CK/65–69
		Memenuhi kurang dari dua kriteria	BK/0–64
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA			
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja • Kekompakan dalam tim 	
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64
RATA-RATA SIKAP KERJA			

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
4.	Waktu		
	Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
		Selesai tepat waktu	K/70–84
		Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

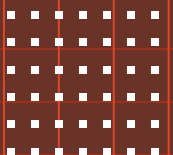
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 1

Bab 2 Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja



A. PENDAHULUAN

Materi “Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)” sangat erat kaitannya dengan perlindungan karya, pekerja, dan peralatan kerja Desain Komunikasi Visual (DKV). Misalnya penggunaan komputer saat melakukan proses desain atau pekerjaan desain komunikasi visual lainnya. Keutamaan K3 ini berhubungan dengan materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual” pada tahapan simulasi proyek kewirausahaan, “Sketsa dan Ilustrasi” pada pembuatan karya sketsa dan ilustrasi, serta “Komputer Grafis” pada perancangan karya desain komputer grafis. Semua materi tersebut saling berkaitan dengan keutamaan K3.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 2 Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja ialah peserta didik diharapkan:

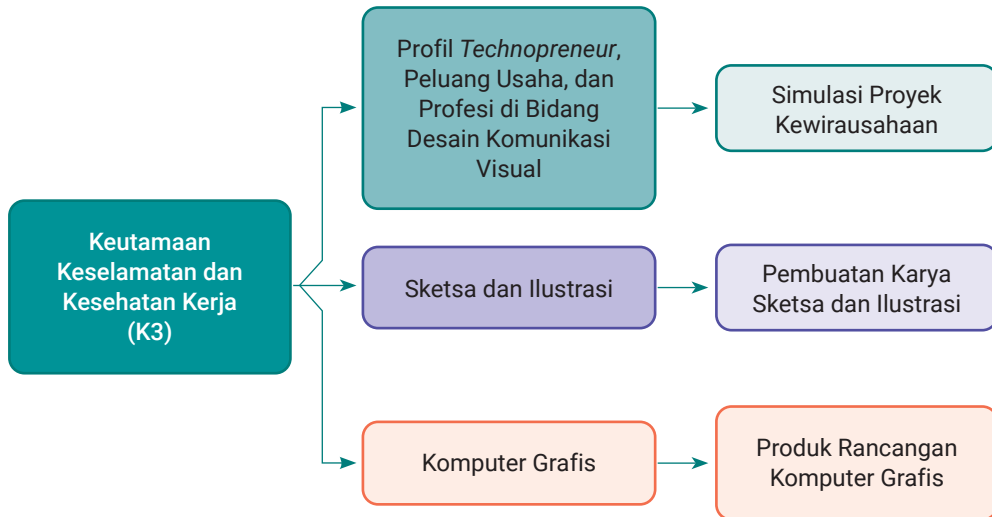
- a. memahami manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif;
- b. memahami K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain; serta
- c. memahami elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual secara mandiri.

2. Kata Kunci

Peralatan, lingkungan kerja, sikap kerja, media kerja, keselamatan

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 2 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dapat dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia, menuliskan di papan tulis, atau dengan menyertakan contoh benda yang dibutuhkan pada K3.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apakah kalian mengetahui kepanjangan dari K3?
 - b. Apa yang kalian pahami tentang K3?
 - c. Apa saja manfaat dari K3 pada pekerjaan Desain Komunikasi Visual?

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Untuk materi “Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja” ini peserta didik diharapkan pernah menggunakan peralatan menggambar yang dimiliki, seperti pensil, pensil warna atau cat air, kertas, serta mengetahui secara singkat dasar penggunaan komputer (menghidupkan komputer).

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik mengenai manajemen produksi yang baik serta memahami aspek penggunaan dan perawatan peralatan (seperti komputer, *printer*, dan mesin cetak) dengan mengutamakan keselamatan, kesehatan kerja pada individu, dan pada hasil kerja. Guru juga perlu menjelaskan implementasi atau penerapan hasil K3 pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Pengertian Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Menjaga keselamatan diri, peralatan produksi, dan hasil produk dari suatu kerusakan atau kecelakaan pekerjaan dalam dunia profesi dan peluang usaha disebut dengan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Kegagalan dalam sebuah produksi kerja dapat terjadi karena kurang memperhatikan K3. Dampak dari kegagalan terbesar pada suatu proses pekerjaan ialah kerugian, baik materi maupun kepercayaan pelanggan atau konsumen.

2. Pelaksanakan K3 yang Berkaitan dengan Profesi di Bidang DKV

a. Keselamatan pada Individu Pekerja

K3 pada pekerja salah satunya berkaitan dengan sikap posisi saat melakukan pekerjaan, seperti pada saat berdiri atau duduk. Saat seorang desainer grafis duduk di depan komputer untuk membuat sebuah desain, sebaiknya posisi duduk harus tegak, tidak boleh membungkuk. Posisi mata sebaiknya sejajar dengan komputer agar saat membuat desain, pandangan mata pada komputer tidak mudah lelah terpapar radiasi cahaya.

Hal yang harus diperhatikan selain posisi ialah pakaian. Pakaian memiliki pengaruh besar dalam K3. Contohnya dengan menggunakan pakaian kasual yang nyaman dan mempermudah dalam bergerak.

Kesalahan pemilihan bahan dan model pakaian dapat memengaruhi pekerjaan menjadi kurang maksimal. Hal tersebut dapat mengganggu kenyamanan saat proses pekerjaan.

Berikut merupakan uraian bagaimana K3 pada individu pekerja harus dilakukan terkait dengan suatu pekerjaan.

1) Posisi atau sikap kerja yang baik dan benar dalam K3

a) Posisi duduk

Ketika menggunakan tempat duduk saat melakukan pekerjaan di depan komputer, posisi atau sikap duduk yang benar ialah lengan harus diletakkan pada meja. Usahakan kursi dalam posisi sedikit lebih rendah dari meja agar kedua tangan dapat mengetik pada garis sejajar dengan komputer (tidak menggantung). Posisi badan sebaiknya tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat dari komputer karena radiasi cahaya dari layar komputer dapat mengganggu kesehatan mata.

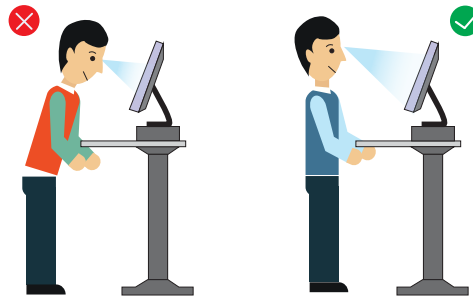
Selain itu, saat melakukan aktivitas membuat rancangan desain sketsa dan ilustrasi, posisi duduk juga harus diperhatikan. Sikap saat duduk sebaiknya badan tidak membungkuk atau terlalu jauh dari posisi meja, tangan diletakkan di atas meja, pandangan mata tidak terlalu dekat dengan media yang ada di meja, dan minimal jarak pandang mata sekitar 30 cm.



Gambar 2.1 Posisi Duduk

b) Posisi berdiri

Posisi berdiri saat melakukan pekerjaan perlu diperhatikan agar mengurangi risiko terjadinya kecelakaan. Selain itu, agar peserta didik tidak cedera pada salah satu anggota bagian tubuh. Sebaiknya peserta didik berdiri dengan posisi tegap, tidak membiasakan berdiri dengan posisi terlalu membungkuk saat melakukan pekerjaan.



Gambar 2.2 Posisi Berdiri
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

2) Hal yang perlu diperhatikan selain posisi duduk dan berdiri dalam K3

a) Memperhatikan kesehatan mata

Melakukan pekerjaan di depan laptop atau komputer dengan jangka waktu yang terlalu lama akan mengakibatkan mata menjadi cepat lelah dan sakit. Mata akan terasa tidak nyaman sehingga dapat menyebabkan produktivitas kerja menjadi merosot dan tidak fokus. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mencegah mata lelah dan sakit sebagai berikut.

- Mengatur kecerahan layar laptop atau komputer sehingga kira-kira sama dengan kecerahan tempat bekerja.
- Menggunakan layar *Liquid Crystal Display* (LCD) karena layar ini memiliki permukaan antireflektif sehingga mengurangi CVS (gejala yang ditimbulkan pada mata).
- Sering mengedipkan mata. Hal ini bertujuan menjaga agar mata tetap basah oleh air mata, karena melihat layar laptop atau komputer cukup lama dapat membuat mata menjadi kering.

- Istirahatkan mata sejenak dari layar monitor laptop atau komputer setiap dua jam sekali.

b) Memperhatikan kesehatan pikiran

Pekerjaan yang berat dan waktu bekerja yang terlalu lama dapat menimbulkan stres. Oleh karena itu, stres dapat dikurangi dengan mengenali kemampuan dalam melakukan pekerjaan, mengistirahatkan sejenak pikiran, serta melakukan meditasi untuk merilekskan pikiran dan tubuh setelah seharian bekerja.

b. Keselamatan pada Peralatan Kerja

Keutamaan K3 tidak melulu berhubungan dengan individu. Hal yang juga harus diperhatikan ialah keselamatan pada peralatan kerja. Keselamatan pada peralatan kerja berhubungan dengan bagaimana peserta didik dapat menyimpan dan menggunakan alat-alat tersebut dengan baik dan benar. Misalnya saat menggunakan komputer, hal yang harus diperhatikan ialah mempersiapkan data cadangan atau penyimpanan *file* pada *hard disk* eksternal karena dapat mengurangi risiko data rusak atau hilang. Selain itu, keselamatan pada peralatan kerja komputer misalnya melindungi data dari virus dengan cara menginstal aplikasi antivirus, tetap menjaga komputer dalam kondisi prima, serta melakukan perawatan rutin.

c. Keselamatan pada Hasil Kerja

Hasil kerja DKV, baik berupa gambar secara manual maupun digital, fotografi, dan videografi merupakan karya visual dengan unsur verbal. Keselamatan pada hasil kerja tersebut juga harus diperhatikan. Misalnya pada hasil kerja fotografi. Sebaiknya foto yang dicetak dilindungi dengan cara memberikan *frame* kaca agar terhindar dari basah dan jamur sehingga foto tersebut dapat bertahan lama.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada

jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Salah satu penerapan K3 pada posisi duduk ialah posisi panggul membentuk sudut sekitar 60 derajat pada kursi.		✓
	Alasannya: Posisi panggul saat duduk ialah membentuk sudut sekitar 90 derajat pada kursi.		
2.	Apabila pekerjaan memerlukan mengangkat beban yang berat, usahakan mengangkat dengan kekuatan otot pinggang. Jadi, mengangkat dengan cara membungkukkan badan.		✓
	Alasannya: Mengangkat dengan cara membungkukkan badan akan berakibat punggung menjadi sakit dan cedera pada tulang.		
3.	Ketika bekerja di lingkungan gedung tua yang sudah rapuh, jangan lupa menggunakan pelindung kepala.	✓	
	Alasannya: Pelindung kepala atau <i>safety helmet</i> digunakan untuk mengurangi risiko terkena benda keras yang jatuh dari atas. Contohnya di area konstruksi proyek bangunan dan gedung tua yang sudah rapuh.		
4.	Kuas harus disimpan dengan baik agar bulu kuas terjaga keawetannya. Biasakan menyimpan kuas dengan posisi vertikal ke bawah. Jadi, ujung yang terdapat bulu kuas berada di bawah agar sisa cairan dapat turun ke bawah dan tidak mengering di ujung bulu kuas.		✓
	Alasannya: Menyimpan kuas pada kemasannya dan disimpan secara vertikal ke atas agar sisa cairan dapat turun ke bawah dan tidak mengering di ujung bulu kuas.		
5.	Salah satu cara agar kamera tetap awet ialah dengan tidak mengarahkan langsung kaca lensa ke matahari karena dapat mengakibatkan kerusakan pada <i>coating</i> .	✓	
	Alasannya: Karena <i>coating</i> berfungsi melindungi kamera agar sinar tidak terlalu bias.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Menjelaskan Manajemen Produksi Bidang Desain secara Menyeluruh pada Berbagai Industri Ekonomi Kreatif



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami manajemen produksi bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara individu untuk memberi pemahaman konsep K3 di lingkungan kerja dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menampilkan gambar atau video yang berhubungan dengan konsep K3 di lingkungan kerja.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Apa yang kalian ketahui mengenai konsep K3 lingkungan kerja?
 - Berhubungan dengan hal apa saja K3 lingkungan kerja?
 - Apa saja tujuan dari K3 lingkungan kerja?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam pembelajaran. Selanjutnya merumuskan masalah dan tujuan, dimulai dengan mencari tahu pengertian dari konsep K3 yang ada di lingkungan sekitar.

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan identifikasi konsep K3.

Alternatif: identifikasi dilakukan dengan mencari informasi di internet menggunakan *smartphone* masing-masing. Alternatif lainnya ialah peserta didik dapat merumuskan sendiri konsep K3 dengan sepemahaman mandiri dan menggunakan bahasa sendiri.

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil pembelajaran dari materi konsep K3.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu dengan pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

Kegiatan Alternatif:

Jika guru atau peserta didik tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri. Misalnya mencari informasi K3 dari internet dan membuat ringkasannya. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar

materi dapat disebarluaskan kepada peserta didik apabila pertemuan tatap muka tidak dapat dilakukan. Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menjelaskan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Lingkungan Kerja



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami K3LH dan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara kelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menerapkan K3 di lingkungan kerja dengan tahapan sebagai berikut.

Tugas Kelompok: "Praktik K3 pada Individu Pekerja dan Peralatan Kerja"

- Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.

- b. Guru meminta setiap kelompok untuk melengkapi tabel berikut dengan contoh kecelakaan kerja yang sering terjadi pada seorang yang bekerja di bidang DKV.

No.	Nama Kecelakaan Kerja	Penyebabnya	Pencegahan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

- c. Guru memandu masing-masing kelompok untuk mempraktikkan posisi yang baik dan benar ketika sedang menulis atau menggambar di atas meja. Ambil fotonya dengan menggunakan *smartphone* dan beri keterangan manfaat dari posisi tersebut.
- d. Setiap kelompok diminta untuk memperagakan posisi yang salah atau kurang tepat ketika sedang menulis atau menggambar di atas meja. Ambil fotonya dan beri keterangan akibat buruk dari posisi tersebut.
- e. Aktivitas lainnya ialah setiap kelompok diminta untuk mempraktikkan posisi yang baik dan benar ketika sedang bekerja menggunakan komputer atau laptop. Ambil fotonya dan beri keterangan manfaat dari posisi tersebut.
- f. Guru kembali meminta peserta didik mempraktikkan posisi yang salah atau kurang tepat ketika bekerja menggunakan komputer atau laptop. Ambil fotonya dan beri keterangan akibat buruk dari posisi tersebut.
- g. Setiap kelompok mempraktikkan gerakan peregangan bagi yang sudah lama bekerja di depan komputer. Ambil fotonya dan tuliskan manfaatnya.
- h. Setiap kelompok menganalisis pekerjaan dari kelompok lain.
- i. Guru dan peserta didik membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.

Contoh:



Gambar 2.3 Posisi Duduk yang Benar dan Salah
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Menerapkan Dasar Perancangan dan Proses Desain serta Proses Produksi dalam Eksekusi Kerja



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami elemen dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara kelompok untuk memberi pemahaman mengenai dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menampilkan gambar atau video yang berhubungan dengan dasar perancangan dan proses desain.
- 2) Guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Contohnya sebagai berikut.
 - Guru meminta peserta didik membentuk satu kelompok barisan dengan aturan yang diberikan oleh guru.
 - Guru meminta peserta didik berbaris berdasarkan kelompoknya, yaitu berdasarkan ukuran sepatu, tahun kelahiran, berat badan, warna kesukaan, dan sebagainya.
 - Dengan *ice breaking* ini, semua peserta didik akan terlibat dan saling memiliki karena adanya kesamaan teman yang satu dengan yang lain.
- 3) Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Apa yang kalian ketahui mengenai dasar perancangan produksi dalam eksekusi kerja khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual?
 - Apa yang kalian ketahui mengenai dasar proses produksi dalam eksekusi kerja khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual?
 - Pernahkah kalian saat melakukan perancangan proses desain mengalami kesulitan?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam pembelajaran. Selanjutnya merumuskan masalah dan tujuan, dimulai dari mencari tahu pengertian dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.



c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan identifikasi dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta peserta didik untuk saling menyampaikan hasil dari materi dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu dengan pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan elemen dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang menerapkan dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru melakukan pengondisian peserta didik dengan meminta bersiap menerima pembelajaran di kelas, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib nasional. Tujuannya untuk membangkitkan semangat dan konsentrasi peserta didik sebelum belajar.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik mengenai bagaimana menerapkan dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual.
- c. Guru meminta peserta didik untuk menguraikan perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja pada media luar ruangan (cetak *outdoor*) dengan tahapan sebagai berikut.
 - 1) Peserta didik diminta membuat satu rancangan karya poster dengan tema lingkungan.
 - 2) Peserta didik menyiapkan peralatan kerja, sikap, dan posisi kerja dalam proses produksi.
 - 3) Peserta didik diminta memperlihatkan posisi tubuh saat sedang membuat karya poster.
 - 4) Peserta didik diminta mengamati jenis bahan yang digunakan dalam membuat poster.
 - 5) Peserta didik diminta menguraikan satu per satu bagaimana cara merawat peralatan pekerjaan dan merawat hasil kerjanya, yaitu poster.

Alternatif:

Alternatif pembelajaran pada pertemuan ini ialah membuat poster secara manual. Namun, prosesnya dapat diganti dengan menggunakan komputer apabila peserta didik sudah menguasai komputer atau dapat juga dengan menggunakan aplikasi desain yang ada pada *smartphone* peserta didik. Dalam proses pengerjaannya, peserta didik diharapkan tidak melupakan keutamaan K3.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Manfaat keutamaan K3 pada lingkungan sekolah sebagai berikut.

1. Menciptakan suasana bersih dan nyaman.
2. Meningkatkan tanggung jawab peserta didik.
3. Meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.
4. Menumbuhkan rasa kepedulian, kebersihan, dan ketertiban sekolah.

Untuk referensi buku yang memuat materi mengenai keutamaan K3, dapat menggunakan buku *Dasar-Dasar Kesehatan dan Keselamatan Kerja* atau *Pengantar Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)*.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Melaksanakan K3 dalam suatu pekerjaan industri menjadi suatu prioritas utama sehingga jangan sampai disepelekan. Mengabaikan K3 pada suatu pekerjaan juga berarti mengabaikan keberhasilan produksi pekerjaan itu sendiri. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan K3 dalam suatu pekerjaan industri!

Jawab:

K3 dalam pekerjaan industri adalah menjaga keselamatan diri, peralatan, dan produk dari suatu kerusakan atau musibah kecelakaan pekerjaan. Kesalahan pada suatu proses kerja akan terus berakibat pada proses pekerjaan berikutnya. Kegagalan dalam suatu pekerjaan akan memiliki dampak kerugian, baik secara finansial maupun kepercayaan konsumen.

2. Semua pihak tidak menginginkan terjadi suatu kesalahan dalam pelaksanaan K3 pada suatu produksi. Terjadinya kesalahan atau bahkan kegagalan dalam melaksanakan K3 dapat berakibat pada keberhasilan produksi tersebut, baik dampak ringan maupun berat. Tuliskan contoh-contoh kegagalan dalam melaksanakan K3 pada suatu produksi Desain Komunikasi Visual!

Jawab:

Misalnya saat mengambil sudut pandang dari atas dalam fotografi, fotografer harus mencari posisi yang lebih tinggi dari objek foto saat mengambil gambar. Selain sikap posisi kerja, pakaian yang dikenakan juga memengaruhi K3 dalam suatu pekerjaan. Pemilihan bahan dan model pakaian yang dikenakan dalam bekerja akan memengaruhi performa pekerja dalam suatu pekerjaan. Kesalahan dalam memilih pakaian kerja akan mengganggu pekerjaan dalam hal kenyamanan bekerja.

3. Kerusakan atau musibah kecelakaan dapat terjadi dalam suatu pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Meliputi apa sajakah K3 dalam pekerjaan industri?

Jawab:

Keselamatan pada individu pekerja, keselamatan pada peralatan kerja, keselamatan pada lingkungan kerja, dan keselamatan pada hasil kerja.

4. Pekerja ialah seseorang yang dilindungi haknya oleh pemberi kerja. Selayaknya pula pemberi kerja memberikan jaminan K3 pada semua pekerjanya. Jaminan apa saja yang diberikan kepada pekerja oleh

pemberi kerja yang berkaitan dengan K3 dalam pekerjaan bidang DKV?

Jawab:

Jaminan kesejahteraan, program yang berkaitan dengan penerapan K3 di tempat kerja, Alat Pelindung Diri (APD), dan lain-lain.

5. Dalam proses pekerjaan dibatasi oleh tenggat pelaksanaan produksinya. Tenggat yang ditentukan telah disepakati bersama oleh pemesan dan industri. Dampak apa saja yang akan terjadi bila suatu pekerjaan melewati tenggat atau batas waktu yang disepakati?

Jawab:

Konsumen atau pemesan tidak akan kembali lagi untuk memesan suatu produk atau jasa.

6. Pensil merupakan alat yang digunakan untuk menggambar dan mengarsir. Ada banyak ukuran dan jenis pensil yang digunakan dalam menggambar. Hal apa sajakah yang harus diperhatikan dalam menggunakan pensil gambar?

Jawab:

Dijaga jangan sampai jatuh dan simpan di tempat penyimpanan.

7. Suatu hasil karya fotografi yang bagus pasti akan mempunyai dampak nilai yang baik bagi fotografernya. Tidak jarang karya tersebut menjadi prestasi atau menang sebagai juara pada kompetisi fotografi. Namun, banyak juga karya fotografi yang gagal pada hasil karyanya, disebabkan oleh kelalaian K3 pada fotografi. Faktor K3 apa sajakah yang memengaruhi hasil karya fotografi sehingga karyanya menjadi bagus?

Jawab:

Jangan menyentuh bagian tirai *shutter speed* dengan jari tangan karena akan berpengaruh pada keakuratan kecepatan buka tutup tirai. Menyimpan kamera di tempat penyimpanan yang kering dan tidak lembap. Menjaga kebersihan dan kualitas bagian kaca lensa dengan cara memberikan filter lensa antiultraviolet.

8. Suatu pekerjaan tidak selalu dikerjakan di daratan. Beberapa pekerjaan dikerjakan di area perairan. Tuliskan contoh pekerjaan DKV yang berada di area perairan dan faktor K3 apa sajakah yang harus diperhatikan!

Jawab:

Contoh pekerjaan di bidang DKV yang berada di area perairan adalah videografer yang merekam adegan di atas kapal laut pada pembuatan sinetron atau film. Saat merekam adegan, videografer wajib menggunakan jaket pelampung.

9. Beberapa peralatan industri menggunakan sumber tenaga listrik yang memiliki tegangan tinggi. Tuliskan contoh-contoh peralatan dalam dunia industri DKV yang memiliki risiko tegangan listrik tinggi!

Jawab:

Mesin percetakan dan mesin *press* kaos.

10. Pekerjaan yang dilakukan di luar ruangan memiliki risiko terhadap kondisi area kerja tersebut. Tuliskan satu contoh pekerjaan Desain Komunikasi Visual yang dilakukan di luar ruangan dan hal apa sajakah yang harus dipersiapkan demi tegaknya K3 pekerjaan tersebut!

Jawab:

Fotografer dan videografer. Hal yang perlu dipersiapkan adalah pakaian kerja. Pekerjaan di luar ruangan dengan kondisi cuaca ekstrem (panas atau hujan) harus dipersiapkan area berlindungnya.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- Bagaimana pendapat kalian terhadap cara penyampaian guru yang digunakan selama pembelajaran?
- Apakah kalian merasa kesulitan saat mengikuti pembelajaran K3? Jelaskan!
- Hambatan apa yang ditemui saat mengikuti proses pembelajaran?
- Apakah kalian akan menerapkan K3 dalam kehidupan sehari-hari?

2. Refleksi Guru

- Apakah guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi K3 kepada peserta didik?
- Apakah sarana dan prasarana K3 mendukung proses pembelajaran berlangsung?
- Apakah guru mempunyai alternatif lain jika sarana dan prasarana K3 tidak mendukung?

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

Skor Penilaian :

Kelas :

Nama Anggota :

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1.	Persiapan Kerja		
	a. Mempersiapkan penampilan diri	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Seragam digunakan dengan lengkap sesuai dengan standar K3 • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang 	
		Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
		Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
		Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
	Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA			
2.	Proses dan Hasil Kerja		
	Kemampuan mempraktikkan posisi kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Posisi yang baik dan benar ketika sedang menulis atau menggambar di atas meja • Posisi yang salah atau kurang tepat ketika sedang menulis atau menggambar di atas meja • Posisi yang baik dan benar ketika sedang bekerja menggunakan komputer atau laptop • Posisi yang salah atau kurang tepat ketika bekerja menggunakan komputer atau laptop • Mempraktikkan gerakan peregangan untuk yang sudah lama bekerja di depan komputer 	

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
		Memenuhi lima kriteria	SK/85–100	
		Memenuhi empat kriteria	K/70–84	
		Memenuhi dua sampai tiga kriteria	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria	BK/0–64	
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA				
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja • Kekompakan dalam tim 		
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64	
RATA-RATA SIKAP KERJA				
4.	Waktu			
		Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
			Selesai tepat waktu	K/70–84
			Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

2. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri

Skor Penilaian :

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat Baik (80-100)
1.	Persiapan kerja				
2.	Persiapan peralatan kerja				
3.	Proses kerja				
4.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 1

Bab 3

Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual



A. PENDAHULUAN

Materi “Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual” ini sangat erat kaitannya dengan industri kreatif. Industri kreatif pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu subsektor ekonomi yang mengalami perkembangan pesat. Materi ini berhubungan dengan materi sebelum dan sesudahnya, yaitu materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual” pada tahapan kewirausahaan *technopreneur* dan peluang kerja, “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri DKV” pada materi mengembangkan pola pikir kreatif, “Fotografi Dasar” pada jenis kamera dan perangkat kamera, serta “Komputer Grafis” pada pengenalan gambar bitmap dan rancangan komputer grafis. Hasil produk karya dari rancangan komputer grafis menjadi salah satu ciri dari majunya teknologi industri.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 3 Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual ialah peserta didik diharapkan:

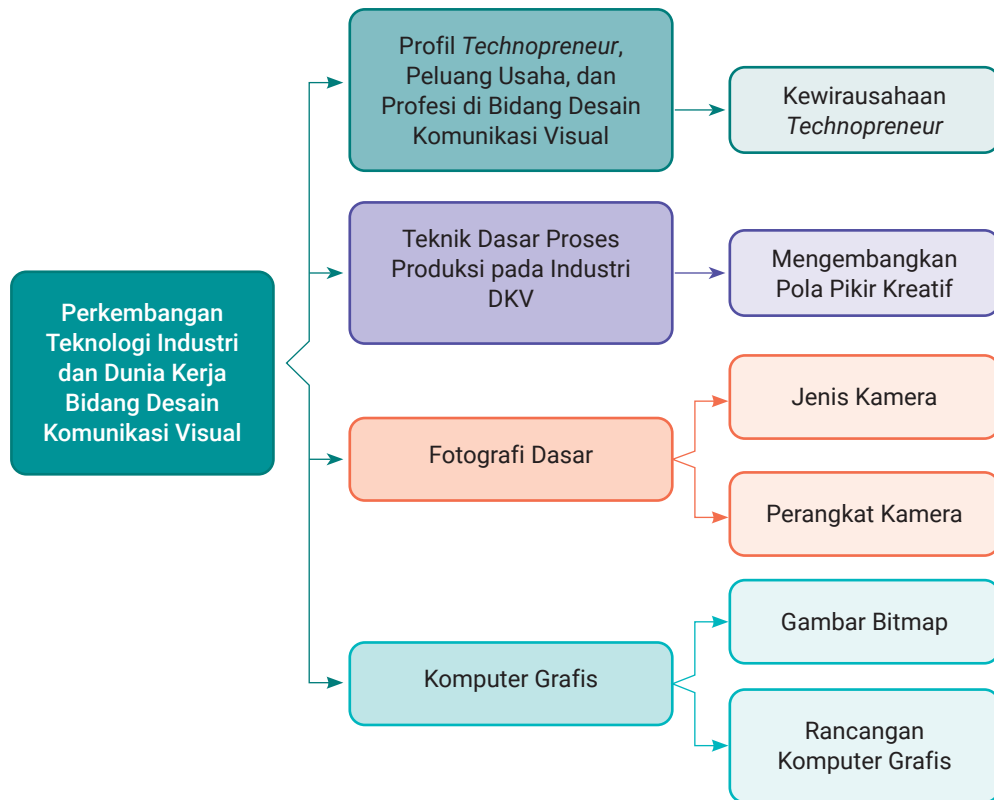
- memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern;
- memahami Industri 4.0 dan *Internet of Things*;
- memahami teknologi digital dalam dunia industri; serta
- memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse*, *recycling*.

2. Kata Kunci

Globalisasi, teknologi, peluang kerja, ekonomi kreatif, industri kreatif

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 3 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia atau menuliskan di papan tulis dengan menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apa yang dimaksud dengan perkembangan teknologi industri?
 - b. Apa yang dimaksud dengan dunia kerja?

- c. Apa yang kalian ketahui mengenai perkembangan Industri 4.0?
- d. Apakah bidang teknologi digital masuk ke dalam teknologi Industri 4.0?

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Untuk materi “Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual” ini tidak ada keterampilan dasar untuk dapat mengikuti kegiatan belajar karena peserta didik akan diajarkan dari awal mengenai teknologi. Peserta didik disarankan setidaknya mempunyai *smartphone*, kamera, laptop atau komputer, baik milik pribadi maupun disediakan dari sekolah. Peralatan tersebut dapat digunakan untuk membuat produk atau karya desain sesuai dengan perkembangan teknologi industri dan dunia kerja bidang DKV.

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang perkembangan teknologi yang sekarang digunakan, karya-karya ekonomi kreatif di bidang DKV, serta DKV dalam Industri 4.0, *Internet of Things*, dan industri hijau. Guru juga perlu menjelaskan implementasi atau penerapan hasil perkembangan teknologi industri dan dunia kerja pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif

Dalam perkembangan proses produksi industri kreatif, para pelaku ekonomi diminta untuk dapat berinovasi dalam menghasilkan usahanya. Pada era globalisasi ini memang sangat dibutuhkan ide-ide kreatif. Jadi, sebenarnya apa yang dimaksud dengan industri kreatif? Produk seperti apa yang menjadi inti dari industri kreatif dalam persaingan ekonomi?

Industri kreatif dapat diartikan sebagai sebuah awal proses dari penciptaan, inovasi, kreativitas, dan sebuah ide baru dari seseorang. Dengan demikian, produk-produk yang dihasilkan memiliki nilai jual yang tinggi.

2. Karya-Karya Ekonomi Kreatif Bidang DKV

DKV memiliki peranan penting dalam ekonomi kreatif. Peralihan dalam DKV menjadi serba digital dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif itu sendiri. Karya-karya ekonomi kreatif di bidang DKV antara lain desain produk, penerbitan, desain interior, *visual branding*, *art director*, animator, dan permainan interaktif.

3. Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0 dan *Internet of Things*

Revolusi industri atau yang dikenal dengan istilah “*cyber physical system*” dapat diartikan sebagai perubahan besar yang mengolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Pada era Revolusi Industri 4.0, teknologi berkembang dengan sangat luar biasa. Berawal dari sebuah kemampuan komputer yang dapat terhubung dengan jaringan internet, maka perkembangan ini disebut dengan *Internet of Things*. Dari sinilah banyak bermunculan peluang usaha atau pekerjaan baru yang menjadi profesi baru masa kini, seperti pada bidang DKV, antara lain animasi, desain produk, desain grafis, desain interior, permainan interaktif, dan yang sedang tren sekarang, seperti *metaverse*, Non-Fungible Token (NFT), *new media*, Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR).

Salah satu perkembangan dalam DKV dapat dilihat dari perkembangan mesin cetak. Industri penerbitan telah melewati empat era utama evolusi, dimulai dari era penemuan mesin cetak, era percetakan massal, era revolusi digital, dan era bagi semua orang untuk bisa menjadi penerbit.



Gambar 3.1 Alur Revolusi pada Dunia Penerbitan

Industri penerbitan merupakan sebuah industri pada masa kini yang dituntut untuk melakukan perubahan besar. Tidak hanya dari segi produknya, tetapi bagi para pelakunya dalam melakukan proses dan model bisnis. Perkembangan digital di sektor penerbitan dapat dikatakan pelan, tetapi stabil jika dibandingkan industri media lain dan hiburan.

Menurut Jaison (2018), untuk menghadapi penurunan jumlah pembaca dan meningkatnya biaya penerbitan, berubah ke digital bukan suatu pilihan bagi sebuah penerbit, melainkan suatu keharusan. Pada industri penerbitan ini, peranan DKV sangat dibutuhkan, seperti mendesain sampul atau kover, tipografi, ilustrasi, hingga tata letak atau *layout*.

4. Industri Hijau

Industri hijau dapat diartikan sebagai upaya mengedepankan efisiensi dan efektivitas penggunaan sumber daya secara berkelanjutan, yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Konsep industri hijau harus dijadikan sebagai modal dalam perancangan industri masa depan. Tidak dimungkiri berbagai jenis limbah dihasilkan dari sebuah proses produksi, khususnya pada sektor ekonomi kreatif di bidang DKV, seperti limbah padat sisa-sisa bahan produksi cetak dan tinta.



Tahap Praproduksi

Pada tahapan ini berupa perancangan atau rencana produksi dan persiapan sumber daya, baik sumber daya manusia maupun material.



Tahap Produksi

Pada tahapan ini berupa proses produksi, yaitu mulai terjadinya proses pengolahan hingga menjadi bahan jadi.



Tahap Pascaproduksi

Pada tahapan ini merupakan proses akhir dari proses produksi, seperti uji kelayakan sebuah produk yang dihasilkan, pengemasan, hingga pengiriman produk atau distribusi.

Gambar 3.2 Tahapan Produksi

Berikut merupakan contoh aplikasi *reduce*, *reuse*, dan *recycle* dalam DKV. Penggunaan kertas secara efektif diutamakan dalam proses perencanaan produksi. Kertas yang digunakan sebaiknya kertas rol (gulungan) atau lembaran dan dapat dimaksimalkan dalam penggunaannya agar limbahnya menjadi minimal. Kertas yang tidak terpakai dapat diolah menjadi bubur kertas (pulp) yang nantinya akan diolah kembali menjadi kertas yang baru.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Contoh hasil industri kreatif khususnya bidang DKV saat ini ialah <i>metaverse</i> , Non-Fungible Token (NFT), <i>new media</i> , Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR).	✓	
	Alasannya: Industri kreatif pada Revolusi Industri 4.0 memasuki ranah industri yang baru dan bebas, dalam arti tidak ada batasan. Adanya teknologi komputer sangat membantu kerja seorang desainer. <i>Metaverse</i> , Non-Fungible Token (NFT), <i>new media</i> , Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) merupakan hasil perkembangan industri kreatif di bidang DKV.		
2.	Penggunaan gawai digital seperti <i>smartphone</i> memberikan pengaruh yang buruk dalam membuat desain komunikasi visual karena membuat orang malas untuk berimajinasi.		✓
	Alasannya: <i>Smartphone</i> dapat memberikan pengaruh positif dalam pembuatan desain karena bagi seorang desainer, <i>smartphone</i> sudah dapat digunakan untuk membuat desain selain menggunakan komputer atau laptop.		

No.	Pernyataan	Benar	Salah
3.	Pada era kemajuan teknologi industri, unsur atau penerapan DKV sangat terasa pada industri periklanan, permainan interaktif, dan industri multimedia. Sementara di industri musik dan arsitektur, DKV tidak diperlukan.		✓
	Alasannya: Pada era kemajuan teknologi industri, unsur atau penerapan DKV sangat terasa pada industri lain, seperti musik, arsitektur, penerbitan, seni, dan budaya.		
4.	Konsep industri hijau berupaya memperhatikan proses produksi secara maksimal pada efisiensi dan efektivitas sumber daya yang berkelanjutan.	✓	
	Alasannya: Dengan adanya konsep industri hijau, fungsi lingkungan hidup dapat terjaga kelestariannya dan bermanfaat bagi masyarakat. Semua upaya industri hijau tersebut dilakukan sejak tahap praproduksi hingga pascaproduksi.		
5.	Efek rumah kaca berguna untuk meningkatkan produksi pertanian dan melindungi dunia dari pemanasan global.		✓
	Alasannya: Pembangkitan dan pemanfaatan energi secara efisien dapat mengurangi efek rumah kaca akibat meningkatnya emisi CO ₂ dari hasil pembangkitan energi.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Menjelaskan Perkembangan Proses Produksi Industri Ekonomi Kreatif



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual, mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *student center* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman mengenai perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar dan video, atau dengan menceritakan pengalaman yang ada di lingkungan sekitar mengenai industri kreatif yang pernah dijumpai yang berhubungan dengan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif secara umum.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Apa yang kalian ketahui tentang industri kreatif?
 - Apa yang kalian ketahui tentang inovasi?
 - Pernahkah kalian melihat contoh karya ekonomi kreatif di bidang DKV?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Guru dapat meminta peserta didik membentuk kelompok secara bebas dan memilih anggota kelompoknya dengan cara undian atau urut sesuai dengan nomor absen, agar pembagian kelompok dapat adil dan merata. Selanjutnya, guru mengondisikan tempat duduk peserta didik sesuai rencana penggunaan model pembelajaran pertemuan ini seperti contoh berikut.



Gambar 3.3 Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk menggali informasi mengenai perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif di bidang DKV (desain grafis, percetakan, permainan interaktif, *visual branding*, dan lain-lain).

d. Olah data

Guru membimbing setiap kelompok untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman dan diskusi dengan saling menghormati pendapat orang lain.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada masing-masing kelompok dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menjelaskan Industri 4.0 dan *Internet of Things*



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami Industri 4.0 dan *Internet of Things*.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam memahami Industri 4.0 dan *Internet of Things* dengan tahapan sebagai berikut.

Tugas Mandiri: “Mengidentifikasi Industri 4.0 dan *Internet of Things* dalam DKV”

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi belajar, misalnya melalui video inspiratif dengan durasi maksimum tiga menit. Jika tidak memungkinkan menayangkan video inspiratif, guru dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi mengenai teknologi konvensional ke modern, Industri 4.0, dan *Internet of Things*.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk dapat mengerjakan kegiatan mengidentifikasi Industri 4.0 dan *Internet of Things* dalam DKV dengan mencari informasi di internet menggunakan *smartphone*.

Peserta didik diminta untuk melengkapi tabel berikut.

Tabel 3.1 Perkembangan Revolusi Industri

Revolusi Industri	Tahun	Kejadian	Perubahan pada Kehidupan Sosial di Masyarakat	Dampak
1.0			Dari masyarakat agraris ke masyarakat industri	
2.0		Penemuan tenaga listrik		
3.0				Teknologi komputer, akses internet, smartphone, software, pengembangan sumber energi baru
4.0				

Tabel 3.2 Produk *Internet of Things* di Bidang DKV

No.	Industri Kreatif 4.0	Pengertian	Contoh Produk
1.	<i>Metaverse</i>		
2.	Non-Fungible Token (NFT)		
3.	<i>New Media</i>		
4.	Virtual Reality (VR)		
5.	Augmented Reality (AR)		

- d. Setelah itu guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan kepercayaan diri untuk dinilai.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Mengenal Teknologi Digital dalam Dunia Industri



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami teknologi digital dalam dunia industri.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik dan *project based learning*. Kegiatan dilakukan secara kerja kelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai teknologi digital dalam dunia industri dengan tahapan sebagai berikut.

- Guru menjelaskan secara singkat tujuan dan materi pembelajaran mengenai teknologi digital dalam dunia industri.
- Guru memberikan motivasi belajar, misalnya melalui video inspiratif dengan durasi maksimum tiga menit. Jika tidak memungkinkan menayangkan video inspiratif, guru dapat menceritakan pengalaman yang pernah terjadi mengenai teknologi digital dalam dunia industri.
- Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mengidentifikasi perkembangan kamera dengan mencari informasi di internet menggunakan *smartphone*.

Tabel 3.3 Perkembangan Jenis Kamera

No.	Nama Kamera	Foto Kamera	Ciri Khas
1.	Kamera Saku (<i>Compact Camera</i>)		
2.	<i>Bridge Camera</i> (Prosumer)		
3.	Kamera <i>Mirrorless</i>		
4.	Kamera Aksi (<i>Action Camera</i>)		
5.	Kamera <i>Digital Single Lens Reflex</i> (DSLR)		
6.	Kamera Video		
7.	Kamera Medium Format		
8.	<i>Boutique Camera</i>		
9.	Kamera <i>Smartphone</i>		

- d. Guru perlu memberikan penekanan terhadap jawaban peserta didik bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya pada kamera, tetapi pada produk-produk DKV lainnya.
- e. Setelah itu, guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan kepercayaan diri untuk dinilai.

Kegiatan Alternatif:

Mengidentifikasi perkembangan teknologi digital tidak hanya pada kamera saja, tetapi dapat diganti dengan kamera video atau peralatan desain, seperti komputer yang perlahan mulai digantikan dengan *digitizer* (*pen tablet*). Namun, kondisi ini dapat disesuaikan dengan keadaan di sekolah masing-masing.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

4. Subpokok Materi 4



Subpokok Materi

Menjelaskan Isu Pemanasan Global, Perubahan Iklim, Aspek-Aspek Ketenagakerjaan, *Life Cycle* Produk Industri sampai dengan *Reuse* dan *Recycling* Produk



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse* dan *recycling* produk.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara kerja mandiri atau individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse* dan *recycling* produk. Kegiatan praktik ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- Guru menjelaskan secara singkat tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi belajar, misalnya melalui video inspiratif dengan durasi maksimum tiga menit. Jika tidak memungkinkan menayangkan video inspiratif, guru dapat menceritakan pengalaman

yang pernah terjadi mengenai isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse* dan *recycling*.

- c. Peserta didik diminta untuk menguraikan pengupayaan hasil produk yang tidak merusak lingkungan dengan pemenuhan syarat *Reduce*, *Reuse*, dan *Recycle* (3R) secara maksimal pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 3R pada Bidang DKV

No.	Nama Bahan	<i>Reduce</i>	<i>Reuse</i>	<i>Recycle</i>
1.	Kertas	Kertas cetakan yang tidak terpakai atau tidak memenuhi standar dapat dipakai kembali untuk membungkus atau mengemas barang hasil cetakan.	Mendaur ulang kertas bekas menjadi kertas baru (bubur kertas).
2.	Flexi (bahan MMT)	Meminimalisasi penggunaan bahan flexi	Mendaur ulang flexi menjadi barang bermanfaat, seperti kantong belanja dan tas.
3.	Kain
4.	Plastik

- d. Setelah itu guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan kepercayaan diri untuk dinilai.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Industri Hijau

Proses produksi secara maksimal pada efisiensi dan efektivitas sumber daya yang berkelanjutan (*sustainable resources*) dapat diupayakan dengan konsep industri hijau agar fungsi lingkungan hidup dapat terjaga kelestariannya dan bermanfaat bagi masyarakat. Pencemaran industri dibagi menjadi beberapa macam, yaitu limbah air, plastik, kain, dan lain-lain.

Untuk referensi buku yang memuat konsep industri hijau (*Reduce, Reuse, dan Recycle*) dapat menggunakan buku *Sustainable Industri Teknologi Pencegahan Pencemaran Industri*.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Dengan mengasah industri kreatif, dapat menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Dengan adanya nilai ekonomi

yang tinggi, akan meningkatkan taraf kesejahteraan masyarakat. Jelaskan syarat suatu produk memiliki nilai ekonomi yang tinggi!

Jawab:

Dapat menumbuhkan kreativitas, menghasilkan inovasi produk-produk terbaru, dan menciptakan ide-ide yang baru.

2. DKV merupakan salah satu bidang yang sangat dinamis, mengikuti perkembangan teknologi industri kreatif. Teknologi yang awalnya masih menggunakan sistem konvensional berkembang menjadi sistem nonkonvensional. Apa saja perkembangan teknologi nonkonvensional dalam DKV?

Jawab:

Media kreatif dan periklanan (videotron).

3. Perkembangan teknologi digital membuat semua industri yang pada awalnya masih menggunakan teknologi konvensional atau analog beralih menjadi digital. Perkembangan teknologi digital juga memunculkan berbagai macam peralatan dan sistem baru yang berbeda dengan teknologi sebelumnya. Teknologi digital apa saja yang digunakan dalam desain media komunikasi visual?

Jawab:

Kamera, periklanan melalui videotron, dan penggunaan *digitizer*.

4. DKV dibutuhkan dalam beberapa pekerjaan seperti di bidang arsitektur. Bidang ini menghasilkan beberapa produk berupa desain bangunan sesuai fungsinya. Apa saja desain simbol yang dibuat dalam produk arsitektur berupa bangunan mal?

Jawab:

- *Ground Floor (void)*: tempat pementasan, pameran, bazar, dan perlombaan
 - Area sirkulasi: tempat duduk pengunjung
 - *Area food court*: tempat makan
5. Dalam DKV, selain membuat desain media cetak dan digital, juga membuat beberapa kebutuhan desain grafis seperti *Environmental Graphic Design (EGD)*. Apakah yang dimaksud dengan EGD?

Jawab:

Environmental Graphic Design (EGD) merupakan elemen arsitektural seperti warna, tipografi, sampai tekstur untuk menceritakan sebuah pesan dalam ruang fisik agar dapat dipahami oleh pengguna karena elemen grafis mempunyai peran.

6. Perkembangan teknologi digital memunculkan beberapa peralatan digital yang menggantikan peralatan analog atau konvensional. Apa fungsi dari *digitizer* dalam pekerjaan DKV?

Jawab:

Membuat desain atau gambar ilustrasi.

7. Industri *fashion* khususnya pada industri *clothing* banyak mengalami perkembangan dalam hal peralatannya. Dari mulai teknik cetak saring yang berkembang menjadi *Direct to Garment* (DTG) hingga ke teknik *Direct to Film* (DTF). Apa saja keunggulan dari mesin DTF dalam industri *clothing*?

Jawab:

Keunggulan mesin ini untuk desain dapat *full color*, mampu membuat desain pada kaos satuan, dan dapat menghemat waktu karena pembuatannya yang relatif cepat.

8. Era perkembangan teknologi industri mempunyai dampak negatif terhadap lingkungan. Apa saja dampak negatif dari perkembangan industri DKV terhadap lingkungan?

Jawab:

- Polusi (udara, air, tanah, dan suara).
 - Eksploitasi sumber daya alam yang berujung pada kerusakan dan habisnya sumber daya alam.
 - Limbah sisa produksi (padat, cair, dan gas) yang berbahaya.
 - Sampah sisa buangan dari produk yang tidak dapat diguna ulang atau didaur ulang secara alami.
9. Salah satu upaya pelestarian lingkungan hidup adalah dengan pemanfaatan limbah atau sisa dari produk industri. Limbah produk industri tidak dibuang begitu saja, melainkan diproduksi ulang

sehingga menjadi produk baru yang dapat memberikan manfaat baru. Apa saja kegiatan pengolahan limbah produk media DKV?

Jawab:

- Bahan baku diupayakan dari bahan yang dapat diperbarui.
- Pembangkitan dan pemanfaatan energi secara efisien sehingga mengurangi efek rumah kaca akibat meningkatnya emisi CO₂ dari hasil pembangkitan energi.
- Penghematan energi pada peralatan saat proses produksi.
- Penggunaan peralatan produksi yang tidak banyak menghasilkan limbah, baik cair, padat, maupun gas.

10. Agar lingkungan tidak terdampak parah oleh perkembangan industri, maka diperlukan beberapa langkah dalam penanggulangannya. Apa saja upaya penanggulangan kerusakan lingkungan dalam pekerjaan bidang DKV?

Jawab:

Penggunaan peralatan produksi yang tidak banyak menghasilkan limbah, baik cair, padat, maupun gas.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- a. Dapatkah kalian menjelaskan manfaat dari *reduce*, *reuse*, dan *recycle* ?
- b. Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran kali ini?
- c. Setelah mengikuti pembelajaran tentang Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual, apakah kalian tahu hal apa yang harus dilakukan untuk mendukung industri hijau?

2. Refleksi Guru

- a. Apakah menurut guru materi ini sulit disampaikan kepada peserta didik?
- b. Bagaimana guru dapat mengajak peserta didik untuk berperilaku menerapkan industri hijau di lingkungan sekitarnya?
- c. Adakah perubahan sikap peserta didik dalam menerapkan *reduce*, *reuse*, dan *recycle* pada kehidupan sehari-hari?

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri Tabel 3.1

Skor Penilaian :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1.	Proses dan Hasil Kerja	Pengisian tabel tentang revolusi industri	
		Tabel terisi semua dan jawaban tepat	SK/85–100
		Tabel terisi semua, tetapi jawaban yang tepat di atas 70%	K/70–84
		Tabel terisi semua, tetapi jawaban yang tepat di atas 65%	CK/65–69
		Tabel terisi semua, tetapi jawaban yang tepat di bawah 65%	BK/0–64

Keterangan:

Skor maksimum merupakan skor akhir per komponen penilaian.

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri Tabel 3.2

Skor Penilaian :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1.	Proses dan Hasil Kerja	Dapat menjabarkan: <ul style="list-style-type: none">• <i>Metaverse</i>• Non-Fungible Token (NFT)• <i>New Media</i>• Virtual Reality (VR)• Augmented Reality (AR)	

	Memenuhi empat sampai lima kriteria unjuk kerja	SK/85–100
	Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	K/70–84
	Memenuhi satu sampai dua kriteria unjuk kerja	CK/65–69
	Tidak memenuhi kelima kriteria unjuk kerja	BK/0–64

Keterangan:

Skor maksimum merupakan skor akhir per komponen penilaian.

Nilai = Skor maksimum

3. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok Tabel 3.3

Skor Penilaian :

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1.	Proses dan Hasil Kerja	Dapat menjabarkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kamera Saku (<i>Compact Camera</i>) • <i>Bridge Camera</i> (Prosumer) • Kamera <i>Mirrorless</i> • Kamera Aksi (<i>Action Camera</i>) • Kamera <i>Digital Single Lens Reflex</i> (DSLR) • Kamera Video • Kamera Medium Format • <i>Boutique Camera</i> • Kamera <i>Smartphone</i> 	
		Memenuhi tujuh sampai sembilan kriteria unjuk kerja	SK/85–100
		Memenuhi empat sampai enam kriteria unjuk kerja	K/70–84
		Memenuhi satu sampai tiga kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi kelima kriteria unjuk kerja	BK/0–64

Keterangan:

Skor maksimum merupakan skor akhir per komponen penilaian.

Nilai = Skor maksimum

4. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri Tabel 3.4

Skor Penilaian :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1.	Proses dan Hasil Kerja	Dapat menjabarkan: <ul style="list-style-type: none">• Kertas• Flexi (bahan MMT)• Kain• Plastik	
		Memenuhi tiga sampai empat kriteria unjuk kerja	SK/85–100
		Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
		Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi keempat kriteria unjuk kerja	BK/0–64

Keterangan:

Skor maksimum merupakan skor akhir per komponen penilaian.

Nilai = Skor maksimum

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

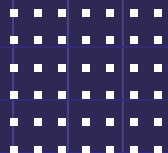
Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 1

Bab 4

Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual



A. PENDAHULUAN

Materi “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual” memiliki peranan penting dalam kreativitas, proses produksi, teknologi, dan budaya kerja. Materi ini berhubungan dengan materi sebelum dan sesudahnya, yaitu materi “Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual” pada tahapan proses produksi industri ekonomi kreatif, “Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja” pada tahapan perancangan, proses desain, dan proses produksi dalam eksekusi kerja, serta “Sketsa dan Ilustrasi” pada tahapan konsep dasar sketsa dan menganalisis sketsa desain komunikasi visual. Tahapan perencanaan proses pembuatan suatu produk sampai jadi produk DKV tidak lepas dari teknik dasar proses produksi. Kemampuan ini berguna bagi peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif dan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 4 Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual ialah peserta didik diharapkan:

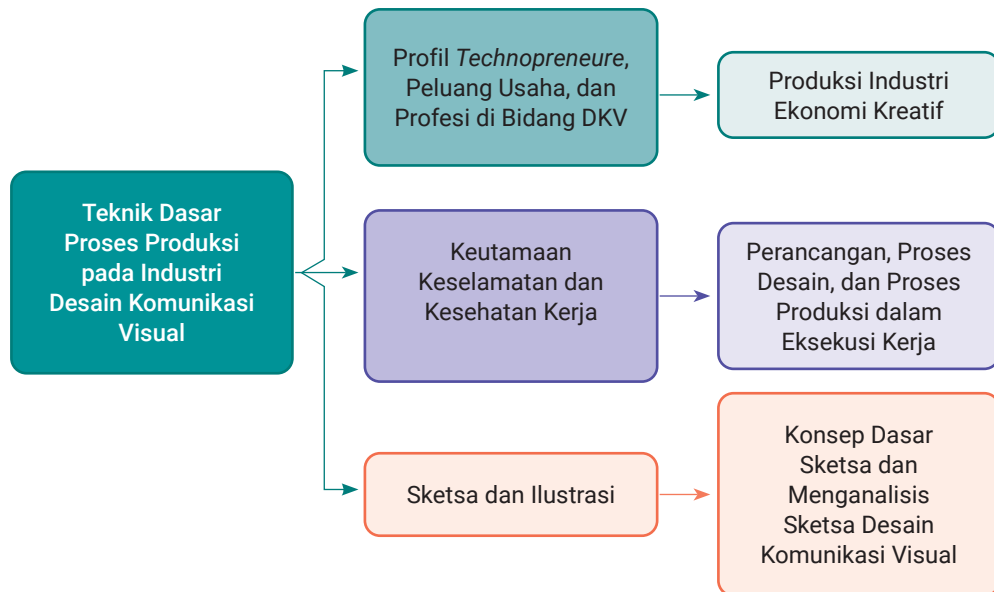
- a. memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif;
- b. memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis;
- c. memahami seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual; serta
- d. memahami budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.

2. Kata Kunci

Kreatif, industri, budaya kerja, proses produksi, konsep, jasa

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 4 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia atau menuliskan di papan tulis, menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan, dan berbagi pengalaman mengenai teknik proses produksi pada bidang DKV yang ada di lingkungan sekitar.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apa yang kalian ketahui mengenai teknik dasar produksi?
 - b. Apa hubungannya kreativitas dengan industri kreatif?
 - c. Apa yang kalian ketahui mengenai budaya kerja pada industri?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi pada materi “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual”.

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar materi “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual”, maka ada kemampuan dasar yang setidaknya telah mereka kuasai, yaitu dapat berpikir kreatif.

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan sosial, dan sikap yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila ketika mengimplementasikan materi pada bab ini. Dengan demikian, peserta didik perlu memiliki pengetahuan tentang pemahaman konsep kreativitas, mengomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif, menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi, serta dapat menerapkan budaya kerja dalam industri DKV. Guru juga perlu menjelaskan implementasi atau penerapan hasil teknik dasar proses produksi pada industri DKV pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Konsep Kreativitas

Konsep kreativitas dapat diartikan suatu kemampuan dalam menciptakan ide-ide yang baru dan belum pernah ada yang berguna untuk dirinya dan masyarakat. Konsep kreativitas awalnya berangkat dari suatu ide untuk menjawab latar belakang dari sebuah permasalahan. Dari latar belakang permasalahan tersebut, buatlah rumusan-rumusan permasalahan untuk dicari solusinya. Dari rumusan-rumusan permasalahan, baru kemudian dapat dilakukan penyusunan konsep kreativitas.

Ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- a. Kognitif, yaitu berpikir kreatif, orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.
- b. Nonkognitif, yaitu motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif.

Alasan konsep kreativitas sangat dibutuhkan dalam industri kreatif adalah sebagai berikut.

a. Dapat menciptakan ide baru

Dalam menciptakan ide yang baru akan menghasilkan juga karya yang dapat menarik perhatian. Dengan demikian, para pekerja kreatif dapat menghasilkan konten yang baik dan informatif sehingga mudah dipahami oleh masyarakat luas.

b. Memberikan edukasi

Sarana edukasi saat ini sudah banyak berkembang, salah satunya ialah internet. Internet dapat menjadi salah satu sarana edukasi yang banyak diminati oleh masyarakat. Konsep kreativitas yang dibutuhkan oleh industri kreatif ialah dapat membuat konten sesuai dengan kenyataan, bahkan dapat menambah pengetahuan baru bagi penggunanya.

c. Memecahkan permasalahan

Konsep kreativitas dalam industri kreatif diharapkan dapat mencari solusi kreatif atas munculnya permasalahan yang sering ditemui oleh klien dalam melakukan pemasaran digital. Oleh karena itu, pekerja kreatif harus dapat mencari solusinya agar strategi pemasarannya dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pada dunia digital.

d. Membuat inovasi baru

Suatu karya inovasi baru yang dibutuhkan oleh klien yang saat ini sedang berkembang adalah *marketplace*. Inovasi ini memudahkan masyarakat dapat melakukan transaksi jual beli hanya dengan menggunakan aplikasi yang ada pada *smartphone*-nya.

2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan satu cara yang memunculkan ide atau gagasan seseorang dengan tujuan menciptakan karya inovasi baru yang belum pernah ada. Dalam berpikir kreatif, seseorang memerlukan tahapan dalam memikirkan suatu ide. Menurut Wallas (Solso, 1995), langkah-langkah berpikir kreatif meliputi tahapan sebagai berikut.



Gambar 4.1 Tahapan Berpikir Kreatif

a. Tahapan persiapan

Tahapan ini biasanya meliputi pengumpulan berbagai macam informasi, pengumpulan ide dari temuan-temuan awal, dan mencari langkah-langkah dari solusi permasalahan. Proses yang paling terpenting pada tahapan ini ialah dapat merumuskan pokok permasalahan.

b. Tahapan inkubasi

Tahapan ini merupakan tahap saat melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah. Biasanya seseorang berhenti sejenak untuk tidak memikirkan atau melanjutkan permasalahan yang sedang dicari solusinya. Tujuan pada tahapan ini adalah untuk melakukan penyegaran kembali pikiran.

c. Tahapan iluminasi

Tahapan iluminasi dapat dikatakan sebagai tahapan pencerahan yang merupakan tahapan dari suatu gagasan atau rencana pemecahan masalah yang telah ditemukan.

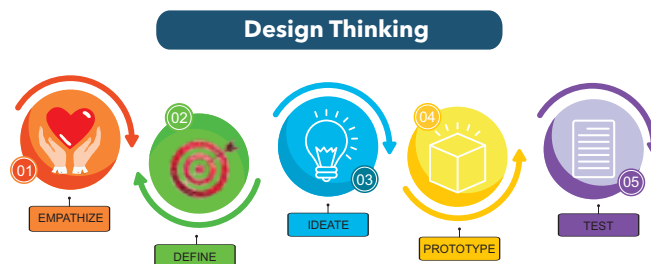
d. Tahapan verifikasi

Tahapan ini merupakan tahapan paling akhir, yaitu tahap pengujian atas hasil dari sebuah temuan. Pengujian ini tujuannya untuk penyempurnaan. Misalnya sebuah kemasan atau *packaging* dapat dilihat dari bentuk dan ukurannya, apakah sudah sesuai atau belum. Cocok dan pas atau tidak dipakai untuk benda yang akan dikemas.

3. Design Thinking

Christoph Meinel dan Larry Leifer (Hussein, 2018) mengatakan bahwa munculnya metodologi *design thinking* berawal dari pertanyaan yang membahas tentang bagaimana cara berpikir seorang desainer dan apa yang mereka lakukan saat mereka menciptakan suatu produk, jasa, dan perusahaan.

Dari pertanyaan tersebut kemudian mulai muncul perencanaan atau rancangan baru yang terdiri atas aktivitas, alat, dan nilai yang dapat meningkatkan pekerjaan dalam berinovasi desain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *design thinking* sebagai suatu proses pola pikir dalam menyelesaikan permasalahan yang berpusat pada pengguna, yaitu manusia. Pola pikir ini berfokus pada proses berpikir seorang desainer. Misalnya seorang desainer membuat desain produk secara menarik agar disukai oleh konsumen. Ini merupakan solusi yang inovatif dalam mengatasi permasalahan konsumen.



Gambar 4.2 Design Thinking

Dalam *design thinking* terdapat lima tahapan, yaitu sebagai berikut.

a. *Empathize* (berempati)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam *design thinking* adalah *empathize*. Tahapan ini mencoba memahami keinginan dan kebutuhan konsumen dalam menggunakan sebuah produk. Dalam membuat desain sebuah produk, seorang desainer harus memiliki rasa empati dengan konsumennya agar dapat mengambil keputusan dengan tepat.

b. *Define* (mendefinisikan)

Setelah mengidentifikasi masalah, tahap selanjutnya adalah *define*, yaitu mengumpulkan semua informasi dan solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan.

c. *Ideate* (menghasilkan ide)

Ideate merupakan tahapan yang menghasilkan sebuah ide setelah mengumpulkan informasi. Tahapan ini dilakukan melalui proses *brainstorming*. Adapun teknik *ideate* yang biasanya digunakan oleh para desainer grafis ialah *mind mapping* sampai *bodystorming*.

d. *Prototype* (prototipe)

Prototipe merupakan model atau contoh produk yang akan dikembangkan yang dibuat lebih kecil dari aslinya atau disebut dengan *mockup*.

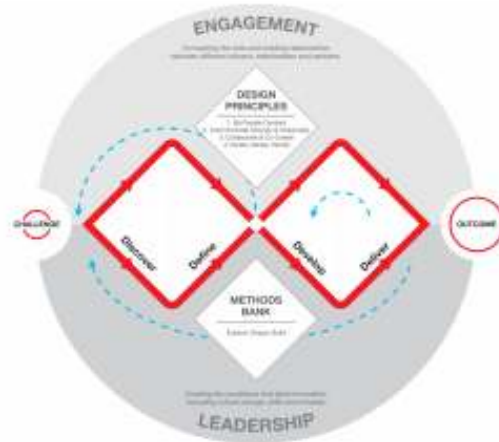
e. *Test* (uji coba)

Tahapan terakhir adalah tes atau tahap pengujian. Tahapan ini bertujuan melihat atau mendeteksi kesalahan dan masalah sejak awal. Namun, tahapan ini belum tentu menjadi tahapan paling akhir karena setelah melewati tahapan pengujian, akan ada masalah-masalah yang belum terpikirkan sebelumnya sehingga harus kembali melakukan tahapan-tahapan sebelumnya.

4. *Double Diamond Design Process*

Double diamond design process merupakan salah satu kerangka kerja yang membantu seorang desainer dalam proses perancangan desain. *Double*

diamond design process mencakup beberapa prinsip dan metode desain yang diperlukan oleh para desainer, serta dapat menerapkan budaya kerja yang ideal untuk mencapai perubahan yang positif.



Gambar 4.3 *Double Diamond Design Process*
Sumber: British Design Council (2019)

Dalam *double diamond design process*, mendesain dibagi menjadi empat tahapan sebagai berikut.

a. Discover (menemukan)

Discover merupakan tahapan yang dimulai dari sebuah permasalahan. Memahami pemicu timbulnya masalah, baik berupa ide, tantangan, maupun perubahan.

b. Define (mendefinisikan)

Define merupakan tahapan permasalahan tersebut akan diselesaikan, artinya mana yang harus didahulukan dan dikerjakan. Tujuannya agar menemukan masalah yang benar-benar penting untuk diselesaikan terlebih dahulu. Tahapan ini merupakan proses mengumpulkan semua hasil penelitian atau riset.

c. Develop (mengembangkan)

Develop merupakan tahapan mengembangkan solusi dari munculnya permasalahan tadi. Tahapan ini dimulai dengan mengumpulkan ide secara kreatif. Pada proses ini dapat menggunakan metode *brainstorming*.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan evaluasi. Evaluasi dapat menggunakan *voting* atau matrik *impact/feasibility*, yaitu membandingkan antara dampak dengan kemungkinan untuk dilakukan.

d. **Deliver (mengantarkan)**

Deliver merupakan tahapan akhir dari finalisasi produk setelah diproduksi dan diluncurkan di pasaran. Pada tahapan ini merupakan prototipe produk dibuat dan diuji sampai dengan proses iterasi dilakukan. Tujuannya agar mendapatkan produk yang baik dalam memecahkan masalah.

Dapat disimpulkan empat tahapan tersebut merupakan kerangka berpikir dalam memecahkan masalah dan merancang, mulai dari merancang strategi berbisnis sampai menciptakan produk.

5. Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual

Tujuan adanya budaya kerja desainer komunikasi visual ialah mengubah sikap dan perilaku sumber daya manusia agar dapat meningkatkan produktivitas pekerjaan. Dengan demikian, desainer komunikasi visual dapat mengembangkan industri kreatif dan mampu memecahkan masalah secara kreatif juga.

Media komunikasi yang digunakan desainer komunikasi visual dapat berupa media konvensional dan nonkonvensional. Media komunikasi yang termasuk konvensional contohnya media cetak, brosur, poster, pamflet, majalah, katalog, dan media penyiaran televisi. Adapun media non konvensional contohnya gambar diam (statis), video pendek, videotron, dan animasi.

Memproduksi produk kreatif tanpa adanya proses dan budaya kerja yang kreatif tidaklah mungkin terjadi. Dengan adanya budaya kerja yang kreatif, kita akan menghasilkan suatu karya yang inovatif. Sikap budaya kreatif merupakan satu kemampuan yang seharusnya selalu dilatih dan dikembangkan. Modal untuk menjadi desainer komunikasi visual yang kreatif ialah memahami kebutuhan khalayak. Apa yang akan disampaikan harus dapat tersampaikan secara tepat kepada khalayak. Berikut pesan visual yang disampaikan secara tepat kepada khalayak.



What to say

(apa yang akan disampaikan)?

Pesan apa yang akan disampaikan?
Apakah pesan tersebut bersifat ajakan,
larangan, imbauan, atau informasi?

Gambar 4.4 Pesan yang Disampaikan Harus Tepat

Who to say

(kepada siapa akan disampaikan)?

- Pesan secara demografis:**
usia, tingkatan pendidikan, dan tingkatan ekonomi.
- Pesan secara geografis:**
di mana wilayah tempat tinggalnya.
- Pesan secara behavior:**
perilaku atau tindakan yang dibuat oleh individu,
organisasi, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya
dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 4.5 Target Pembaca Pesan Harus Tepat



How to say

(bagaimana cara menyampaikan)?

- Pesan menggunakan media konvensional:
televise, koran, dan lain-lain.
- Pesan menggunakan media nonkonvensional:
video online, ebook, dan lain-lain.

Gambar 4.6 Cara Penyampaian Pesan Harus Tepat

Ciri-ciri budaya kerja desainer komunikasi visual adalah sebagai berikut.

- a. Selalu menerapkan Salam, Senyum, Sapa, Sopan, dan Santun (5S).
- b. Selalu menerapkan budaya “Lihat Ambil Sampah” (Lisa).
- c. Terampil dalam menata, merawat, merapikan, dan membersihkan tempat kerja.

Adapun nilai dan budaya kerja desainer komunikasi visual adalah sebagai berikut.


Tabel 4.1 Nilai dan Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual

No.	Nilai dan Budaya Kerja	Keterangan
1.	Integritas	<ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab• Mengakui kesalahan dan introspeksi diri
2.	Profesional	<ul style="list-style-type: none">• Ahli, terampil, dan disiplin• Bersungguh-sungguh• Menyelesaikan tugas dengan tuntas dan akurat
3.	Produktif	<ul style="list-style-type: none">• Hari ini lebih baik dari hari kemarin• Menggunakan sumber daya secara optimal
4.	Kompetensi	<ul style="list-style-type: none">• Bersikap dan berperilaku baik• Mengedepankan keunggulan dalam persaingan
5.	Inovatif	<ul style="list-style-type: none">• Mencurahkan segala pikiran atau kemampuan• Mengembangkan ide baru• Menghasilkan karya yang baru

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Ketika kalian membuat poster menggunakan bunga kering untuk untuk desainnya, maka itu sudah termasuk inovasi.		✓
	Alasannya: Membuat poster dengan bunga kering termasuk dalam karya kerajinan, bukan poster. Karena itu, tidak dapat dikatakan sebagai karya inovasi membuat poster.		
2.	Untuk mengedit video dan foto saat ini tidak perlu selalu menggunakan komputer karena semua itu sudah dapat dilakukan hanya menggunakan <i>smartphone</i> . Ini adalah salah satu contoh dari inovasi.	✓	
	Alasannya: Dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang, untuk membuat sebuah desain dapat menggunakan <i>smartphone</i> dan banyak aplikasi desain yang dapat digunakan.		
3.	 <p>Gambar 4.7 Wajah dari Sayur-sayuran dan Buah-buahan</p> <p>Gambar tersebut merupakan salah satu contoh karya kreatif.</p>	✓	
	Alasannya: Dengan menggunakan gambar sayur-sayuran, kalian dapat membuat suatu karya kreatif yang menarik perhatian, yaitu menyerupai satu karakter unik.		
4.	Ketika kalian mencari referensi untuk membuat suatu karya desain, maka kegiatan tersebut sudah termasuk ke dalam tahapan inkubasi pada tahapan proses berpikir kreatif.	✓	
	Alasannya: Tahap inkubasi adalah tahap ketika kalian melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah dengan cara mengalihkan sejenak pada hal lain atau benar-benar berhenti. Tujuannya untuk melakukan penyegaran pikiran kembali.		
5.	Dengan adanya budaya kerja yang inovatif, maka kalian akan menghasilkan suatu karya yang kreatif.	✓	
	Alasannya: Budaya kerja yang diciptakan bersifat budaya kerja yang kreatif. Membuat produk kreatif tanpa adanya proses dan budaya kerja yang kreatif tidaklah mungkin. Dengan adanya budaya kerja yang kreatif, maka kalian akan menghasilkan suatu karya yang inovatif.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Memahami Kepribadian Peserta Didik agar dapat Mengembangkan Pola Pikir Kreatif



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara individu untuk memberi pemahaman tentang kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif menggunakan konsep kreativitas.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar dan video, atau menceritakan pengalaman guru yang berhubungan dengan konsep kreativitas.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan konsep kreativitas?
 - Mengapa konsep kreativitas merupakan bagian penting dari teknik dasar proses produksi pada industri?
 - Apakah *design thinking* berkaitan dengan konsep kreativitas?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk suatu kelompok yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi merumuskan masalah, tujuan, dan apa saja konsep kreativitas mulai dari kreatif, inventif, dan inovatif.

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menggali informasi mengenai pengertian konsep kreativitas dengan mencari di internet.

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik untuk mengolah dan menerapkan informasi atau data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman dan diskusi dengan saling menghormati pendapat orang lain.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Memahami Pola Pikir Kreatif melalui Praktik secara Mandiri



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam dua minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran


Peserta didik mampu memahami pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam mengembangkan pola pikir kreatif dengan tahapan sebagai berikut.

Tugas Mandiri: “Membuat Konsep Desain Logo”

- Kegiatan membuat konsep desain logo suatu produk bertemakan bebas, boleh makanan, minuman, atau *clothing*. Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat satu karya desain logo.

Contoh:

	Jenis logo	
	Logo untuk produk	
	Makna logo	

Gambar 4.8 Sketsa Logo

- Peserta didik diminta untuk mempersiapkan alat dan bahan.

Alat : Pensil, penghapus, spidol/krayon

Bahan : Kertas A3

Alternatif: Selain menggunakan kertas, peserta didik dapat menggunakan aplikasi desain pada *smartphone*-nya.

- Setelah itu guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan penuh rasa percaya diri dan tanggung jawab.



- d. Guru dapat memberi penilaian pada saat peserta didik mempresentasikan hasil karyanya.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.
*Untuk tema dan peralatan dapat disesuaikan dengan kondisi di masing-masing sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri dengan berpikir kritis

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menerapkan pola pikir kreatif dan belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan tahapan sebagai berikut.

- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik, misalnya dengan menampilkan contoh gambar dan video penerapan kreativitas dalam bidang DKV secara singkat.
- Guru memberikan penjelasan singkat dan mengembangkan materi, yaitu metode berpikir yang terbagi menjadi dua proses, bagaimana langkah-langkah konsep kreativitas yang dapat tersusun secara sistematis agar suatu karya yang kreatif dapat terwujud.
- Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan praktik, yaitu menguraikan kreativitas suatu produk industri kreatif dengan cara mencari satu contoh karya produk industri kreatif bidang apa saja. Amati dan uraikan apa yang menjadi daya tarik produk tersebut.
- Guru dan peserta didik membuat suatu kesimpulan dari hasil pekerjaannya.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Memahami Seluruh Proses Produksi dan Teknologi Desain Komunikasi Visual

6 JP (disajikan dalam satu minggu)



Alokasi Waktu

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

memahami seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *student center* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman tentang seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual. Selain itu, memberi pemahaman tentang bagaimana mengomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar dan video, atau dengan menceritakan pengalaman yang ada di lingkungan sekitar mengenai industri kreatif yang pernah dijumpai yang berhubungan dengan kreativitas.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Apa yang kalian ketahui tentang mengomunikasikan suatu karya atau produk?

- Apa yang kalian ketahui tentang berpikir kritis dalam mengomunikasikan kreativitas pada suatu produk?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Guru dapat meminta peserta didik membentuk kelompok secara bebas dan memilih anggota kelompoknya dengan cara undian atau urut sesuai dengan nomor absen, agar pembagian kelompok dapat adil dan merata. Selanjutnya, guru mengondisikan tempat duduk peserta didik sesuai rencana penggunaan model pembelajaran pertemuan ini seperti contoh berikut.



Gambar 4.9 Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk menggali informasi mengenai cara mengomunikasikan hubungan kreativitas dengan berpikir kritis dalam proses produksi dan teknologi khususnya di bidang DKV. Pengumpulan data dapat dicari di Google menggunakan *smartphone*.

d. Olah data

Guru membimbing setiap kelompok untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman dan diskusi dengan saling menghormati pendapat orang lain.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada setiap kelompok dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Kegiatan Alternatif:

Jika guru atau peserta didik tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, guru diharapkan untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada peserta didik jika pertemuan tatap muka tidak dapat dilakukan. Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

4. Subpokok Materi 4



Subpokok Materi

Menerapkan Seluruh Proses Produksi dan Teknologi Desain Komunikasi Visual



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara kerja berkelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman

peserta didik dalam menerapkan seluruh proses produksi dan teknologi Desain Komunikasi Visual melalui kreativitas dengan cara berpikir kritis dan belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan secara singkat tujuan dan materi pembelajaran mengenai penerapan kreativitas dengan cara berpikir kritis dalam seluruh proses produksi dan teknologi secara singkat.
- b. Guru dapat memberikan motivasi kepada peserta didik melalui video inspiratif dengan durasi maksimum tiga menit.

Alternatif: Jika tidak dapat memberikan gambaran singkat melalui video, guru dapat memberikan gambaran melalui cerita singkat berdasarkan pengetahuan yang berhubungan dengan kreativitas dan berpikir kritis.

- c. Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan aktivitas berikut.

Silakan diskusikan dengan kelompok kalian mengenai desain kemasan atau *packaging* dari suatu produk yang menurut kalian terciptanya melalui urutan tahapan berpikir kreatif, dengan mencari informasi dari internet. Kemudian lengkapi juga data di bawahnya.



Gambar 4.10 Desain Kemasan/*Packaging*

Tahapan persiapan:	
Tahapan inkubasi:	
Tahapan iluminasi:	
Tahapan verifikasi:	

- d. Guru meminta setiap kelompok untuk saling bertukar hasil pekerjaan.
- e. Setiap kelompok menanggapi hasil pekerjaan dari kelompok lain.
- f. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil menganalisis pekerjaan kelompok lain.
- g. Guru dan peserta didik membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

5. Subpokok Materi 5



Subpokok Materi

Memahami Budaya Kerja yang Diaplikasikan dalam Industri Desain Komunikasi Visual

6 JP (disajikan dalam satu minggu)



Alokasi Waktu

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara kerja kelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menerapkan budaya kerja dalam industri DKV dan belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan tahapan sebagai berikut.

Tugas Kelompok: “Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual”

- a. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok kerja yang terdiri atas 4–5 orang.
- b. Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama mengerjakan aktivitas kegiatan sebagai berikut.
 - 1) Carilah salah satu produk industri kreatif bidang DKV yang ada di daerah kalian masing-masing. Uraikan apa yang menjadi daya tarik produk kreatif tersebut secara gambaran suatu pesan visual.

Contoh: Permainan interaktif

	Nama produk	
	Daya tarik produk	
	Unsur kreatif yang ada pada produk	

Gambar 4.11 Produk Industri Kreatif Bidang DKV

- 2) Lengkapi tabel beberapa produk industri kreatif. Pada kolom sebelah kanan, uraikan apa saja unsur kreativitasnya apabila dibandingkan dengan produk lain yang sudah ada.

No.	Nama Produk	Unsur Kreativitas pada Produk
1.	Komik digital (<i>Webtoon</i>)	
2.	Fotografi bayi (<i>New born photography</i>)	
3.	Media baru (<i>New media</i>)	

- c. Guru perlu memberikan penekanan terhadap jawaban peserta didik bahwa banyak produk kreativitas DKV yang dihasilkan dari proses dan budaya kerja yang kreatif.

- d. Setelah itu guru dapat meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya dengan penuh kepercayaan diri untuk dinilai.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Manfaat Penerapan Budaya Kerja di Sekolah

Di setiap sekolah pasti memiliki budaya kerja. Budaya kerja sendiri memiliki manfaat, antara lain dapat mengubah sikap dalam meningkatkan pemaksimalan kerja sesuai tuntutan Industri dan Dunia Kerja (Iduka), meningkatkan rasa kebersamaan, dapat beradaptasi terhadap situasi kerja di Iduka, pengawasan, serta meningkatkan kepuasan dalam bekerja. Penerapan budaya kerja Iduka pada peserta didik dapat meningkatkan kemampuan *soft skill*-nya. Setiap sekolah juga memiliki program budaya kerja yang dapat diterapkan di Iduka, yaitu 5R. Berikut penjabaran program 5R.

1. Ringkas, dapat diartikan segala sesuatu yang tidak diperlukan dapat disingkirkan dari tempat pekerjaan.
2. Rapi, dapat diartikan menyimpan segala sesuatu pada tempatnya. Rapi sangat berhubungan dengan bagaimana kalian menyimpan dan meletakkan suatu benda.
3. Resik, dapat diartikan membersihkan segala benda atau kotoran yang dapat mengganggu proses produksi. Resik bermanfaat sebagai

- pengurangan kerusakan mesin dan jumlah kecelakaan kerja pada proses produksi.
4. Rajin, dapat diartikan sebagai suatu proses yang menghasilkan kebiasaan pribadi, baik guru maupun peserta didik dalam menjaga dan meningkatkan apa yang sudah dicapainya.
 5. Rawat, dapat diartikan memelihara hasil, produk, ataupun perawatan alat kerja yang ada di lingkungan sekolah.

Untuk referensi buku yang memuat budaya kerja dapat menggunakan buku *Budaya Visual Indonesia; Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia Abad ke-20*.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Kreativitas dibutuhkan ketika manusia menghadapi suatu masalah untuk mencari solusi masalah tersebut. Masalah dapat berupa apapun dari semua sendi-sendi kehidupan masyarakat. Apa pengertian dari konsep kreatif?

Jawab:

Konsep kreatif merupakan cara menentukan langkah-langkah secara sistematis agar suatu karya yang kreatif dapat terwujud. Konsep pada awalnya merupakan ide/gagasan yang tidak nyata.

2. Kreativitas diharapkan dapat terus dikembangkan dalam industri kreatif agar dapat menjadi produk yang inventif dan inovatif. Apakah yang dimaksud dengan inovatif dan inventif?

Jawab:

- Inovatif: ide dan konsep menjadi lebih bermanfaat bagi yang lain.
 - Inventif: membuat ide dan konsep baru yang bernilai tambah.
3. Berpikir kreatif memerlukan suatu proses tahapan sehingga tidak serta-merta kreatif itu bisa muncul dengan sendirinya. Menurut Wallas ada beberapa tahapan dalam berpikir kreatif. Jelaskan tahapan berpikir kreatif!

Jawab:

- Tahapan persiapan: meliputi latar belakang permasalahan, perumusan permasalahan, pengumpulan ide-ide temuan awal, langkah-langkah untuk mencari jawaban permasalahan, pengumpulan dan penyeleksian data.
 - Tahap inkubasi: tahap ketika melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah dengan cara mengalihkan sejenak pada hal lain atau benar-benar berhenti.
 - Tahap iluminasi (pencerahan): tahap yang terang benderang pada suatu jawaban permasalahan.
 - Tahap verifikasi: merupakan tahap pengujian atas hasil temuan tersebut melalui peninjauan ulang dari awal tahapan proses. Tujuannya hanya untuk melihat sampai mana dampak keberhasilannya.
4. Tahapan berpikir kreatif seseorang akan menentukan hasil pemikiran kreatifnya dalam menemukan sebuah solusi permasalahan. Salah satu tahapan berpikir kreatif menurut Wallas ialah tahapan persiapan. Apakah yang dimaksud dengan tahapan persiapan dalam tahapan berpikir kreatif?

Jawab:

Tahapan perumusan masalah, pengumpulan ide-ide temuan awal, langkah-langkah untuk mencari jawaban permasalahan, pengumpulan data dan penyelesaian data.

5. Dalam melakukan proses kreatif untuk memberikan kebutuhan produk yang solutif atas suatu permasalahan dibutuhkan budaya kerja berpikir kreatif. Berpikir kreatif tidak selalu berpikir dengan

angka-angka penjumlahan dan perkalian. Apakah yang dimaksud dengan berpikir kreatif?

Jawab:

Berpikir kreatif adalah ide baru dari imajinasi menjadi kenyataan.

6. Industri kreatif membutuhkan kreativitas sebagai sumber dayanya yang tidak terbatas. Sumber daya tersebut diharapkan muncul dari jiwa anak muda. Dalam bekerja di dunia industri kreatif dibutuhkan suatu budaya pekerjaan yang kreatif pula. Apa saja budaya kerja yang kreatif dalam dunia industri kreatif?

Jawab:

Menghasilkan produk baru dan bermutu tinggi, serta melakukan pembaruan secara dinamis sesuai perkembangan.

7. Kreativitas bukanlah sesuatu yang diturunkan dan bukan pula sebagai suatu talenta yang tiba-tiba muncul dan dimiliki semua orang. Dibutuhkan latihan dan kegiatan yang dapat mendukung kreativitas seseorang pada bidang industri kreatif. Kegiatan apa saja untuk meningkatkan kreativitas dalam bidang DKV?

Jawab:

Kegiatan yang dapat memberikan kontribusi pada industri tersebut dalam meningkatkan kesejahteraan dan memberikan peluang lapangan perekonomian yang baru, seperti pemanfaatan teknologi.

8. Persaingan pasar produk industri kreatif secara global sudah tidak ada batasan lagi. Suatu produk agar bisa laku di pasaran harus memiliki daya inovatif dan kreatif. Apa saja daya tarik kreativitas sebagai produk inovatif?

Jawab:

Pemanfaatan teknologi serta sektor seni dan budaya.

9. Dalam menyusun konsep kreatif media DKV, desainer dituntut untuk bisa memahami khalayak. Unsur kreatif pesan dalam DKV memiliki beberapa tujuan. Apa tujuan suatu pesan disampaikan?

Jawab:

- Sampainya informasi kepada pembaca.

- Mengajak pembaca melakukan suatu aksi.
- Memengaruhi pembaca untuk membeli suatu produk.

10. Pemahaman khalayak dapat mempermudah bagaimana cara menyampaikan pesan. Setiap khalayak memiliki unsur pesan yang unik sesuai demografis dan geografis. Tuliskan unsur khalayak bila dilihat dari segi demografis!

Jawab:

Usia, tingkatan pendidikan, dan tingkatan ekonomi.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- Apakah kalian merasa santai dan rileks dalam mengikuti proses pembelajaran teknik dasar produksi?

- b. Apakah kalian sudah memahami pola pikir kreatif?
- c. Apakah kalian sudah pernah berpikir kreatif dalam membuat suatu karya?
- d. Pengalaman baru apa yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran dalam menerapkan budaya kerja pada dunia industri?

2. Refleksi Guru

- a. Apakah kegiatan membuka pembelajaran yang guru lakukan dapat mengarahkan dan mempersiapkan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik?
- b. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah guru rancang?
- c. Apakah guru sudah menggunakan berbagai teknik untuk memotivasi keinginan belajar peserta didik?
- d. Apa yang perlu guru perbaiki dari kekurangan proses pembelajaran?

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri

Skor Penilaian :

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan kerja				
2.	Konsep karya				
3.	Ide dan kreativitas				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

Skor Penilaian :
 Nama Kelompok :
 Nama Anggota :
 Kelas :
 Jenis Produk Industri Kreatif:

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Tahapan persiapan				
2.	Tahapan inkubasi				
3.	Tahapan iluminasi				
4.	Tahapan verifikasi				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor maksimum}}{4}$$

3. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

“Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual”

Skor Penilaian :
 Nama Kelompok :
 Nama Anggota :
 Kelas :
 Nama Produk :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Nama produk				
2.	Daya tarik produk				
3.	Unsur kreatif yang ada pada produk				

Nilai = Skor maksimum

No.	Nama Produk	Unsur Kreativitas pada Produk	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Komik digital (<i>Webtoon</i>)					
2.	Fotografi bayi (<i>New born photography</i>)					
3.	Media baru (<i>New media</i>)					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor maksimum}}{3}$$

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 1

Bab 5 Sketsa dan Ilustrasi



A. PENDAHULUAN

Materi “Sketsa dan Ilustrasi” memiliki peran penting dalam proses desain. Materi ini berkaitan erat dengan materi sebelum dan sesudahnya, yaitu materi “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual” dan materi “Tipografi”. Dengan demikian, mulai tahapan perencanaan proses pembuatan suatu produk sampai jadi produk Desain Komunikasi Visual (DKV), tidak lepas dari sketsa dan ilustrasi. Peran itu akan bervariasi bergantung pada produk akhir yang akan dibuat, ukuran, ruang lingkup, gaya, alur kerja, dan keinginan klien. Peran sketsa dan ilustrasi dalam seni digital bervariasi, bergantung pada produk yang akan dibuat. Membuat sketsa dan ilustrasi dapat dimulai dari konsep dasar dengan bebas. Kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan komposisi atau tata letak (*layout*). Setelah itu, sketsa dan ilustrasi dapat disempurnakan dengan dibuat detail.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 5 Sketsa dan Ilustrasi ialah peserta didik diharapkan:

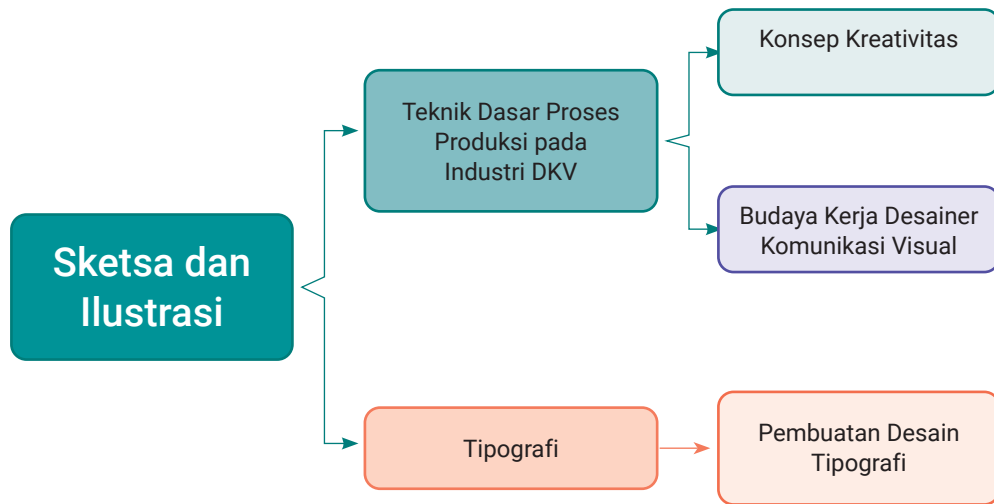
- a. menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi;
- b. menjelaskan penerapan sketsa dan ilustrasi;
- c. menyiapkan bahan peralatan sketsa dan ilustrasi;
- d. membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi; serta
- e. menyempurnakan sketsa dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

2. Kata Kunci

Teknik, warna, konsep, sketsa, ilustrasi, prinsip dan unsur

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 5 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Memperlihatkan contoh gambar sketsa dan ilustrasi. Kemudian meminta peserta didik menebak mana yang merupakan sketsa dan ilustrasi.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apa yang kalian ketahui tentang sketsa dan ilustrasi?
 - b. Apa perbedaan sketsa dan ilustrasi?
 - c. Apa fungsi sketsa dan ilustrasi?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi pada materi “Sketsa dan Ilustrasi”.

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar materi “Sketsa dan Ilustrasi”, maka ada kemampuan dasar yang setidaknya telah mereka kuasai, yaitu sudah terbiasa menggambar manual menggunakan pensil dan alat gambar lainnya.

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep dalam sketsa dan ilustrasi, teknik pembuatan gambar sketsa dan ilustrasi, mengenal jenis-jenis gambar ilustrasi, serta materi yang belum ada di Buku Siswa tentang gambar perspektif sebagai materi tambahan. Selain mempelajari teori, peserta didik juga harus praktik menggambar sketsa dan ilustrasi menggunakan teknik yang bermacam-macam sampai mereka dapat menghasilkan ilustrasi dan sketsa yang baik dan benar. Guru juga perlu menjelaskan implementasi atau penerapan hasil dari sketsa dan ilustrasi pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa memiliki peran penting dalam proses desain. Peran itu akan bervariasi bergantung pada produk akhir yang akan dibuat, ukuran, ruang lingkup, gaya, alur kerja, dan keinginan klien. Peran sketsa dalam seni digital bervariasi bergantung pada apa yang akan dibuat. Membuat sketsa dapat dimulai dengan bebas dari konsep dasar, komposisi atau tata letak (*layout*), dan selanjutnya dapat disempurnakan dengan sketsa yang mendetail.

Ilustrasi adalah gambar yang dapat menceritakan atau melukiskan suatu keadaan atau kondisi suatu tempat. Gambar ilustrasi biasanya dibuat agar yang melihatnya tahu apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat. Ilustrasi dapat berupa komik, lukisan, sketsa, foto, atau gambar lainnya. Tujuan ilustrasi adalah agar orang yang melihat dapat membayangkan dan mengingat menggunakan representasi suatu gambar. Dalam implementasinya, ilustrasi sering digunakan untuk menyertai sebuah buku, artikel, surat kabar, atau majalah untuk memberi penekanan, penegasan, dan menerjemahkan teks atau gagasan agar lebih mudah dipahami.

2. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah gambar rancangan kasar yang dibuat dengan cepat dan tidak memerlukan gambaran yang detail. Beberapa teknik gambar sketsa dan ilustrasi yang perlu dijelaskan kepada peserta didik, yaitu teknik arsir, teknik dusel, teknik pointilis, dan teknik aquarel.

3. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

Beberapa jenis dan ciri khas dari gambar ilustrasi yang perlu diketahui peserta didik ialah gambar kartun, gambar karikatur, dan cerita bergambar.

4. Gambar Perspektif

Perspektif adalah cara kita melihat sebuah objek dari tempat atau kedudukan kita. Jika kedudukan atau tempat kita berubah, akan memengaruhi perspektif kita terhadap objek tersebut. Perspektif dapat juga disebut dengan sudut pandang.

Dalam seni, menggambar perspektif akan menggambarkan cara melihat suatu benda dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Dengan prinsip perspektif, akan membuat gambar menjadi lebih realistis. Berikut beberapa gambar perspektif, yaitu satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang.



Gambar 5.1 Perspektif Satu Titik, Dua Titik, dan Tiga Titik Hilang

Sumber: Dwi Kurnia (2022)

5. Memulai Sketsa dan Ilustrasi

- a. Alat yang digunakan untuk membuat sketsa dan ilustrasi ialah pensil.
- b. Bahan yang digunakan untuk membuat sketsa dan ilustrasi ialah cat air dan kertas.

6. Prinsip dan Unsur Desain

a. Prinsip desain

Dalam desain grafis, terdapat prinsip-prinsip dasar desain yang dapat diterapkan ketika membuat sebuah karya desain. Beberapa prinsip desain yang sering terdapat pada karya desain ialah kesatuan, keseimbangan, penekanan, irama, dan proporsi.

b. Unsur desain

Unsur desain terdiri atas titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna.

7. Pengenalan Warna

Urutan warna selalu sama dalam sebuah spektrum warna dan biasanya diilustrasikan dengan roda warna atau lingkaran warna. Istilah pada warna ialah *hue*, *value*, dan intensitas. Adapun pengenalan warna digital yang sering digunakan untuk desain ialah RGB dan CMYK.

Red Green Blue (RGB) adalah warna yang terbentuk dari cahaya dasar merah, hijau, dan biru. Jika dari ketiga warna tersebut dicampurkan, akan menghasilkan warna putih. *Cyan Magenta Yellow Black* (CMYK) disebut juga dengan warna pigmen karena merupakan warna yang dihasilkan dari proses kimia. Warna CMYK biasanya diaplikasikan pada proses percetakan, yaitu pada warna tinta *printer*. Secara teori warna, apabila warna *cyan*, *magenta*, dan *yellow* dengan intensitas 100% digabungkan, akan menghasilkan warna hitam. Namun, kenyataannya warna yang dihasilkan ternyata abu tua atau bukan hitam pekat. Oleh karena itu, maka ditambahkan lagi warna hitam menjadi komponen terakhir pada model warna CMYK. Tujuannya agar dapat menghasilkan warna hitam pekat.

8. Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa

Karya sketsa dan ilustrasi yang umum dijumpai ialah poster, komik, iklan cetak, logo, dan kemasan.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan guru untuk melihat pemahaman dasar peserta didik pada materi yang akan diajarkan. Misalnya dengan menyampaikan pertanyaan yang dapat direspons peserta didik dengan benar atau salah secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dengan demikian, guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Menggambar dengan pensil untuk menghasilkan gelap terang dengan cara menggosok dengan bantuan kapas atau tangan disebut teknik arsir.		✓
	Alasannya: Menggambar dengan pensil untuk menghasilkan gelap terang dengan cara menggosok dengan bantuan kapas atau tangan merupakan cara menggambar dengan teknik dusel.		
2.	Ciri dari kartun dua dimensi (2D) ialah biasanya karakter gambarnya mempunyai bayangan, bervolume, dan dapat bergerak ke segala arah.		✓
	Alasannya: Karakter gambar yang biasanya mempunyai bayangan, bervolume, dan dapat bergerak ke segala arah merupakan ciri dari kartun tiga dimensi (3D).		

No.	Pernyataan	Benar	Salah
3.	Ilustrasi adalah gambar yang mengandung kelucuan dengan ciri khas melebih-lebihkan suatu objek atau gambar tersebut.		✓
	Alasannya: Gambar yang mengandung kelucuan dengan melebih-lebihkan suatu objek atau gambar tersebut merupakan ciri khas dari gambar karikatur.		
4.	Pensil grafit stik atau krayon adalah jenis pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid.	✓	
	Alasannya: Pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid adalah pensil krayon.		
5.	Kertas kalkir adalah kertas yang memiliki permukaan tembus pandang. Banyak desainer yang suka menggunakan kertas ini untuk pekerjaan mereka dalam membuat sebuah rancangan.	✓	
	Alasannya: Kertas kalkir adalah kertas yang tipis dan tembus pandang dan biasa digunakan untuk membuat suatu rancangan.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Konsep Dasar Karya Sketsa dan Ilustrasi



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru memberi penjelasan tentang sketsa dan ilustrasi.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang fungsi sketsa dan ilustrasi. Guru dapat menyajikan video buatan sendiri atau mengambil dari internet tentang materi tersebut, dengan kata kunci sketsa atau ilustrasi.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan contoh-contoh sketsa dan ilustrasi yang ada di sekitar.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis kelebihan dan kekurangan beberapa contoh sketsa dan ilustrasi dengan cara diskusi.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran praktik mandiri.

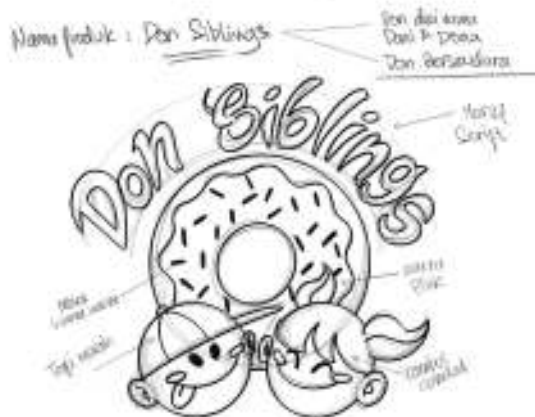
Tugas Mandiri: “Membuat Sketsa Desain Logo”

Pada tugas mandiri, guru meminta peserta didik untuk membuat sketsa desain logo suatu produk pada kertas gambar dengan teknik bebas. Logo yang dibuat terdiri atas dua alternatif desain, berupa logo *brand* produk makanan atau *brand fashion*.

Alat dan Bahan:

- Kertas gambar A3
- Penggaris
- Pensil
- Penghapus

Contoh:



Gambar 5.2 Desain Logo

Sumber: Dwi Kurnia (2022)

*Rubrik penilaian praktik kerja dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menerapkan Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan Penerapan sketsa dan ilustrasi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru memberi penjelasan tentang teknik gambar sketsa.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang fungsi teknik gambar sketsa. Sebaiknya guru memperlihatkan contoh dari macam-macam teknik gambar sketsa.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan kapan digunakannya teknik gambar sketsa.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis ciri dan cara pembuatan macam-macam teknik gambar sketsa.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan teknik gambar sketsa dan ilustrasi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok.

Tugas Kelompok: “Menerapkan Teknik Gambar dan Sketsa”

- Guru membagi kelompok.
- Guru meminta setiap kelompok untuk mencari contoh penerapan teknik gambar dan sketsa yang berbeda.
- Setiap kelompok diminta mengamati gambar yang telah diperoleh.
- Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan teknik gambar sketsa yang diterapkan pada gambar.

- e. Peserta didik menyiapkan bahan presentasi dari kesimpulan diskusi kelompok.
- f. Setiap kelompok menukar hasil diskusi kelompok.
- g. Setiap kelompok mencermati hasil diskusi kelompok lain dan mempresentasikannya.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Menyiapkan Bahan Peralatan Sketsa dan Ilustrasi



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan Menyiapkan Bahan Peralatan Sketsa dan Ilustrasi

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

Guru memberi penjelasan singkat perlunya teknik dan media gambar sketsa.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan pengaruh pemilihan media yang tepat untuk media gambar sketsa.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis macam teknik dan media gambar sketsa.

d. Olah data

Guru meminta peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan bahan peralatan sketsa dan ilustrasi

Berikut contoh kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok.

Tugas Kelompok: “Mengenal Jenis-Jenis Kertas dan Pensil”

- a. Guru membagi kelompok.
- b. Guru meminta setiap kelompok untuk mencari jenis-jenis kertas yang biasa digunakan pada produksi karya DKV.

- c. Setiap kelompok diminta mengamati jenis kertas dan pensil yang biasa digunakan untuk pembuatan sketsa dan ilustrasi.
- d. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan spesifikasi, ciri, dan kegunaan tiap kertas dan jenis pensil tersebut.
- e. Peserta didik menyiapkan bahan presentasi dari kesimpulan diskusi kelompok.
- f. Setiap kelompok menukar hasil diskusi kelompok.
- g. Setiap kelompok mencermati hasil diskusi kelompok lain dan mempresentasikannya.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

4. Subpokok Materi 4



Subpokok Materi

Membuat Sketsa Ilustrasi dalam Perancangan dan Proses Produksi



Alokasi Waktu

3 x 12 JP (disajikan dalam tiga minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam enam kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

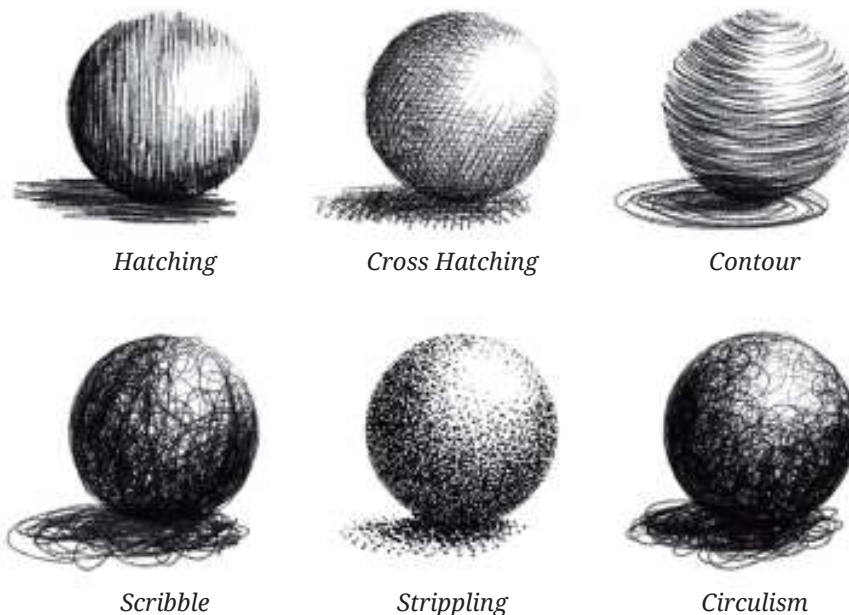
Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi (jenis teknik arsiran).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi. Kegiatan dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi jenis dan fungsi arsiran dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan maksud dan tujuan pembuatan jenis teknik arsiran, antara lain seperti berikut.

- 1) Teknik arsiran satu arah (*hatching*)
- 2) Teknik arsiran silang (*cross hatching*)
- 3) Teknik arsiran searah kontur (*contour hatching*)
- 4) Teknik arsiran coretan bebas (*scumbling*)



Gambar 5.3 Jenis Arsiran

b. Tahapan demonstrasi teknik

- 1) Guru memberikan contoh tahapan pembuatan arsiran yang baik dan benar.

- 2) Guru memberikan contoh cara memegang dan posisi pensil pada setiap teknik arsiran yang berbeda.
- 3) Guru memberikan contoh efek gelap terang dan volume dengan arsiran.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

- 1) Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja.
- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Peserta didik melakukan eksperimen pembuatan jenis arsiran pada gambar dengan bimbingan guru.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

Kegiatan Alternatif:

Untuk membuat suatu arsiran atau menggambar sketsa ilustrasi, idealnya menggunakan beberapa jenis pensil (pensil keras, sedang, dan lunak). Namun, jika tidak memungkinkan, peserta didik bisa saja hanya menggunakan satu jenis pensil saja. Tinggal pengaplikasiannya untuk menghasilkan garis tebal dan tipis, bergantung pada penekanan saat menggunakan pensil.

Keselamatan Kerja:

Untuk kegiatan praktik menggambar, guru memperhatikan posisi duduk peserta didik saat menggambar, apalagi jika dalam kurun waktu yang lama. Idealnya menggambar menggunakan meja khusus menggambar dengan kemiringan disesuaikan dengan postur tubuh peserta didik. Kalaupun menggambar di meja yang datar, guru harus sering mengingatkan peserta didik untuk melakukan peregangan.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi (gambar bentuk serta proporsinya).

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model demonstrasi. Kegiatan dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat gambar bentuk serta proporsinya dengan bantuan *grid*/garis dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan gambar bentuk dan proporsinya.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru dapat memberikan contoh tahapan pembuatan gambar bentuk dan proporsinya, misalnya gambar termos, teko, dan cangkir. Adapun gambar teko digambar lebih pendek daripada termos.



Gambar 5.4 Proporsi
Sumber: Dwi Kurnia (2022)

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen pembuatan gambar bentuk dan proporsinya.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna (teknik gambar dusel dan pointilis).

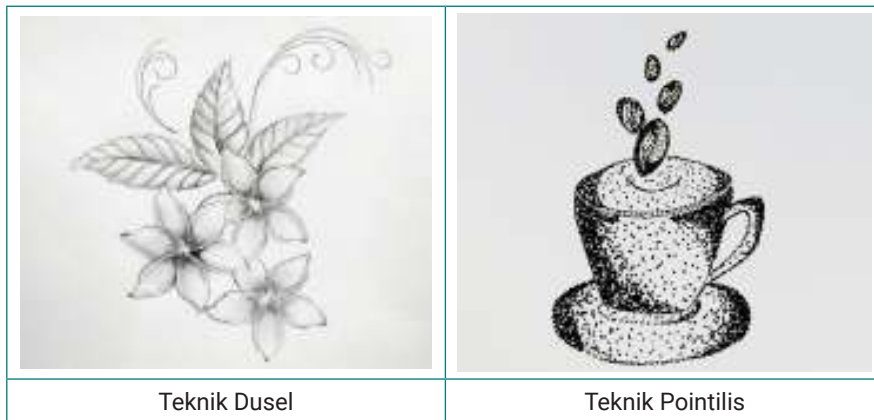
Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model demonstrasi. Kegiatan demonstrasi dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat teknik gambar dusel dan pointilis dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan teknik gambar dusel dan pointilis.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru memberikan contoh tahapan pembuatan teknik gambar dusel dan pointilis yang baik dan benar.



Teknik Dusel

Teknik Pointilis

Gambar 5.5 Teknik Dusel dan Pointilis

Sumber: Dwi Kurnia (2022)

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen pembuatan teknik gambar dusel dan pointilis.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 4

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi (teknik gambar aquarel).

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model demonstrasi. Kegiatan dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat teknik gambar aquarel dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan teknik gambar aquarel.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru memberikan contoh tahapan pembuatan teknik gambar aquarel yang baik dan benar.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen pembuatan teknik gambar aquarel.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 5

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi (perspektif satu titik).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi. Kegiatan dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat perspektif satu titik dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan perspektif satu titik.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru memberikan contoh tahapan pembuatan gambar perspektif satu titik yang baik dan benar.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen pembuatan gambar perspektif satu titik.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat sketsa ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi (perspektif dua titik).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi. Kegiatan dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat gambar/sketsa perspektif dua titik dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan perspektif dua titik.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru memberikan contoh tahapan pembuatan gambar/sketsa perspektif dua titik yang baik dan benar.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru meminta peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen pembuatan gambar/sketsa perspektif dua titik.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil karya peserta didik.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

5. Subpokok Materi 5



Subpokok Materi

Menyempurnakan Sketsa dan Ilustrasi untuk Dikembangkan dalam Eksekusi Kerja Desain Komunikasi Visual



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis sketsa dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

Guru memberi penjelasan tentang sketsa pada karya DKV.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan contoh sketsa pada karya DKV yang ada di sekitar kita.

c. Pengumpulan data

Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis kelebihan dan kekurangan beberapa contoh sketsa pada karya DKV dengan cara diskusi.

d. Olah data

Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi dari materi yang telah dijelaskan pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis sketsa karya dan ilustrasi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok.

Tugas Kelompok: “Menganalisis Desain dan Membuat Sketsa Kemasan Makanan Tradisional”

- Guru membagi kelompok.
- Guru meminta setiap kelompok untuk mencari desain kemasan (*packaging*) makanan tradisional yang ada di sekitar mereka.
- Setiap kelompok diminta mengamati komposisi atau unsur yang terdapat pada desain kemasan atau *packaging* tersebut.
- Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat alternatif sketsa kemasan tersebut berdasarkan kreativitas.

e. Buat presentasi dari alternatif sketsa kemasan yang telah dibuat.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Melukis Gambar Perspektif Tiga Titik dan *Doodle Art*

Melukis adalah kegiatan kuas atau mengoleskan, mengusap, memercikkan, meneteskan, dan mengecap cat di atas media kanvas untuk menghasilkan karya seni.

Untuk materi lebih jelasnya dan bagaimana cara memulai belajar melukis, dapat dipelajari dengan mencari referensi di internet atau di buku melukis. Guru dapat menggunakan buku yang membahas tentang buku panduan dasar melukis, misalnya melukis dengan cat minyak. Untuk referensi buku perspektif tiga titik, dapat menggunakan buku yang membahas tentang cara mudah menggambar dengan pensil.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan dan ide sebelum membuat karya DKV. Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni yang melibatkan suatu proses berpikir dalam membentuk sesuatu. Hal apakah yang perlu dilakukan saat membuat karya DKV?

Jawab:

Menentukan karya apa yang akan dibuat, kemudian membuat karya, baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

2. Dalam membuat karya sketsa dan ilustrasi, ada berbagai macam teknik yang harus dipahami. Salah satunya adalah teknik arsir. Apakah yang dimaksud dengan teknik arsir?

Jawab:

Teknik arsir adalah teknik menggambar dengan membuat garis sejajar atau menyilang agar mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar.

3. Gambar ilustrasi bersifat menerangkan. Karena sifatnya menerangkan, maka gambar yang dibuat harus benar-benar dapat menerangkan maksud yang akan disampaikan. Proses pembuatannya pun harus diperhatikan dengan baik. Langkah awal apa yang dilakukan ketika membuat gambar ilustrasi?

Jawab:

Langkah awal membuat gambar ilustrasi ialah membuat gambar rancangan kasar yang dibuat dengan cepat dan tidak memerlukan gambaran yang detail, membuat gagasan ilustrasi, memberi warna pada gambar ilustrasi, dan menentukan media yang digunakan.

4. Gambar ilustrasi banyak ditemukan dalam komik, kover, majalah, dan lain-lain. Setiap penempatan yang terdapat gambar ilustrasi, memiliki fungsi yang tidak sama dengan lainnya. Hal apa yang diperoleh dari adanya penggunaan gambar ilustrasi pada kover?

Jawab:

Menjadikan kover lebih menarik dan gambar ilustrasi memuat isi buku.

Selain itu, gambar ilustrasi menambah nilai jual pada buku.

5. Sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Adakalanya hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa atau *sketch* secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana. Apa manfaat menggambar sketsa?

Jawab :

Merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip.

6. Gambar yang berfungsi memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari gambar apa?

Jawab:

Gambar ilustrasi.

7. Apa sajakah alat dan bahan yang digunakan dalam teknik kering untuk membuat gambar sketsa dan ilustrasi?

Jawab:

Pensil, pensil warna, pensil dermatograf, dan konte.

8. Pembuatan gambar ilustrasi dapat dilakukan dengan cara manual ataupun teknologi digital. Bagaimanakah menggambar ilustrasi yang baik?

Jawab:

Cara manual dapat menggunakan tangan dengan alat-alat berupa pensil, penggaris, dan alat-alat lainnya. Cara digital dapat menggunakan bantuan teknologi, yaitu dengan bantuan komputer, laptop, ataupun ponsel.

9. Dapat menjelaskan suatu peristiwa, menjelaskan suatu naskah tertulis, serta menghiasi halaman buku, majalah, ataupun surat kabar. Pernyataan tersebut merupakan fungsi dari apa?

Jawab:

Gambar ilustrasi.

10. Tuliskan dan jelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi!

Jawab:

Manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda mati (*still life*).

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- a. Bagaimana pendapat kalian tentang materi sketsa dan ilustrasi ini? Apakah menyenangkan?
- b. Adakah kendala yang dirasakan oleh kalian selama mengikuti materi sketsa dan ilustrasi ini?
- c. Dapatkah kalian menyebutkan poin-poin penting dari materi sketsa dan ilustrasi yang telah kalian pelajari?

- d. Apakah kalian merasakan ada perubahan dalam hal teknik menggambar sebelum dan sesudah mempelajari materi sketsa dan ilustrasi ini?
- e. Apa yang akan kalian lakukan agar dapat mengembangkan materi ini?

2. Refleksi Guru

- a. Apakah sudah merasa puas dengan cara penyampaian materi kepada peserta didik?
- b. Dari tahapan pembelajaran tatap muka yang sudah direncanakan, tahapan mana yang menurut guru mengalami kendala?
- c. Apa saja kendala yang dihadapi?
- d. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki tahapan tersebut?
- e. Materi manakah yang sekiranya paling sulit dipahami peserta didik.

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Mandiri

Skor Penilaian :

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

Tema Produk :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan				
2.	Kekompakan pembagian kerja				
3.	Konsep karya				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Praktik Kerja

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
1.	Persiapan Kerja	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Seragam digunakan dengan lengkap • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang 		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85-100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70-84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65-69
			Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0-64
	b. Mempersiapkan alat dan bahan	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis dan gambar dipersiapkan dengan lengkap di atas meja • Media gambar sudah dipersiapkan • Kerapian diperhatikan dengan baik 		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85-100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70-84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65-69
			Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0-64
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA				
2.	Proses dan Hasil Kerja	Kemampuan menggunakan alat gambar		
			Kemampuan menggunakan alat gambar sangat terampil	SK/85-100
			Kemampuan terampil menggunakan alat gambar	K/70-84
			Kemampuan menggunakan alat gambar cukup terampil	CK/65-69
			Kemampuan menggunakan alat gambar kurang terampil	BK/0-64

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
	b. Kemampuan membuat sketsa desain logo	Logo dibuat dengan kriteria sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Relevansi dengan tema • Menarik • Orisinalitas • Kreativitas 		
		Memenuhi empat kriteria	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria	BK/0–64	
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA				
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja • Kekompakan dalam tim 		
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64	
RATA-RATA SIKAP KERJA				
4.	Waktu			
		Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
			Selesai tepat waktu	K/70–84
			Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 2

Bab 1 Tipografi



A. PENDAHULUAN

Materi “Tipografi” mengajarkan cara membuat, mengolah, dan mengedit suatu jenis *font* atau teks sehingga dapat digunakan untuk mendukung karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Hampir semua karya DKV mengandung unsur teks. Dalam materi “Tipografi”, peserta didik akan mempelajari pengertian tipografi dan cara mendesain serta menggunakan tipografi dengan tepat.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 1 Tipografi ialah peserta didik diharapkan:

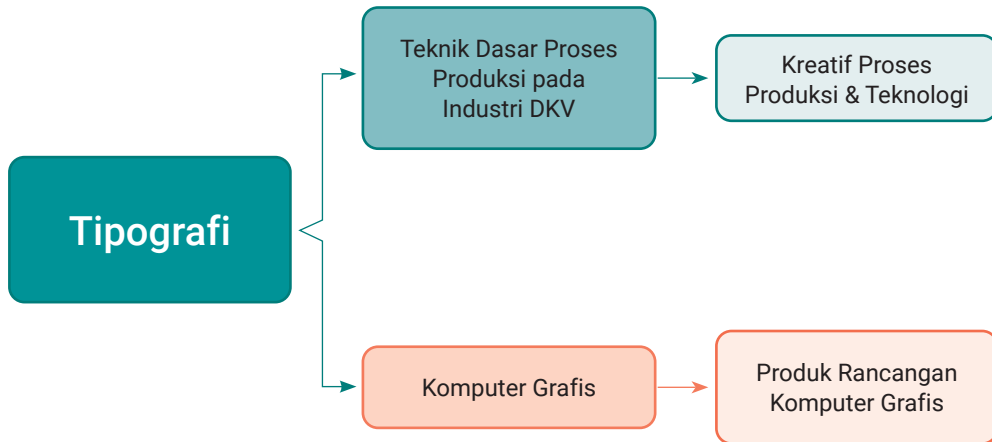
- a. memahami sejarah dan perkembangan tipografi;
- b. memahami pengertian tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual;
- c. memahami jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual;
- d. memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan layout dalam tipografi; serta
- e. memahami dan menerapkan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking, dan kerning).

2. Kata Kunci

Tipografi, *font*, *readability*, *legibility*, *visibility*

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 1 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dapat dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Menunjukkan alat peraga yang sesuai dengan materi/topik melalui salindia, menuliskan di papan tulis, atau menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apakah kalian pernah mendengar istilah tipografi? Apakah yang dimaksud dengan tipografi?
 - b. Apa saja yang dipelajari dalam ilmu tipografi?

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik sebelum mempelajari materi "Tipografi" antara lain unsur dan prinsip desain.

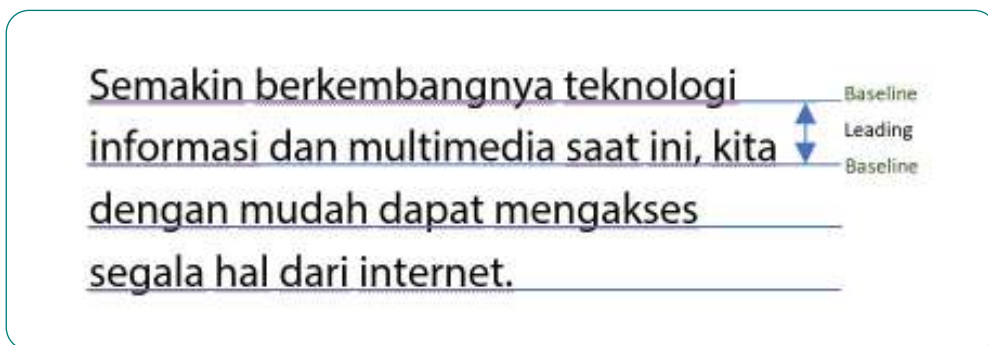
D. MATERI ESENSIAL

Materi esensial yang akan dipelajari peserta didik dalam bab ini antara lain anatomi *font* serta pemilihan jenis *font* yang tepat dan menarik dalam penyampaian informasi pada karya Desain Komunikasi Visual.

Materi yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai berikut.

1. Sejarah Tipografi dan Perkembangannya
2. Pengertian Tipografi
3. Jenis Tipografi
4. Fungsi, Anatomi, Prinsip, Lingkup Huruf, dan *Layout* dalam Tipografi
5. Pengertian *Leading*, *Kerning*, dan *Tracking*

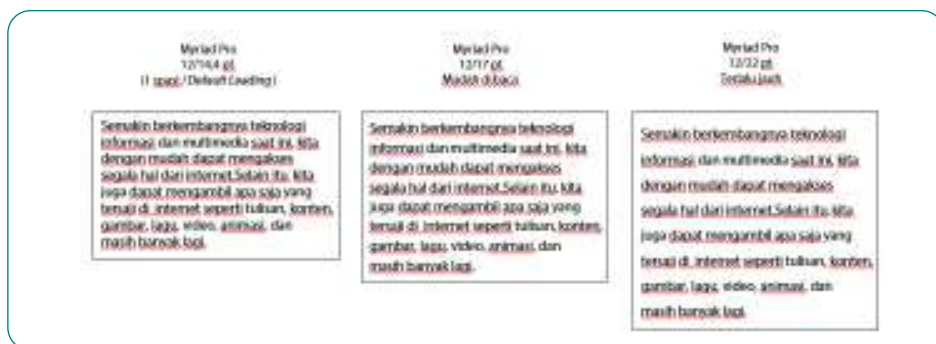
Penggunaan spasi baris dalam tipografi sangat menentukan *readability* atau keterbacaan tipografi tersebut.



Gambar 1.1 Spasi

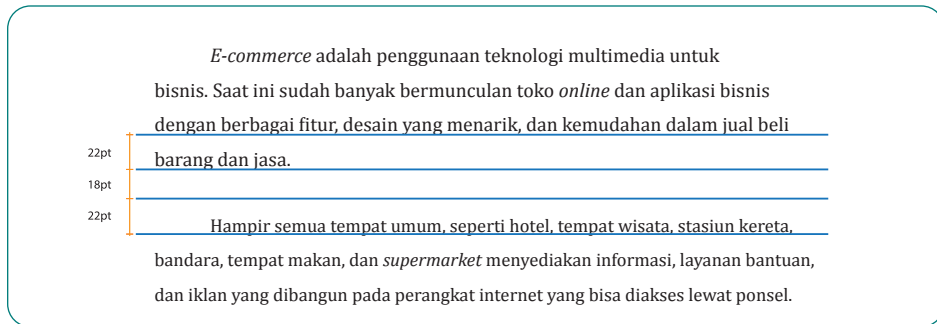
Untuk cetakan, *leading* biasa diukur dalam satuan *point* (pt). Berikut yang harus dilakukan agar *readability* atau keterbacaan pada suatu desain tinggi.

1. Atur ketinggian *leading* sehingga jarak antarbaris memudahkan dan enak untuk dibaca, tidak terlalu jauh, tetapi juga tidak terlalu dekat.



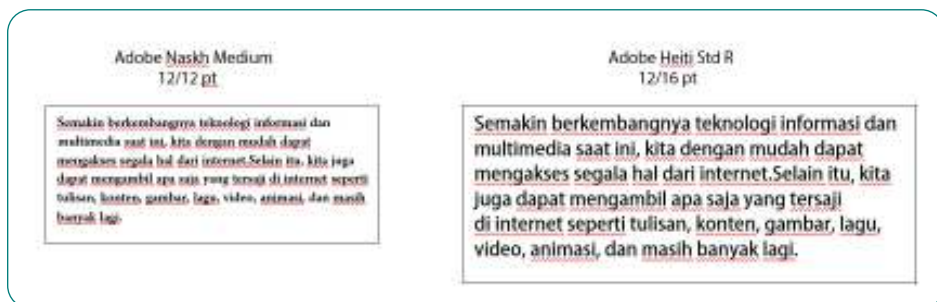
Gambar 1.2 Perbandingan Spasi dan Ukuran Huruf

2. Usahakan spasi paragraf dalam kisaran antara 0,75x dan 1,25x dari ukuran *font* yang digunakan. Misalnya ukuran *font* 20 pt, tinggi baris 30 pt, dan jarak antarpagraf 28 pt.



Gambar 1.3 Ukuran Spasi Antarbaris dan Antarpagraf

3. Gunakan spasi baris berbeda untuk tipografi yang berbeda. Beberapa tipografi, seperti Adobe Naskh Medium memiliki *font* yang lebih pendek. Ini memberi mereka tampilan menggunakan lebih sedikit ruang. Di sisi lain, tipografi seperti Adobe Heiti Std R memiliki *font* lebih tinggi yang dapat membuat kata tampak lebih padat. Tipografi dengan *font* yang lebih tinggi atau *ascender* dan *descender* yang lebih panjang sering kali membutuhkan lebih banyak awalan untuk membuatnya lebih mudah dibaca.



Gambar 1.4 Perbandingan Spasi dengan Jenis Huruf

4. Dalam mendesain suatu karya DKV, disarankan menggunakan maksimum tiga *font*. Walaupun hanya tiga *font*, kita dapat memvariasikannya dengan gaya penulisan tebal, miring, biasa, atau bermain di ukuran *font* untuk menciptakan kontras yang berbeda dalam teks.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Tipografi adalah ilmu yang mempelajari cara memperbaiki penulisan yang salah pada desain.		✓
	Alasannya: Tipografi adalah ilmu yang mempelajari sifat jenis huruf dan cara menatanya untuk keperluan publikasi visual agar mendapatkan kesan tertentu dan nyaman dibaca.		
2.	<i>Legibility</i> adalah ukuran atau tingkat keterbacaan suatu teks atau sebuah tulisan.		✓
	Alasannya: Ukuran atau tingkat keterbacaan suatu teks atau sebuah tulisan disebut <i>readability</i> .		
3.	Huruf yang pada ujungnya ada tambahan atau berkait, misalnya huruf Times New Roman termasuk ke dalam jenis huruf Serif.	✓	
	Alasannya: Ciri huruf Serif adalah ujung pada huruf berkait.		
4.	Jarak antarhuruf pada suatu kata dalam ilmu tipografi dikenal dengan istilah <i> Kerning</i> .	✓	
	Alasannya: <i>Kerning</i> adalah jarak antarhuruf pada suatu kata.		

No.	Pernyataan	Benar	Salah
5.	Saat mendesain suatu karya desain untuk periklanan, kita perlu menggunakan rumus AIDA (<i>Attention, Interest, Desire, dan Action</i>).	✓	
	Alasannya: AIDA adalah prinsip yang biasa dipakai saat mendesain iklan.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Menjelaskan Sejarah dan Perkembangan Tipografi



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami sejarah dan perkembangan tipografi.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *student center* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman tentang sejarah dan perkembangan tipografi dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta menampilkan gambar dan video yang berhubungan dengan sejarah dan perkembangan tipografi.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Apakah kalian tahu asal-usul dari huruf yang kalian sekarang gunakan?
 - Apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan piktografi?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk enam kelompok dalam satu kelas (jumlah kelompok dapat disesuaikan dengan keadaan). Guru dapat meminta peserta didik membentuk kelompok dengan cara undian atau urut sesuai dengan nomor absen, agar pembagian kelompok dapat adil dan merata. Selanjutnya, guru mengondisikan tempat duduk peserta didik sesuai rencana penggunaan model pembelajaran pertemuan ini seperti contoh berikut.



Gambar 1.5 Model Tempat Duduk Berkelompok dengan Pola Setengah Lingkaran

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk menggali informasi dari internet atau sumber lain mengenai sejarah dan perkembangan tipografi.

d. Olah data

Guru membimbing setiap kelompok untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman dan diskusi dengan saling menghormati pendapat orang lain.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada setiap kelompok dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menjelaskan Pengertian Tipografi



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pengertian tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Kegiatan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait pengertian tipografi dalam karya DKV, kemampuan peserta didik bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok (jumlah kelompok dapat disesuaikan dengan keadaan).

- b. Guru meminta setiap kelompok mencari informasi dari internet dan sumber lain tentang contoh yang tepat dan kurang tepat penggunaan tipografi pada sebuah karya DKV.
- c. Setiap kelompok mendiskusikan hal yang membuat tipografi tersebut tepat atau kurang tepat digunakan.
- d. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- e. Guru meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapannya.
- f. Guru dan peserta didik bersama-sama menarik sebuah kesimpulan dari hasil diskusi tersebut.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Mengidentifikasi Jenis Tipografi



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

Guru memberi penjelasan tentang fungsi jenis-jenis tipografi.

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan penggunaan jenis tipografi sesuai dengan rancangan Desain Komunikasi Visual.

c. Pengumpulan data

Guru meminta peserta didik untuk mencari contoh penggunaan tipografi berdasarkan jenisnya.

d. Olah data

- 1) Guru meminta peserta didik untuk memperlihatkan hasil pengumpulan data.
- 2) Guru dan peserta didik mendiskusikan penggunaan tipografi berdasarkan jenisnya.
- 3) Peserta didik membuat rangkuman atau ringkasan materi yang telah disampaikan.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan penerapan atau implementasi materi dalam kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis tipografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Kegiatan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi jenis tipografi dalam karya DKV. Selain itu, belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Adapun tahapan yang dapat dilakukan guru sebagai berikut.

- a. Guru membagi kelompok.
- b. Guru meminta setiap kelompok mencari macam-macam karya DKV yang ada di lingkungan.
- c. Setiap kelompok mendiskusikan jenis tipografi yang digunakan pada karya DKV tersebut.
- d. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- e. Guru meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapannya.
- f. Guru dan peserta didik bersama-sama menarik sebuah kesimpulan dari hasil diskusi tersebut.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

4. Subpokok Materi 4



Subpokok Materi

Mengidentifikasi Fungsi, Karakter, Anatomi, Lingkup Huruf, dan *Layout* dalam Tipografi



Alokasi Waktu

24 JP (disajikan dalam dua minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam empat kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.





Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *cooperative script* dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru meminta peserta didik untuk saling berpasangan, dapat dengan cara diundi atau ditetapkan melalui nomor absen.
- b. Guru membagikan materi tentang fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi untuk mereka pelajari dan setiap peserta didik diminta untuk membuatnya.
- c. Guru membagi materi menjadi dua bagian. Guru bersama peserta didik menetapkan siapa yang berperan sebagai pembicara materi pertama dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
 - 1) Pembicara bertugas:
 - membacakan ringkasan yang telah dibuatnya secara lengkap dan rinci, serta
 - memasukkan ide pokok materi yang disampaikan.
 - 2) Pendengar bertugas:
 - menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide pokok yang kurang lengkap, serta
 - membantu mengingat/menghafal ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- d. Guru meminta mereka bertukar peran pada materi kedua. Peserta didik yang semula sebagai pembicara menjadi pendengar dan begitu sebaliknya. Lakukan hal yang sama seperti sebelumnya.

Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dari hasil kegiatan *cooperative script* ini.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik langsung yang dilakukan secara individu. Tujuannya untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat desain tipografi menggunakan alat tulis. Adapun tahapan yang dilakukan guru sebagai berikut.

- Guru meminta peserta didik mencari referensi dan mempelajari cara membuat desain tipografi.
- Guru meminta peserta didik untuk mendesain *font*/huruf yang mewakili kalimat yang ditulisnya menggunakan alat tulis.

Contoh:



Gambar 1.6 Contoh Desain *Font*

- Guru memantau proses kerja peserta didik.
- Guru memberi masukan terhadap hasil kerja peserta didik.
- Guru menilai hasil kerja peserta didik.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

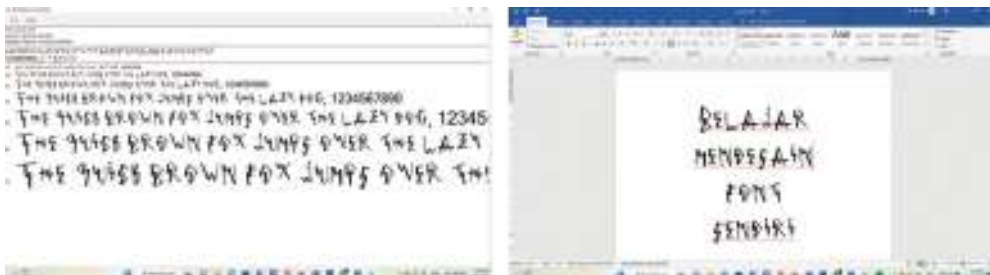
Peserta didik mampu memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik langsung yang dilakukan secara individu. Tujuannya untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam membuat *font* buatan sendiri dengan penuh kreativitas dan rasa tanggung jawab. Adapun tahapannya sebagai berikut.

- Guru meminta peserta didik mencari aplikasi untuk membuat *font*, baik yang berbayar maupun gratis.
- Guru meminta peserta didik untuk membuat desain *font* atau huruf dari A sampai Z.
- Guru meminta peserta didik memprosesnya di aplikasi yang digunakan sehingga dapat digunakan di komputer.



Gambar 1.7 Contoh Desain Font A-Z



Gambar 1.8 Contoh Proses Menginstal Font

Contoh aplikasi gratis untuk membuat font adalah Calligraphr, Stylish Font, dan Font Studio. Cara penggunaannya dapat dicari di kanal YouTube.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 4

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan *layout* dalam tipografi.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran kerja kelompok untuk menerapkan desain *font* yang telah dibuat dalam sebuah presentasi. Tujuan kegiatan ini untuk melatih peserta didik bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

- Guru membagi kelompok.
- Guru meminta setiap kelompok untuk membuat presentasi tentang materi tipografi dengan menggunakan *font* hasil buatan anggota kelompok tersebut (lihat pertemuan sebelumnya).
- Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan *font* yang akan digunakan sebagai judul (*headline*) dan *font* yang akan digunakan untuk materi (*body text*).
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- Guru meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapannya.
- Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan dari hasil diskusi tersebut.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

5. Subpokok Materi 5



Subpokok Materi

Menjelaskan Pengertian Hierarki, *Leading*, *Kerning*, dan *Tracking*



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan dasar tipografi (hierarki, *leading*, *tracking*, dan *kerning*).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Stimulus

Guru memberi penjelasan tentang pengertian hierarki, *leading*, *kerning*, dan *tracking* serta prinsip tipografi (*legibility*, *readability*, dan *visibility*).

b. Identifikasi masalah

Guru dan peserta didik bersama-sama mendeskripsikan prinsip tipografi *legibility*, *readability*, dan *visibility* pada rancangan DKV.

c. Pengumpulan data

- 1) Guru memperlihatkan beberapa contoh rancangan DKV.
- 2) Peserta didik diminta untuk mencermati hierarki, *leading*, *kerning*, dan *tracking* serta prinsip tipografi (*legibility*, *readability*, dan *visibility*) karya DKV tersebut.

d. Olah data

- 1) Guru meminta peserta didik untuk mencermati adanya *leading*, *kerning*, dan *tracking* pada karya DKV tersebut.
- 2) Guru meminta peserta didik mencermati *legibility*, *readability*, dan *visibility* pada karya DKV tersebut.
- 3) Guru meminta peserta didik lain memberikan tanggapannya.

e. Pembuktian

Guru memberi penjelasan tentang penerapan atau implementasi materi pada kehidupan sehari-hari.

f. Menarik kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan dasar tipografi (hierarki, *leading*, *tracking*, dan *kerning*).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran kerja kelompok untuk mencermati penerapan prinsip tipografi pada desain kemasan. Kegiatan ini untuk melatih peserta didik bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

- a. Guru membagi kelompok berdasarkan jenis kemasan yang akan diamati, misalnya kemasan makanan bentuk kotak, kemasan minuman botol, minuman kotak, dan kemasan makanan foil aluminium.
- b. Guru meminta setiap anggota kelompok untuk mencari kemasan yang telah ditentukan. Setiap kelompok mengamati kemasan yang berbeda.

- c. Setiap kelompok mengamati dan mendiskusikan prinsip tipografi yang ada pada kemasan tersebut (*legibility*, *readability*, dan *visibility*), jenis *font*, dan ukuran huruf terkecil yang digunakan pada kemasan tersebut.
- d. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- e. Guru meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapannya.
- f. Guru dan peserta didik bersama-sama menarik sebuah kesimpulan dari hasil diskusi tersebut.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dari temannya. Dengan demikian, materi pengayaan dapat diberikan atau tidak. Bagi peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih, kegiatan pengayaannya dapat diminta untuk membuat karya desain *font* yang bagus, dilanjutkan dengan mencoba menjualnya secara *online*.

Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Unsur grafis yang paling mudah terbaca adalah gambar. Namun, kata-kata yang tersusun dari huruf demi hurflah yang menuntun

pemahaman pembaca terhadap pesan yang akan disampaikan. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipografi!

Jawab:

Tipografi adalah seni memilih, menyusun, dan mengatur huruf serta jenis huruf untuk keperluan percetakan dan produksi.

2. Tipografi tidak hanya menekankan pada penataan huruf, tetapi juga penyebaran huruf tersebut pada ruang yang tersedia. Tuliskan fungsi utama dari tipografi!

Jawab:

Kemudahan membaca, menarik perhatian, dan menciptakan keindahan.

3. Pada prinsip tipografi terdapat *readability*. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *readability*! Faktor apa saja yang memengaruhi *readability* tersebut?

Jawab:

Readability adalah ukuran atau tingkat keterbacaan suatu teks dan tulisan. Faktor yang memengaruhi *readability* adalah kombinasi huruf dan jarak.

4. Apa yang kalian ketahui tentang fungsi tipografi? Jelaskan menurut pemahaman kalian masing-masing dengan menggunakan bahasa kalian!

Jawab:

Fungsi tipografi antara lain sebagai berikut.

- Kemudahan membaca, yaitu dengan memilih jenis dan ukuran *font* atau huruf, maka akan memudahkan untuk membacanya.
 - Menarik perhatian, maksudnya huruf/*font* yang dibuat dapat menarik perhatian pembacanya, seperti warna.
 - Menciptakan keindahan, yaitu dapat memberikan kesan estetis pada huruf yang disusun atau dirangkai.
5. Prinsip tipografi merupakan aturan dasar yang harus selalu diperhatikan ketika membuat perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja DKV. Jelaskan prinsip tipografi *legibility*!

Jawab:

Legibility adalah kemudahan dalam mengenali huruf sehingga dapat membedakan huruf atau karakter tiap-tiap huruf tersebut.

6. Sans Serif diciptakan oleh William Caslon IV. Pada awalnya *font* jenis ini disebut dengan Grotesque karena pada zaman itu bentuk huruf tanpa serif dirasa unik dan aneh. Jelaskan secara singkat pengertian huruf Sans Serif dan ciri-ciri dari huruf tersebut!

Jawab:

Huruf Sans Serif merupakan jenis huruf Grotesque yang memiliki bentuk unik dan aneh. Ciri-ciri huruf ini menekankan bentuk pada arah garis vertikal, garis melengkung dengan bentuk persegi, dan pada *stroke* tebalnya sama.

7. Jika kalian akan menulis sebuah artikel yang lumayan panjang, misalnya pada majalah atau buku paket, jenis huruf apa yang sebaiknya digunakan? Apa alasannya memilih jenis huruf tersebut?

Jawab:

Huruf yang dipilih sebaiknya huruf jenis Roman Serif karena huruf ini memiliki kaki/sirip/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Garis-garis pada hurufnya biasanya memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras sehingga mudah dibaca.

8. Ukuran atau tingkat keterbacaan suatu teks atau sebuah tulisan. Biasanya dipengaruhi oleh kombinasi huruf dan jarak. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari prinsip tipografi yang mana?

Jawab:

Readability

9. Pada teori terdahulu tentang periklanan, telah dikenal rumus AIDA, yaitu *Attention, Interest, Desire, dan Action*. Jelaskan secara terperinci maksud dari rumus AIDA tersebut!

Jawab:

Sebuah iklan mampu menarik perhatian (*attention*) sehingga pembaca dapat tertarik (*interest*) dengan produk yang telah ditawarkan. Setelah itu dapat mendorong pembaca agar ada keinginan untuk membeli (*desire*) produk tersebut dan yang terakhir adalah melakukan (*action*) kegiatan untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan.

10. *Headline* memiliki fungsi mengantarkan pandangan mata pembaca langsung menuju teks. Judul *headline* yang penuh hingga akhir lebar kolom akan membuat pembaca memahami bahwa kolom-kolom tersebut berisi artikel yang sama. Jelaskan bagaimana membuat judul yang penuh hingga akhir lebar kolom!

Jawab:

Headline dibuat penuh hingga akhir kolom membuat seperti menyatu dengan *body text*, tanpa mengubah batasan antara *headline* dan *body text* itu sendiri.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- a. Apakah kalian dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?

- b. Adakah materi yang masih kurang kalian pahami?
- c. Setelah kalian mengikuti materi tipografi ini, manfaat apa yang kalian rasakan?
- d. Adakah keinginan dari kalian untuk lebih mendalami ilmu tipografi ini?

2. Refleksi Guru

- a. Apakah guru merasa sudah menguasai materi tipografi?
- b. Menurut guru, apakah model pembelajaran yang digunakan sudah tepat? Beri alasannya!
- c. Apakah peserta didik terlihat tertarik dengan materi tipografi?
- d. Apakah guru mendapat kesulitan dalam memberikan contoh penerapan tipografi dalam kehidupan sehari-hari?
- e. Apakah peserta didik dapat menerapkan ilmu tipografi dengan benar pada karya desain mereka?

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

Skor Penilaian :

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

Tema Produk :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan				
2.	Kekompakan pembagian kerja				
3.	Konsep karya				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Praktik Kerja

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
1.	Persiapan Kerja			
		a. Mempersiapkan penampilan diri	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Seragam digunakan dengan lengkap • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang 	
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
	b. Mempersiapkan alat dan bahan	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi yang akan digunakan sudah terinstal • Bahan gambar yang akan digunakan sudah tersedia • Kerapian diperhatikan dengan baik 		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA				
2.	Proses dan Hasil Kerja			
		Kemampuan mendesain <i>font</i>	Kemampuan mendesain <i>font</i> sangat terampil	SK/85–100
			Kemampuan mendesain <i>font</i> terampil	K/70–84
			Kemampuan mendesain <i>font</i> cukup terampil	CK/65–69
			Kemampuan mendesain <i>font</i> kurang terampil	BK/0–64
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA				

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja	
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64
RATA-RATA SIKAP KERJA			
4.	Waktu		
	Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
		Selesai tepat waktu	K/70–84
		Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 2

Bab 2 Fotografi Dasar



A. PENDAHULUAN

Materi fotografi ini sangat erat kaitannya dengan karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Kebanyakan karya DKV mengandung unsur hasil karya fotografi, antara lain poster, brosur, dan kemasan. Materi “Fotografi Dasar” ini berhubungan dengan materi “Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri DKV” pada tahapan kreativitas proses produksi dan teknologi. Selain itu, juga berkaitan dengan materi “Sketsa dan Ilustrasi” pada materi prinsip dan unsur desain, serta “Komputer Grafis” pada pengenalan gambar bitmap dan rancangan komputer grafis. Hasil fotografi menjadi bahan atau unsur yang penting dalam rancangan komputer grafis.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 2 Fotografi Dasar ialah peserta didik diharapkan dapat:

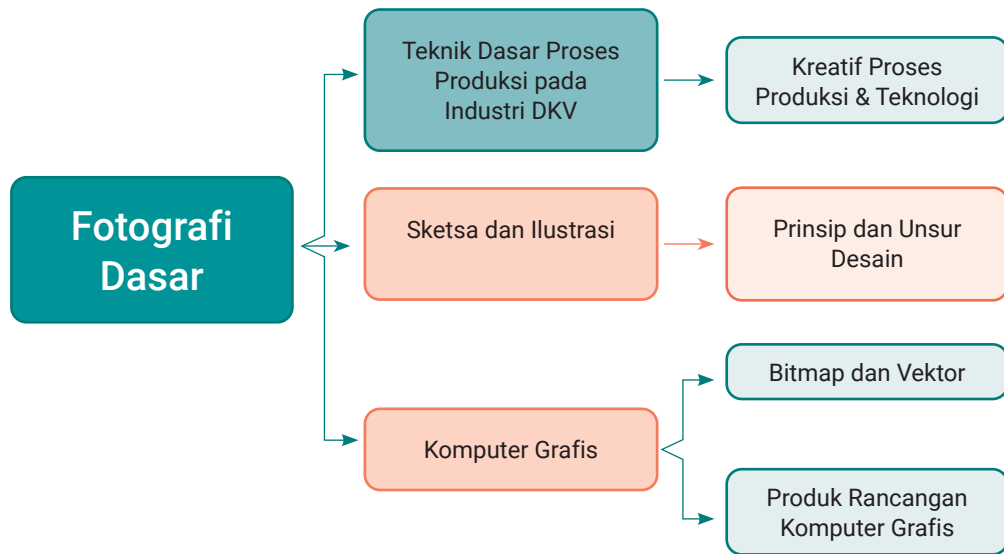
- a. memahami jenis kamera;
- b. menentukan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan;
- c. mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan;
- d. menyimpan data hasil pemotretan; dan
- e. melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

2. Kata Kunci

Fotografi, kamera, segitiga *exposure*, teknik pengambilan gambar, penyuntingan

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 2 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dapat dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia, menuliskan di papan tulis, atau menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Apakah yang dimaksud dengan fotografi?
 - b. Adakah kegunaan dari fotografi?
 - c. Apa saja yang harus disiapkan agar mendapatkan gambar yang menarik dari hasil fotografi?

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Untuk materi “Fotografi Dasar”, tidak ada keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat mengikuti kegiatan belajar. Hal ini

karena peserta didik akan diajarkan dari awal tentang fotografi. Namun, peserta didik disarankan mempunyai *smartphone* yang dapat digunakan untuk fotografi sebagai pengganti kamera apabila peserta didik tidak memiliki kamera.

D. MATERI ESENSIAL

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik mengenai peralatan kamera fotografi, bagian-bagian kamera DSLR, segitiga *exposure*, penggunaan kamera DSLR, alat penunjang fotografi digital *indoor* dan *outdoor*, jenis-jenis fotografi, teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar dan sudut pengambilan (*angle*), serta penyuntingan fotografi digital. Guru perlu juga menjelaskan implementasi atau penerapan hasil fotografi dasar pada kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekitar.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Peralatan Kamera Fotografi

Pada materi peralatan kamera fotografi, peserta didik diperkenalkan pada sejarah perkembangan kamera fotografi, jenis-jenis kamera, serta ciri dan fungsi masing-masing.

2. Bagian-Bagian Kamera DSLR

Karena sampai saat ini kamera standar untuk menjadi fotografer yang andal masih menggunakan kamera DSLR, maka peserta didik setidaknya diperkenalkan bagian-bagian kamera DSLR sehingga mempermudah peserta didik ketika akan memulai menggunakan kamera DSLR.

3. Segitiga *Exposure* pada Kamera

Peserta didik diberi pemahaman tentang *aperture*, *ISO*, dan *shutter speed*. Peserta didik dibimbing untuk dapat memasang segitiga *exposure* tersebut agar dapat menghasilkan foto yang sempurna.

4. Bagian-Bagian dan Cara Mengoperasikan Kamera DSLR

Peserta didik diperkenalkan cara mengoperasikan dan merawat kamera DSLR. Dengan demikian, ketika mereka bekerja di lapangan, mereka dapat mengoperasikan alat tersebut dengan baik dan benar.

5. Alat Penunjang Fotografi Digital *Indoor* dan *Outdoor*

Peserta didik diperkenalkan pada alat penunjang fotografi sehingga ketika bekerja di lapangan, mereka tahu cara menggunakan alat tersebut dan fungsinya.

6. Jenis-Jenis Fotografi

Di dunia fotografi, hasil karya fotografi dapat dikelompokkan menjadi jenis-jenis fotografi. Beberapa jenis fotografi yang banyak dijumpai antara lain *portrait photography*, *food photography*, *still life photography*, *street photography*, *action photography*, *advertising photography*, dan *landscape photography*.

7. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dapat berdasarkan ukuran (bidang panjang) dan sudut pandang gambar. Teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran, misalnya *extreme close up*, *close up*, *big close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, *long shot*, dan *extreme long shot*. Adapun yang termasuk teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pandang gambar ialah *frog eye*, *low angle*, *eye level*, *high angle*, dan *bird eye*.

8. Penyuntingan Fotografi Digital

Dalam materi ini peserta didik dibimbing agar dapat menyempurnakan hasil pengambilan gambar di kamera dengan perangkat lunak komputer dan aplikasi pengeditan foto yang ada pada *smartphone*.

9. Komposisi dalam Fotografi

Komposisi fotografi adalah cara fotografer mengatur elemen visual dalam bingkai foto yang akan membuat suatu foto menjadi semakin menarik. Banyak sekali jenis komposisi dalam fotografi yang dapat dipelajari, antara lain *motion blur*, *rule of thirds*, *golden shape*, *simetris*, *perspective*, *frame in frame*, *refleksi*, dan *golden triangles*.

10. Tata Cahaya dalam Pengambilan Gambar

Cahaya sangat penting dalam kegiatan fotografi. Oleh karena itu, guru harus selalu mempertimbangkan tata cahaya dalam pengambilan foto. Dengan demikian, guru perlu mengenalkan kepada peserta didik tentang pengaturan pencahayaan, yaitu pencahayaan dari depan, samping, dan belakang. Guru juga dapat mengajarkan tentang dasar pencahayaan, yaitu cahaya lembut dan cahaya kuat.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan sesuai jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Fotografi merupakan salah satu teknik dalam menghasilkan gambar, yaitu proses menangkap bentuk dan warna suatu objek gambar melalui pantulan cahaya.	✓	
	Alasannya: Fotografi sangat bergantung pada cahaya untuk menghasilkan gambar yang sempurna.		
2.	Kamera digital yang masih menggunakan teknologi tanpa cermin ialah kamera <i>pocket</i> atau kamera saku.		✓
	Alasannya: Kamera digital yang masih menggunakan teknologi tanpa cermin ialah kamera <i>mirrorless</i> .		
3.	ISO untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke kamera.		✓
	Alasannya: <i>Aperture</i> adalah ukuran bukaan kamera yang dapat mengatur jumlah cahaya yang masuk ke kamera.		
4.	<i>Close up</i> adalah teknik pengambilan gambar yang sering digunakan untuk menghasilkan foto untuk keperluan dinas, antara lain untuk foto di KTP, ijazah, dan surat lamaran.	✓	
	Alasannya: <i>Close up</i> merupakan teknik pengambilan gambar yg mengutamakan wajah secara lengkap dan jelas, yaitu dari bahu sampai atas kepala.		
5.	<i>Frog eye</i> adalah teknik pengambilan gambar yang membuat objek yang diambil terlihat lebih besar dan tinggi.	✓	
	Alasannya: <i>Frog eye</i> adalah teknik pengambilan gambar dari bawah yang akan menghasilkan efek lebih besar dan tinggi pada objek yang diambil.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Menjelaskan Jenis Kamera dan Perangkat Kamera



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan jenis kamera.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman tentang jenis kamera.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan dasar-dasar fotografi.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Mengapa fotografi merupakan bagian penting dari desain grafis?
 - Apa fungsi dari fotografi tersebut?
 - Alat apa yang digunakan dalam fotografi?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok. Kemudian peserta didik berdiskusi merumuskan masalah, tujuan, dan langkah kerja dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Diskusi dimulai dengan mengenal jenis-jenis kamera serta bagaimana cara penggunaannya.

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan observasi tentang jenis kamera yang ada di sekolah atau yang dimiliki oleh peserta didik.

Alternatif: Jika tidak ada kamera, dapat diganti dengan *smartphone*.

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman dan diskusi dengan saling menghormati pendapat orang lain.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

*Model pembelajaran pada pertemuan ini dapat disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan perangkat kamera.

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman tentang perangkat kamera.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar bagian dan alat bantu kamera.
- 2) Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Fitur apa saja yang biasanya ada di kamera digital?
 - Alat bantu fotografi apa yang kalian ketahui?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok. Kemudian peserta didik berdiskusi merumuskan masalah, tujuan, dan langkah kerja dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Diskusi dimulai dengan mengenal bagian kamera, alat bantu kamera, dan bagaimana cara penggunaannya.

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan observasi tentang bagian dari kamera dan alat bantu fotografi.

Alternatif: Jika tidak ada kamera, dapat diganti dengan *smartphone*. Untuk alat bantu fotografi dapat diganti dengan monopod (tongsis).

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman. Kemudian saling mengecek hasil rangkuman kelompok.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Kegiatan Alternatif:

Jika guru atau peserta didik tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk kegiatan praktik yang menggunakan peralatan kamera, dapat diganti dengan *smartphone*. Untuk itu, guru diharapkan untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada peserta didik jika pertemuan tatap muka tidak dapat dilakukan. Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menerapkan Komposisi, Teknik Pengaturan Sudut Pandang, dan Ketajaman Gambar



Alokasi Waktu

24 JP (disajikan dalam dua minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam empat kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan (teknik pengaturan sudut pandang)

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam menentukan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan (teknik pengaturan sudut pandang dengan tahapan sebagai berikut.

Tugas Mandiri: “Membuat Karya Fotografi”

- a. Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat beberapa karya fotografi dengan tema yang telah ditentukan. Misalnya karya fotografi yang bertemakan toleransi dengan menggunakan kamera DSLR atau *smartphone*.
- b. Guru membuat kesepakatan ketentuan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Berikut contoh kesepakatan yang dibuat.
 - Karya fotografi harus buatan sendiri dengan rasa tanggung jawab.
 - Gambar diambil dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda.
 - Guru mengingatkan bahwa hasil gambar harus mengandung unsur keindahan, estetika, dan karya seni.
 - Setiap foto diberi keterangan, antara lain judul foto, jenis fotografi, spesifikasi alat yang digunakan (merek dan tipe kamera/*smartphone*), serta alat bantu atau pendukung yang digunakan (jika ada).
 - Setelah itu guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan kepercayaan diri untuk dinilai.

*Rubrik penilaian praktik kerja dapat dilihat di bagian akhir bab ini.

*Untuk tema dan peralatan dapat disesuaikan dengan kondisi di masing-masing sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan (teknik pengaturan sudut pandang)

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik. Kegiatan dilakukan peserta didik secara berkelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dalam teknik pengaturan sudut pandang,



sekaligus belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Berikut tahapan kegiatannya.

- a. Setiap kelompok diminta melakukan kegiatan pengambilan gambar untuk melengkapi tabel berikut.

Tabel 2.1 Hasil Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran dan Sudut Gambar

No.	Ukuran Gambar/Bidang Gambar	Sudut Pandang	Foto
1.	<i>Big close up</i>	<i>Eye level</i>	
2.	<i>Close up</i>	<i>Low angle</i>	
3.	<i>Medium close up</i>	<i>High angle</i>	
4.	<i>Long shot</i>	<i>Bird eye</i>	
5.	<i>Medium shot</i>	<i>Low angle</i>	
6.	<i>Medium long shot</i>	<i>Frog eye</i>	
...	

**Butir-butir pada tabel dapat diubah sesuai dengan kebutuhan materi*

- b. Guru meminta setiap kelompok saling bertukar hasil pekerjaan.
- c. Setiap kelompok menganalisis tabel pekerjaan kelompok lain.
- d. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya terhadap pekerjaan kelompok lain.
- e. Guru dan peserta didik membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas kelompok dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 3

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan (ketajaman gambar)

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan secara berkelompok untuk memberi pemahaman tentang komposisi fotografi.

a. Stimulus

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar fotografi dengan komposisi yang berbeda-beda.
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - Bagaimana cara membuat hasil fotografi agar terlihat menarik?

b. Identifikasi masalah

Guru memandu peserta didik untuk membentuk kelompok. Kemudian peserta didik berdiskusi merumuskan masalah, bagaimana agar menghasilkan karya fotografi yang indah dan menarik, dimulai dengan mendiskusikan apa itu komposisi fotografi.

c. Pengumpulan data

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk bekerja secara kelompok dan saling membantu untuk melakukan observasi jenis-jenis komposisi fotografi yang sering digunakan oleh fotografer.

d. Olah data

Guru membimbing peserta didik untuk mengolah dan menerapkan data yang telah dikumpulkan menjadi suatu rangkuman.

e. Pembuktian

Guru meminta setiap kelompok untuk saling menukar hasil rangkuman. Kemudian saling mengecek hasil rangkuman kelompok.

f. Menarik kesimpulan

Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik dan menyusun kesimpulan dari hasil diskusi dan presentasi yang telah dilakukan.



Alokasi Waktu


6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan komposisi pemotretan dan melakukan pemotretan (ketajaman gambar)

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik. Kegiatan dilakukan peserta didik secara berkelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dalam komposisi fotografi sekaligus belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Berikut tahapan kegiatannya.

- Setiap kelompok diminta melakukan kegiatan pengambilan gambar dengan beberapa jenis komposisi fotografi yang berbeda.
- Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk menyiapkan presentasinya.

	Judul :
	Komposisi :

- Guru meminta setiap kelompok saling bertukar hasil pekerjaan.
- Setiap kelompok menganalisis pekerjaan kelompok lain.
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya terhadap pekerjaan kelompok lain.
- Guru dan peserta didik membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.

3. Subpokok Materi 3



Subpokok Materi

Menerapkan Elemen Pencahayaan

12 JP (disajikan dalam satu minggu)



Alokasi Waktu

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu


6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik. Kegiatan dilakukan peserta didik secara berkelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang elemen cahaya, sekaligus belajar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Berikut tahapan kegiatannya.

- Guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok kerja.
- Guru meminta setiap kelompok untuk melakukan pengambilan beberapa gambar dengan memperhatikan prinsip *aperture* (diafragma lensa) dan kecepatan rana (*shutter speed*) pada sebuah pengambilan objek gambar dengan kamera DSLR.
- Guru kemudian meminta setiap kelompok membuat laporan.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera yang digunakan : • ISO : • <i>Shutter speed</i> : • <i>Aperture</i> : • Keadaan lingkungan : misal di luar siang hari atau di dalam ruang tanpa cahaya lampu, tetapi ada cahaya dari jendela, dan sebagainya.
---	--

Alternatif:

Jika kamera DSLR yang ada jumlahnya terbatas, peserta didik dapat menggunakan *smartphone* yang telah ditambah fitur *setting* kamera secara manual. Misalnya Manual Camera DSLR yang dapat dicari di Play Store.

 **Rancangan Pembelajaran** Pertemuan 2

Alokasi Waktu	6 JP x 45 Menit
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menerapkan pengaturan pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik secara mandiri atau individu. Kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menerapkan elemen cahaya dalam karya fotografi dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru meminta setiap peserta didik untuk mencari tahu tentang pengaturan dan dasar pencahayaan dari internet.
- b. Peserta didik membuat rangkuman dari hasil penelusuran tentang pengaturan dan dasar pencahayaan dari internet.
- c. Kemudian setiap peserta didik diminta menerapkannya dalam pengambilan gambar untuk melengkapi tabel berikut.

Tabel 2.2 Foto Hasil Pengaturan dan Dasar Pencahayaan

No.	Pengaturan dan Dasar Pencahayaan	Foto
1.	Pencahayaan dari depan	
2.	Pencahayaan dari samping	
3.	Pencahayaan dari belakang	
4.	Cahaya lembut	
5.	Cahaya kuat	

- d. Secara acak, guru dapat meminta perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan hasil yang telah dibuat di depan kelas.
- e. Peserta didik diminta memberikan tanggapan dari hasil temannya.
- f. Guru dan peserta didik menarik kesimpulan tentang hasil kegiatan tersebut.

4. Subpokok Materi 4



Subpokok Materi

Menerapkan Cara Menyimpan Data dan Teknik Olah Digital Dasar



Alokasi Waktu

12 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menyimpan data hasil pemotretan

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik secara mandiri atau individu. Kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menerapkan cara menyimpan data yang baik dan benar dalam mengelola foto hasil fotografi agar mudah untuk mencarinya. Berikut tahapan kegiatannya.

- Guru meminta peserta didik untuk untuk membuat folder khusus fotografi. Selain itu, peserta didik juga membuat folder lagi berdasarkan bulan.
- Kemudian guru meminta peserta didik untuk memasukkan hasil pengambilan gambar selama setahun ke dalam folder tersebut.
- Peserta didik juga membuat lagi folder untuk tempat foto yang dirasa bagus dan menarik atau yang akan diedit dengan memberi nama, misalnya foto pilihan.
- Di dalam folder foto pilihan, dapat dibuat lagi folder menurut genre yang diinginkan. Berikut contoh tampilan manajemen *file*.



Gambar 2.1 Manajemen *File*

- Guru meminta peserta didik memilah dan memasukkan foto berdasarkan folder yang telah dibuat.
- Guru memantau pelaksanaan kegiatan ini dan memberikan saran-saran yang dibutuhkan.

 **Rancangan Pembelajaran** **Pertemuan 2**

Alokasi Waktu	6 JP x 45 Menit
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual

Kegiatan mengajar di kelas dapat menggunakan kegiatan praktik secara mandiri atau individu. Kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menerapkan teknik olah digital dasar yang baik dan benar dalam mengelola foto hasil fotografi agar mudah untuk mencarinya. Berikut tahapan kegiatannya.

- a. Guru meminta peserta didik untuk memilah beberapa foto yang akan diedit karena kurang sempurna.
- b. Guru meminta peserta didik untuk memilih aplikasi yang akan digunakan dalam mengedit foto.
- c. Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan pengeditan foto yang kurang sempurna, antara lain foto yang miring, kurang tajam, dan kurang pencahayaan.
- d. Guru meminta peserta didik membandingkan foto sebelum dan sesudah diedit.
- e. Kemudian guru meminta pendapat peserta didik atas apa yang telah mereka kerjakan.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Artinya untuk peserta didik yang masih ingin menambah pengetahuan, dapat melanjutkan dengan materi pengayaan. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

Materi Pengayaan:

Teknik *Panning*

Salah satu teknik fotografi yang biasa digunakan ialah teknik *panning*. Dengan teknik *panning*, benda yang bergerak cepat seolah-olah terlihat diam atau gerakannya menjadi membeku. Teknik *panning* dilakukan dengan cara kamera digerakkan searah dengan arah gerakan objek yang sedang dibidik sehingga objek akan terlihat lebih fokus, sementara

background akan tampak kabur atau *blur*. Teknik *panning* biasa dan sering digunakan untuk pengambilan foto *news*, foto *sport*, dan foto *human interest*.

Untuk referensi buku yang memuat teknik *panning* dapat menggunakan buku tentang fotografi digital.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian	: Tertulis (<i>Open Book</i>)
Bentuk soal	: Uraian
Langkah	: Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Teknologi peralatan kamera fotografi sekarang ini sudah banyak berkembang dalam teknologi digital. Tuliskan jenis-jenis kamera digital yang kalian ketahui!

Jawab:

Berikut jenis-jenis kamera.

- Kamera ukuran kecil: kamera digital saku, kamera *smartphone*
 - Kamera ukuran menengah: kamera *bridge*, kamera *mirrorless*, kamera mikro 4/3 (*Micro Four Thirds/MFT*)
 - Kamera DSLR
2. Perkembangan teknologi digital pada kamera fotografi lambat laun meninggalkan peralatan fotografi analog. Jelaskan perbedaan antara peralatan kamera digital dan kamera analog!

Jawab:

Berikut perbedaan kamera digital dan analog.

- Kamera digital: cenderung belum maksimal dalam menangkap cahaya sehingga hasil gambar yang didapat cenderung lebih kontras saja.

- Kamera analog: cenderung lebih efektif dan maksimal hasilnya dalam menangkap semua cahaya yang dipantulkan oleh matahari.
3. Suatu teknologi pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam perkembangannya. Apa saja kelebihan dan kekurangan kamera digital?

Jawab:

Kelebihan kamera digital sebagai berikut.

- Hasil pemotretan dapat dilihat secara langsung karena memiliki layar LCD.
- Penggunaannya lebih mudah dan proses pengiriman foto dapat dilakukan secara elektronik.
- Hasil pemotretan dapat disimpan secara permanen dan warna pada hasil foto tidak berubah walaupun disimpan dalam jangka waktu lama.

Kekurangan kamera digital sebagai berikut.

- Harga kamera digital relatif mahal karena memiliki resolusi yang tinggi.
 - Sistem operasinya menggunakan baterai dan memiliki baterai cadangan.
 - Terdapat *noise* dan artefak pada gambar untuk penggunaan ISO yang tinggi.
4. Kelebihan kamera DSLR sebagai kamera digital pilihan bagi banyak fotografer profesional salah satunya ialah tersedianya pilihan lensa yang dapat dilepas pasang. Apa saja jenis-jenis lensa kamera DSLR?

Jawab:

Lensa makro, lensa *wide*, lensa *fixed*, dan lensa *fish eye*.

5. Dalam suatu produksi fotografi menggunakan kamera DSLR, fotografer harus memahami teknik-teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambar. Jelaskan tiga macam teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan (*angle*)!

Jawab:

Extreme close up, *big close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, dan *medium long shot*.

6. Misalkan kalian melakukan pemotretan menggunakan kamera DSLR, tetapi kondisinya berada di luar ruangan pada pukul 10.00 dan cahaya matahari cukup terang. Hal apa sajakah yang perlu kalian atur pada kamera DSLR?

Jawab:

Mengatur ISO dan *shutter speed* pada kamera.

7. Pemotretan di luar ruangan yang bagus biasanya dilakukan pada jam-jam emas karena hasil pencahayaan dapat diperoleh secara maksimal. Tuliskan jam-jam emas untuk pelaksanaan fotografi saat di luar ruangan! Peralatan pendukung apa saja yang dapat digunakan pada pemotretan luar ruangan?

Jawab:

Jam-jam emas untuk pelaksanaan fotografi luar ruangan ialah saat cahaya matahari sudah redup tetapi langit masih berwarna biru, biasanya sebelumnya pukul dua belas siang atau sore hari saat posisi cahaya matahari cukup rendah. Peralatan pendukung yang digunakan antara lain tripod atau monopod, tudung lensa, *slider*, filter, *stabilizer*, dan *dry box*.

8. Dalam penggunaan kamera digital terdapat fitur AF pada kamera. Apa yang dimaksud dengan AF pada kamera digital dan terdiri atas apa saja macamnya?

Jawab:

AF merupakan fungsi kamera untuk otomatis memfokuskan pada subjek atau benda. Macam-macam AF: AF-S (*single-shot AF*), AF-C (*continuous AF*), dan AF-A (*automatic AF*).

9. Salah satu keindahan fotografi dengan kamera DSLR ialah adanya ruang tajam pada hasil gambar fotonya. Apa saja yang memengaruhi ruang tajam pada gambar foto?

Jawab:

Bergantung pada penggunaan *aperture* atau diafragma lensa. Semakin lebar bukaan *aperture*, maka semakin sempit area tajam pada gambar, begitu pun sebaliknya.

10. Penggunaan peralatan kamera DSLR perlu memperhatikan beberapa hal agar kamera tersebut tidak ada kendala ketika pemakaiannya. Hal-hal apa saja yang dapat merusak kamera DSLR? Jelaskan bagaimana menghindari masing-masing hal tersebut!

Jawab:

Pastikan kamera tidak terkena air, menjauhkan langsung kamera dari sinar matahari, menggunakan pelindung lensa dan layar kamera, membersihkan tustel secara rutin, dan menyimpan kamera di tas khusus (*dry box*)

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- a. Bagaimana pendapat kalian tentang materi fotografi kali ini? Apakah materi ini menyenangkan?

- b. Dapatkah kalian menyebutkan pokok-pokok materi yang telah kalian pelajari?
- c. Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mengikuti materi penerapan prinsip *aperture* (diafragma lensa) dan kecepatan rana (*shutter speed*) pada sebuah pengambilan objek gambar?
- d. Selanjutnya apa yang akan kalian lakukan agar dapat mengembangkan materi ini?

2. Refleksi Guru

- a. Dari tahapan pembelajaran tatap muka berbasis *discovery learning*, tahapan mana yang menurut guru mengalami kendala?
- b. Apa saja kendala yang dihadapi?
- c. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki tahapan tersebut?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

Skor Penilaian :

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

Tema Produk :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan				
2.	Kekompakan pembagian kerja				
3.	Konsep karya				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Praktik Kerja

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor		
1.	Persiapan Kerja	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Seragam digunakan dengan lengkap • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang 			
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100	
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84	
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69	
			Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
	b. Mempersiapkan alat dan bahan	Kriteria unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi yang akan digunakan sudah terinstal • Bahan gambar yang akan digunakan sudah tersedia • Kerapian diperhatikan dengan baik 			
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100	
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84	
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69	
			Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA					
2.	Proses dan Hasil Kerja				
			a. Kemampuan menggunakan kamera atau <i>smartphone</i> untuk fotografi	Kemampuan menggunakan kamera atau <i>smartphone</i> untuk fotografi sangat terampil	SK/85–100
				Kemampuan terampil dalam menggunakan kamera atau <i>smartphone</i> untuk fotografi	K/70–84
				Kemampuan menggunakan kamera atau <i>smartphone</i> untuk fotografi cukup terampil	CK/65–69

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
		Kemampuan menggunakan kamera atau <i>smartphone</i> untuk fotografi kurang terampil	BK/0–64	
	b. Kemampuan pengambilan foto	Foto dibuat dengan kriteria sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Relevansi dengan tema • Menarik • Orisinalitas • Kreativitas 		
		Memenuhi empat kriteria	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria	BK/0–64	
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA				
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja 		
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64	
RATA-RATA SIKAP KERJA				
4.	Waktu			
		Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
			Selesai tepat waktu	K/70–84
			Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Maylinda Ambarwati dan Dwi Kurnia Kuswahyuni
ISBN : 978-623-194-050-6

PANDUAN KHUSUS SEMESTER 2

Bab 3 Komputer Grafis



A. PENDAHULUAN

Materi “Komputer Grafis” merupakan materi tentang bagaimana peserta didik dapat dapat mengoperasikan komputer grafis untuk membuat, mengolah, dan mengedit suatu objek sehingga menghasilkan karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Karya DKV seperti poster, brosur, kemasan, dan sebagainya kebanyakan hasil akhirnya diolah menggunakan komputer grafis. Materi “Komputer Grafis” merupakan penerapan dari semua materi sebelumnya, terutama untuk materi Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri DKV, Sketsa dan Ilustrasi, Tipografi, serta Fotografi Dasar.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada Bab 3 Komputer Grafis ialah peserta didik diharapkan:

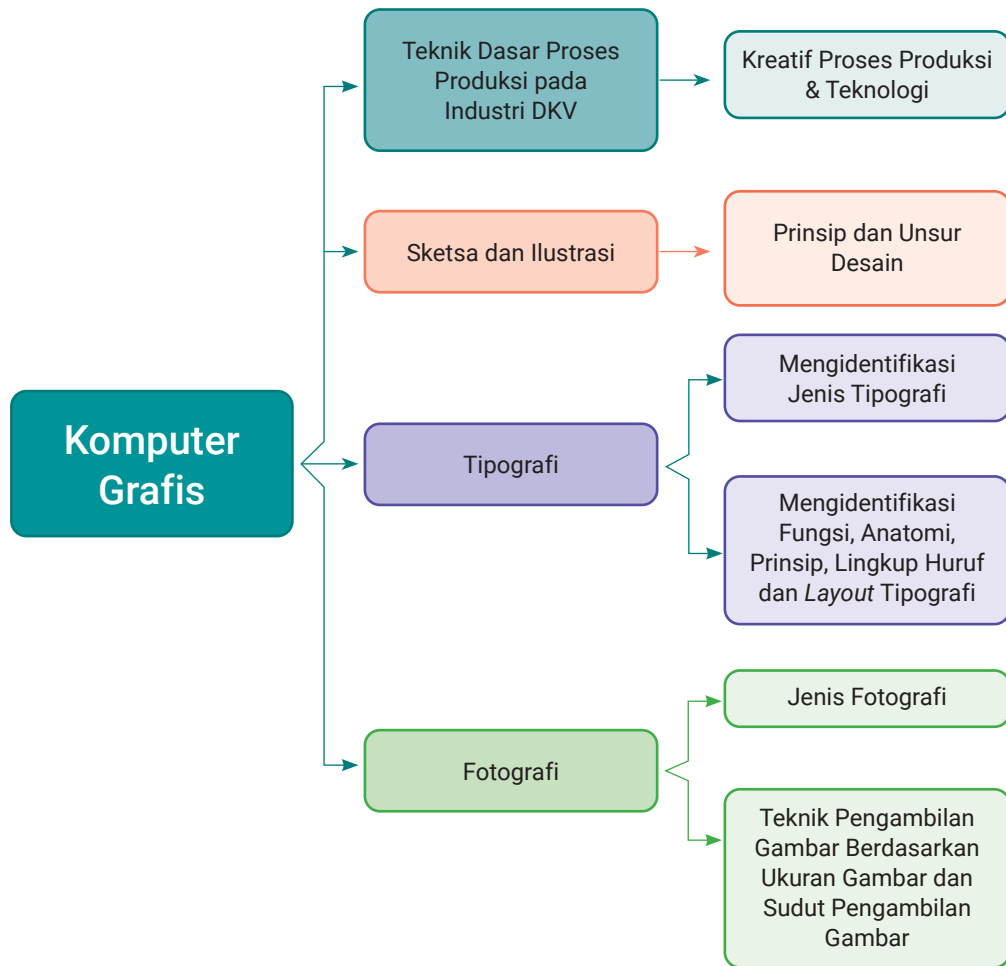
- a. memahami pengoperasian perangkat lunak untuk desain;
- b. memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual; serta
- c. menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

2. Kata Kunci

Bitmap, vektor, format gambar, perangkat lunak, desain

3. Peta Materi

Berikut peta materi hubungan materi Bab 3 dengan materi lain yang terkait.



B. APERSEPSI

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dapat dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia atau menuliskan di papan tulis dengan menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - a. Aplikasi desain apa yang kalian ketahui?
 - b. Apa kegunaan dari aplikasi tersebut?

C. KETERAMPILAN PRASYARAT

Untuk materi “Komputer Grafis” masih memerlukan keterampilan dasar sebagai dasar dalam mengikuti kegiatan belajar, yaitu setidaknya peserta didik sudah pernah dan dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan benar.

D. MATERI ESENSIAL

Materi yang akan diberikan kepada peserta didik pada bab ini lebih mengutamakan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi berbasis desain grafis. Sebenarnya dalam pengenalan aplikasi berbasis desain ini guru dibebaskan untuk menentukan aplikasi apa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Namun, karena sampai saat ini aplikasi Photoshop, Illustrator, dan CorelDRAW adalah aplikasi yang paling banyak digunakan, maka ketiga aplikasi itulah yang akan digunakan mewakili aplikasi yang lainnya.

Berikut materi esensial yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1. Bitmap dan Vektor

Materi yang dijelaskan adalah pengertian bitmap dan vektor, kelebihan dan kekurangannya, kapan aplikasi tersebut digunakan, serta format penyimpanan apa saja yang dihasilkan aplikasi tersebut yang sesuai dengan kebutuhan desain grafis.

Tabel 3.1 Perbedaan Gambar Bitmap dan Vektor

	Gambar Bitmap	Gambar Vektor
Pengertian	Gambar yang tersusun dari kumpulan piksel.	Gambar yang tersusun dari perhitungan matematis yang menghasilkan objek geometris.
Resolusi	Dipengaruhi oleh resolusi. Semakin besar resolusi, semakin bagus kualitas gambar.	Tidak dipengaruhi oleh resolusi.

	Gambar Bitmap	Gambar Vektor
Jika Diperbesar	Gambar akan pecah, kabur, atau rusak.	Tidak akan berpengaruh, gambar akan tetap bagus dan tidak pecah.
Ukuran Penyimpanan	Memerlukan tempat penyimpanan yang besar.	Memerlukan tempat penyimpanan yang kecil.
Penggunaan	Untuk gambar yang kompleks, menggunakan banyak warna dan gradasi. Contohnya foto.	Untuk gambar atau ilustrasi geometris sederhana, menggunakan warna solid dan gradasi dengan sedikit variasi warna. Contohnya logo dan desain sederhana.
Aplikasi	Adobe Photoshop, SAI, Microsoft Paint, Corel Photo Paint, dan sebagainya.	CorelDRAW, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand, dan sebagainya.
Format Penyimpanan	PSD, TIFF, JPG, JPEG, GIF, BMP, PDF	AI, CDR, FH, EPS, PDF
Kualitas	Dipengaruhi oleh jumlah piksel atau resolusi.	Tidak dipengaruhi oleh jumlah piksel atau resolusi.

2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis

Berikut beberapa perangkat lunak desain grafis yang masih banyak digunakan.

- a. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah/mengedit gambar, membuat gambar, *layout* sederhana gambar, pemberian efek pada gambar, dan berbasis bitmap. Contohnya Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, dan sebagainya.
- b. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain suatu karya visual sederhana, *layout* sederhana gambar, dan berbasis percetakan/vektor. Contohnya CorelDRAW, Adobe Illustrator, dan sebagainya.
- c. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *layout* majalah, tabloid, koran, buku, dan sebagainya. Contohnya Adobe InDesign, Adobe FrameMaker, dan sebagainya.

- d. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat bentuk tiga dimensi atau modeling. Contohnya 3D Max, Blender, Maya, dan sebagainya.
- e. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi dua dimensi. Contohnya Adobe Flash, Anime Studio, dan sebagainya.
- f. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit video. Contohnya Adobe Premiere, Sony Vegas, dan sebagainya.

3. Pengenalan Penggunaan Perangkat Lunak Desain Grafis

Materi yang dipelajari adalah pengenalan area kerja, cara penggunaan *tools*, cara membuat gambar dengan *shape* yang sudah disediakan, menggambar sebuah objek baru, cara memberi warna solid dan gradasi, macam-macam cara menyeleksi gambar, cara penggunaan *layer*, cara menggabungkan beberapa gambar, cara menggunakan fitur-fitur lainnya, cara mengedit gambar, cara memberikan efek, cara menyimpan hasil kerja, dan sebagainya.

Alternatif:

Untuk aplikasi yang digunakan boleh diganti, disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan.

E. PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

Penilaian sebelum pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan pada jawaban yang dipilih. Dari sini guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.

Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain logo adalah CorelDRAW.	✓	
	Alasannya: Salah satu aplikasi untuk mendesain logo adalah CorelDRAW.		
2.	Kalau kita mendesain logo menggunakan Photoshop, maka hasilnya berupa gambar berbasis vektor.		✓
	Alasannya: Semua gambar yang dihasilkan oleh aplikasi Photoshop akan berupa gambar berbasis bitmap.		
3.	Adobe Flash adalah salah satu aplikasi berbasis bitmap.		✓
	Alasannya: Walaupun Adobe Flash digunakan untuk membuat animasi 2D, tapi gambar yang dihasilkan adalah vektor.		
4.	Ketika akan mendesain tata letak sebuah majalah atau buku bacaan, maka aplikasi yang paling tepat digunakan adalah InDesign.	✓	
	Alasannya: Salah satu kegunaan dari InDesign ialah mempermudah <i>layout</i> buku atau majalah.		
5.	Gambar yang berbasis vektor akan memerlukan tempat penyimpanan yang lebih kecil daripada gambar bitmap.	✓	
	Alasannya: Gambar vektor tidak terpengaruh oleh resolusi suatu gambar.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

F. PANDUAN PEMBELAJARAN

1. Subpokok Materi 1



Subpokok Materi

Menjelaskan Pengertian Jenis Perangkat Lunak Berbasis Bitmap dan Vektor



Alokasi Waktu

6 JP (disajikan dalam satu minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam satu kali pertemuan (6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 1

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pengoperasian perangkat lunak untuk desain (berbasis bitmap dan vektor).

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *cooperative script* dengan tahapan sebagai berikut.

- Guru meminta peserta didik untuk saling berpasangan, dapat dengan cara diundi atau ditetapkan melalui nomor absen.
- Guru membagikan materi tentang perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk mereka pelajari dan setiap peserta didik diminta untuk membuat ringkasannya.
- Guru membagi materi menjadi dua bagian, perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor. Guru bersama peserta didik menetapkan siapa yang berperan sebagai pembicara materi pertama dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

- 1) Pembicara bertugas:
 - membacakan ringkasan yang telah dibuatnya secara lengkap dan rinci, serta
 - memasukkan ide pokok materi yang disampaikan.
 - 2) Pendengar bertugas:
 - menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide pokok yang kurang lengkap, serta
 - membantu mengingat/menghafal ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- d. Guru meminta mereka bertukar peran pada materi kedua. Peserta didik yang semula sebagai pembicara menjadi pendengar dan begitu sebaliknya. Lakukan hal yang sama seperti sebelumnya.
- e. Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dari hasil kegiatan *cooperative script* ini.

2. Subpokok Materi 2



Subpokok Materi

Menerapkan Penggunaan Perangkat Lunak dalam Perancangan dan Proses Produksi dalam Eksekusi Kerja Desain Komunikasi Visual



Alokasi Waktu

60 JP (disajikan dalam lima minggu)

Rancangan pembelajaran pada contoh ini disajikan dalam sepuluh kali pertemuan (masing-masing 6 JP). Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi pengenalan aplikasi berbasis vektor/Adobe Illustrator (Ai) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar yang berhubungan dengan maksud dan tujuan pengenalan aplikasi berbasis vektor (Ai), seperti area kerja Ai, *tools* Ai, fitur-fitur yang sering digunakan, dan efek yang dapat dihasilkan Ai.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru mendemonstrasikan cara membuka aplikasi Ai, cara menggunakan *tools* pada Ai, dan cara menggunakan fitur-fitur pada Ai. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan bahan dan perangkat lunak yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara mengoperasikan Ai. Misalnya membuat karya berbasis bentuk geometri (*shape*).

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk aplikasi yang digunakan, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili aplikasi berbasis vektor dan bitmap.

Keselamatan Kerja:

Untuk kegiatan praktik menggambar, guru memperhatikan posisi duduk peserta didik saat di depan komputer atau laptop, apalagi jika dalam waktu yang lama. Jika sudah terlalu lama di depan komputer, guru sebaiknya sering mengingatkan peserta didik untuk melakukan peregangan.



Gambar 3.1 Contoh Karya Geometri

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 2

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor untuk karya Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi menggunakan fitur *Pathfinder* pada Ai atau fitur *Shaping* pada CorelDRAW dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar cara penggunaan fitur *Pathfinder*, yaitu menggunakan beberapa objek untuk menghasilkan objek baru.

b. Tahapan demonstrasi teknik

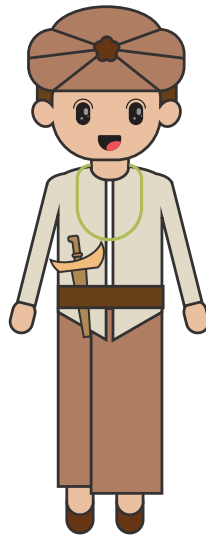
Guru mendemonstrasikan fitur-fitur yang ada pada *Pathfinder Ai*. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara mengoperasikan Ai, yaitu membuat karya yang dihasilkan menggunakan fitur *Pathfinder*.



Gambar 3.2 Contoh Karya Pathfinder
Sumber: Zahra (2022)

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas (pengenalan fitur *Pathfinder*).

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 3

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat logo berbasis vektor dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar contoh-contoh logo, serta menjelaskan bagaimana cara membuat logo yang benar, menarik, bermakna, dan sesuai tema.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru mendemonstrasikan cara membuat logo sederhana. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara membuat logo dengan tema yang telah ditentukan. Misalnya membuat logo DKV dengan alternatif desainnya.



Gambar 3.3 Contoh Desain Logo

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas (pembuatan logo yang menarik, bermakna, dan sesuai tema).

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 4

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat *flat design* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar contoh *flat design*, dan menjelaskan bagaimana cara membuatnya.

b. Tahapan demonstrasi teknik

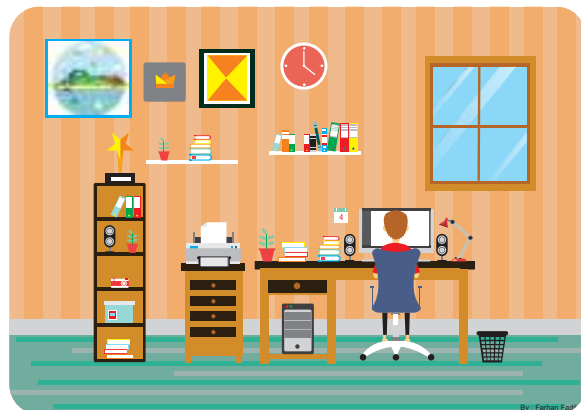
Guru mendemonstrasikan tip dan trik membuat *flat design* yang menarik. Peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen membuat *flat design* yang menarik.



Gambar 3.4 Contoh *Flat Design*
Sumber: Farhan (2019)

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 5

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi mengenal aplikasi berbasis bitmap (Photoshop) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar area kerja, *tools*, *layer*, fitur-fitur yang sering digunakan pada aplikasi Photoshop, serta menjelaskan fungsi dan kegunaannya.

b. Tahapan demonstrasi teknik

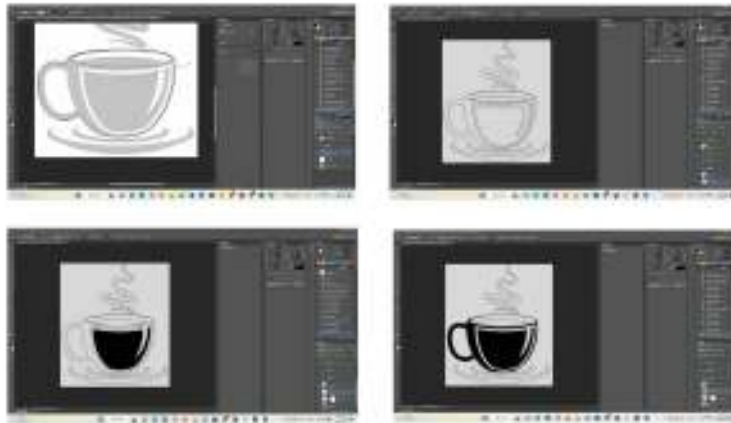
Guru mendemonstrasikan cara menggunakan area kerja, *tools*, *layer*, dan fitur-fitur yang sering digunakan pada aplikasi Photoshop. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara menggunakan area kerja, *tools*, *layer*, dan fitur-fitur yang sering digunakan pada aplikasi Photoshop. Misalnya menjiplak gambar dan memberi warna.



Gambar 3.5 Menjiplak Gambar pada Photoshop
Sumber: Farhan (2019)

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 6

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi mengedit dan menyeleksi gambar menggunakan bermacam cara serta menggabungkannya dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar contoh hasil edit dan seleksi, serta menggabungkan gambar.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru mendemonstrasikan cara mengedit dan menyeleksi gambar dengan bermacam cara pada aplikasi Photoshop. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara mengedit dan menyeleksi gambar pada aplikasi Photoshop. Misalnya membuat wajah orang dari gabungan gambar buah dan sayuran.

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.



Gambar 3.6 Contoh Menyeleksi Gambar

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat *digital painting* menggunakan Photoshop dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar contoh *digital painting*.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru mendemonstrasikan cara membuat *digital painting* pada aplikasi Photoshop. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara membuat *digital painting*.



Gambar 3.7 Contoh *Digital Painting*

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 8

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat rekayasa foto menggunakan Photoshop dengan tahapan sebagai berikut.

a. Tahapan mengidentifikasi topik

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menampilkan gambar contoh rekayasa foto.

b. Tahapan demonstrasi teknik

Guru mendemonstrasikan cara merekayasa foto menggunakan fitur di aplikasi Photoshop. Peserta didik mengikuti langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru.

c. Tahapan observasi alat dan bahan

Guru mengingatkan peserta didik mempersiapkan diri dalam konteks keselamatan kerja serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

d. Tahapan eksperimen

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan eksperimen cara merekayasa foto.



Gambar 3.8 Contoh Rekayasa Foto
Sumber: Ari (2021)

e. Tahapan presentasi/penilaian

Guru mengamati serta menilai proses dan hasil kerja peserta didik.

Alternatif:

Untuk karya yang akan dibuat, silakan disesuaikan dengan keadaan. Usahakan dapat mewakili materi yang sedang dibahas.

*Rubrik penilaian kegiatan tugas mandiri dapat dilihat di bagian akhir bab ini.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 9

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat efek pada foto menggunakan Photoshop dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru meminta peserta didik mencari referensi dan mempelajari cara membuat macam-macam efek pada Photoshop.



Gambar 3.9 Contoh Efek Desain
Sumber: Zahra (2022)

- b. Kemudian guru meminta peserta didik mengaplikasikannya dalam sebuah karya.
- c. Guru memantau proses kerja peserta didik.
- d. Guru memberi masukan dan menilai hasil kerja peserta didik.



Rancangan Pembelajaran

Pertemuan 10

Alokasi Waktu

6 JP x 45 Menit

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan kegiatan praktik langsung yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam materi membuat foto fantasi menggunakan Photoshop dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Guru meminta peserta didik mencari referensi contoh gambar fantasi yang berasal dari gabungan gambar.

- b. Guru meminta peserta didik mencari bahan gambar yang sesuai.
- c. Kemudian guru meminta peserta didik mengaplikasikannya dalam sebuah karya.



Gambar 3.10 Contoh Gambar Fantasi
 Sumber: Zahra (2022)

- d. Guru memantau proses kerja peserta didik.
- e. Guru memberi masukan dan menilai hasil kerja peserta didik.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan remedial disiapkan untuk mengakomodasi peserta didik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri. Untuk peserta didik yang masih ingin mengembangkan diri, dapat melanjutkan dengan kegiatan pengayaan berupa pembuatan karya pengeditan gambar dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Untuk peserta didik yang masih kurang dari yang diharapkan, maka dilaksanakan remedial dengan cara mengulang materi yang belum dimengerti dengan sistem tutor sebaya.

H. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian mandiri atau uji kompetensi diberikan kepada peserta didik agar guru dapat melihat sejauh mana materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

Jenis penilaian : Tertulis (*Open Book*)
Bentuk soal : Uraian
Langkah : Peserta didik diminta mengerjakan soal di buku tulis secara mandiri

Soal penilaian mandiri beserta jawabannya:

1. Komputer grafis menjadi salah satu hal yang sangat diperlukan. Misalnya saja pada dunia perfilman, desain grafis, bahkan dunia *game*. Jelaskan pengertian dari komputer grafis!

Jawab:

Komputer grafis dapat diartikan sebagai proses penyimpanan atau manipulasi dari suatu model, gambar, dan grafik yang berkaitan dengan desain.

2. Bagaimanakah kualitas gambar agar tetap baik tanpa bergantung pada vektor?

Jawab:

Memiliki resolusi atau ukuran gambar yang besar.

3. Jelaskan perbedaan yang terdapat pada gambar vektor dan bitmap!

Jawab:

- Gambar vektor: garis-garis akan membentuk suatu kurva atau bidang yang memiliki warna isian (*fill*) dan *outline* atau *stroke* yang dapat diubah. Gambar vektor bukan terbentuk dari kumpulan titik. Apabila gambar tersebut diperbesar, tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambarnya tetap baik.
- Gambar bitmap: gambar yang terbentuk dari kumpulan titik yang disebut dengan piksel dalam suatu *grid* dan pada masing-masing piksel mempunyai lokasi serta warna tersendiri yang secara keseluruhan membentuk sebuah tampilan gambar. Gambar bitmap dapat terlihat kehalusannya, yaitu bergantung pada resolusi dan jumlah titik atau piksel yang membentuk gambar tersebut.

4. Format yang digunakan pada penyimpanan gambar vektor, antara lain Ai (Adobe Illustrator), CDR (CorelDRAW), dan CMX(Corel Exchange). Jelaskan kelebihan dari gambar vektor!

Jawab:

Gambar jenis vektor dapat diubah ke dalam bentuk dan ukuran tanpa harus menurunkan kualitas grafisnya. Proses pembuatan gambar dan edit gambar terbilang sangat mudah. Hasil grafis vektor dapat dicetak dengan kualitas terbaik.

5. Tuliskan karya yang dapat dihasilkan dari program berbasis vektor!

Jawab:

Pembuatan logo, desain *packaging* atau kemasan, kartu nama, dan sebagainya.

6. Jelaskan mengapa *space* penyimpanan vektor lebih kecil dengan kualitas gambar tetap baik apabila dibandingkan dengan gambar bitmap!

Jawab:

Karena kualitas gambar vektor tidak bergantung pada banyaknya piksel. Berbeda dengan bitmap yang kualitas gambarnya bergantung pada banyaknya piksel.

7. Untuk memperhalus hasil pembuatan vektor atau bitmap terdapat raster. Apa yang dimaksud dengan raster?

Jawab:

Gambar raster dapat disebut juga gambar bitmap, yaitu gambar yang terdiri atas piksel atau titik-titik yang grafisnya akan dipengaruhi oleh berapa banyak piksel yang ada pada gambar. Apabila gambar diperbesar, akan terlihat kumpulan kotak piksel.

8. Apakah objek gambar yang terdapat di program vektor dapat diedit atau diolah kembali di program bitmap?

Jawab:

Objek gambar dapat diolah kembali di program bitmap.

9. Dalam desain grafis, ada yang disebut dengan sistem pewarnaan CMYK dan RGB. Tuliskan hasil desain grafis yang memanfaatkan sistem pewarnaan CMYK!

Jawab:

Poster, pamflet, brosur, kartu nama, dan *packaging*.

10. Mengapa pada desain web dan desain media interaktif terjadi perbedaan warna apabila dilakukan pencetakan menggunakan *inkjet printer*?

Jawab:

Karena pada dasarnya desain web dan desain interaktif menggunakan pewarnaan RGB yang desainnya bersifat digital. Metode warna menggunakan warna aditif. Apabila dicetak, terjadi perbedaan warna.

Pedoman Penskoran

Skor penilaian:

- Skor perolehan tiap soal maksimum 10
- Skor maksimum 100

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi peserta didik dan guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

- a. Bagaimana pendapat kalian tentang materi kali ini? Apakah menarik?
- b. Apakah kalian mendapatkan kendala dalam mengikuti materi komputer grafis?



- c. Apakah setelah mempelajari materi komputer grafis, kalian sudah merasa dapat mengoperasikan perangkat lunak untuk desain grafis?
- d. Selanjutnya apa yang akan kalian lakukan agar dapat mengembangkan materi ini?

2. Refleksi Guru

- a. Dari beberapa model pembelajaran yang digunakan, adakah yang masih belum tepat untuk materi komputer grafis?
- b. Apa saja kendala yang dihadapi?
- c. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki tahapan tersebut?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!

J. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Kegiatan Tugas Kelompok

Skor Penilaian :

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

Tema Produk :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20–39)	Cukup (40–59)	Baik (60–79)	Sangat Baik (80–100)
1.	Persiapan				
2.	Kekompakan pembagian kerja				
3.	Konsep karya				
4.	Proses dan hasil kerja				
5.	Sikap kerja				

Nilai = Skor maksimum

2. Rubrik Penilaian Praktik Kerja

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
1.	Persiapan Kerja			
		a. Mempersiapkan penampilan diri	Kriteria unjuk kerja: • Seragam digunakan dengan lengkap • Penampilan diri diperhatikan dengan baik • Bersikap tenang	
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
	b. Mempersiapkan alat dan bahan	Kriteria unjuk kerja: • Aplikasi yang akan digunakan sudah terinstal • Bahan gambar yang akan digunakan sudah tersedia • Kerapian diperhatikan dengan baik		
			Memenuhi tiga kriteria unjuk kerja	SK/85–100
			Memenuhi dua kriteria unjuk kerja	K/70–84
			Memenuhi satu kriteria unjuk kerja	CK/65–69
		Tidak memenuhi ketiga kriteria unjuk kerja	BK/0–64	
RATA-RATA PERSIAPAN KERJA				
2.	Proses dan Hasil Kerja			
		a. Kemampuan menggunakan aplikasi berbasis vektor atau bitmap	Kemampuan menggunakan aplikasi berbasis vektor atau bitmap sangat terampil	SK/85–100
			Kemampuan terampil menggunakan aplikasi berbasis vektor atau bitmap	K/70–84
			Kemampuan menggunakan aplikasi berbasis vektor atau bitmap cukup terampil	CK/65–69
			Kemampuan menggunakan aplikasi berbasis vektor atau bitmap kurang terampil	BK/0–64

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor	
	b. Kemampuan membuat desain atau karya DKV	Karya DKV dibuat dengan kriteria sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Relevansi dengan tema • Menarik • Orisinalitas • Kreativitas 		
		Memenuhi empat kriteria	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria	BK/0–64	
RATA-RATA PROSES DAN HASIL KERJA				
3.	Sikap Kerja	Sikap kerja yang diperlihatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Kerapian dalam bekerja • Kedisiplinan dalam bekerja • Ketelitian dalam bekerja • Ketekunan dalam bekerja 		
		Memenuhi empat kriteria sikap kerja	SK/85–100	
		Memenuhi tiga kriteria sikap kerja	K/70–84	
		Memenuhi dua kriteria sikap kerja	CK/65–69	
		Memenuhi kurang dari dua kriteria sikap kerja	BK/0–64	
RATA-RATA SIKAP KERJA				
4.	Waktu			
		Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	SK/85–100
			Selesai tepat waktu	K/70–84
			Selesai setelah waktu berakhir	BK/0–69

Keterangan:

Komponen dan indikator disesuaikan dengan keterampilan yang akan dinilai

- **SK** : Sangat Kompeten
- **K** : Kompeten
- **CK** : Cukup Kompeten
- **BK** : Belum Kompeten

Pengolahan Nilai Praktik Kerja

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NP
	1	2	3	4	5
Rata-rata skor perolehan					
Skor maksimum					
Bobot*	20%	40%	20%	20%	
NK					

*Bobot dapat diubah sesuai dengan keperluan

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimum** merupakan skor maksimum per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimum

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

KUNCI JAWABAN LATIHAN SOAL

SEMESTER 1

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. A | 21. E | 31. C |
| 2. A | 12. E | 22. B | 32. B |
| 3. E | 13. A | 23. A | 33. A |
| 4. D | 14. B | 24. A | 34. B |
| 5. A | 15. B | 25. A | 35. B |
| 6. C | 16. B | 26. C | 36. A |
| 7. D | 17. B | 27. C | 37. E |
| 8. A | 18. D | 28. A | 38. B |
| 9. A | 19. B | 29. C | 39. E |
| 10. A | 20. A | 30. C | 40. A |

SEMESTER 2

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. E | 21. B | 31. E |
| 2. A | 12. A | 22. D | 32. D |
| 3. D | 13. E | 23. A | 33. A |
| 4. D | 14. E | 24. D | 34. C |
| 5. C | 15. B | 25. D | 35. D |
| 6. B | 16. A | 26. B | 36. A |
| 7. C | 17. A | 27. D | 37. C |
| 8. A | 18. D | 28. A | 38. C |
| 9. C | 19. C | 29. C | 39. A |
| 10. B | 20. B | 30. D | 40. E |



Glosarium

animator	seseorang yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak.
apersepsi	penghayatan tentang segala sesuatu yang menjadi dasar untuk menerima ide-ide baru.
aperture	salah satu spesifikasi yang penting pada kamera DSLR dan <i>smartphone</i> .
augmented reality	teknologi penggabungan secara <i>real-time</i> terhadap konten digital yang dibuat oleh komputer.
bodystorming	teknik memunculkan ide dengan cara mengalami secara fisik situasi yang menjadi masalah.
creativepreneur	seseorang yang memulai atau menjual bisnisnya menggunakan ide kreatif.
desain grafis	proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.
fotografer	orang yang membuat gambar dengan cara menangkap cahaya dari subjek gambar dengan kamera.
freelancer	seseorang yang bekerja sendiri dan tidak berkomitmen kepada perusahaan.
ilustrator	seniman yang berprofesi khusus di bidang seni rupa, umumnya sebagai pencipta atau penyedia gambar.
job profile	instrumen perusahaan untuk mendefinisikan pembagian tugas, tujuan pekerjaan, dan kompetensi atau latar belakang pendidikan yang dibutuhkan.
kreativitas	proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan.
layer	lapisan yang digunakan dalam pengeditan gambar digital untuk memisahkan elemen gambar yang berbeda.
leading	jarak spasi vertikal di antara kalimat pada teks.

learning outcomes	suatu ungkapan tujuan pendidikan, merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik.
mockup	gambaran nyata terkait konsep yang tengah diolah.
piktograf	gambar yang digunakan untuk mengekspresikan atau menyampaikan arti dari suatu benda.
recycling	proses mendaur ulang limbah dengan cara menghancurkan bahan tersebut, lalu dibentuk menjadi barang jadi.
reuse	menggunakan kembali produk yang sudah terpakai.
salindia	tayangan yang menampilkan teks, gambar, suara, atau video, digunakan untuk keperluan presentasi.
segitiga exposure	istilah yang merujuk pada tiga elemen dasar pada <i>exposure</i> , yaitu <i>aperture</i> , <i>shutter speed</i> , dan ISO.
shutter speed	semacam tirai yang ada di depan lembaran film sebagai media perekam yang bekerja dengan prinsip membuka dan menutup seperti daun pintu.
stimulus	bagian dari respons stimuli yang berhubungan dengan perilaku.
technopreneur	sebutan untuk seorang wirausaha yang memanfaatkan perkembangan teknologi.
tools	alat atau benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, seperti perkakas pada suatu aplikasi <i>software</i> .
videografer	seseorang yang bertanggung jawab untuk merekam atau membuat produksi video.
virtual reality	sebuah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer.



Daftar Pustaka

- Anggraena, Yogi, Dion Ginanto, Nisa Felicia, Ardanti Andiarti, Indriyati Herutami, Leli Alhapip, Setiyo Iswoyo, Yayuk Hartini, dan Rizal Listyo Mahardika. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Pemerintah Indonesia, 2022.
- Budiyanto, Agus Krisno. *Sintaks 45; Model Pembelajaran dalam Student Center Learning*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang, 2016.
- Hamidah, Hasanatul, Rabbani, Talitha Ardelia Syifa, Fauziah, Susi, Puspita, Rizma Angga, Gasalba, Reski Alam, dan Nirwansyah Nirwansyah. *HOTS-Oriented Module; Project-Based Learning*. Jakarta: SEAMEO QITEP in Language, 2020.
- Handoko, Priyo. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Hussein, Ananda Sabil. *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press, 2018.
- Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. *Models of Teaching Edisi 8*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Pemerintah Indonesia, 2022.
- Kusmana, Dody. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI Cetakan ke-2*. Bogor: Yudhistira, 2019.
- Rhem, James. *Using Reflection and Metacognition to Improve Student Learning; Across The Disciplines, Across The Academy*. Stylus Publishing, 2013.

Satria, Rizky, Pia Adiprima, Kandi Sekar Wulan, dan Tracey Yani Harjatanaya. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

Schunk. *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Sumber Internet

Design Council. “Framework for Innovation: Design Council’s Evolved Double Diamond”. Diakses pada 28 November 2022. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>

Falahah, Falahah. “*Team-Based Learning* sebagai Salah Satu Pendekatan Metode Pengajaran yang Efektif.” *Jurnal Teknodik* (2019): 048–058. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.546>.

Hermawan, Momon. “Langkah-Langkah Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)”. Diakses pada 7 November 2022. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/project-based-learning/>

Jaison, Tiya. “The Need for A Digital Makeover in The Publishing Industry”. Diakses pada 11 November 2022. <https://suyati.com/blog/the-need-for-a-digital-makeover-in-the-publishing-industry>.

Judi, Hairulliza Mohamad, dan Noraidah Sahari. “Student Centered Learning in Statistics: Analysis of Systematic Review.” *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103 (1996): 844–851. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.406>.

Mahsup, Mashup, Ibrahim Ibrahim, Sintayana Muhardini, Nurjannah Nurjannah, dan Eka Fitriani. “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya.” *Jurnal Kependidikan; Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(3), 609 (2020). <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2673>.

Michaelsen, Larry K., and Michael Sweet. “Team Based Learning. In *New Directions for Teaching and Learning*”, Issue 128 (2011): pp. 41–51. <https://doi.org/10.1002/tl>.

Riadi, Muhclisin. “Model Pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*)”. Diakses pada 7 November 2022. <https://www.kajianpustaka.com/2021/05/model-pembelajaran-scl-student-centered-learning.html>.

Sarip, Imelda Aisah, Kamid Kamid, dan Bambang Hariyadi. “Proses Berpikir Kreatif Siswa Tipe Linguistik dalam Pemecahan Masalah Biologi”. Diakses pada 13 November 2022. <https://media.neliti.com/media/publications/58652-ID-proses-berpikir-kreatif-siswa-tipe-lingu.pdf>



Indeks

A

action photography 201

Adobe

Flash 230, 231

FrameMaker 229

Illustrator 229, 234, 248

InDesign 229

Premiere 230

advertising photography 201

angle 200, 201, 209

Anime Studio 230

apersepsi 37, 63, 87, 111, 141, 199, 227

aperture 200, 212, 219, 221, 255, 256

aplikasi 45, 46, 53, 67, 76, 91, 113, 121,
124, 201, 216, 227, 228, 230, 231, 234,
235, 240, 241, 242, 243, 244, 252, 256

B

bidang 36, 37, 38, 40, 41, 43, 44–49, 51, 54,
55, 56, 72, 74, 76, 79, 86, 88, 89, 90,
91, 93, 94, 102, 104, 111, 125, 127,
131, 135, 144, 201, 248, 255

big close up 201, 218

bird eye 201

bitmap 18, 86, 198, 226, 228, 229, 231, 232,
235, 240, 248, 249, 252

C

close up 201, 209, 218

CMYK 144, 249

CorelDRAW 228, 229, 231, 235, 248

Corel Photo Paint 229

D

desain 39, 41, 45, 46, 47, 56, 62–65, 73, 74,
75, 76, 88, 89, 91, 94, 98, 102, 103,
110, 111, 115, 116, 117, 121, 124, 129,
140, 141, 142, 144, 148, 162, 169, 198,
199, 204, 223, 226, 227, 228, 229, 231,
248, 249, 250, 251, 253, 255

grafis 41, 45, 46, 47, 89, 94, 102,
144, 204, 228, 229, 248, 249,
251, 255

interior 89

Komunikasi Visual 35, 36, 37, 38,
39, 43, 44, 47, 48, 53, 61, 62,

63, 74, 76, 78, 80, 85, 86, 87,
88, 89, 105, 109, 110, 111, 112,
130, 139, 140, 145, 197, 198,
225, 226, 232, 233, 234, 235,
237, 238, 240, 241, 243, 244,
245, 246, 263, 265, 266, 267,
268, 269, 270

digital 40, 67, 86, 88, 89, 90, 91, 97, 98, 102,
103, 113, 131, 138, 140, 142, 144, 165,
198, 200, 203, 206, 215, 216, 217, 218,
219, 243, 250, 255, 257

DKV 36, 37, 38, 41, 44, 45, 48, 49, 51, 54,
55, 56, 62, 64, 67, 72, 79, 80, 86, 87,
88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98,
100, 102, 103, 104, 106, 108, 110, 111,
112, 125, 127, 130, 131, 132, 135, 140,
141, 152, 161, 162, 163, 164, 198, 199,
226, 227, 238, 263, 265, 266

E

ekonomi kreatif 38, 86, 88, 89, 90, 93, 94,
110, 111

extreme close up 201

extreme long shot 201

eye level 201

F

food photography 201

fotografer 36, 55, 78, 200, 202, 210, 218, 255

fotografi 17, 39, 40, 55, 67, 78, 79, 198, 199,
200, 201, 202, 204, 206, 208, 210, 211,
213, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 222,
223, 227, 255

frame in frame 202

freelance 40, 45

frog eye 201

G

gambar 39, 44, 46, 51, 53, 55, 56, 58, 59,
67, 69, 74, 78, 79, 86, 93, 103, 118,
121, 122, 125, 126, 140–143, 145, 148,
149, 150, 151, 152–160, 164, 165, 168,
198, 199, 200, 201, 203, 204, 206, 208,
209–213, 215, 217, 218, 219, 221, 222,
226–234, 236, 237, 239, 240–244, 246,
247, 248, 249, 252, 255

globalisasi 88

golden triangles 202

gradasi 229, 230

grafis 36, 41, 44, 45, 46, 47, 62, 63, 64, 86, 89, 94, 102, 103, 116, 144, 198, 199, 204, 226, 228, 229, 248, 249, 250, 251, 255

guru 37, 38, 41, 45, 47, 53, 54, 57, 63, 64, 68, 70, 74, 75, 77, 81, 87, 88, 91, 93–101, 105, 111, 112, 120, 122–125, 127, 128, 129, 132, 133, 136, 137, 141, 142, 145, 148, 149, 155, 156, 158, 159, 160, 163, 166, 167, 199, 200, 202, 205, 207, 208, 211, 214, 215, 216, 217, 220, 221, 227, 228, 230, 234–250

H

high angle 201

I

ilustrasi 55, 62, 63, 65, 90, 103, 111, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 150, 153, 155, 164, 165, 166, 229, 255

industri 54, 77, 78, 79, 80, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 110, 111, 112, 113, 118, 122, 125, 126, 130, 131, 134, 135, 137

hijau 88, 90, 92, 101, 105

kreatif 86, 88, 91, 93, 101, 102, 110, 111, 112, 113, 118, 125, 126, 131, 134, 135

inovatif 42, 53, 54, 115, 118, 121, 123, 134, 135

ISO 200, 203, 213, 218, 219, 256

J

JPEG 229

K

K3 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 111

kamera 40, 49, 68, 79, 86, 88, 97, 98, 198, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 212, 213, 216, 217, 218, 219, 220, 222, 223, 255

digital 206, 217, 218, 219

DSLR 49, 200, 201, 208, 212, 213, 218, 219, 255

karya 42, 45, 46, 54, 58, 62, 63, 67, 76, 79, 86, 88, 89, 93, 101, 113, 118, 120, 121, 124, 125, 126, 133, 137, 140, 144, 146, 152, 155, 156, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 167, 198, 201, 208, 210, 213,

221, 226, 229, 234, 236, 237, 238, 240, 241, 242, 244, 245, 246, 247, 249, 251

Keselamatan dan Kesehatan Kerja 61, 62, 63, 64, 69, 71, 78, 110

kewirausahaan 36, 38, 43, 44, 50, 51, 53, 55, 62, 63, 86

komputer 38, 56, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 72, 76, 82, 86, 88, 89, 91, 96, 98, 121, 165, 198, 199, 201, 226, 228, 235, 248, 250, 251, 255, 256

komunikasi 56, 62, 63, 91, 102, 110, 111, 118, 120, 255

konsep 39, 62, 69, 70, 92, 101, 110, 112, 113, 122, 123, 124, 125, 133, 134, 135, 140, 142, 146, 147, 255

kreativitas 36, 38, 39, 42, 58, 88, 102, 110, 111, 112, 113, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 132, 135, 137, 162, 198

L

landscape photography 201

layout 90, 140, 142, 227, 229, 231

leading 32, 255

life cycle 86, 99, 100

lingkungan 37, 38, 43, 49, 62, 64, 68, 69, 70, 71, 75, 76, 77, 78, 88, 92, 93, 94, 100, 101, 103, 104, 105, 111, 112, 123, 125, 126, 128, 133, 142, 200, 205, 213, 256

long shot 201, 209, 218

low angle 201

M

Macromedia FreeHand 229

materi 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 57, 62, 63, 64, 67, 68, 70, 71, 75, 77, 81, 86, 87, 88, 91, 92, 97, 101, 105, 110, 111, 112, 120, 121, 125, 128, 129, 132, 133, 140, 141, 142, 145, 146, 147, 150, 152, 154, 156–163, 166, 167, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 207, 209, 216, 217, 220, 221, 226, 227, 228, 230–235, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 250, 251

medium close up 201, 218

long shot 201, 218

shot 201, 218

metode 117, 125

model 43, 44, 47, 49, 50, 51, 65, 69, 74, 78, 90, 93, 116, 122, 126, 127, 144, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 154, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 204, 206, 210, 232, 234, 235, 237, 238, 240, 242, 243, 244, 248, 251, 258

P

panduan 163
PDF 229
pembelajaran 36, 37, 41, 43, 44, 47, 49, 50, 51, 53, 57, 62, 63, 67–71, 73, 74, 75, 76, 81, 86, 87, 91–95, 97, 99, 105, 110, 111, 120, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 136, 137, 140, 141, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 166, 167, 198, 199, 202, 204, 205, 206, 207, 210, 212, 214, 220, 221, 226, 227, 228, 230, 232, 233, 234, 236, 237, 239, 240, 242, 243, 244, 250, 251, 258
pendidikan 136, 255
pengetahuan 53, 54, 77, 101, 112, 113, 129, 132, 163, 216
perangkat lunak 46, 201, 226, 229, 232, 234, 235, 237, 238, 240, 241, 243, 244, 245, 246, 251
permainan interaktif 89, 92, 94
perspektif 142, 143, 159, 160, 163
peserta didik 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 57, 62, 63, 64, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 81, 86, 87, 88, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 105, 110, 111, 112, 120, 121, 123, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 136, 137, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 166, 167, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 220, 221, 226, 227, 228, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 250, 251
piksel 228, 229, 248, 249
portrait photography 201
produk 40, 49, 64, 78, 79, 86, 88, 89, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 110, 115, 116, 118, 121, 124, 125, 126, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 138, 140, 142, 148, 256
produksi 62, 64, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 101, 103, 104, 110, 111, 112, 122, 127, 128, 129, 133, 137, 152, 198, 199, 218, 226, 227, 232, 234, 235, 237, 238, 240, 241, 243, 244, 245, 246, 256
proyek 36, 38, 50, 51, 62, 68

R

recycling 86, 99, 100, 256
refleksi 57, 81, 105, 136, 166, 202, 220, 250
reuse 86, 91, 99, 100, 105, 256
revolusi industri 106
RGB 144, 249, 250

S

segitiga exposure 198, 200, 256
sekolah 43, 47, 49, 50, 69, 70, 71, 73, 75, 77, 88, 92, 94, 95, 97, 98, 99, 122, 123, 125, 126, 128, 130, 132, 133, 146, 149, 151, 153, 161, 204, 205, 207, 208, 212, 214, 232, 233
shutter speed 79, 200, 212, 219, 221, 256
simetris 202
sketsa 62, 63, 65, 110, 111, 140–153, 155–166, 169, 223, 253
smartphone 38, 45, 46, 47, 49, 70, 72, 76, 88, 91, 95, 96, 97, 113, 121, 124, 127, 200, 201, 205, 206, 207, 208, 213, 217, 222, 223, 255
Sony Vegas 230
still life photography 201
street photography 201

T

technopreneur 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 53, 57, 86
teknologi 36, 38, 39, 42, 54, 56, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 95, 97, 98, 102, 103, 110, 112, 121, 127, 128, 129, 135, 165, 198, 203, 217, 218, 255, 256
tipografi 17, 90, 103, 227, 255
tools 230, 234, 240, 241, 256, 257
tracking 32

V

vektor 40, 226, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 237, 248, 249, 252
video 39, 43, 44, 49, 69, 74, 80, 93, 95, 97, 98, 99, 118, 121, 122, 125, 126, 129, 147, 230, 256
visual 56, 62, 63, 67, 89, 91, 94, 102, 110, 111, 118, 120, 131, 202, 229, 255
branding 89, 94

W

wirusaha 14, 39, 42, 54, 55

Profil Pelaku Perbukuan



Profil Penulis

Nama Lengkap : Maylinda Ambarwati, S.Pd.
Email : maylindaa26@gmail.com
Instansi : SMK Batik 1 Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Slamet Riyadi, Kleco, Surakarta
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Guru DKV SMK Batik 1 Surakarta (2015–sekarang)
2. Guru Seni Budaya SMA Negeri 8 Surakarta (2017–2018)
3. Guru Seni Budaya SMA Keperawatan Avista Surakarta (2015–2016)
4. Guru Ekstra Gambar SD Karangasem I Surakarta (2014–2019)
5. Guru Ekstra Gambar SD Mangkubumen Lor Surakarta (2013–2016)
6. Guru Ekstra Gambar SD Sabranglor Surakarta (2013–2015)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-1 Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1, Kemdikbudristek (2022)
2. Videografi Jilid I SMK DKV (2019)
3. Seni Kriya SD Kelas III (2016)



Profil Penulis

Nama Lengkap : Dwi Kurnia Kuswahyuni, S.T., M.Kom.
Email : dwi.kurnia.k@gmail.com
Instansi : SMKN 1 Cibinong
Alamat Instansi : Jl. Karadenan No. 7, Karadenan,
Cibinong, Bogor, Jawa Barat 16111
Bidang Keahlian : Multimedia



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Guru SMKN 1 Cibinong (2000–sekarang)
2. Guru SMAN Kawalu Tasikmalaya (1995–2000)
3. Guru SMAN Manonjaya (1996–1999)
4. Pengajar Bimbel Primagama Cabang Tasikmalaya (1995–1997)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-2 Magister Komputer, Program Studi Teknik Informatika, STIMIK ERESHA (2014)
2. Akta IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka (1999)
3. S-1 Teknik Informatika Fakultas Teknik UNINUS Bandung (1998)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Teknik Pengolahan Audio dan Video pada Pembuatan Video Promosi Pariwisata, Direktorat Pembinaan SMK Kemdikbud (2019)
2. Desain Grafis Percetakan Kelas XI Semester 3, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2018)

Informasi Lain

1. *3D Animation dan Digital Video Fundamental* di Digital Studio Workshop Jakarta (2005)
2. Pernah mengikuti *Training Multimedia Contents Development* di Korea Selatan (2003)



Profil Penelaah

Nama Lengkap : Abi Senoprabowo, S.Sn., M.Ds.
Email : abiseno.p@dsn.dinus.ac.id
Instansi : Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Alamat Instansi : Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Reviewer Jurnal Mavib
2. Redaksi & Editor Jurnal Andharupa
3. Founder CV Glugu Creative Media
4. Dosen Program Studi DKV Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. Prodi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung (2011–2013)
2. Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang (2007–2011)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Perancangan Desain Motif Batik Kontemporer Pekalongan guna Memperkaya Motif Batik Berdasarkan Ornamen Logo Kota Pekalongan- Vol.4/No.2/2021 – Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual
2. Analisis Perubahan Trend Iklan Gojek Versi Video Animasi dalam Sudut Pandang *Media Dependency* - Vol.2/No.1/2021 - Jurnal Amarasi
3. Pengembangan Desain Karakter Komik *Warak Ngendog* Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal - Vol.4/No.2/2021 - Jurnal Bahasa Rupa
4. Rekomendasi Desain *User Interface* pada *Website* Laporan Hendi untuk Meningkatkan *User Experience* Pengguna - Vol.5/No.2/2020 - Jurnal Demandia
5. Inovasi Ornamen Masjid Agung Demak untuk Motif Batik Kontemporer Khas Demak - Vol. 23/No.2/2020 - Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain
6. Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak - Vol.3/No.4/2019 - *International Journal of Community Service Learning (IJCSL)*
7. Perancangan Ruang Pamer Digital dalam Media *Virtual Reality* sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif - Vol.1/No.1/2019 - Jurnal Gestalt
8. Model Tranformasi Mainan *Warak Ngendog* sebagai Upaya Pelestarian Budaya Mainan Tradisional Kota Semarang - Vol.4/No.2/2018 - Jurnal Andharupa
9. Visualisasi Lirik Lagu “lir-Ilir” untuk Anak-Anak Berbasis Metode *Double Diamond* - Vol.2/No.2/2021 - Jurnal Sendikraf
10. Pengembangan *Custom Made Signage* sebagai Sarana Informasi dalam Struktur Desain Sistem Tanda di Pasar Jrahak Semarang - Vol.7/No.2/2014 - Jurnal Dekave



Profil Penelaah

Nama Lengkap : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.
Email : muhariffudin@unesa.ac.id
Instansi : Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Negeri Surabaya
Alamat Instansi : Prodi DKV, Gedung T14 lantai 2, FBS Kampus Unesa Lidah Wetan, Universitas Negeri Surabaya, 60213
Bidang Keahlian : Desain Identitas Visual, *Visual Branding*, Promosi Digital, Kajian Budaya, dan Sosiologi Desain



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Dosen Jurusan Desain, Prodi DKV, Universitas Negeri Surabaya (2015–sekarang)
2. Dosen Prodi DKV, Universitas Dian Nuswantoro (2007–2015)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-2 Penciptaan dan Pengkajian Seni, Insititut Seni Indonesia (ISI) Surakarta (2010–2013)
2. S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang (UM) (2001–2007)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Animasi 2D & 3D untuk Mahasiswa Desain Grafis (2017)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. “Batik Ciprat” *Branding Development* by Rumah Kinasih Difiable, No.618//2021, *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2021)*, Atlantis Press
2. Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi COVID-19, Vol.7, No.5 (2020), pp. 394-407, SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
3. Konsistensi Identitas Visual: Kajian Visual Branding Media Publikasi Borobudur, Vol. 2, No.2, Tahun 2018, JESKOVSIA (Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia) STMIK ASIA
4. Pengembangan *Custom Made Signage* sebagai Sarana Informasi dalam Struktur Desain Sistem Tanda di Pasar Jarakah Semarang, Vol.7 No.2, Juli-Desember 2015, Jurnal DEKAVE, ISI Yogyakarta.

Informasi Lain

1. Sebagai anggota aktif Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI) (2019–sekarang)
2. Alamat Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=lSvyqr8AAAAJ>
3. Sebagai *reviewer* dan editor di beberapa Jurnal Nasional terakreditasi Sinta, aktif dalam menulis artikel penelitian dan pengabdian pada masyarakat, serta memiliki beberapa HKI.



Profil Editor

Nama Lengkap : Rudi Norman Permana
Email : permana.rudi@gmail.com
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Editor Lepas Pusat Perbukuan Kemdikbudristek (2021–sekarang)
2. Editor Penerbit B Media (2015–2021)
3. Editor Penerbit C Media (2012–2015)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S-1 Pendidikan Biologi FPMIPA UPI (2000–2004)

Judul Buku yang Pernah Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1, Kemdikbudristek (2022)
2. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu disertai Hambatan Intelektual, Kemdikbudristek (2022)
3. RPAL SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2017)
4. RPUL SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2017)
5. Kamus Bergambar 3 Bahasa: Inggris-Indonesia-Arab (2016)
6. Superpintar Pelajaran SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2016)
7. Bank Soal Superlengkap Biologi SMA Kelas 1, 2, & 3 (2014)
8. Mega Bank Soal Biologi & Kimia SMA Kelas 1, 2, & 3 (2013)
9. Pocket Book Biologi SMA Kelas 1, 2, & 3 (2013)



Profil Editor

Nama Lengkap : Meylina
Email : mey2lina@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek
Alamat Instansi : Jl. RS Fatmawati Gedung D
Komplek Kemdibudristek, Cipete, Jakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Staf Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek, Jakarta (2021–sekarang)
2. Staf Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemdikbudristek, Jakarta (2010–2021)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-2 Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (2016–2018)
2. S-1 PG PAUD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta (2004–2010)
3. D-3 Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Jakarta, Depok (2000–2003)

Judul Buku yang Pernah Diedit dan Tahun Terbit

1. Dasar-Dasar Kuliner Semeseter 1 SMK/MAK Kelas X, Kemdikbudristek (2022)
2. Panduan Penyelenggaraan PAUD Berkualitas, Seri 6–Lingkungan Belajar Aman, Kemdikbudristek (2022)
3. Dasar-Dasar Seni Rupa Semeseter 1 SMK/MAK Kelas X, Kemdikbudristek (2022)
4. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Semester 1 SMK/MAK Kelas X, Kemdikbudristek (2022)
5. Informatika Semester 1 SMK/MAK Kelas X, Kemdikbudristek (2022)
6. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Netra Disertai Hambatan Intelektual, Kemdikbudristek (2022)
7. Sosiologi SMA Kelas XI, Kemdikbudristek (2021)
8. Buku Panduan Guru Sosiologi SMA Kelas XI, Kemdikbudristek (2021)



Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Arief Firdaus
Email : aipirdoz@gmail.com
Bidang Keahlian : Art Director, Graphic Designer, Visualizer
Portofolio : Instagram : aipirdoz
Behance : Arief Al Firdausy

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Visualizer & Graphic Designer Freelance (2017–sekarang)
2. Art Director, AMP TGF Lemonade (2015–2017)
3. Art Director, DDB Jakarta (2014)
4. Jr. Art Director, PT Dwisapta Pratama (2012–2014)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Persada Indonesia YAI (2004)

Judul Buku yang Pernah Dibuok Ilustrasi dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Buku Antologi Praktik Baik PAUD From Home, HIMPAUDI (2022)
2. Buku Siswa & Buku Guru Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Kelas XI dan XII, Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
3. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual, Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
4. Komik Rabies, Subdit Zoonosis, Kemenkes (2020)
5. Komik “Jagoan Sungai”, Juara Lomba GLN Komik Pembelajaran SD, Kemdikbud (2019)
6. Buku “Aku Anak Indonesia, Aku Suka Makan Ikan”, HIMPAUDI (2019)
7. Buku “Bimbim Tidak Mau Mandi”, Juara Lomba Konten Kanal PAUD (2019)



Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhamad Isnaini
Email : surat159@gmail.com
Bidang Keahlian : Desain Grafis dan Web

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Freelance

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S-1 Perbankan Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Buku Panduan Perempuan Berdaya Mengawasi, Bawaslu RI (2022)
2. Buku Siswa Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1, Kemdikbudristek (2022)
3. Buku Panduan Guru PPKn Kelas X, XI, dan XII, Kemdikbudristek (2021–2022)
4. Buku PPKn untuk Siswa Kelas X, XI, dan XII, Kemdikbudristek (2021–2022)
5. Buku Panduan Bantuan Hukum Struktural, YLBHI (2022)
6. Buku Pemiskinan, Perubahan Iklim, dan Pelanggaran Hak Asasi Manusia, YLBHI (2022)
7. Buku K.H. Ghazali Ahmadi (1945–2021); Biografi Sosial-Intelektual & Kesaksian Sejarah, Islamina (2021)
8. Buku Analisa Undang-Undang Cipta Kerja terhadap Perlindungan Masyarakat Adat dan Perempuan di Indonesia, YLBHI (2020)
9. Buku Islam dan Upaya Desa Membangun, P3M (2019)