

10.2. CAPAIAN PEMBELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

A. Rasional

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran kejuruan berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian pekerjaan desain komunikasi visual. Di dalamnya berisi berbagai ilmu dasar sebagai bekal mempelajari mata pelajaran lain. Keberadaannya berfungsi membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan *passion* (renjana) supaya memiliki dasar yang kuat untuk mempelajari mata pelajaran selanjutnya di kelas XI dan XII.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap desain komunikasi visual melalui pemahaman secara utuh dan menyeluruh profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, proses bisnis di dunia industri, perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global, teknik dasar proses produksi pada industri, ketrampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain, komposisi tipografi untuk kebutuhan dasar rancangan desain, prosedur penggunaan peralatan fotografi, komputer grafis. Selain itu, sebagai landasan pengetahuan dan ketrampilan untuk pembelajaran di kelas XI dan XII pada konsentrasi keahlian yang bersangkutan.

Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajarannya menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, renjana, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: *project-based learning*, *problem-based learning*, *teaching factory*, *discovery-based learning*, *inquiry-based learning*, atau metode dan

model lain yang relevan.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berkontribusi menjadikan peserta didik memiliki kompetensi sebagai seniman, dan/atau pekerja seni dalam bidang desain komunikasi visual yang berakhlak mulia, mampu berkomunikasi, bernegosiasi dan berinteraksi antar budaya, mampu bekerja dalam tim, bertanggungjawab, memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap situasi dan lingkungan kerja, serta kritis dan kreatif.

B. Tujuan

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skills* dan *soft skills*, karakter) meliputi:

1. memahami profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang Desain Komunikasi Visual;
2. memahami proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual;
3. memahami perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual;
4. memahami teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual;
5. memahami keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain;
6. memahami komposisi tipografi untuk kebutuhan dasar rancangan desain;
7. memahami prosedur penggunaan peralatan fotografi; dan
8. memahami komputer grafis yang dibutuhkan pada pekerjaan Desain Komunikasi Visual.

C. Karakteristik

Pada hakekatnya mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berfokus pada kompetensi bersifat dasar yang harus dimiliki oleh seniman, dan/atau pekerja seni dalam bidang desain komunikasi visual sesuai dengan perkembangan dunia kerja.

Selain itu, peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil

technopreneur, job profil, peluang usaha dan pekerjaan/profesi.

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> , digital teknologi dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, 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 praktek 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 <i>typography</i>	Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf. Penguasaan keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang hirarki, <i>leading, tracking</i> , dan <i> Kerning</i> . ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.
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

Elemen	Deskripsi
	digunakan dalam pemotretan. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio.
Komputer grafis	Lingkup pembelajaran meliputi jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis <i>bitmap</i> dan <i>vector</i> 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.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase E (kelas X), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai program keahlian Desain Komunikasi Visual yang dipilihnya, sehingga mampu menumbuhkan *passion* dan *vision* 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 dan 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.

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> , digital teknologi dalam

Elemen	Capaian Pembelajaran
	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 praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.
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 <i>typography</i>	Pada akhir fase E, peserta mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, <i>leading, tracking</i> dan <i> 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 editing 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 memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis <i>bitmap</i> dan <i>vector</i> serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

