

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Desain Komunikasi Visual (C1)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional,</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri,</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
dan internasional.	<p>kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1.	Menggunakan fungsi-fungsi perintah (Command)
3.2	Menerapkan metode peta-minda	4.2.	Membuat peta-minda
3.3	Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif	4.3.	Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
3.4	Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4.	Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
3.5	Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	4.5.	Membuat slide untuk presentasi
3.6	Menerapkan teknik presentasi yang efektif	4.6.	Melakukan presentasi yang efektif
3.7	Menganalisis pembuatan e-book	4.7.	Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor
3.8	Memahami konsep Kewargaan Digital	4.8.	Merumuskan etika Kewargaan Digital
3.9	Menerapkan teknik penelusuran <i>Search Engine</i>	4.9.	Melakukan penelusuran informasi
3.10	Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10.	Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
3.11	Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11.	Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
3.12	Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12.	Membuat dokumen tahap pra-produksi
3.13	Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.13.	Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
3.14	Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.14.	Membuat laporan hasil pasca-produksi

Mata Pelajaran : Tinjauan Seni

Jam Pelajaran : 72 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami konsep dasar seni	4.1.	Mengkomunikasikan konsep dasar seni
3.2	Memahami cabang-cabang seni	4.2.	Mendeskrripsikan cabang-cabang seni
3.3	Memahami konsep estetika	4.3.	Mengkomunikasikan konsep estetika
3.4	Menganalisis konsep karya seni Nusantara	4.4.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Nusantara
3.5	Menganalisis sejarah seni Nusantara	4.5.	Menyajikan hasil analisis seni Nusantara
3.6	Menganalisis konsep karya seni Timur	4.6.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Timur
3.7	Menganalisis sejarah seni Timur	4.7.	Menyajikan hasil analisis sejarah seni Timur
3.8	Menganalisis konsep karya seni Barat	4.8.	Menyajikan hasil analisis konsep karya seni Barat
3.9	Menganalisis sejarah seni Barat	4.9.	Menyajikan hasil analisis sejarah seni Barat
3.10	Menganalisis resensi karya seni	4.10.	Membuat resensi karya seni
3.11	Mengevaluasi karya seni	4.11.	Mengembangkan karya seni

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Kreativitas

Jam Pelajaran : 72 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami konsep kreativitas	4.1.	Mengkomunikasikan konsep kreativitas
3.2	Memahami konsep industri kreatif	4.2.	Mengkomunikasikan konsep industri kreatif
3.3	Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif	4.3.	Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif
3.4	Memahami bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni	4.4.	Mengkomunikasikan bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni
3.5	Menerapkan prinsip-prinsip kreativitas seni	4.5.	Mengeksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni
3.6	Menerapkan prosedur kreativitas seni	4.6.	Mendemonstrasikan prosedur kreativitas seni
3.7	Memahami level kreativitas seni	4.7.	Mengkomunikasikan level kreativitas seni
3.8	Menerapkan bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni	4.8.	Mengeksplorasi bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni
3.9	Menerapkan inovasi karya seni	4.9.	Membuat karya inovatif bidang seni
3.10	Menganalisis penuangan gagasan melalui proses kreatif	4.10.	Menuangkan gagasan melalui proses kreatif
3.11	Menganalisis teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni	4.11.	Mengeksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni
3.12	Mengevaluasi karya kreatif bidang seni	4.12.	Mengembangkan karya kreatif bidang seni

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Desain Komunikasi Visual (C2)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Rupa pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Rupa.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Seni Rupa

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami unsur-unsur rupa	4.1	Mempresentasikan unsur-unsur rupa
3.2	Menerapkan eksplorasi unsur-unsur rupa dua dimensional	4.2	Mengeksplorasi unsur-unsur rupa dua dimensional
3.3	Memahami prinsip pengorganisasian unsur rupa dua dimensional	4.3	Memperesentasikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa dua dimensional
3.4	Menerapkan prinsip mengarahkan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.4	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip mengarahkan
3.5	Menerapkan prinsip memusatkan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.5	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip memusatkan
3.6	Menerapkan prinsip menyatukan dalam penyusunan unsur-unsur rupa dua dimensional	4.6	Membuat desain dasar dua dimensional dengan prinsip menyatukan
3.7	Mengevaluasi desain dasar dua dimensional	4.7	Mengembangkan desain dasar dua dimensional
3.8	Memahami desain dasar tiga dimensional	4.8	Mempresentasikan desain dasar tiga dimensional
3.9	Menganalisis keterkaitan desain dua dan tiga dimensional	4.9	Membuat dasar-dasar desain tiga dimensional
3.10	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi linier	4.10	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi linier
3.11	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi ruang	4.11	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi ruang
3.12	Menganalisis desain dasar tiga dimensional dengan prinsip transformasi volumetrik	4.12	Membuat desain dasar tiga dimensional dengan prinsip transformasi volumetrik
3.13	Mengevaluasi karya desain dasar tiga dimensional	4.13	Mengembangkan desain dasar tiga dimensional

Mata Pelajaran : Gambar

Jam Pelajaran : 252 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep menggambar dalam bidang seni rupa	4.1 Mempresentasikan konsep menggambar dalam bidang seni rupa
3.2 Memahami teknik menggambar dalam bidang seni rupa	4.2 Mempresentasikan teknik menggambar dalam bidang seni rupa
3.3 Menerapkan prosedur menggambar alam benda (<i>still life</i>)	4.3 Menggambar alam benda (<i>still life</i>)
3.4 Menerapkan prosedur menggambar flora	4.4 Menggambar flora
3.5 Menerapkan prosedur menggambar fauna	4.5 Menggambar fauna
3.6 Menganalisis gambar model manusia	4.6 Menggambar model manusia
3.7 Menerapkan prosedur menggambar ornamen	4.7 Menggambar ornamen
3.8 Menerapkan prosedur menggambar teknik (proyeksi dan perspektif)	4.8 Menggambar teknik (proyeksi dan perspektif)
3.9 Menganalisis gambar ilustrasi	4.9 Menggambar ilustrasi
3.10 Mengevaluasi gambar dalam bidang seni rupa dengan teknik digital	4.10 Menggambar dalam bidang seni rupa dengan teknik digital

Mata Pelajaran : Sketsa

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Memahami konsep gambar sketsa dalam bidang seni rupa	4.1 Mempresentasikan konsep gambar sketsa dalam bidang seni rupa
3.2. Memahami teknik gambar sketsa	4.2 Mempresentasikan teknik gambar sketsa
3.3. Menerapkan teknik dan media gambar sketsa	4.3 Melakukan eksperimen teknik dan media gambar sketsa
3.4. Menerapkan teknik gambar sketsa sebagai catatan visual	4.4 Membuat sketsa sebagai catatan visual
3.5. Menerapkan teknik gambar sketsa sebagai studi bentuk dan warna	4.5 Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna
3.6. Menerapkan teknik gambar sketsa rancangan	4.6 Membuat sketsa rancangan
3.7. Menerapkan teknik gambar sketsa murni	4.7 Membuat sketsa murni
3.8. Menganalisis sketsa Seni Lukis	4.8 Mengembangkan karya sketsa seni lukis
3.9. Menganalisis sketsa seni patung	4.9 Mengembangkan sketsa seni patung
3.10.Menganalisis sketsa desain desain komunikasi visual	4.10 Mengembangkan sketsa desain komunikasi visual
3.11.Menganalisis sketsa interior dan furnitur	4.11 Mengembangkan sketsa interior dan furnitur
3.12. Menganalisis sketsa animasi	4.12 Mengembangkan sketsa animasi
3.13.Mengevaluasi teknik dan media gambar sketsa	4.13 Mengembangkan teknik dan media gambar sketsa

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Desain Komunikasi Visual (C3)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain Komunikasi Visual pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain Komunikasi Visual.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Desain Publikasi

Jam Pelajaran : 596 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami prinsip-prinsip dasar desain media publikasi	4.1 Mempresentasikan prinsip-prinsip dasar desain media publikasi
3.2 Menerapkan konsep desain publikasi	4.2 Mengembangkan konsep desain publikasi
3.3 Menerapkan konsep dasar desain publikasi <i>indoor</i>	4.3 Menyajikan konsep karya desain publikasi <i>indoor</i>
3.4 Menerapkan konsep dasar desain publikasi <i>outdoor</i>	4.4 Menyajikan konsep karya desain publikasi <i>outdoor</i>
3.5 Menerapkan konsep desain publikasi sosial	4.5 Membuat karya desain publikasi sosial
3.6 Menerapkan konsep desain publikasi komersial	4.6 Membuat karya desain publikasi komersial
3.7 Menerapkan tata letak (<i>dummy</i>) desain publikasi	4.7 Membuat tata letak (<i>dummy</i>) desain publikasi
3.8 Memahami <i>client brief</i>	4.8 Merancang konsep karya berdasarkan <i>client brief</i>
3.9 Menganalisis <i>client brief</i> desain publikasi <i>indoor/outdoor</i>	4.9 Membuat desain publikasi <i>indoor/outdoor</i> berdasarkan <i>client brief</i>
3.10 Menerapkan konsep <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dengan desain publikasi	4.10 Mempresentasikan konsep dasar <i>branding</i> dan komunikasi pemasaran dengan desain publikasi
3.11 Menerapkan proyek desain publikasi	4.11 Melaksanakan proyek desain publikasi
3.12 Menerapkan konsep desain label produk (<i>brand name</i>)	4.12 Membuat desain label produk (<i>brand name</i>)
3.13 Menerapkan konsep desain kemasan produk (<i>packaging</i>)	4.13 Membuat desain kemasan produk (<i>packaging</i>)
3.14 Mengevaluasi hasil karya desain publikasi <i>indoor</i>	4.14 Memperbaiki desain publikasi <i>indoor</i>
3.15 Menerapkan konsep desain publikasi (<i>baliho, billboard</i>)	4.15 Membuat desain publikasi (<i>baliho, billboard</i>)
3.16 Mengevaluasi desain publikasi <i>outdoor</i>	4.16 Memperbaiki desain publikasi <i>outdoor</i>
3.17 Menganalisis penggunaan material desain publikasi	4.17 Mengeksplorasi penggunaan material karya desain publikasi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.18 Menganalisis biaya produksi desain	4.18 Menghitung biaya produksi desain

Mata Pelajaran : Komputer Grafis

Jam Pelajaran : 490 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis Spesifikasi <i>Hardware</i> Komputer Grafis	4.1 Menggunakan Spesifikasi <i>Hardware</i> Komputer Grafis
3.2 Menerapkan Prosedur Penggunaan <i>Software</i> Komputer Grafis	4.2 Mengoperasikan Prosedur Penggunaan <i>Software</i> Komputer Grafis
3.3 Menerapkan <i>Software</i> untuk <i>vector drawing</i>	4.3 Mengoperasikan <i>software</i> untuk <i>vector drawing</i>
3.4 Menerapkan teknik deformasi huruf/teks untuk desain	4.4 Membuat deformasi huruf/teks untuk desain
3.5 Menerapkan <i>Software</i> untuk <i>image-editing</i>	4.5 Mengoperasikan <i>software</i> untuk <i>image-editing</i>
3.6 Menerapkan teknik editing gambar (foto)	4.6 Melaksanakan teknik editing gambar (foto)
3.7 Menerapkan prosedur penggunaan <i>software</i> untuk <i>multi pages layout</i>	4.7 Mengoperasikan prosedur penggunaan <i>software</i> untuk <i>multi pages layout</i>
3.8 Menerapkan teknik pembuatan <i>layout</i> teks berhalaman	4.8 Melaksanakan pembuatan <i>layout</i> teks berhalaman
3.9 Menganalisis prosedur penggabungan penggunaan <i>software</i> (<i>vector drawing, image editing, multi pages layout</i>)	4.9 Menggabungkan penggunaan <i>software</i> (<i>vector drawing, image editing, multi pages layout</i>)
3.10 Menerapkan prosedur pembuatan karya komputer grafis dalam format RGB dan CMYK	4.10 Membuat karya komputer grafis dalam format RGB dan CMYK
3.11 Memahami konsep <i>Branding</i> dan Komunikasi Pemasaran	4.11 Mengintegrasikan konsep <i>Branding</i> dan Komunikasi Pemasaran
3.12 Menerapkan prinsip-prinsip <i>Corporate identity</i>	4.12 Merancang <i>Corporate identity</i>
3.13 Menerapkan prinsip-prinsip desain logo	4.13 Membuat desain logo
3.14 Menerapkan prinsip-prinsip desain <i>Stationery kit</i>	4.14 Membuat desain <i>Stationery kit</i>
3.15 Menerapkan prosedur pembuatan desain iklan media cetak	4.15 Membuat desain iklan media cetak

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.16 Menerapkan <i>Final artwork</i>	4.16 Mendesain <i>Final artwork</i>
3.17 Mengevaluasi karya komputer grafis	4.17 Memperbaiki karya komputer grafis
3.18 Menerapkan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap karya desain	4.18 Mempresentasikan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap karya desain

Mata Pelajaran : Fotografi

Jam Pelajaran : 280 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami Jenis Kamera dan Perangkat Kamera	4.1 Mempresentasikan Jenis Kamera dan Perangkat Kamera
3.2 Menerapkan Teknik Pengaturan Sudut Pengambilan dan Ketajaman Gambar	4.2 Mendemonstrasikan Pengaturan Sudut Pengambilan dan Ketajaman Gambar
3.3 Menerapkan Komposisi Pemotretan dan Latar Depan-Latar Belakang	4.3 Mendemonstrasikan Komposisi Pemotretan dan Latar Depan-Latar Belakang
3.4 Menerapkan Elemen Pencahayaan (Arah, Karakter dan Warna Cahaya)	4.4 Mendemonstrasikan Elemen Pencahayaan (Arah, Karakter dan Warna Cahaya)
3.5 Menerapkan Proses Pekerjaan sesuai dengan Prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3	4.5 Melakukan Proses Pekerjaan Sesuai Dengan Prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).
3.6 Menerapkan prosedur Pemotretan Alam & Arsitektur	4.6 Mengerjakan Pemotretan Alam & Arsitektur
3.7 Menerapkan Teknik Olah Digital Dasar	4.7 Melakukan Olah Digital Dasar
3.8 Menerapkan Perangkat Penyinaran	4.8 Menentukan Penggunaan Perangkat Penyinaran di dalam studio
3.9 Menerapkan prosedur Pemotretan Benda	4.9 Mengerjakan Pemotretan Benda
3.10 Menerapkan prosedur Pemotretan Manusia	4.10 Mengerjakan Pemotretan Manusia
3.11 Memahami Manajemen File	4.11 Melaksanakan Manajemen File
3.12 Menerapkan Teori Dasar Komunikasi dalam konsep Fotografi	4.12 Mengintegrasikan Teori Dasar Komunikasi dalam konsep Fotografi
3.13 Menerapkan Teknik Olah Digital Untuk Fotografi Ilustrasi	4.13 Membuat Karya Fotografi Ilustrasi
3.14 Menerapkan Prosedur cetak gambar dan dokumentasi hasil cetak	4.14 Melaksanakan Prosedur Cetak Gambar dan dokumentasi hasil cetak

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.15 Menerapkan Prosedur Pemotretan Produk	4.15 Mengerjakan Pemotretan Produk
3.16 Menerapkan Prosedur Pemotretan Model	4.16 Mengerjakan Pemotretan Model
3.17 Menerapkan Prosedur Pemotretan Peristiwa	4.17 Mengerjakan Pemotretan Peristiwa
3.18 Menerapkan prosedur tim kerja	4.18 Melaksanakan prosedur tim kerja
3.19 Menerapkan Prosedur pembiayaan produksi	4.19 Menghitung Biaya Produksi
3.20 Menganalisis Hasil Karya Fotografi	4.20 Mempresentasikan Hasil Karya Fotografi

Mata Pelajaran : Videografi

Jam Pelajaran : 348 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep dan kegunaan videografi dalam Desain Komunikasi Visual	4.1 Mempresentasikan konsep dan kegunaan videografi dalam Desain Komunikasi Visual
3.2 Menerapkan prosedur pembuatan skrip video iklan dengan tema sosial & komersial	4.2 Membuat skrip video iklan dengan tema sosial & komersial
3.3 Menerapkan prosedur pembuatan storyboard sesuai dengan naskah	4.3 Membuat storyboard sesuai naskah
3.4 Mengevaluasi storyboard	4.4 Memperbaiki storyboard
3.5 Melakukan Proses Pekerjaan Sesuai Dengan Prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	4.5 Melakukan Proses Pekerjaan Sesuai Dengan Prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)
3.6 Menganalisis alat pembuatan video iklan	4.6 Menentukan alat dan perlengkapan pembuatan video iklan
3.7 Menerapkan cara kerja kamera video	4.7 Mengoperasikan kamera video
3.8 Memahami sudut pengambilan gambar (syuting)	4.8 Mendemonstrasikan sudut pengambilan gambar (syuting)
3.9 Memahami pergerakan kamera	4.9 Mendemonstrasikan pergerakan kamera
3.10 Mengevaluasi hasil syuting	4.10 Menyajikan hasil syuting
3.11 Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis untuk video editing	4.11 Mengoperasikan komputer grafis untuk video editing
3.12 Menerapkan prosedur editing video	4.12 Melakukan editing video sesuai prosedur
3.13 Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis untuk audio editing	4.13 Mengoperasikan komputer grafis untuk audio editing
3.14 Menerapkan prosedur audio editing	4.14 Melakukan audio editing sesuai prosedur
3.15 Menerapkan teknik penggunaan komputer grafis	4.15 Mengoperasikan komputer grafis untuk special visual effect editing

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
untuk special visual effect editing	
3.16 Menerapkan prosedur visual effect editing	4.16 Melakukan visual effect editing
3.17 Menerapkan proyek video production	4.17 Merancang proyek video production
3.18 Menerapkan Prosedur Pekerjaan dalam Konteks Organisasi Bidang Videografi	4.18 Melaksanakan Pekerjaan dalam Konteks Organisasi Bidang Videografi
3.19 Menerapkan prosedur penggabungan elemen video (compositing) hasil editing	4.19 Melakukan penggabungan elemen video (compositing) hasil editing
3.20 Mengevaluasi hasil akhir video	4.20 Memperbaiki hasil akhir video
3.21 Menerapkan prosedur rendering dan format penyimpanan	4.21 Melakukan rendering dan menyimpan video hasil editing
3.22 Menerapkan prosedur distribusi, publikasi/promosi video film (iklan)	4.22 Menerapkan prosedur distribusi publikasi/promosi video film (iklan)
3.23 Menerapkan Prosedur Pembiayaan Produksi	4.23 Menghitung Biaya Produksi
3.24 Menganalisis Hasil Karya Videografi	4.24 Mempresentasikan Hasil Karya Videografi

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Jam Pelajaran : 524 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.7 Menganalisis biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.8 Membuat <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.9 Menguji <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
	kriteria kelayakan produk/standar operasional
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan