

# Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

## Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk SMK Fase E

### 1. Prinsip Penyusunan ATP

- Mengacu pada **Capaian Pembelajaran Fase E** (Wawasan Dunia Kerja, K3LH, Tipografi, Fotografi, Komputer Grafis).
- Berorientasi pada **kompetensi hard skills dan soft skills**.
- Mengintegrasikan **Delapan Profil Lulusan**: Keimanan, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi.
- Menggunakan pendekatan **Project-Based Learning** dan **Teaching Factory**.

### 2. Struktur Alur Tujuan Pembelajaran

Alur ini disusun dari **umum ke khusus**, dimulai dari pemahaman konsep hingga keterampilan praktik.

#### Elemen 1: Wawasan Dunia Kerja Bidang DKV dan Grafika

- **TP E.1.1**: Mengidentifikasi peran profesi DKV dan grafika dalam ekonomi kreatif Indonesia.
- **TP E.1.2**: Menjelaskan perkembangan teknologi DKV dan siklus hidup produk (life cycle).
- **TP E.1.3**: Menguraikan prinsip desain, prinsip komunikasi, dan konsep design thinking.
- **Profil Lulusan**: Penalaran kritis, kewargaan, komunikasi.

#### Elemen 2: Kecakapan Kerja Dasar, K3LH, dan Budaya Kerja

- **TP E.2.1**: Menjelaskan konsep K3LH dan budaya kerja di industri kreatif.
- **TP E.2.2**: Menerapkan prosedur keselamatan kerja saat menggunakan peralatan desain.
- **TP E.2.3**: Menunjukkan sikap mandiri dan kreatif dalam menyelesaikan tugas.
- **Profil Lulusan**: Kesehatan, kemandirian, kolaborasi.

#### Elemen 3: Tipografi, Sketsa, dan Ilustrasi

- **TP E.3.1**: Mengidentifikasi anatomi huruf dan prinsip tipografi.
- **TP E.3.2**: Membuat sketsa dasar untuk kebutuhan desain.
- **TP E.3.3**: Menggabungkan tipografi dan ilustrasi dalam rancangan desain sederhana.
- **Profil Lulusan**: Kreativitas, komunikasi, penalaran kritis.

#### Elemen 4: Fotografi

- **TP E.4.1:** Menjelaskan prinsip dasar fotografi (exposure, komposisi).
- **TP E.4.2:** Mengoperasikan peralatan fotografi untuk pemotretan indoor dan outdoor.
- **TP E.4.3:** Mengedit foto menggunakan perangkat lunak grafis.
- **Profil Lulusan:** Kreativitas, kolaborasi, komunikasi.

#### Elemen 5: Komputer Grafis

- **TP E.5.1:** Membedakan gambar vektor dan bitmap serta format RGB dan CMYK.
- **TP E.5.2:** Mengoperasikan perangkat lunak berbasis vektor (misalnya CorelDRAW) dan bitmap (misalnya Photoshop).
- **TP E.5.3:** Menghasilkan karya desain sederhana menggunakan software grafis.
- **Profil Lulusan:** Kreativitas, penalaran kritis, kemandirian.

### 3. Contoh Alur Keseluruhan

1. **Minggu 1–2:** Wawasan Dunia Kerja → Diskusi peran profesi dan teknologi.
2. **Minggu 3–4:** K3LH dan Budaya Kerja → Simulasi prosedur keselamatan.
3. **Minggu 5–8:** Tipografi & Sketsa → Proyek poster sederhana.
4. **Minggu 9–10:** Fotografi → Pemotretan dan editing foto.
5. **Minggu 11–14:** Komputer Grafis → Desain digital berbasis software.
6. **Minggu 15–16:** Proyek Integrasi → Menggabungkan tipografi, foto, dan grafis dalam satu karya.

### 4. Rekomendasi Integrasi AI

- **Ide Konsep:** ChatGPT untuk brainstorming design brief.
- **Visualisasi:** Adobe Firefly atau Midjourney untuk ilustrasi.
- **Editing Cepat:** Canva AI untuk layout tipografi.
- **Simulasi Proyek:** AI-based project planner untuk manajemen tugas.

## ATP Tahunan Fase E – Dasar-Dasar DKV

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Profil Lulusan	Indikator Ketercapaian	Strategi Pembelajaran
<b>Wawasan Dunia Kerja Bidang DKV dan Grafika</b>	TP 1.1: Mengidentifikasi peran profesi DKV dan grafika dalam ekonomi kreatif Indonesia. TP 1.2: Menjelaskan perkembangan teknologi DKV dan siklus hidup produk. TP 1.3: Menguraikan prinsip desain, komunikasi, dan design thinking.	Peran profesi DKV, teknologi grafika, life cycle produk, prinsip desain & komunikasi.	Penalaran kritis, kewargaan, komunikasi.	- Siswa mampu menyebutkan minimal 3 profesi DKV. - Siswa menjelaskan 2 contoh perkembangan teknologi DKV. - Siswa menguraikan prinsip desain dan komunikasi dengan benar.	Diskusi, studi kasus, presentasi, integrasi AI (ChatGPT untuk brainstorming).
<b>Kecakapan Kerja Dasar, K3LH, dan Budaya Kerja</b>	TP 2.1: Menjelaskan konsep K3LH dan budaya kerja. TP 2.2: Menerapkan prosedur keselamatan kerja. TP 2.3: Menunjukkan sikap mandiri dan kreatif dalam tugas.	K3LH, budaya kerja industri kreatif, pengoperasian mesin cetak dasar.	Kesehatan, kemandirian, kolaborasi.	- Siswa mampu menjelaskan prosedur K3LH. - Siswa mempraktikkan penggunaan APD saat praktik. - Siswa menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan tugas.	Simulasi prosedur K3LH, role-play, teaching factory.
<b>Tipografi, Sketsa, dan Ilustrasi</b>	TP 3.1: Mengidentifikasi anatomi huruf dan	Anatomi huruf, komposisi tipografi, teknik sketsa, ilustrasi dasar.	Kreativitas, komunikasi, penalaran kritis.	- Siswa mampu mengidentifikasi minimal 5	Project-Based Learning: Proyek poster, Canva

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Profil Lulusan	Indikator Ketercapaian	Strategi Pembelajaran
	<p>prinsip tipografi.</p> <p>TP 3.2: Membuat sketsa dasar.</p> <p>TP 3.3: Menggabungkan tipografi dan ilustrasi dalam desain sederhana.</p>			<p>bagian anatomi huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membuat sketsa sesuai instruksi.</li> <li>- Siswa menghasilkan desain sederhana dengan tipografi dan ilustrasi.</li> </ul>	AI untuk layout tipografi.
<b>Fotografi</b>	<p>TP 4.1: Menjelaskan prinsip dasar fotografi.</p> <p>TP 4.2: Mengoperasikan peralatan fotografi.</p> <p>TP 4.3: Mengedit foto menggunakan software grafis.</p>	Prinsip exposure, komposisi, editing foto, pemotretan indoor/outdoor.	Kreativitas, kolaborasi, komunikasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu menjelaskan 3 prinsip fotografi.</li> <li>- Siswa mempraktikkan pemotretan indoor/outdoor.</li> <li>- Siswa mengedit foto sesuai instruksi.</li> </ul>	Praktik pemotretan, editing foto, integrasi AI (Adobe Firefly untuk efek visual).
<b>Komputer Grafis</b>	<p>TP 5.1: Membedakan gambar vektor dan bitmap serta format RGB/CMYK.</p> <p>TP 5.2: Mengoperasikan software vektor dan bitmap.</p> <p>TP 5.3: Menghasilkan karya desain sederhana.</p>	Gambar vektor & bitmap, format warna, pengoperasian CorelDRAW/Photoshop.	Kreativitas, penalaran kritis, kemandirian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu menjelaskan perbedaan vektor dan bitmap.</li> <li>- Siswa mengoperasikan software grafis dengan benar.</li> <li>- Siswa menghasilkan karya desain</li> </ul>	Praktik software grafis, simulasi proyek, AI tools untuk desain cepat.

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Profil Lulusan	Indikator Ketercapaian	Strategi Pembelajaran
				digital sederhana.	