

Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk SMK Fase F

Prinsip Penyusunan ATP Fase F

- Mengacu pada **Capaian Pembelajaran Fase F**: Perangkat lunak desain, design brief, proses produksi desain, karya desain.
- Berorientasi pada **kompetensi profesional** untuk industri kreatif.
- Mengintegrasikan **Delapan Profil Lulusan**: Keimanan, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi.
- Menggunakan pendekatan **Project-Based Learning, Teaching Factory**, dan integrasi teknologi (termasuk AI).

Struktur Alur Tujuan Pembelajaran Fase F

Elemen 1: Perangkat Lunak Desain

- **TP F.1.1**: Mengidentifikasi jenis perangkat lunak desain sesuai kebutuhan proyek.
- **TP F.1.2**: Mengoperasikan perangkat lunak desain berbasis vektor dan bitmap sesuai POS (Prosedur Operasional Standar).
- **TP F.1.3**: Menghasilkan layout desain sesuai brief menggunakan software profesional.
- **Profil Lulusan**: Kreativitas, penalaran kritis, kemandirian.

Elemen 2: Design Brief

- **TP F.2.1**: Memahami isi design brief (latar belakang, tujuan, target audiens, media).
- **TP F.2.2**: Melakukan brainstorming ide dan mengembangkan konsep desain.
- **TP F.2.3**: Menyusun rencana kerja berdasarkan brief dan metode design thinking.
- **Profil Lulusan**: Komunikasi, kolaborasi, penalaran kritis.

Elemen 3: Proses Produksi Desain

- **TP F.3.1**: Menjelaskan tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.
- **TP F.3.2**: Menerapkan proses produksi desain sesuai POS.
- **TP F.3.3**: Berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan proyek desain.
- **Profil Lulusan**: Kolaborasi, kemandirian, kesehatan (K3LH).

Elemen 4: Karya Desain

- **TP F.4.1:** Mengembangkan karya desain sesuai konsep dan brief.
- **TP F.4.2:** Melakukan revisi berdasarkan masukan klien atau tim.
- **TP F.4.3:** Mempresentasikan karya desain secara profesional.
- **Profil Lulusan:** Kreativitas, komunikasi, kewargaan.

Contoh Alur Keseluruhan (Semester 3 & 4)

1. **Minggu 1–3:** Perangkat Lunak Desain → Praktik software (Adobe Illustrator, Photoshop).
2. **Minggu 4–6:** Design Brief → Analisis brief, brainstorming ide.
3. **Minggu 7–10:** Proses Produksi → Praproduksi, produksi, pascaproduksi.
4. **Minggu 11–16:** Karya Desain → Pembuatan karya final, revisi, presentasi.

Integrasi AI untuk Fase F

- **ChatGPT:** Membantu analisis brief dan brainstorming ide.
- **Adobe Firefly / Midjourney:** Membuat mockup visual cepat.
- **Canva AI:** Layout otomatis untuk presentasi.
- **AI Project Planner:** Mengelola timeline proyek.

ATP Tahunan Fase F – Desain Komunikasi Visual

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Profil Lulusan	Indikator Ketercapaian	Strategi Pembelajaran
Perangkat Lunak Desain	<p>TP F1.1: Mengidentifikasi jenis perangkat lunak desain sesuai kebutuhan proyek.</p> <p>TP F1.2: Mengoperasikan perangkat lunak desain berbasis vektor dan bitmap sesuai POS.</p> <p>TP F1.3: Menghasilkan layout desain sesuai brief menggunakan software profesional.</p>	Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW, format file, standar POS.	Kreativitas, penalaran kritis, kemandirian.	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menyebutkan minimal 3 software desain. - Siswa mengoperasikan software sesuai prosedur. - Siswa membuat layout desain sesuai brief. 	Praktik langsung, simulasi proyek, integrasi AI (Adobe Firefly untuk mockup).
Design Brief	<p>TP F2.1: Memahami isi design brief (latar belakang, tujuan, target audiens, media).</p> <p>TP F2.2: Melakukan brainstorming ide dan mengembangkan konsep desain.</p> <p>TP F2.3: Menyusun rencana kerja berdasarkan brief dan metode design thinking.</p>	Struktur brief, brainstorming, metode design thinking.	Komunikasi, kolaborasi, penalaran kritis.	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menjelaskan komponen design brief. - Siswa menghasilkan minimal 3 ide konsep. - Siswa menyusun rencana kerja sesuai brief. 	Diskusi kelompok, project-based learning, AI (ChatGPT untuk ide kreatif).

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Profil Lulusan	Indikator Ketercapaian	Strategi Pembelajaran
Proses Produksi Desain	TP F3.1: Menjelaskan tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. TP F3.2: Menerapkan proses produksi desain sesuai POS. TP F3.3: Berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan proyek desain.	Tahapan produksi, manajemen workflow, K3LH.	Kolaborasi, kemandirian, kesehatan.	- Siswa mampu menjelaskan tahapan produksi. - Siswa mempraktikkan proses produksi sesuai POS. - Siswa bekerja sama dalam tim proyek.	Teaching Factory, simulasi industri, integrasi AI (AI Project Planner untuk timeline).
Karya Desain	TP F4.1: Mengembangkan karya desain sesuai konsep dan brief. TP F4.2: Melakukan revisi berdasarkan masukan klien atau tim. TP F4.3: Mempresentasikan karya desain secara profesional.	Pembuatan karya final, revisi, presentasi.	Kreativitas, komunikasi, kewargaan.	- Siswa menghasilkan karya desain sesuai brief. - Siswa melakukan revisi sesuai feedback. - Siswa mempresentasikan karya dengan baik.	Project-Based Learning, peer review, AI (Canva AI untuk presentasi).