

SILABUS

| | | |
|---------------------|---|--|
| Nama Sekolah | : | SMK INDONESIA |
| Bidang Keahlian | : | Teknologi Informasi dan Komunikasi |
| Kompetensi Keahlian | : | Teknik Komputer dan Jaringan |
| Mata Pelajaran | : | Dasar Desain Grafis |
| Durasi (Waktu) | : | 144 JP |
| Kelas/Semester | : | X (Sepuluh)/I (Satu) dan II (Dua) |
| KI-3 (Pengetahuan) | : | Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan 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 |
| KI-4 (Keterampilan) | : | Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja <i>Teknik Komputer dan Jaringan</i> . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. |

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 mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

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

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|--|--|---|--------------------|---|---|
| 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang | 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang. | <ul style="list-style-type: none"> Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya: Karakteristik, kegunaan, dan makna warna. Warna sebagai representasi dari alam Warna sebagai | | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis. Mengumpulkan data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. Mengolah data tentang tata | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, | 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis. | | | | |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|---|--|--|--------------------|--|---|
| warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang | 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna 4.1.3 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna | komunikasi, dan ekspresi. | | letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. | |
| 3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB. | 3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB 3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB 4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB. 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi. | • Fungsi warna CMYK dan RGB. • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. • Kombinasi warna CMYK dengan RGB | | • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB. • Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. | Pengetahuan : • Tes tertulis Keterampilan : • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis | 3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain. 3.3.2 Menguraikan prinsip desain 4.3.1 Mengintegrasikan prinsip ke dalam desain. 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip. | • kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) • Keseimbangan (Balance) • Proporsi (Proportion) • Irama (Rhythm) • Penekanan/ fokus dan emphasis • Contrast dan variety. • Repetisi (Repetition) | | • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak. • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain. • Mengolah data tentang prinsip tata letak desain. • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain. | Pengetahuan : • Tes tertulis Keterampilan : • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.4 Mendiskusikan berbagai | 3.4.1 Menjelaskan format gambar. | • Macam-macam format | | • Mengamati untuk | Pengetahuan : |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|---|--|--|--------------------|---|--|
| format gambar 4.4 Menempatkan berbagi format gambar | 3.4.2 Menguraikan berbagai format. 4.4.1 Membandingkan format gambar. 4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan. | gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format. | | mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar. | • Tes tertulis Keterampilan : • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain 4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain | 3.5.1 Menjelaskan fungsi scanning. 3.5.2 Menguraikan prosedur scanning. 4.5.1 Memilih gambar untuk discan. 4.5.2 Menunjukkan hasil scanning. | • Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah scanning. • Kelebihan dan kekurangan proses scanning. | | • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang scanning. • Mengumpulkan data tentang prosedurscanning. • Mengolah data tentang prosedurscanning. • Mengomunikasikan tentang prosedurscanning. | Pengetahuan : • Tes tertulis Keterampilan : • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor 4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor | 3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan. | • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. | | • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. | Pengetahuan : • Tes tertulis Keterampilan : • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan | 3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor. | • Manfaat manipulasi gambar vektor. | | • Mengamati untuk mengidentifikasi dan | Pengetahuan : • Tes tertulis |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|--|--|--|--------------------|---|---|
| <p>menggunakan fitur efek</p> <p>4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p> | <p>3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Teknik memanipulasi gambar vektor. | | <p>merumuskan masalah tentang manipulasi gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| <p>3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor</p> <p>4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor</p> | <p>3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>4.8.1 Mensketsa desain gambar.</p> <p>4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan gambar berbasis vektor. Mengedit gambar berbasis vektor. | | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desaingambar. Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. | <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| <p>3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)</p> | <p>3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.</p> <p>3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector.</p> <p>4.9.2 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak pengolah gambar. Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. | | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap. Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. | <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|---|--|--|--------------------|--|--|
| 3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek 4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek | 3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap. 3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar. 4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar. 4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi. | <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap. | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster) 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster) | 3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap. 3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap. 4.11.1 Mensketsa desain gambar. 4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap. | <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar berbasis bitmap. | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap 3.17.2 Menyusun kriteria penilaian 4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap 4.17.2 Menyusun laporan penilaian | <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |

Semester genap

<https://smkindonesia1.blogspot.co.id/>

| Kompetensi Dasar | | Indikator Pencapaian Kompetensi | | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|------------------|---|---------------------------------|--|--|--------------------|---|---|
| 3.7 | Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek | 3.7.1 | Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor. | <ul style="list-style-type: none"> Manfaat manipulasi gambar vektor. Teknik memanipulasi gambar vektor. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| | 4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek | 3.7.2 | Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar. | | | | |
| | | 4.7.1 | Membandingkan efek manipulasi pada gambar. | | | | |
| | | 4.7.2 | Menunjukkan gambar hasil manipulasi. | | | | |
| 3.8 | Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor | 3.8.1 | Menguraikan desain gambar berbasis vektor. | <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan gambar berbasis vektor. Mengedit gambar berbasis vektor. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| | 4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor | 3.8.2 | Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor. | | | | |
| | | 4.8.1 | Mensketsa desain gambar. | | | | |
| | | 4.8.2 | Menunjukkan desain gambar berbasis vektor. | | | | |
| 3.9 | Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) | 3.9.1 | Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap. | <ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak pengolah gambar. Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap. Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. | Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Obervasi |
| | 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) | 3.9.2 | Membandingkan gambar berdasarkan fitur. | | | | |
| | | 4.9.1 | Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector. | | | | |
| | | 4.9.2 | Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan. | | | | |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|--|---|--|--------------------|---|--|
| <p>3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</p> | <p>3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.</p> <p>3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| <p>3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster)</p> <p>4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)</p> | <p>3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>4.11.1 Mensketsa desain gambar.</p> <p>4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar berbasis bitmap. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. | <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |
| <p>3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)</p> <p>4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)</p> | <p>3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>3.12.2 Menyusun kriteria penilaian</p> <p>4.12.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>4.12.2 Menyusun laporan penilaian</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. | 10 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar | <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|------------------|---------------------------------|--------------|--------------------|-----------------------|-----------|
| | | | | vektor dan bitmap. | |