

TKA SMK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Definisi

TKA Program Keahlian Desain Komunikasi Visual bertujuan mengukur kemampuan murid dalam pemahaman konseptual serta keterampilan dasar murid dalam bidang Desain Komunikasi Visual sesuai capaian pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Penilaian ini mencakup pemahaman mengenai wawasan dunia kerja bidang desain komunikasi visual dan grafika, penerapan kecakapan kerja dasar (basic job skills), K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja), budaya kerja industri kreatif, penerapan tipografi, sketsa dan ilustrasi, dasar-dasar fotografi, serta penggunaan komputer grafis dalam proses perancangan media visual. Selain itu, penilaian diarahkan untuk mengukur kemampuan murid dalam berpikir kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan adaptif sesuai kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi digital.

Muatan

Muatan TKA Program Keahlian Desain Komunikasi Visual memiliki Elemen dan sub elemen yang meliputi :

1. Tipografi, sketsa dan ilustrasi : Anatomi tipografi, Teknik dalam menggambar sketsa dan ilustrasi manual, Analisis karya ilustrasi, Hirarki tipografi
2. Fotografi: Dasar fotografi, Peralatan fotografi, Analisis prinsip exposure, Komposisi fotografi, Pengolahan dan penyimpanan foto.
3. Komputer grafis : Gambar berbasis bitmap dan vektor, Mode warna dalam komputer grafis, Perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap.

Kompetensi

Karakteristik TKA Program Keahlian Desain Komunikasi Visual tidak hanya menekankan kepada penguasaan teori maupun konsep, namun juga menuntut murid untuk dapat memahami, menerapkan, dan menalar berbagai permasalahan yang muncul di dalam praktik atau proses desain komunikasi visual secara kontekstual.

Kemampuan Program Keahlian Desain Komunikasi Visual dalam TKA diukur pada tiga level kognitif yang mencerminkan proses berpikir dengan kompleksitas yang berbeda, yaitu:

Pengetahuan dan Pemahaman: Pemahaman mendalam prinsip dasar yang berkaitan dengan wawasan dunia kerja bidang desain komunikasi visual dan grafika, kecakapan kerja dasar (basic job skills), K3, dan budaya kerja, Tipografi, Sketsa dan Ilustrasi, Fotografi, serta. Komputer Grafis.

Aplikasi: Kemampuan dalam menerapkan konsep, prinsip, prosedur dan teknik visual dari kecakapan kerja dasar (basic job skills), K3, dan budaya kerja, Tipografi, Sketsa dan

Ilustrasi, Fotografi, serta Komputer Grafis untuk menyelesaikan permasalahan desain komunikasi visual secara kontekstual.

Penalaran: Kemampuan menganalisis permasalahan dalam karya desain komunikasi visual dengan mempertimbangkan aspek konsep, fungsi, konteks, serta efektivitas visual.

Level	Proses Berfikir	Deskripsi Proses Berfikir
Pengetahuan dan Pemahaman <i>(Knowing and Understanding)</i> Kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman dasar murid tentang konsep dasar-dasar desain komunikasi visual	Mengidentifikasi	Mengidentifikasi konsep sekaligus prinsip dasar yang berkaitan dengan wawasan dunia kerja bidang desain komunikasi visual dan grafika, kecakapan kerja dasar (basic job skills), K3, dan budaya kerja, Tipografi, Sketsa dan Ilustrasi, Fotografi, serta. Komputer Grafis.
	Membedakan	Membedakan karakteristik dari Tipografi, Sketsa dan Ilustrasi, Fotografi, serta Komputer Grafis sebagai bagian dari bahasa visual yang terdapat dalam Desain Komunikasi Visual.
Aplikasi (<i>Applying</i>) Kemampuan murid dalam menerapkan konsep Dasar-Dasar Desain Grafis pada permasalahan yang disajikan dalam soal.	Menerapkan	Menerapkan konsep, prinsip, prosedur dan teknik visual dari kecakapan kerja dasar (basic job skills), K3, dan budaya kerja, Tipografi, Sketsa dan Ilustrasi, Fotografi, serta Komputer Grafis untuk menyelesaikan permasalahan desain komunikasi visual secara kontekstual.
	Menentukan	Menentukan peralatan Fotografi, perangkat lunak Komputer Grafis berbasis vektor dan bitmap dalam DKV dan Grafika
Penalaran (<i>Reasoning</i>) Kemampuan murid dalam menganalisis suatu permasalahan dan menunjukkan penalaran terkait konsep dalam dasar-dasar desain komunikasi visual.	Menganalisis	Menganalisis permasalahan dalam karya desain komunikasi visual dengan mempertimbangkan aspek konsep, fungsi, konteks, serta efektivitas visual.
	Menyimpulkan	Menyimpulkan melalui alasan logis

Level	Proses Berfikir	Deskripsi Proses Berfikir
		atas keputusan desain yang diambil.

Matriks Asesmen

Matriks asesmen dalam TKA DKV bisa dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Elemen	Sub Elemen	Kompetensi	Batasan/Catatan
1	Tipografi, Sketsa dan Ilustrasi	Anatomi tipografi	Memahami anatomi tipografi	Pembahasan anatomi tipografi dibatasi hanya pada pemahaman akan bentuk huruf serta pengenalan jenis-jenis huruf berdasarkan karakter visualnya,
		Teknik dalam menggambar sketsa dan ilustrasi manual	Memahami dan menganalisis teknik yang terdapat dalam membuat karya sketsa dan ilustrasi secara manual	Pembahasan teknik menggambar sketsa dan ilustrasi dibatasi hanya pada teknik menggambar yang dilakukan secara manual konvensional, bukan teknik digital dan tidak bersinggungan dengan penggunaan perangkat lunak atau alat berbasis teknologi digital.
		Analisis karya ilustrasi	Menganalisis karya ilustrasi pada media iklan tercetak	Pembahasan analisis karya ilustrasi dibatasi pada analisis teknik-teknik ilustrasi yang diterapkan pada ilustrasi iklan dalam media cetak.
		Hirarki tipografi	Memahami, menerapkan, dan menalar hirarki tipografi	Pembahasan hirarki tipografi dibatasi hanya pada pemahaman konsep, penerapan sederhana,

No.	Elemen	Sub Elemen	Kompetensi	Batasan/Catatan
				dan penalaran dasar mengenai pengaturan tingkat kepentingan teks melalui perbedaan ukuran huruf, ketebalan huruf, dan penempatan visual.
2	Fotografi	Dasar fotografi	Memahami dasar fotografi	Pembahasan dasar fotografi dibatasi hanya pada memahami konsep dasar fotografi
		Peralatan fotografi	Mengoperasikan dan menganalisis fungsi peralatan fotografi	Pembahasan peralatan fotografi dibatasi hanya pada menganalisis kebutuhan peralatan fotografi dan memahami fungsi peralatan fotografi serta mengoperasikan peralatan pendukung fotografi
		Analisis prinsip exposure	Memahami pengertian dan penerapan prinsip segitiga exposure pada fotografi	Pembahasan prinsip exposure dibatasi hanya pada memahami prinsip dan penerapan segitiga exposure (shutter speed, aperture dan ISO) pada kamera sesuai kondisi lingkungan fotografi.
		Komposisi fotografi	Memahami dan menganalisis sudut pengambilan gambar, serta menerapkan prinsip komposisi dalam fotografi	Pembahasan sudut pengambilan gambar dibatasi hanya pada pengertian dan penerapan jenis-jenis sudut pengambilan (eye level, high angle, low angle, bird eye, frog eye), serta penerapan rule of thirds, framing, leading lines, symmetry, dan depth

No.	Elemen	Sub Elemen	Kompetensi	Batasan/Catatan
				dalam pengambilan gambar sederhana.
		Pengolahan dan penyimpanan foto	Menerapkan pengolahan dan penyimpanan foto	Pembahasan pengolahan dan penyimpanan foto dibatasi hanya pada menerapkan pengaturan dasar (cropping, brightness, contrast, color adjustment), serta analisis penyimpanan file foto sesuai standar keamanan pengolahan file
3	Komputer Grafis	Gambar berbasis bitmap dan vektor	Mengidentifikasi, menerapkan, dan menganalisis gambar berbasis vektor dan bitmap	Pembahasan dibatasi hanya pada pengertian dasar, perbedaan konsep pixel/titik dan path/garis, identifikasi format umum seperti JPG, PNG, BMP (bitmap) dan AI, CDR, SVG (vektor) beserta karakteristik dasarnya, serta contoh penggunaannya sesuai kebutuhan desain.
		Mode warna dalam komputer grafis	Menentukan, menerapkan, dan menganalisis penggunaan mode warna RGB dan CMYK	Pembahasan dibatasi hanya pada membedakan fungsi RGB untuk media digital dan CMYK untuk media cetak, menerapkan pengaturan mode warna yang tepat berdasarkan jenis media (cetak dan non cetak/digital)

No.	Elemen	Sub Elemen	Kompetensi	Batasan/Catatan
		Perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap.	Menerapkan dan mengoperasikan perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap dalam perancangan dan proses produksi pra cetak.	Pembahasan dibatasi hanya pada mengidentifikasi perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap yang umum digunakan di industri kreatif dan penerapannya dalam perancangan proses produksi pra cetak.

Contoh Soal

No Soal	1
Kompetensi	Memahami anatomi tipografi
Sub Kompetensi	Anatomi tipografi
Bentuk Soal	Pilihan Ganda (PG)
Kunci	

Disebut apakah jenis huruf yang memiliki kait atau garis kecil pada ujung-ujung huruf dan sering digunakan pada media cetak?

☐

Sans-serif

☐

Script

☐

Serif

☐

Display

☐

Monospace

No Soal	2
Kompetensi	Menganalisis karya ilustrasi pada media iklan tercetak
Sub Kompetensi	Analisis karya ilustrasi
Bentuk Soal	PGK MCMA
Kunci	Pernyataan 1, Pernyataan 3 dan Pernyataan 4

Sebuah perusahaan minuman membuat iklan media cetak untuk mempromosikan produk barunya. Dalam iklan tersebut, ilustrasi produk ditampilkan dengan bentuk yang sederhana namun tetap menarik perhatian, sementara pada bagian tertentu terlihat detail yang dibuat sangat realistis agar produk tampak meyakinkan. Selain itu, gaya ilustrasi dipilih agar sesuai dengan target pasar remaja.

Berdasarkan situasi tersebut, manakah pernyataan berikut yang menunjukkan hasil analisis teknik ilustrasi pada iklan media cetak? (*Jawaban lebih dari satu*)

☐

Ilustrasi menggunakan teknik stilisasi untuk menyederhanakan bentuk agar pesan cepat dipahami

☐

Ilustrasi dibuat secara digital hanya menggunakan software grafis vektor

☐

Teknik rendering digunakan untuk menonjolkan detail produk dan kesan yang realistis

☐

Pemilihan teknik ilustrasi disesuaikan dengan target audiens iklan

☐

Ilustrasi hanya berfungsi sebagai hiasan tanpa adanya hubungan dengan pesan iklan yang disampaikan

No Soal	3
Kompetensi	Memahami dan menganalisis sudut pengambilan gambar, serta menerapkan prinsip komposisi dalam fotografi
Sub Kompetensi	Komposisi fotografi
Bentuk Soal	Pilihan Ganda (PG)
Kunci	

Sudut pengambilan gambar yang diambil dari posisi kamera lebih tinggi dari objek disebut....

☐

Eye level

☐

Low angle

☐

High angle

☐

Frog eye



Normal angle

No Soal	4
Kompetensi	Memahami dan menganalisis sudut pengambilan gambar, serta menerapkan prinsip komposisi dalam fotografi
Sub Kompetensi	Komposisi fotografi
Bentuk Soal	PGK Kategori
Kunci	Pernyataan A. Benar, B. Benar, C. Salah

Seorang fotografer sedang mengambil foto mercusuar yang ada di tepi pantai untuk diunggah ke media sosial. Fotografer itu ingin hasil fotonya terlihat lebih menarik dan tidak monoton, sehingga ia menerapkan prinsip komposisi *rule of thirds*.

Tentukanlah **benar** atau **salah** pernyataan berikut yang berkaitan dengan penerapan *rule of thirds* dalam komposisi fotografi!

#	Pernyataan	Benar	Salah
A.	Mercusuar ditempatkan pada garis atau titik pertemuan garis imajiner pada frame agar komposisi terlihat lebih menarik.	☐	☐
B.	<i>Rule of thirds</i> membagi bidang foto menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal sehingga membentuk sembilan bagian yang sama.	☐	☐
C.	Dalam <i>rule of thirds</i> , objek mercusuar harus selalu ditempatkan tepat di tengah frame agar komposisi terlihat seimbang.	☐	☐

No Soal	5
Kompetensi	Memahami pengertian dan penerapan prinsip segitiga exposure pada fotografi
Sub Kompetensi	Analisis prinsip exposure
Bentuk Soal	PGK Kategori
Kunci	Pernyataan A. Benar, B. Benar, C. Salah

Riana adalah seorang *fotografer*. Dia sedang melakukan dokumentasi untuk lomba lari. Riana memotret atlet yang sedang berlari di lapangan pada sore hari. Riana ingin menangkap momen saat atlet berlari dengan hasil foto yang tajam tanpa efek blur. Untuk itu, Riana harus mengatur segitiga *exposure* dengan tepat.

Tentukanlah pernyataan **Benar** atau **Salah** sesuai pengaturan segitiga exposure untuk memotret objek yang sedang bergerak cepat berikut ini:

#	Pernyataan	Benar	Salah
A.	<i>Shutter speed</i> cepat membantu membekukan gerakan objek	☐	☐
B.	ISO dapat dinaikkan saat cahaya kurang agar foto tetap terang	☐	☐
C.	<i>Shutter speed</i> lambat membuat objek bergerak menjadi lebih tajam	☐	☐

No Soal	6
Kompetensi	Memahami pengertian dan penerapan prinsip segitiga exposure pada fotografi
Sub Kompetensi	Analisis Prinsip exposure
Bentuk Soal	PGK MCMA
Kunci	Pernyataan 1, Pernyataan 2, dan Pernyataan 3

Seorang fotografer sedang memotret produk di dalam ruangan dengan pencahayaan yang minim dan tidak menggunakan lampu tambahan (*lighting*). Ia ingin hasil foto tetap terang dan detail tanpa terlalu gelap. Oleh karena itu, fotografer harus mengatur segitiga *exposure* secara tepat.

Berdasarkan situasi tersebut, manakah pernyataan pengaturan kamera yang tepat untuk mendapatkan pencahayaan yang cukup? (**Jawaban lebih dari satu**)

☐

Menggunakan ISO tinggi

☐

Menggunakan *aperture* lebih besar (angka ‘f’ kecil)

☐

Menggunakan *shutter speed* lebih lambat

☐

Menggunakan ISO sangat rendah

☐

Menggunakan *shutter speed* sangat cepat