



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

Desain Komunikasi Visual Fase F

Untuk SMK/MAK



Tentang Capaian Pembelajaran Desain Komunikasi Visual

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Desain Komunikasi Visual, capaian yang ditargetkan di Fase F.

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Desain Komunikasi Visual tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dengan baik, CP mata pelajaran Desain Komunikasi Visual perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Desain Komunikasi Visual memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Desain Komunikasi Visual.

- i** Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

Rasional Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah konsentrasi keahlian yang membangun kompetensi perancangan solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan persuasi dengan menggunakan media (berbasis cetak), layar (*screen*), analog atau digital, dua atau tiga dimensi, nyata atau maya (*virtual*), statis atau interaktif, maupun media berbasis waktu (*time based media*).

Program identitas terkait dengan perancangan identitas visual suatu entitas, seperti identitas jenama (*brand*), identitas korporat, perancangan *key visual* produk, *brand* personal maupun korporat, dan lain-lain. Program informasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi informasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, seperti desain publikasi baik tercetak maupun digital, rambu (*signage*), penunjuk arah (*wayfinding*), infografis dan lain-lain. Sedangkan program persuasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi membujuk seperti desain periklanan, desain materi promosi pemasaran, desain permukaan kemasan (*surface packaging design*), dan lain-lain. Adapun fungsi identitas, informasi, dan persuasi tersebut dapat berjalan sendiri-sendiri ataupun secara terpadu.

Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk membangun kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memberikan solusi atas permasalahan komunikasi visual dengan menggunakan kreativitas, seni, dan pemanfaatan teknologi. Desain komunikasi visual merupakan bidang yang relevan dengan konteks dunia saat ini yang semakin digital. Semua bidang industri, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan lainnya membutuhkan dukungan dari desain komunikasi visual dalam mengomunikasikan visi, misi, produk, dan program kepada khalayak sarannya. Kondisi ini menjadikan bidang desain komunikasi visual sangat dibutuhkan sehingga membuka kesempatan kerja yang luas bagi orang-orang yang memiliki keahlian di bidang ini. Keunggulan lainnya, desain komunikasi visual memiliki klaster yang beragam dari yang paling konvensional berbasis cetak sampai yang menggunakan teknologi terkini berbasis *online*, *artificial intelligence (AI)*, dan lain sebagainya. Hal ini membuka munculnya beragam jenis okupasi yang dapat dipilih.

Kurikulum Merdeka membebaskan sekolah dalam mengembangkan konten pendidikannya sesuai dengan infrastruktur maupun sumber daya manusia yang dimilikinya. Dari sisi peserta didik akan memberikan kesempatan untuk memilih keahlian yang sesuai dengan minat, hasrat, dan kemampuannya. Hal tersebut

akan meningkatkan rasio keberhasilan peserta didik untuk meraih cita-citanya. Kurikulum Merdeka sangat relevan untuk konsentrasi keahlian yang menekankan pada kreativitas, seperti desain komunikasi visual. Kurikulum merdeka mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang kondusif untuk mencetak sumber daya manusia unggul di bidang desain komunikasi visual.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap desain komunikasi visual melalui pemahaman secara utuh dan menyeluruh profil wirausaha, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, proses bisnis di dunia industri, perkembangan teknologi industri dan dunia kerja serta isu-isu global.

Perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang dicapai. Pembelajaran menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, renjana, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: *project-based learning*, *problem-based learning*, *teaching factory*, *discovery-based learning*, *inquiry-based learning* atau metode dan model lain yang relevan.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berkontribusi menjadikan peserta didik memiliki kompetensi sebagai kreator dalam bidang desain komunikasi visual yang berakhlak mulia, mampu berkomunikasi, bernegosiasi dan berinteraksi antar budaya, mampu bekerja dalam tim, bertanggung jawab, memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap situasi dan lingkungan kerja, serta kritis dan kreatif.

- ❓ Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

Tujuan Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*hard skills* dan *soft skills*, karakter) meliputi:

1. mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi;
2. mengoperasikan Perangkat Lunak Desain;
3. menerapkan *Design Brief*;
4. menciptakan Karya Desain; dan
5. menerapkan pengetahuan dan mengelola Proses Produksi Desain.

❓ Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

Karakteristik Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual

Pada hakikatnya mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfokus pada kompetensi yang bersifat wajib yang harus dimiliki oleh kreator dalam bidang desain komunikasi visual sesuai dengan perkembangan dunia kerja.

Peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil *technopreneur*, *job* profil, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, sehingga peserta didik mampu bekerja di industri, berwirausaha mandiri dan melanjutkan pendidikan yang sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Elemen dalam mata pelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
<p>Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi</p>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerapkan prinsip dasar desain- untuk merancang visual, di antaranya: kesatuan (<i>unity</i>), keseimbangan (<i>balance</i>), Komposisi (<i>komposition</i>), proporsi (<i>proportion</i>), irama (<i>rhythm</i>), penekanan (<i>emphasis</i>), kesederhanaan (<i>simplicity</i>), kejelasan (<i>clarity</i>), ruang (<i>space</i>).</p> <p>Membangun kemampuan dalam memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikasi, dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual.</p>
<p>Perangkat Lunak Desain</p>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mengoperasikan perangkat lunak sesuai kebutuhan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Image Editing/Digital Imaging/ Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/ UI-UX Design/3D Software</i>/dan lainnya yang terkait.</p>

Elemen	Deskripsi
Menerapkan <i>Design Brief</i>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (<i>brief</i>) untuk suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Kemampuan ini merupakan kompetensi yang menentukan penyelesaian tugas secara tepat. Secara umum isi dari <i>Design Brief</i> sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Latar belakang proyek. ▪ Tujuan/obyektif yang ingin dicapai. ▪ Ruang lingkup pekerjaan. ▪ Khalayak sasaran yang dituju. ▪ Media yang digunakan. ▪ Strategi kreatif dan konsep perancangan ▪ Tenggat waktu penyelesaian pekerjaan. ▪ Para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan.

Elemen	Deskripsi
Karya Desain	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses perancangan visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (<i>brainstorming</i>), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode <i>design thinking</i> maupun metode lainnya. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design</i> dan lainnya yang terkait.</p>
Proses Produksi Desain	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penerapan produksi desain dan pengelolaan proses produksi, yang dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi karya Desain Komunikasi Visual. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design</i> dan lainnya yang terkait.</p>

Keterangan:

1. Beban pembelajaran setiap elemen dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi satuan pendidikan dan mitra industri.

2. Pemilihan sub konsentrasi keahlian (peminatan) disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan dan alat yang dimiliki, mengacu pada kebutuhan industri saat ini dan kemungkinan potensi industri pada masa depan.
3. Pada elemen perangkat lunak dan karya desain, satuan pendidikan dapat memilih sub konsentrasi keahlian (peminatan) yang dibutuhkan, menyesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan dan mitra industri.

? Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Setiap Fase

- i** Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
 - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
 - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

Capaian Pembelajaran

► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMK/MAK)

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam merancang visual suatu proyek desain komunikasi visual melalui metode perancangan secara sistematis serta mengoperasikan aplikasi komputer desain yang sesuai kebutuhan, meliputi: desain cetak (*print design*), perancangan identitas (*identity design*), fotografi dan videografi, desain grafis lingkungan (*environmental graphic design*), desain antarmuka (*User Interface-User Experience*) website dan aplikasi, desain gerak (*motion graphic*), seni sekuensial (*sequential art*), dan lainnya yang terkait.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase yang lebih tinggi?

Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Capaian Pembelajaran
Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi	<p>Pada fase F, peserta didik mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam merancang visual, di antaranya: <i>unity</i> (kesatuan), <i>balance</i> (keseimbangan), <i>composition</i> (komposisi), <i>proportion</i> (proporsi), <i>rhythm</i> (irama), <i>emphasis</i> (penekanan), <i>simplicity</i> (kesederhanaan), <i>clarity</i> (kejelasan), <i>space</i> (ruang). Peserta didik mampu memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikan dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar (POS).</p>
Perangkat Lunak Desain	<p>Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/ Web & App Design/UI-UX Design/3D Software</i>/dan lainnya yang terkait.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Menerapkan <i>Design Brief</i></p>	<p>Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (<i>brief</i>) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait.</p>
<p>Karya Desain</p>	<p>Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (<i>brainstorming</i>), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode <i>design thinking</i> maupun metode lainnya.</p> <p>Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/ Videografi/ Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/ Concept Art/Motion Graphic Design/ Environmental Graphic Design</i>/dan lainnya yang terkait.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
Proses Produksi Desain	<p>Pada fase F, peserta didik mampu menerapkan dan mengelola proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sesuai dengan konsentrasi keahlian dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.</p> <p>Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/ Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design/</i> dan lainnya yang terkait.</p>

-  Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
 - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
 - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Keputusan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.