

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS
FASE E KELAS X**

**PENULIS :
ERNISASUPIAH, S.Pd**

INFOGRAFIS

ATP DESAIN GRAFIS FASE E KELAS X



1

•1.1 Memahami isi informasi dari prosedur K3 dan pencegahan kecelakaan kerja; 1.2 Menyimak isi informasi dari prosedur K3 dan pencegahan kecelakaan kerja; 2.1 Mengenali alat dan bahan pembuatan produk desain grafis; 2.2 Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan produk desain grafis; 3.1 Mengamati video pembelajaran mengenai produk desain grafis; 4.1 Mengidentifikasi media penyimpanan; 5.2 Mengisi daftar ceklis persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan

2

•1.3 Menceritakan mengenai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta petolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K)
•2.3 Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk desain grafis
•3.2 Melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis
•4.2 Mengenali ekstensi file dari desain grafis

3

•1.4 Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta petolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K); 2.4 Membuktikan keberfungsian peralatan desain grafis; 3.3 Menerapkan pembuatan desain *corporate identity* atau identitas perusahaan (logo, amplop, kop surat, kartu nama, poster, iklan, banner, dll) menggunakan piranti lunak Vector Drawing, membuat desain sesuai contoh produk identitas perusahaan dengan menggunakan piranti lunak Vector Drawing; 3.4 Mengoperasikan piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis; 4.4 Mengelola file hasil karya

4

•2.5 Melakukan pemeliharaan secara berkala pada alat desain grafis
•4.3 Memperagakan penyelesaian hasil karya produk desain grafis (*final artwork*) untuk produksi cetak
•5.3 Mempertunjukkan hasil karya desain

5

•5.1 Membuat laporan hasil karya
•5.4 Melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS

Nama Penyusun : ErnisaSupiah
 Institusi : SLB Negeri Cicendo Kota Bandung
 FASE : E (Kelas X)

ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN PER ELEMEN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN LINTAS ELEMEN
<p>Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Pada akhir Fase E, peserta didik dapat menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang meliputi: penerapan kesehatan dan keselamatan di lingkungan tempat kerja dengan tidak memindahkan, mengubah dan merusak komponen komputer; tidak membawa makanan dan minuman ke dalam ruang komputer atau membawa benda yang membahayakan; tidak keluar atau berpindah tempat duduk tanpa izin; mengenakan kaos kaki dalam ruang komputer; menyalakan dan mematikan komputer sesuai prosedur; melakukan pencegahan kecelakaan kerja; penerapan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K); pencegahan penyakit akibat kerja seperti iritasi mata, kesalahan posisi duduk yang dapat mengakibatkan cedera punggung, <i>safety tools</i> area kerja/kelas untuk belajar, <i>personal hygiene</i> atau kebersihan diri meliputi merawat kebersihan diri dengan mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku di sekolah.</p>	<p>1.1 Menyimak Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) serta Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) 1.2 Memahami informasi prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) serta Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) 1.3 Menceritakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta pertolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K) 1.4 Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta petolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K)</p>	<p>TAHAP 1 1.1 Menyimak Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) serta Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) 1.2 Memahami informasi prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) serta Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) 2.1 Mengenali alat dan bahan pembuatan produk desain grafis 2.2 Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan produk desain grafis 3.1 Mengamati video pembelajaran mengenai produk desain grafis 4.1 Mengidentifikasi media penyimpanan 5.2 Mengisi daftar ceklis persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan</p>
<p>Persiapan Alat dan Bahan Pada akhir Fase E, peserta didik dapat menerapkan kemampuan mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis; mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis; memastikan peralatan yang digunakan dalam kondisi aman dan siap pakai; mengidentifikasi keberfungsian peralatan; memahami dan melakukan pemeliharaan berkala</p>	<p>2.1 Mengenali alat dan bahan pembuatan produk desain grafis 2.2 Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan produk desain grafis 2.3 Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk desain grafis</p>	<p>TAHAP 2 1.3 Menceritakan mengenai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta petolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K) 2.3 Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk desain grafis</p>

ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN PER ELEMEN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN LINTAS ELEMEN
<p>pada alat desain grafis; serta memelihara, membersihkan, dan merapikan kembali peralatan setelah selesai digunakan.</p>	<p>2.4 Membuktikan keberfungsian peralatan desain grafis 2.5 Melakukan pemeliharaan secara berkala pada alat desain grafis</p>	<p>3.2 Melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis 4.2 Mengenali ekstensi file dari desain grafis</p>
<p>Proses Desain Grafis Pada akhir Fase E, peserta didik dapat mengamati jenis-jenis produk desain grafis; melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis; menerapkan pengoperasian piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis, mengoperasikan piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis; menerapkan pembuatan desain <i>corporate identity</i> atau identitas perusahaan (logo, amplop, kop surat, kartu nama, poster, iklan, banner, dll) menggunakan piranti lunak Vector Drawing, membuat desain sesuai contoh produk identitas perusahaan dengan menggunakan piranti lunak Vector Drawing.</p>	<p>3.1 Mengamati video pembelajaran mengenai produk desain grafis 3.2 Melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis 3.3 Mengoperasikan piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis. 3.4 Menerapkan pembuatan desain <i>corporate identity</i> atau identitas perusahaan (logo, amplop, kop surat, kartu nama, poster, iklan, banner, dll) menggunakan peranti lunak Vector Drawing, membuat desain sesuai contoh produk identitas perusahaan dengan menggunakan peranti lunak Vector Drawing</p>	<p>TAHAP 3 1.4 Melakukan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta pertolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K) 2.4 Membuktikan keberfungsian peralatan desain grafis 3.3 Mengoperasikan piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis. 3.4 Menerapkan pembuatan desain <i>corporate identity</i> atau identitas perusahaan (logo, amplop, kop surat, kartu nama, poster, iklan, banner, dll) menggunakan piranti lunak Vector Drawing, membuat desain sesuai contoh produk identitas perusahaan dengan menggunakan piranti lunak Vector Drawing 4.4 Mengelola file hasil karya</p>
<p>Penyelesaian Akhir Pada akhir Fase E, peserta didik dapat mengidentifikasi penyelesaian akhir yang diperlukan untuk menjaga hasil produk dalam kondisi baik, melakukan penyelesaian hasil karya produk desain grafis (<i>final artwork</i>) yang sudah disetujui oleh guru untuk melanjutkan pada proses produksi cetak.</p>	<p>4.1 Mengidentifikasi media penyimpanan 4.2 Mengenali ekstensi file dari desain grafis 4.3 Memperagakan penyelesaian hasil karya produk desain grafis (<i>final artwork</i>) untuk produksi cetak 4.4 Mengelola file hasil karya</p>	<p>TAHAP 4 2.5 Melakukan pemeliharaan secara berkala pada alat desain grafis 4.3 Memperagakan penyelesaian hasil karya produk desain grafis (<i>final artwork</i>) untuk produksi cetak 5.3 Mempertunjukkan hasil karya desain</p>
<p>Pelaporan Pada akhir Fase E, peserta didik dapat melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur dengan mengisi daftar cek list, persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan, dan hasil akhir desain grafis.</p>	<p>5.1 Membuat laporan hasil karya 5.2 Mengisi daftar ceklis persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan 5.3 Mempertunjukkan hasil karya desain</p>	<p>TAHAP 5 5.1 Membuat laporan hasil karya 5.4 Melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur</p>

ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN PER ELEMEN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN LINTAS ELEMEN
	5.4 Melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur	