

KISI-KISI UJI KOMPETENSI AWAL

MATA PELAJARAN : DKV

Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru		KD	Indikator Esensial
	St. Inti/ SK	Kompetensi Guru Mapel		
Pedagogik		1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	1.1. Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.	1.1.1. Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran yang diampu yaitu desain komunikasi visual
				1.1.2. Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.3. Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.4. Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.5. Merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
				1.1.6. Menganalisis metode yang tepat dalam pembelajaran desain komunikasi

				visual
		2 Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	2.1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip- prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	2.1.1 Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran desain komunikasi visual
				2.1.2 Mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan teori belajar tertentu yang sesuai dengan kurikulum 2013.
			2.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.	2.2.1 Mengidentifikasi prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik
				2.2.2 Menganalisis jenis pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
		3. Melaksanakan proses pembelajaran	3.1. Menerapkan model Pembelajaran yang tepat dalam pembelajarn bidang desain komunikasi visual	3.1.1 Evaluasi beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
				3.1.2 Evaluasi beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
		4. Menyelengga rakan pembelajaran yang mendidik	4.1 Memahami prinsip- prinsip perencanaan pembelajaran yang mendidik	4.1.1 Menunjukkan cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk merekam hasil penilaian kinerja
				4.1.2 Menyusun Instrumen penilaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan bidang DKV

			4.2. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan	4.2.1 Mengemukakan cara merancang pembiasaan peserta didik tentang pembelajaran DKV di dalam laboratorium/studio
		5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan	5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu	5.1.1 Memilih media dan sumber belajar yang sesuai untuk membantu proses belajar mengajar
		6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki	6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal	6.1.1 Menyiapkan rancangan layanan pengembangan potensi DKV peserta didik melalui cara yang beragam
				6.1.2. Menganalisis kegiatan siswa dengan pemberian berbagai latihan yang mendukung kemampuan pemecahan masalah DKV
		7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan	7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara	7.1.1 Mengetahui strategi komunikasi dalam bentuk komunikasi multi-arah sebagai layanan bimbingan belajar di dalam dan di luar kelas

		peserta didik	lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain	
		8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	8.1 Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	8.1.2 Menentukan prinsip penilaian autentik pada proses dan hasil belajar mata pelajaran yang diampu
		9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	9.1 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	9.1.1 Mengelola informasi hasil refleksi pembelajaran yang rutin sebagai bahan pelaksanaan belajar tuntas
		10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	10.1 Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	10.1.1 Menganalisis dan merespon catatan kegiatan pembelajaran DKV secara berkala
				10.1.2 Merangkum catatan-catatan hasil refleksi pembelajaran DKV
				10.1.3 Merangkum catatan-catatan hasil refleksi pembelajaran DKV
				10.1.4 Menentukan macam hasil penilaian yang dikomunikasikan/ dilaporkan kepada pimpinan satuan pendidikan untuk diteruskan kepada orangtua/wali peserta didik berdasarkan tugas pendidik dalam mengelola penilaian mengacu pada Standar Penilaian
Profesional		1. Mengoperasikan komputer grafis	1.1. Mendeskripsikan langkah operasional komputer Grafis	1.1.1 Menjalankan langkah-langkah operasional komputer Grafis
				1.1.2 Mengatur cara mengope

				rasikan komputer secara prosedural
				1.1.3 Memilih jenis-jenis program/ software untuk komputer grafis
				1.1.4. Menyebutkan jenis-jenis alat-alat pendukung komputer grafis
				1.1.5. Menentukan tool untuk mengedit gambar
			1.2. Mendeskripsikan menu dan tool program Corel Draw dan Photoshop	1.2.1. Mengoperasikan menu program Corel Draw
				1.2.2 Mengoperasikan tool program Corel Draw
				1.2.3. Mengoperasikan menu dan tool program Photoshop
				1.2.4. Mengatur fungsi menu dan tool program Photoshop
			1.3. Mengaplikasi kan menu dan tool pada program Corel Draw	1.3.1. Menentu kan format dan ukuran kertas pada program Corel Draw
				1.3.2. Menciptakan gambar vektor dengan mengaplikasikan menu dan tool dalam program CorelDraw
				1.3.3. Menyusun warna dengan tools pewarnaan CorelDraw

				1.3.4. Mengopera sikan cara memotong gambar vektor
				1.3.5. Memadukan beberapa gambar vektor
				1.3.6. Merancang teks/huruf dalam berbagai macam variasi bentuk/ model pada program Corel Draw
				1.3.7. Mengatur teks/huruf
				1.3.8. Mengkom binasikan teks dan gambar
			1.4. Mengaplikasikan menu dan tool pada program Photoshop	1.4.1. Menentukan foto/ gambar pada program Photoshop
				1.4.2. Mengatur ketajaman foto/ gambar

				1.4.3. Memodifikasi warna foto/ gambar
				1.4.4. Mencerah kan foto/gambar
				1.4.5. Mengatur ukuran foto/gambar
				1.4.6. Memilih resolusi foto/gambar
Tata seuai keingsi				1.4.7. Mengkombinasi beberapa foto/gambar
				1.4.8. Mengedit efek pada foto
				1.4.9. Merancang teks
				1.4.10. Mengkombinasikan efek pada teks
			1.5. Menggabungkan menu dan tool program Photoshop ke program Corel Draw dengan mengaplikasikan foto hasil olahan dari program Photoshop ke dalam program Corel Draw	1.5.1. Memodifikasi foto dari program Photoshop ke Corel Draw
				1.5.2. Mengkreasikan foto/gambar dalam program Corel Draw
				1.5.3. Menjalankan piranti tool pada Photoshop
				1.5.4. Menjalankan piranti layer pallete pada Photoshop
			1.6. Menggabungkan editing foto pada Photoshop CS3	1.6.1. Memproses editing foto pada Photoshop CS3
				1.6.2. Memperbaiki foto/gambar yang cacat, kotor, maupun tergores

		2. Mempersiapkan kamera untuk pemotretan	2.1. Menentukan kegunaan anatomi kamera fotografi	2.1.1. Menjelaskan anatomi kamera fotografi
				2.1.2. Menentukan teknik pengambilan gambar fotografi periklanan
			2.2. Mengemukakan jenis-jenis fotografi untuk desain komunikasi visual	2.2.1. Memilih jenis-jenis fotografi untuk desain komunikasi visual
				2.1.4. Menentukan kegunaan fotografi untuk desain komunikasi visual
				2.1.5 Menggunakan fasilitas kamera Single Lens Reflex (SLR)
			2.3. Mengidentifikasi fasilitas dalam kamera digital	2.3. 1. Memilih fasilitas dalam kamera digital
			2.3. Mengidentifikasi alat dan usaha pendukung dalam fotografi	2.3.1 Memilih alat dan usaha pendukung dalam fotografi
		3. Melaksanakan proses Pemotretan fotografi	3.1. Menyiapkan perlengkapan pemotretan	3.1.1. Menentukan perlengkapan pemotretan
			3.2. Menyiapkan objek pemotretan	3.2.1 Memilih objek pemotretan
			3.3. Memotret obyek diam	3.3.1. Mengatur arah pemotretan obyek diam
			3.4. Memotret obyek bergerak dan moment	3.4.1 Menentukan memotret obyek bergerak dan moment
		4. Melaksanakan proses editing	4.1 Mengurutkan proses editing	4.1.1 Menyiapkan

		foto	foto	proses editing foto
			4.2 Mencropping foto	4.2.1 Menentukan Alat untuk proses cropping foto
			4.3. Melakukan reproduksi foto	4.3.1 Memproses reproduksi foto lama
		4. Melaksanakan Videografi	5.1. Mendeskripsikan kegunaan videografi dalam DKV	5.1.1. Menerapkan kegunaan videografi dalam desain komunikasi visual
			5.2. Mengidentifikasi file yang terkoneksi videografi	5.2.1. Mengklasifikasi file yang terkoneksi dengan videografi
			5.3. Menyusun Title dalam produksi film	5.3.1. Menerapkan Title dalam produksi film
			5.4. Mengetahui tentang story board	5.4.1. Mengenal fungsi storyboard
		6. Melaksanakan proses shooting videografi	6.1. Mendeskripsikan kegunaan shot pada video shooting	6.1.1 Mengatur gerak kamera video
			6.2. Pengoperasian kamera video secara teknis dan estetis	6.2. 1 Mengetahui teknis dan estetis dalam pembuatan video
			6.3. Pengoperasian teknis Editing video	6.3.1 Mengetahui teknis Editing video
		7. Melaksanakan proses editing Videografi	7.1. Mendeskripsikan persiapan proses editing	7.1.1 Mengemukakan salah satu proses editing

			7.2. Melaksanakan capturing video dari kaset ke format digital	7.2. Mengetahui teknik capturing video dari kaset ke format digital
			7.3. Melakukan soft editing video dan hard edit video	7.3.1 Mengoperasikan soft editing video dan hard edit video
			7.4. Mengetahui kegunaan alat sound recording	7.41. Mengenali alat sound recording
			7.5 Melakukan editing sound	7.5.1 Melaksanakan editing sound
			7.6. Melakukan Pengambilan Scene	7.6.1 Menerapkan proses Pengambilan Scene
			7.7 Melakukan print to tape atau burn to media disc	7.7.1 Memproses print to tape atau burn to media disc
		8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)	8.1. Mendeskripsikan perintah kerja (job order) berupa cover buku	8.1.1 Menguraikan bagian bagian dari cover buku
			8.2. Menjalan kan short key pada key board untuk mempercepat dalam mendesain	8.2.1 Melaksanakan short key pada key board untuk mempercepat dalam mendesain
		9. Membuat produk desain Komunikasi teknik saring	9.1. Menjelaskan tentang cetak saring(sablon)	9.1.1. Menerapkan media Komunikasi visual dengan teknik cetak saring(sablon)
			9.2.	9.2.1

			Membuat desain, klise, dan mengafdruck	Memproses teknik cetak saring (sablon) melalui proses desain, klise, dan mengafdruck
		10. Membuat produk desain Komuni kasi menga rah ke media dalam (in door)	10.1. Mendes kripsikan bagian dari poster	10.1.1. Mendeskrripsikan bagian dari poster Iklan yang baik
			10.2. Membuat desain logotype	10.2.1 Mendeskrripsikan perbedaan logotype dengan Logogram
			10.3. Menerapkan corporatte identity ke dalam amplop, kertas surat, kertas memo, stop map, kartu nama, buku, kelender meja dan dinding, kemasan, dan coaster	10.3.1 Menganalisis fungsi corporatte identity pada berbagai media
			10.4. Membuat desain logotype dan logograme	10.4.1 Memilih bentuk-bentuk desain logotype dan logograme
			10.5 Menganalisis beragam bentuk layout	10.5.1 Mengkategorikan beragam bentuk layout dalam desain komunikasi visual
			11,1.	11.1.1 Mengemukakan pengertian dan ciri brosur, leaflet, poster, flyer,

			Mendeskripsikan beragam bentuk media komunikasi visual dua dan tiga dimensi	katalog, billboard, dan Baliho, packaging, neonbox, dll
			11.2. Mendeskripsikan beragam bentuk dan fungsi Kemasan (Packaging)	11.2.1 Menerapkan beragam bentuk dan fungsi Kemasan (Packaging)

Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru		KD	Indikator Esensial
	St. Inti/ SK	Kompe tensi Guru Mapel		
Pedagogik		1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	1.1. Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.	1.1.1. Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran yang diampu yaitu desain komunikasi visual
				1.1.2 Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.3 Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.4 Mengidentifikasi potensi peserta didik dari aspek pengetahuan dalam mata pelajaran desain komunikasi visual
				1.1.5 Merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
				1.1.6 Menganalisis metode yang tepat dalam pembelajaran desain komunikasi visual
		2 Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	2.1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip- prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	2.1.1 Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran desain komunikasi visual
				2.1.2 Mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan teori belajar tertentu yang sesuai dengan kurikulum 2013.
			2.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.	2.2.1 Mengidentifikasi prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik
				2.2.2 Menganalisis jenis pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
		3. Melaksanakan proses pembelajaran	3.1. Menerapkan model Pembelajaran yang tepat dalam pembelajarn bidang desain komunikasi visual	3.1.1 Evaluasi beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
				3.1.2 Evaluasi beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual
		4. Menyelengga rakan pembelajaran yang mendidik	4.1 Memahami prinsip- prinsip perencanaan pembelajaran yang mendidik	4.1.1 Menunjukkan cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk merekam hasil penilaian kinerja
				4.1.2 Menyusun Instrumen penilaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan bidang DKV

			4.2. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan	4.2.1 Mengemukakan cara merancang pembiasaan peserta didik tentang pembelajaran DKV di dalam laboratorium/studio
		5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan	5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu	5.1.1 Memilih media dan sumber belajar yang sesuai untuk membantu proses belajar mengajar
		6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki	6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal	6.1.1 Menyiapkan rancangan layanan pengembangan potensi DKV peserta didik melalui cara yang beragam
				6.1.2. Menganalisis kegiatan siswa dengan pemberian berbagai latihan yang mendukung kemampuan pemecahan masalah DKV
		7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain	7.1.1 Mengetahui strategi komunikasi dalam bentuk komunikasi multi-arah sebagai layanan bimbingan belajar di dalam dan di luar kelas
		8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	8.1 Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	8.1.2 Menentukan prinsip penilaian autentik pada proses dan hasil belajar mata pelajaran yang diampu
		9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	9.1 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	9.1.1 Mengelola informasi hasil refleksi pembelajaran yang rutin sebagai bahan pelaksanaan belajar tuntas
		10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	10.1 Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	10.1.1 Menganalisis dan merespon catatan kegiatan pembelajaran DKV secara berkala
				10.1.2 Merangkum catatan-catatan hasil refleksi pembelajaran DKV
				10.1.3 Merangkum catatan-catatan hasil refleksi pembelajaran DKV
				10.1.4 Menentukan macam hasil penilaian yang dikomunikasikan/ dilaporkan kepada pimpinan satuan

				pendidikan untuk diteruskan kepada orangtua/wali peserta didik berdasarkan tugas pendidik dalam mengelola penilaian mengacu pada Standar Penilaian
Profesional		1. Mengoperasikan komputer grafis	1.1. Mendeskripsikan langkah operasional komputer Grafis	1.1.1 Menjalankan langkah-langkah operasional komputer Grafis
				1.1.2 Mengatur cara mengope rasikan komputer secara prosedural
				1.1.3 Memilih jenis-jenis program/ software untuk komputer grafis
				1.1.4. Menyebutkan jenis-jenis alat-alat pendukung komputer grafis
				1.1.5. Menentukan tool untuk mengedit gambar
			1.2. Mendeskripsikan menu dan tool program Corel Draw dan Photoshop	1.2.1. Mengoperasikan menu program Corel Draw
				1.2.2 Mengoperasikan tool program Corel Draw
				1.2.3. Mengoperasikan menu dan tool program Photoshop
				1.2.4. Mengatur fungsi menu dan tool program Photoshop
			1.3. Mengaplikasi kan menu dan tool pada program Corel Draw	1.3.1. Menentu kan format dan ukuran kertas pada program Corel Draw
				1.3.2. Menciptakan gambar vektor dengan mengaplikasikan menu dan tool dalam program CorelDraw
				1.3.3. Menyusun warna dengan tools pewarnaan CorelDraw
				1.3.4. Mengopera sikan cara memotong gambar vektor
				1.3.5. Memadukan beberapa gambar vektor

				1.3.6. Merancang teks/huruf dalam berbagai macam variasi bentuk/ model pada program Corel Draw
				1.3.7. Mengatur teks/huruf
				1.3.8. Mengkom binasikan teks dan gambar
			1.4. Mengaplikasikan menu dan tool pada program Photoshop	1.4.1. Menentukan foto/ gambar pada program Photoshop
				1.4.2. Mengatur ketajaman foto/ gambar
				1.4.3. Memodifikasi warna foto/ gambar
				1.4.4. Mencerah kan foto/gambar
				1.4.5. Mengatur ukuran foto/gambar
				1.4.6. Memilih resolusi foto/gambar
Tata seuai keingsi				1.4.7. Mengkombinasi beberapa foto/gambar
				1.4.8. Mengedit efek pada foto
				1.4.9. Merancang teks
				1.4.10. Mengkombinasikan efek pada teks
			1.5. Menggabungkan menu dan tool program Photoshop ke program Corel Draw dengan mengaplikasikan foto hasil olahan dari program Photoshop ke dalam program Corel Draw	1.5.1. Memodifikasi foto dari program Photoshop ke Corel Draw
				1.5.2. Mengkreasikan foto/gambar dalam program Corel Draw
				1.5.3. Menjalankan piranti tool pada Photoshop
				1.5.4. Menjalankan piranti layer pallete pada Photoshop
			1.6. Menggabungkan editing foto pada Photoshop CS3	1.6.1. Memproses editing foto pada Photoshop CS3
				1.6.2. Memperbaiki foto/gambar yang cacat, kotor,maupun tergores

		2. Mempersiapkan kamera untuk pemotretan	2.1. Menentukan kegunaan anatomi kamera fotografi	2.1.1. Menjelaskan anatomi kamera fotografi
				2.1.2. Menentukan teknik pengambilan gambar fotografi periklanan
			2.2. Mengemukakan jenis-jenis fotografi untuk desain komunikasi visual	2.2.1. Memilih jenis-jenis fotografi untuk desain komunikasi visual
				2.1.4. Menentukan kegunaan fotografi untuk desain komunikasi visual
				2.1.5 Menggunakan fasilitas kamera Single Lens Reflex (SLR)
			2.3. Mengidentifikasi fasilitas dalam kamera digital	2.3. 1. Memilih fasilitas dalam kamera digital
			2.3. Mengidentifikasi alat dan usaha pendukung dalam fotografi	2.3.1 Memilih alat dan usaha pendukung dalam fotografi
		3. Melaksanakan proses Pemotretan fotografi	3.1. Menyiapkan perlengkapan pemotretan	3.1.1. Menentukan perlengkapan pemotretan
			3.2. Menyiapkan objek pemotretan	3.2.1 Memilih objek pemotretan
			3.3. Memotret obyek diam	3.3.1. Mengatur arah pemotretan obyek diam
			3.4. Memotret obyek bergerak dan moment	3.4.1 Menentukan memotret obyek bergerak dan moment
		4. Melaksanakan proses editing foto	4.1 Mengurutkan proses editing foto	4.1.1 Menyiapkan proses editing foto
			4.2 Mencropping foto	4.2.1 Menentukan Alat untuk proses cropping foto
			4.3. Melakukan reproduksi foto	4.3.1 Memproses reproduksi foto lama
		4. Melaksanakan Videografi	5.1. Mendeskripsikan kegunaan videografi dalam DKV	5.1.1. Menerapkan kegunaan videografi dalam desain komunikasi visual
			5.2. Mengidentifikasi file yang terkoneksi videografi	5.2.1. Mengklasifikasi file yang terkoneksi dengan videografi
			5.3. Menyusun Title dalam produksi film	5.3.1. Menerapkan Title dalam produksi film
			5.4. Mengetahui tentang story board	5.4.1. Mengenal fungsi storyboard

		6. Melaksanakan proses shooting videografi	6.1. Mendeskripsikan kegunaan shot pada video shoting	6.1.1 Mengatur gerak kamera video
			6.2. Pengoperasikan kamera video secara teknis dan estetis	6.2. 1 Mengetahui teknis dan estetis dalam pembuatan video
			6.3. Pengoperasikan teknis Editing video	6.3.1 Mengetahui teknis Editing video
		7. Melaksanakan proses editing Videoga Fi	7.1. Mendes kripsikan persiapan proses editing	7.1.1 Mengemukakan salah satu proses editing
			7.2. Melaksanakan capturing video dari kaset ke format digital	7.2. Mengetahui teknik capturing video dari kaset ke format digital
			7.3. Melakukan soft editing video dan hard edit video	7.3.1 Mengoperasikan soft editing video dan hard edit video
			7.4. Mengetahui kegunaan alat sound recording	7.41. Mengenali alat sound recording
			7.5 Melakukan editing sound	7.5.1 Melaksanakan editing sound
			7.6. Melakukan Pengambilan Scene	7.6.1 Menerapkan proses Pengambilan Scene
			7.7 Melakukan print to tape atau burn to media disc	7.7.1 Memproses print to tape atau burn to media disc
		8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)	8.1. Mendeskripsikan perintah kerja (job order) berupa cover buku	8.1.1 Menguraikan bagian bagian dari cover buku
			8.2. Menjalan kan short key pada key board untuk mempercepat dalam mendesain	8.2.1 Melaksanakan short key pada key board untuk mempercepat dalam mendesain
		9. Membuat produk desain Komunikasi teknik saring	9.1. Menjelaskan tentang cetak saring(sablon)	9.1.1. Menerapkan media Komunikasi visual dengan teknik cetak saring(sablon)
			9.2. Membuat desain, klise, dan mengafdruk	9.2.1 Memproses teknik cetak saring (sablon) melalui proses desain, klise, dan mengafdruk
		10. Membuat produk desain Komuni kasi menga rah ke media dalam (in door)	10.1. Mendes kripsikan bagian dari poster	10.1.1. Mendeskripsikan bagian dari poster Iklan yang baik
			10.2.	10.2.1

			Membuat desain logotype	Mendeskripsikan perbedaan logotype dengan Logogram
			10.3. Menerapkan corporate identity ke dalam amplop, kertas surat, kertas memo, stop map, kartu nama, buku, kalender meja dan dinding, kemasan, dan coaster	10.3.1 Menganalisis fungsi corporate identity pada berbagai media
			10.4. Membuat desain logotype dan logogram	10.4.1 Memilih bentuk-bentuk desain logotype dan logogram
			10.5 Menganalisis beragam bentuk layout	10.5.1 Mengategorikan beragam bentuk layout dalam desain komunikasi visual
			11.1. Mendeskripsikan beragam bentuk media komunikasi visual dua dan tiga dimensi	11.1.1 Mengemukakan pengertian dan ciri brosur, leaflet, poster, flyer, katalog, billboard, dan Baliho, packaging, neonbox, dll
			11.2. Mendeskripsikan beragam bentuk dan fungsi Kemasan (Packaging)	11.2.1 Menerapkan beragam bentuk dan fungsi Kemasan (Packaging)