

## PROGRAM TAHUNAN

**KOMPETENSI KEAHLIAN** : Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ)  
**MATA PELAJARAN** : DASAR DESAIN GRAFIS  
**KELAS** : X (SEPULUH)  
**TAHUN PELAJARAN** : 2021/2022

SMT	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
I	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 Informatika 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 menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu	<b>Kompetensi Dasar 1</b>	
		3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	1 jam
		4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	2 jam
		<b>Kompetensi Dasar 2</b>	
		3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	1 jam
		4.2 Menempatkanberbagaifungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	2 jam
		<i>Evaluasi</i>	1 jam
		<i>Perbaikan Nilai</i>	1Jam
		<i>Pengayaan Pembelajaran</i>	1 jam
		<b>Kompetensi Dasar 3</b>	
		3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3 Jam
		4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm ), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity ), dan harmoni dalam pembuatan desaingrafis	3 jam
		<b>Kompetensi Dasar 4</b>	
		3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	2 jam
		4.4 Menempatkan berbagai format gambar	1 Jam
		<b>Kompetensi Dasar 5</b>	
		3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/ teks dalam desain	1 jam
		4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain	2Jam
		<b>Kompetensi Dasar 6</b>	
		3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	1 Jam
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	2 Jam		
<b>Kompetensi Dasar 7</b>			
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	1 jam		
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	2 Jam		
<b>Kompetensi Dasar 8</b>			
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	1 Jam		
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	3 Jam		

	melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.		
SMT	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
		<i>Menerima Raport Semester I</i>	
		<b>Jumlah Waktu Semester I (Ganjil)</b>	<b>39 jam</b>
<b>II</b>	<p>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 Informatika 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, duniakerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru,</p>	<b>Kompetensi Dasar 9</b>	
		3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.	3 jam
		3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.	
		4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector.	3 jam
		4.9.2 Menunjukkan gambar bitmap hasil pengolahan	3 jam
		<i>Evaluasi</i>	1 jam
		<i>Perbaikan Nilai</i>	1 jam
		<i>Pengayaan Pembelajaran</i>	1 jam
		<b>Kompetensi Dasar 10</b>	
		3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.	
		3.10.1 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.	3 jam
		4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.	3 jam
		4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.	3 jam
		3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.	3 jam
		3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.	3 jam
		4.11.1 Mensketsa desain gambar.	2 jam
		4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.	3 jam
		<i>Evaluasi</i>	2 jam
		<i>Perbaikan Nilai</i>	1 jam
		<i>Pengayaan Pembelajaran</i>	1 jam
		3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap	3 jam
		3.12.2 Menyusun kriteria penilaian	
		4.12.1 Melakukan penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap	3 jam
	4.12.2 Menyusun laporan penilaian	3 jam	
	<i>Evaluasi</i>	1 jam	
	<i>Perbaikan Nilai</i>	1 jam	
	<i>Pengayaan Pembelajaran</i>	1 jam	
	<i>Pengolahan Raport Semester II</i>		
	<i>Mengisi Raport Semester II</i>		
	<i>Menerima Raport Semester II</i>		
	( Kenaikan Kelas )		
	<b>Jumlah Waktu Semester II (Genap)</b>	<b>51 jam</b>	
	<b>TOTAL KESELURUHAN JAM SEMESTER I DAN II</b>	<b>90 Jam</b>	

Adiluhur, 16 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran,

Ni Nyoman Sriwahyuni, S.Kom