

## KISI-KISI MATERI PLPG MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
1	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial- budaya	Menemukan karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, dan sosial-emosional
2	Pedagogik			Membedakan karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan latar belakang sosial budaya
3	Pedagogik			Menentukan kesulitan belajar peserta didik dalam menguasai pengetahuan maupun keterampilan
4	Pedagogik			Menentukan langkah-langkah mengatasi kesulitan belajar
5	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu.	Menganalisis model-model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran
6	Pedagogik			Memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan
7	Pedagogik			Mendiagnosis pengalaman belajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran
8	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas	Mengategorikan langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang tepat untuk meningkatkan kualitas

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
9	Pedagogik		Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Menganalisis bagian-bagian pembelajaran yang memerlukan perbaikan
10	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan	Menganalisis hasil penilaian untuk topik/kompetensi dasar yang sulit sehingga diketahui kekuatan dan kelemahan masing-masing peserta didik untuk keperluan remedial dan pengayaan.
11	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar	Memilih instrumen penilaian hasil belajar yang tepat dan sesuai untuk materi pelajaran yang diampu baik untuk ranah sikap, pengetahuan maupun keterampilan
12	Pedagogik		Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menganalisis teknik dan bentuk instrumen penilaian hasil belajar yang tepat dan sesuai untuk materi pelajaran yang diampu, baik untuk ranah sikap, pengetahuan maupun keterampilan
13	Pedagogik		Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu.	Menggunakan secara jelas, tepat dan rinci sistem penilaian acuan
14	Pedagogik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan	Mengarahkan peserta didik untuk menyajikan atau mengkomunikasikan hasil pembelajaran
15	Pedagogik	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi	Menggambarkan pentingnya keterampilan belajar kritis dan inovasi untuk mendukung

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		potensi yang dimiliki.	secara optimal.	peserta didik mencapai prestasi optimal
16	Pedagogik	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.	Membangun digital literacy skills dalam pembelajaran secara bertahap sesuai hasil rancangan.
17	Pedagogik			Menerapkan pentingnya pengembangan digital literacy skills
18	Pedagogik		Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.	Memadukan media pembelajaran dan pemanfaatan sumber belajar sesuai hasil rancangan.
19	Pedagogik			Mengklasifikasikan pemanfaatan berbagai sumber belajar yang sesuai karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu.
20	Pedagogik			Menjgimplementasikan pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu.
21	Pedagogik		Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan	Mensimulasikan contoh konsep belajar mengajar sesuai keterampilan abad 21.
22	Pedagogik		Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan	Menetapkan kriteria minimal guru profesional dalam melaksanakan pembelajaran di

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
A	B	C	D	E
			dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan	kelas, di laboratorium, dan di lapangan
23	Pedagogik		Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan.	Memodifikasi rumusan tujuan rancangan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran
24	Pedagogik			Menentukan syarat-syarat rancangan pembelajaran
25	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran	Mendeteksi ketepatan pemilihan materi pembelajaran
26	Pedagogik			Menelaah materi pembelajaran tentang materi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur
27	Pedagogik		Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu.	Memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan
28	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Menentukan bagian-bagian pembelajaran yang memerlukan perbaikan
29	Pedagogik	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu.	Mengklasifikasikan secara jelas, tepat dan rinci sistem penilaian acuan
30	Pedagogik	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.	Menerapkan digital literacy skills dalam pembelajaran secara bertahap sesuai hasil rancangan.
31	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir	Mengembangkan konsep dasar	Mengimplementasikan konsep dasar desain dalam bentuk

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		keilmuan yang mendukung mata pelajaran dasar desain (0)	desain dalam 2D dan 3D	geometris 2D dan 3D
32	Profesional			Menerapkan unsur-unsur Seni Rupa dalam bentuk geometris 2D dan 3D
33	Profesional		Mengembangkan media dalam bentuk 2D dan 3D	Mengaplikasikan unsur-unsur Seni Rupa dalam bentuk geometris 2D dan 3D
34	Profesional			Membuat media promosi desain komunikasi visual dalam bentuk 2D yang relevan
35	Profesional			Merancang media promosi desain komunikasi visual dalam bentuk 2D
36	Profesional			Memilih media promosi desain komunikasi visual dalam bentuk 3D yang relevan
37	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran Ilustrasi	Mengembangkan ilustrasi untuk Desain Komunikasi Visual dalam beberapa keteknikan bahasa dan visual	Menghubungkan konsep ilustrasi dalam desain komunikasi visual sesuai dengan target audience
38	Profesional			Merancang bahasa iklan komersial pada media desain komunikasi visual yang relevan sesuai dengan target audience
39	Profesional			Membuat bahasa iklan non komersial pada media desain komunikasi visual yang relevan sesuai dengan target audience
40	Profesional			Membuat tema sosial pada media desain komunikasi visual yang relevan sesuai dengan target audience
41	Profesional			Membuat bahasa iklan komersial pada media desain komunikasi visual yang relevan sesuai dengan target audience
42	Profesional			Memecahkan masalah unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
43	Profesional			Mengategorikan konsep dasar Desain Komunikasi Visual
44	Profesional			Menganalisis gambar untuk Desain Komunikasi Visual yang relevan
45	Profesional			Memilih jenis warna untuk Desain Komunikasi Visual yang relevan sesuai dengan target audience
46	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran komputer grafis	Mengoperasikan menu-menu pada program komputer grafis	Menentukan menu-menu pada program photoshop
47	Profesional			Menentukan menu-menu pada program Corel Draw
48	Profesional			Menghubungkan dengan komputer Grafis
49	Profesional			Menggunakan menu-menu pada komputer grafis
50	Profesional			Menganalisis software pada komputer grafis
51	Profesional		Mengembangkan media desain komunikasi visual media dalam ( indoor) dan luar ruang (outdoor)	Mengategorikan konsep media desain komunikasi visual media indoor dan outdoor
52	Profesional			Menentukan spesifikasi jenis-jenis media desain komunikasi yang relevan sesuai dengan target audience
53	Profesional			Menganalisis spesifikasi jenis-jenis media desain komunikasi visual indoor
54	Profesional			Memilih karakteristik media indoor desain komunikasi visual yang relevan sesuai dengan target audience
55	Profesional			Menentukan strategi penempatan media desain komunikasi visual outdoor yang relevan

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
56	Profesional			Memilih spesifikasi jenis-jenis media desain komunikasi visual outdoor yang relevan sesuai dengan target audience
57	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran fotografi dan videografi	Memahami ruang lingkup videografi	Melakukan editing dalam proses videografi
58	Profesional			Melaksanakan persiapan untuk produksi videografi
59	Profesional			Mengkonsepkan ruang lingkup videografi
60	Profesional			Menentukan prosedur pembuatan film melalui videografi
61	Profesional			Melaksanakan teknik pengambilan objek gambar untuk produksi videografi
62	Profesional			Melaksanakan proses editing videografi
63	Profesional			Melakukan promosi videografi yang telah jadi
64	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran fotografi dan videografi	Mempraktekkan teknik memotret dengan kamera analog dan digital	Mengategorikan teknik memotret style life/model, landscape yang relevan
65	Profesional			Mengklasifikasikan berbagai teknik penyinaran alam
66	Profesional			Menunjukkan teknik memotret dengan kamera digital
67	Profesional			Membedakan teknik memotret dengan kamera analog
68	Profesional			Memilih menu-menu dalam fotografi dengan tepat
69	Profesional		Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran fotografi dan videografi	Mengklasifikasikan konsep dasar videografi

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
70	Profesional			Mengurutkan langkah-langkah dalam produksi videografi
71	Profesional			Menggunakan prinsip-prinsip fotografi dalam menciptakan identitas produk
72	Profesional			Memilih pengambilan sudut pengambilan gambar yang sesuai dengan tujuan pembentukan identitas produk
73	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran sablon	Mengembangkan konsep cetak manual dan digital dalam desain komunikasi visual	Menentukan desain komunikasi visual yang tepat sesuai dengan teknik pencetakan yang digunakan
74	Profesional			Menyesuaikan desain komunikasi visual yang dibuat dengan teknik pencetakan
75	Profesional			Menggunakan teknik cetak digital untuk media promosi
76	Profesional		Mengembangkan ruang lingkup sablon dengan teknik manual dan digital.	Mengategorikan perbedaan proses sablon manual dan digital
77	Profesional			Menganalisis konsep dasar sablon dalam hubungannya dengan teknik mencetak
78	Profesional			Memilih media sablon yang tepat sesuai ruang promosi
79	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran ilustrasi	Mengembangkan ilustrasi untuk Desain Komunikasi Visual dalam beberapa keteknikan bahasa dan visual	Menganalisis karakteristik ilustrasi dalam desain komunikasi visual
80	Profesional			Mengklasifikasikan konsep dasar ilustrasi dalam sistem komunikasi visual
81	Profesional			Mengategorikan jenis-jenis Ilustrasi yang tepat untuk pembentukan identitas produk
82	Profesional			Memilih simbol ilustrasi yang tepat sesuai dengan sistem komunikasi visual
83	Profesional			Menggunakan peran ilustrasi sebagai alat informasi identitas produk



No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
A	B	C	D	E
84	Profesional	Menguasai materi struktur konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran sketsa	Menganalisis sketsa/tata letak untuk desain komunikasi visual	Menjelaskan kegunaan sketsa dalam desain komunikasi visual
85	Profesional			Menentukan aturan-aturan dasar dalam membuat sketsa dalam sistem komunikasi visual
86	Profesional			Menentukan teknik arsir yang tepat dalam desain komunikasi visual
87	Profesional			Mengurutkan langkah-langkah sketsa benda mati dalam pembentukan identitas produk
88	Profesional			Menentukan teknik sketsa yang tepat sesuai dengan tujuan komunikasi
89	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran Wawasan Seni	Menganalisis Wawasan Seni tentang ruang lingkup Desain Komunikasi Visual	Menggunakan peran seni rupa dalam berbagai konteks komunikasi
90	Profesional			Mengorganisasikan berbagai unsur seni rupa dalam pembentukan identitas produk
91	Profesional			Menganalisis hubungan seni rupa dan kreativitas dalam identitas produk
92	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran Gambar	Mengembangkan gambar untuk Desain Komunikasi Visual	Menentukan alat gambar yang tepat untuk menggambar identitas produk
93	Profesional			Menentukan bidang proyeksi sesuai dengan tujuan gambar
94	Profesional			Menentukan gambar flora, fauna yang dapat digunakan untuk iklan promosi indoor
95	Profesional			Menentukan gambar flora, fauna yang dapat digunakan untuk iklan promosi outdoor
96	Profesional			Menentukan gambar manusia yang dapat digunakan untuk

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
				iklan
97	Profesional			Menentukan gambar produk yang dapat digunakan untuk iklan komersial
98	Profesional			Menentukan gambar landscape secara utuh yang dapat digunakan untuk iklan
99	Profesional			Menganalisis bentuk geometris 2D dan 3D untuk tujuan promosi produk
100	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran Ilustrasi	Mengembangkan ilustrasi untuk Desain Komunikasi Visual dalam beberapa keteknikan bahasa dan visual	Menggunakan ilustrasi sesuai dengan tujuan media promosi
101	Profesional			Menggunakan bahasa iklan yang tepat sesuai dengan <i>target audience</i>