

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama ( <i>rythm</i> ), keseimbangan, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama ( <i>rythm</i> ), keseimbangan, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	4.4 Menempatkan berbagai format gambar
3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap ( <i>raster</i> )	4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap ( <i>raster</i> )
3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek	4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek
3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap ( <i>raster</i> )	4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap ( <i>raster</i> )
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )	4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )