



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

# Keterampilan Desain Grafis Fase D – Fase F

Untuk SMPLB dan SMALB

## Tentang Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis, capaian yang ditargetkan dimulai sejak Fase D dan berakhir di Fase F (lihat Tabel 1 untuk fase-fase mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis).

Tabel 1. Pembagian Fase Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis

Fase	Kelas dan Jenjang pada Umumnya
D	Kelas VII - IX SMPLB (Usia Mental $\pm$ 9 Tahun)
E	Kelas X SMALB (Usia Mental $\pm$ 10 Tahun)
F	Kelas XI - XII SMALB (Usia Mental $\pm$ 10 Tahun)

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis dengan baik, CP mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Keterampilan Desain Grafis.

- i Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

## Rasional Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis

Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik penyandang disabilitas di Sekolah Luar Biasa. Desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/ atau pada bidang dua dimensi, serta statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Desain grafis mempunyai peran dalam mengomunikasikan pesan dan informasi kepada pengguna melalui sentuhan visual yang terdiri atas warna, garis, bidang, bentuk, tipografi, ilustrasi, fotografi, bagan, infografis, *layout* yang diolah menjadi rancangan yang menarik. Desain grafis sering dikategorikan sebagai seni komersial (*commercial art*). Hal ini dikarenakan desain grafis merupakan paduan antara seni rupa dan komunikasi. Seiring berjalannya waktu, perkembangan desain grafis terbilang cukup pesat, hal ini terbukti dari banyaknya perusahaan maupun industri yang menggunakan produk desain grafis dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat.

Pada Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), mata pelajaran desain grafis merupakan salah satu jenis keterampilan pilihan dari 20 jenis keterampilan yang disediakan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan desain grafis dasar kepada peserta didik yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan juga merupakan persiapan menuju dunia kerja atau membuka wirausaha sendiri. Dengan mempelajari mata pelajaran Desain Grafis, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan untuk suatu pekerjaan (*hard skill*) dan kepribadian, serta kemampuan berkomunikasi dalam sebuah pekerjaan (*soft skill*) sesuai dengan profil pelajar Pancasila yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, mandiri, disiplin, dan gotong royong. Dalam mempelajari mata pelajaran Desain Grafis, peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual akan dikembangkan dan

dioptimalkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menjadi sumber daya manusia yang kompeten. Pengoptimalan tiga kemampuan ini sangat berhubungan erat dalam membentuk peserta didik sesuai profil pelajar Pancasila di antaranya: pengetahuan meningkatkan daya bernalar kritis dan kreativitas. Keterampilan untuk mengasah kreativitas dan kemandirian. Sikap bertujuan untuk menanamkan akhlak baik, meningkatkan kedisiplinan dan sikap bergotong royong. Ruang lingkup materi desain grafis yang akan dipelajari meliputi pengetahuan Keselamatan Kerja (K3), persiapan alat dan bahan, proses produksi seperti: pengetahuan produksi desain, menerapkan bentuk gambaran awal suatu proyek (*project brief*), menerapkan bentuk gambaran awal suatu proyek yang telah disepakati (*design brief*), menetapkan strategi desain, menetapkan konsep desain, mengoperasikan perangkat lunak desain, menciptakan karya desain, mengevaluasi hasil karya desain, mempresentasikan karya desain, membuat materi siap produksi, mengelola proses produksi dan menerapkan serta menyajikan karya proyek tugas akhir.

? Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

## Tujuan Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis

Mata pelajaran keterampilan Desain Grafis bertujuan untuk membantu peserta didik:

1. mengembangkan potensi diri dan memiliki sikap sesuai dengan profil pelajar Pancasila, yaitu bersikap jujur, bernalar kritis, kreatif, disiplin, gotong royong, dan mandiri.
2. mengikuti prosedur Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) baik secara mandiri maupun bekerja sama dalam tim.
3. memperkenalkan dunia desain grafis kepada peserta didik agar dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari;
4. memperkenalkan peserta didik pada aplikasi-aplikasi desain grafis;
5. mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami dengan mudah pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk grafis;
6. menerapkan berbagai teknik dasar desain grafis;

7. mempraktikkan teknik desain grafis;
8. membuat berbagai produk desain grafis;
9. menerapkan kebersihan dan kerapian peralatan dan perlengkapan desain grafis;
10. memasarkan produk hasil karya desain grafis.

? Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

## Karakteristik Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis

### ► Deskripsi Umum Mata Pelajaran

Pelajaran Desain Grafis pada jenjang Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) mempelajari teori dan praktik tentang keselamatan kesehatan kerja, alat dan bahan, proses membuat produk, penyelesaian dan pelaporan. Materi keselamatan kesehatan kerja mencakup teori dan praktik dalam upaya menjamin keselamatan dan kesehatan selama berada di area kerja, pencegahan terjadinya kecelakaan kerja dan langkah penanganan jika terjadi kecelakaan kerja. Proses desain grafis merupakan rangkaian pembelajaran teori dan praktik yang dimulai dengan kegiatan membuat mencari ide berkarya, perencanaan pembuatan karya, dan mengaplikasikan karya tersebut dengan menggunakan *software* yang diperlukan. Materi pelaporan mencakup teori dan praktik pelaporan pada tiap tahapan kerja dan mengomunikasikan hasil laporan. Materi pembelajaran desain grafis mengajarkan tahapan-tahapan *hard skill* dan *soft skill* dengan pendekatan belajar *Project Based Learning* yang akan menginternalisasikan sikap jujur, disiplin, bernalar kritis, kreatif, mandiri dan bergotong royong sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Pembelajaran teori dan praktik di sekolah dilaksanakan di ruang atau kelas komputer sebagai miniatur ruang kerja di dunia usaha dan industri. Pada proses pembelajaran, diharapkan dapat menghadirkan praktisi sebagai guru tamu dari dunia usaha atau dunia industri. Pembelajaran keterampilan desain grafis

berorientasi pada kebutuhan dan kemandirian peserta didik. Dengan menguasai pelajaran desain grafis, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kompetensinya dengan optimal.

### ► Elemen Mata Pelajaran

Mata pelajaran Desain Grafis pada Fase D, E, dan F membahas materi yang akan dikembangkan sebagai dasar pengetahuan dan kemampuan untuk memasuki materi pada jenjang yang lebih tinggi, antara lain:

- a. Pengetahuan dan penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).
- b. Persiapan alat dan bahan desain grafis.
- c. Proses desain grafis.
- d. Melaksanakan proses desain grafis.
- e. Melaporkan hasil kerja.

Elemen Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis dan Deskripsinya

Elemen	Deskripsi
Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Penerapan keselamatan kerja di lingkungan tempat kerja, menjaga kesehatan dan penyakit akibat kerja dan kebersihan diri ( <i>personal hygiene</i> ) mengikuti Prosedur Operasional Standar (POS) penggunaan piranti lunak.
Persiapan Alat dan Bahan Desain Grafis	Mempersiapkan peralatan yang digunakan di ruang komputer; keberfungsian komputer; aplikasi desain grafis dan kelengkapan peralatan lainnya yang dibutuhkan; menyiapkan bahan seperti kertas, alat tulis, bahan pewarna; serta merapikan dan menyimpan kembali peralatan setelah selesai digunakan.

Elemen	Deskripsi
Proses Desain Grafis	<p>Membuat gambar menggunakan unsur-unsur dasar desain grafis; melakukan karya desain grafis; menerapkan prinsip-prinsip desain dengan komunikasi; melakukan karya desain dengan media komunikasi teknik meletakkan menempelkan (<i>Paste Up</i>) ; menunjukkan jenis-jenis perangkat lunak desain grafis; memahami menu dan <i>tool</i> perangkat lunak desain grafis; mengoperasikan menu dan <i>tool</i> perangkat lunak desain grafis; melakukan teknik merealisasikan ide menjadi desain grafis; melakukan prosedur pembuatan sketsa karya desain grafis; menerapkan prosedur pembuatan <i>dummy</i> karya desain grafis, menerapkan dan melakukan teknik <i>display dummy</i> karya desain grafis; melakukan prosedur pembuatan sketsa karya desain grafis; melakukan prosedur pembuatan <i>dummy</i> karya desain grafis; melakukan teknik <i>display dummy</i> karya desain grafis; mempresentasikan karya desain grafis; memahami jenis-jenis produk desain grafis; melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis; menunjukkan piranti lunak, pengoperasian piranti lunak <i>Vector Drawing</i> untuk desain grafis; membuat desain produk <i>self identity, corporate identity</i> menggunakan piranti lunak <i>Vector Drawing</i>; membuat karya pra-desain media cetak; membuat karya desain media cetak <i>indoor</i>; membuat desain sesuai contoh produk seperti buku kenangan akhir tahun, media cetak untuk promosi; menerapkan prosedur pembuatan pra-desain media cetak; membuat karya pra-desain media cetak; membuat karya desain media cetak; dan mencetak karya desain media cetak menggunakan printer; serta menyajikan pameran karya desain media cetak.</p>

Elemen	Deskripsi
Penyelesaian Akhir	Melakukan revisi dari materi final yang sudah disetujui (final <i>artwork</i> ) setelah desain selesai di- <i>proofing</i> ( <i>print preview</i> hasil cetak mesin sebelum diperbanyak)
Pelaporan	Melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur dengan mengisi daftar ceklis, persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan, dan hasil desain grafis.

- ? Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?  
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

## Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Keterampilan Desain Grafis Setiap Fase

- i Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci.  
Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
  - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
  - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase

### ► Fase D (Usia Mental ± 9 Tahun, Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMPLB)

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis, mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis, merapikan unsur-unsur dasar desain grafis, membuat gambar menggunakan unsur-unsur dasar desain grafis, memahami karya desain grafis, membuat karya desain dengan media komunikasi teknik Paste Up; memahami jenis-jenis perangkat lunak desain grafis, memahami menu dan *tool* perangkat, menerapkan teknik merealisasikan ide menjadi desain grafis, menerapkan prosedur pembuatan sketsa karya desain grafis, menerapkan prosedur pembuatan *dummy* karya desain grafis, melakukan teknik *display dummy* karya desain grafis atau menyusun, menampilkan teknik presentasi karya desain grafis dan membuat karya desain grafis, mengidentifikasi penyelesaian akhir yang diperlukan, serta membuat laporan hasil karya desain grafis sesuai prosedur.

### ► Fase E (Usia Mental ± 10 Tahun, Umumnya untuk kelas X SMALB)

Pada akhir Fase E peserta didik mampu menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), mampu mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis, mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis, mengamati jenis-jenis produk desain grafis, melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis, menerapkan pengoperasian piranti lunak *Vector Drawing* untuk desain grafis, membuat desain dan menggunakan piranti lunak *Vector Drawing*, mengidentifikasi penyelesaian akhir yang diperlukan, serta membuat laporan hasil karya desain grafis sesuai prosedur.

### ► Fase F (Usia Mental ± 10 Tahun, Umumnya untuk kelas XI dan XII SMALB)

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), mampu mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis, mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis, mengamati konsep pembuatan ilustrasi desain menggunakan piranti lunak *Vector Drawing* dan *image editing*, membuat ilustrasi desain menggunakan piranti lunak *Vector*

*Drawing* dan *image editing*, memahami konsep pembuatan desain produk media cetak indoor, membuat desain produk media cetak *indoor*, membuat desain produk buku kenangan akhir tahun, membuat desain produk media cetak untuk promosi; menerapkan prosedur pameran karya desain media cetak dan menyajikan pameran karya desain media cetak; mengidentifikasi penyelesaian akhir yang diperlukan; serta membuat laporan hasil karya desain grafis sesuai prosedur.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di Fase yang lebih tinggi?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	<p>Pada akhir Fase D, peserta didik dapat menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang meliputi penerapannya 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, penerapannya 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 Prosedur Operasional Standar (POS) yang berlaku di sekolah.</p>	<p>Pada akhir Fase E, peserta didik dapat menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang meliputi: penerapannya 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; penerapannya 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 Prosedur Operasional Standar (POS) yang berlaku di sekolah.</p>	<p>Pada akhir Fase F, peserta didik dapat menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang meliputi penerapannya 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, penerapannya 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, kebersihan diri atau <i>personal hygiene</i> meliputi merawat kebersihan diri dengan mengikuti Prosedur Operasional Standar (POS) yang berlaku di sekolah.</p>
Persiapan Alat dan Bahan Desain Grafis	<p>Pada akhir Fase D, 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 pada alat desain grafis; memelihara, membersihkan, dan merapikan kembali peralatan setelah selesai digunakan.</p>	<p>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 pada alat desain grafis; serta memelihara, membersihkan, dan merapikan kembali peralatan setelah selesai digunakan.</p>	<p>Pada akhir Fase F, peserta didik dapat menerapkan kemampuan mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis; mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis; melakukan persiapan menggunakan peralatan; memastikan peralatan yang digunakan dalam kondisi aman dan siap pakai; mengidentifikasi keberfungsian peralatan; memahami dan melakukan pemeliharaan berkala pada alat desain grafis; serta memelihara, membersihkan dan merapikan kembali peralatan setelah selesai digunakan</p>

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Proses Desain Grafis	<p>Pada akhir Fase D, peserta didik dapat merapkan unsur-unsur dasar desain grafis; membuat gambar menggunakan unsur-unsur dasar desain grafis; memahami karya desain grafis; membuat karya desain grafis; menerapkan karya desain dengan media komunikasi teknik <i>Paste Up</i>; membuat karya desain dengan media komunikasi teknik <i>Paste Up</i>; memahami jenis-jenis perangkat lunak desain grafis; menunjukkan jenis-jenis perangkat lunak desain grafis; memahami menu dan <i>tool</i> perangkat; mengoperasikan menu dan <i>tool</i> perangkat lunak desain grafis; merealisasikan ide menjadi desain grafis; melakukan teknik merealisasikan ide menjadi desain grafis; menerapkan konsep desain grafis dan membuat konsep desain grafis; menerapkan prosedur pembuatan sketsa karya desain grafis; menerapkan dan melakukan prosedur pembuatan <i>dummy</i> dan <i>display dummy</i> karya desain grafis; membuat dan mempresentasikan karya desain grafis.</p>	<p>Pada akhir Fase E, peserta didik dapat mengamati jenis-jenis produk desain grafis; melakukan pengelompokan jenis-jenis produk desain grafis; menerapkan pengoperasian piranti lunak <i>Vector Drawing</i> untuk desain grafis, mengoperasikan piranti lunak <i>Vector Drawing</i> untuk desain grafis; menerapkan pembuatan desain <i>corporate identity</i> atau identitas perusahaan (logo, amplop, kop surat, kartu nama, poster, iklan, banner, dan lain-lain) menggunakan piranti lunak <i>Vector Drawing</i>, membuat desain sesuai contoh produk identitas perusahaan dengan menggunakan piranti lunak <i>Vector Drawing</i>.</p>	<p>Pada akhir Fase F, peserta didik dapat mengamati konsep pembuatan ilustrasi desain sesuai contoh produk menggunakan piranti lunak <i>Vector Drawing</i> dan <i>image editing</i>; membuat ilustrasi desain sesuai contoh produk menggunakan piranti lunak <i>Vector Drawing</i> dan <i>image editing</i>; memahami konsep pembuatan desain sesuai contoh produk media cetak <i>indoor</i>; membuat desain sesuai contoh produk media cetak <i>indoor</i>; memahami konsep desain sesuai contoh produk buku kenangan akhir tahun, meliputi membuat <i>image editing self identity</i> data pribadi siswa dan guru, membuat <i>image editing corporate identity</i> atau <i>profile</i> sekolah, menggunakan <i>vector drawing</i> dalam penyusunan data pribadi siswa, menggunakan <i>vector drawing</i> dalam penyusunan <i>profile</i> sekolah; membuat keseluruhan desain sesuai contoh produk buku kenangan akhir tahun; menerapkan prinsip desain sesuai contoh produk media cetak untuk promosi (leaflet, flyer, infografis, billboard, dan lain-lain); membuat desain sesuai contoh produk media cetak untuk promosi menerapkan prosedur pembuatan karya pra-desain media cetak; membuat karya pra-desain media cetak; menerapkan prosedur dalam mencetak karya desain media cetak menggunakan printer; memahami prosedur pameran karya desain media cetak; serta menyajikan pameran karya desain media cetak</p>
Penyelesaian Akhir	<p>Pada akhir Fase D, peserta didik dapat mengidentifikasi penyelesaian akhir yang diperlukan untuk menjaga hasil produk dalam kondisi baik; melakukan <i>finishing</i> hasil karya produk desain grafis (<i>final artwork</i>) yang sudah disetujui oleh guru untuk melanjutkan pada proses produksi cetak.</p>	<p>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>Pada akhir Fase F, 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>

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Pelaporan	<p>Pada akhir Fase D, peserta didik dapat melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur dengan mengisi daftarcek list: persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan, dan hasil desain grafis.</p>	<p>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>Pada akhir Fase F, peserta didik dapat melaporkan hasil karya desain grafis sesuai prosedur dengan mengisi daftar ceklis: persiapan alat, pemeriksaan kelengkapan bahan, dan hasil desain grafis</p>

- ❓ Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

## Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
  - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
  - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Keputusan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.