

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Bentuk Soal	Nomor Soal	Tingkat Kognitif
1	Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai jenis klasifikasi font.	Mampu membedakan antara font serif, sans-serif, script, monospace, dan dekoratif.	Tipografi: Klasifikasi Font	Diskusi, pemberian contoh visual berbagai jenis font.	Pilihan Ganda	1	C1 (Mengingat)
2	Siswa memahami konsep leading dalam tipografi.	Mampu menjelaskan fungsi dan cara pengaturan leading dalam desain teks.	Tipografi: Leading	Penjelasan, demonstrasi pengaturan leading pada software desain.	Pilihan Ganda	2	C2 (Memahami)
3	Siswa memahami model warna CMYK untuk keperluan cetak.	Mampu menjelaskan kegunaan model warna CMYK dalam desain untuk media cetak.	Warna dalam Desain: Model Warna CMYK	Penjelasan perbedaan RGB dan CMYK, simulasi konversi warna.	Pilihan Ganda	3	C2 (Memahami)
4	Siswa mampu mengidentifikasi asosiasi emosi dengan warna merah.	Mampu menyebutkan asosiasi psikologis yang umum terkait dengan warna merah.	Warna dalam Desain: Psikologi Warna	Diskusi tentang psikologi warna, contoh penggunaan warna merah dalam desain.	Pilihan Ganda	4	C1 (Mengingat)
5	Siswa memahami prinsip keseimbangan dalam komposisi desain.	Mampu menjelaskan konsep keseimbangan simetris dan asimetris dalam desain.	Layout dan Komposisi: Prinsip Keseimbangan	Analisis contoh desain dengan keseimbangan simetris dan asimetris.	Pilihan Ganda	5	C2 (Memahami)
6	Siswa memahami fungsi grid system dalam desain layout.	Mampu menjelaskan manfaat penggunaan grid system dalam mengatur elemen desain.	Layout dan Komposisi: Grid System	Penjelasan dan contoh penerapan grid system dalam tata letak.	Pilihan Ganda	6	C2 (Memahami)
7	Siswa mampu mengidentifikasi software desain grafs berbasis vektor yang populer.	Mampu menyebutkan contoh software desain grafs yang bekerja dengan prinsip vektor.	Pengenalan Software Desain Grafis: Software Vektor	Pengenalan berbagai software desain grafs, fokus pada perbedaan raster dan vektor.	Pilihan Ganda	7	C1 (Mengingat)
8	Siswa mampu mengidentifikasi area kerja utama dalam software desain grafs.	Mampu menyebutkan istilah yang umum digunakan untuk area kerja utama (canvas/artboard).	Pengenalan Software Desain Grafis: Antarmuka Dasar	Eksplorasi antarmuka software desain grafs.	Pilihan Ganda	8	C1 (Mengingat)
9	Siswa memahami format file vektor yang mempertahankan kualitas saat diubah ukuran.	Mampu menyebutkan format file yang tepat untuk menyimpan desain vektor tanpa kehilangan kualitas.	Pengenalan Software Desain Grafis: Format File Vektor	Penjelasan berbagai format file grafs, penekanan pada keunggulan format vektor.	Pilihan Ganda	9	C2 (Memahami)
10	Siswa mengetahui istilah untuk proses memotong sebagian gambar.	Mampu menyebutkan istilah "cropping" dalam manipulasi gambar.	Dasar-Dasar Manipulasi Gambar: Cropping	Praktik cropping gambar menggunakan software desain grafs.	Pilihan Ganda	10	C1 (Mengingat)
11	Siswa memahami cara mempertahankan proporsi saat mengubah ukuran gambar.	Mampu menjelaskan fungsi tombol Shift saat melakukan scaling gambar.	Dasar-Dasar Manipulasi Gambar: Scaling	Demonstrasi dan praktik scaling gambar dengan dan tanpa menahan tombol Shift.	Pilihan Ganda	11	C2 (Memahami)
12	Siswa mampu mengidentifikasi jenis desain untuk media cetak.	Mampu menyebutkan istilah "Desain Grafis Cetak" untuk desain yang dicetak.	Aplikasi Desain dalam Media Cetak dan Digital: Desain Grafis Cetak	Diskusi tentang berbagai jenis media cetak dan desain yang sesuai.	Pilihan Ganda	12	C1 (Mengingat)
13	Siswa mampu mengidentifikasi media promosi cetak berukuran besar di luar ruangan.	Mampu menyebutkan contoh media promosi luar ruangan seperti banner.	Aplikasi Desain dalam Media Cetak dan Digital: Banner	Pengamatan contoh-contoh banner dan fungsinya.	Pilihan Ganda	13	C1 (Mengingat)
14	Siswa memahami istilah jarak antar karakter individual dalam tipografi.	Mampu menyebutkan istilah "kerning" dalam pengaturan teks.	Tipografi: Kerning	Penjelasan dan contoh visual perbedaan kerning yang baik dan buruk.	Pilihan Ganda	14	C2 (Memahami)
15	Siswa mampu mengklasifikasikan font sans-serif berdasarkan ciri-cirinya.	Mampu mengidentifikasi karakteristik utama font sans-serif.	Tipografi: Klasifikasi Font (Sans-serif)	Perbandingan visual antara font serif dan sans-serif.	Pilihan Ganda	15	C2 (Memahami)
16	Siswa memahami hasil pencampuran warna primer dalam model CMY.	Mampu menyebutkan warna yang dihasilkan dari campuran semua warna primer CMY.	Warna dalam Desain: Teori Warna Subtraktif (CMY)	Demonstrasi sederhana pencampuran warna (secara konsep).	Pilihan Ganda	16	C1 (Mengingat)
17	Siswa mampu mengidentifikasi harmoni warna analogus.	Mampu menjelaskan konsep dan contoh penggunaan harmoni warna analogus.	Warna dalam Desain: Harmoni Warna	Penjelasan color wheel dan berbagai jenis harmoni warna.	Pilihan Ganda	17	C2 (Memahami)
18	Siswa memahami prinsip ritme dalam komposisi desain.	Mampu menjelaskan bagaimana ritme visual mengarahkan mata dalam desain.	Layout dan Komposisi: Prinsip Ritme	Analisis contoh desain dengan berbagai jenis ritme visual.	Pilihan Ganda	18	C2 (Memahami)
19	Siswa mengetahui konsep Golden Ratio dalam komposisi.	Mampu menjelaskan secara sederhana konsep Golden Ratio dalam desain.	Layout dan Komposisi: Golden Ratio	Pengenalan konsep Golden Ratio dan contoh penerapannya.	Pilihan Ganda	19	C1 (Mengingat)
20	Siswa mampu mengidentifikasi tools untuk membuat bentuk dasar dalam software desain.	Mampu menyebutkan jenis tools yang digunakan untuk membuat shape (bentuk).	Pengenalan Software Desain Grafis: Shape Tools	Eksplorasi tools pada software desain grafs.	Pilihan Ganda	20	C1 (Mengingat)
21	Siswa mengetahui format file raster yang mendukung transparansi.	Mampu menyebutkan format file yang memungkinkan adanya background transparan pada gambar raster.	Pengenalan Software Desain Grafis: Format File Raster (PNG, GIF)	Penjelasan karakteristik berbagai format file raster.	Pilihan Ganda	21	C1 (Mengingat)
22	Siswa memahami istilah untuk mengubah bentuk objek tanpa mengubah jumlah piksel.	Mampu menyebutkan istilah "transforming" dalam manipulasi objek vektor.	Dasar-Dasar Manipulasi Gambar: Transforming	Praktik transformasi objek (rotate, scale, skew, distort) pada software desain grafs.	Pilihan Ganda	22	C2 (Memahami)
23	Siswa mampu mengidentifikasi elemen penting dalam desain poster.	Mampu menyebutkan salah satu aspek krusial dalam perancangan poster yang efektif.	Aplikasi Desain dalam Media Cetak dan Digital: Desain Poster	Analisis contoh-contoh poster yang efektif.	Pilihan Ganda	23	C2 (Memahami)
24	Siswa mampu mengidentifikasi jenis dokumen cetak lipat untuk promosi.	Mampu menyebutkan istilah "brosur" sebagai media promosi cetak lipat.	Aplikasi Desain dalam Media Cetak dan Digital: Brosur	Pengamatan contoh-contoh brosur dan fungsinya.	Pilihan Ganda	24	C1 (Mengingat)
25	Siswa memahami istilah tinggi huruf kecil tanpa ascender dan descender.	Mampu menyebutkan istilah "x-height" dalam tipografi.	Tipografi: Struktur Huruf	Penjelasan anatomi huruf.	Pilihan Ganda	25	C1 (Mengingat)
26	Siswa mampu mengklasifikasikan font script berdasarkan ciri-cirinya.	Mampu mengidentifikasi karakteristik utama font script.	Tipografi: Klasifikasi Font (Script)	Pemberian contoh visual berbagai jenis font script.	Pilihan Ganda	26	C2 (Memahami)
27	Siswa memahami konsep warna komplementer.	Mampu menjelaskan konsep dan letak warna komplementer pada color wheel.	Warna dalam Desain: Harmoni Warna (Komplementer)	Penjelasan color wheel dan hubungan antar warna.	Pilihan Ganda	27	C2 (Memahami)
28	Siswa memahami fungsi white space dalam desain.	Mampu menjelaskan pentingnya ruang kosong (white space) dalam tata letak desain.	Layout dan Komposisi: White Space	Analisis contoh desain dengan penggunaan white space yang efektif.	Pilihan Ganda	28	C2 (Memahami)
29	Siswa mampu mengidentifikasi software desain grafs berbasis raster untuk foto.	Mampu menyebutkan contoh software yang fokus pada pengeditan gambar berbasis raster (foto).	Pengenalan Software Desain Grafis: Software Raster	Perbandingan fitur utama software raster dan vektor.	Pilihan Ganda	29	C1 (Mengingat)
30	Siswa memahami istilah untuk mengubah ukuran gambar dengan mengubah jumlah piksel.	Mampu menyebutkan istilah "resampling" dalam manipulasi gambar raster.	Dasar-Dasar Manipulasi Gambar: Resampling	Penjelasan perbedaan scaling dan resampling, dampaknya pada kualitas gambar.	Pilihan Ganda	30	C2 (Memahami)