



# MODUL AJAR SMK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



di susun oleh :

**DIMAS SANRIZKI, S.Sn**

**SMK NEGERI 1 BANYUWANGI**

NPSN : 20525590, NSS: 341052519001, NIS: 400300

Jl. Wijaya Kusuma No. 46. Telp/Fax (0333) 424541 / 425832

Banyuwangi . Kode Pos 68425

KELAS

**XI**



## DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menerapkan Design Brief

KELAS XI

PENYUSUN :

DIMAS SANRIZKI, S.Sn.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MODUL AJAR**

Mata pelajaran : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Jenjang : Kelas XI / Fase F  
Program Keahlian : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Bidang Keahlian : SENI DAN EKONOMI KREATIF  
Kompetensi Keahlian : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Berdasarkan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan  
Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Banyuwangi

Tahun Pelajaran 2022/2023

Telah disetujui dan disahkan

Banyuwangi, Juli 2022

Kepala  
SMK Negeri 1 Banyuwangi

Ketua Kompetensi Keahlian/Kapokja  
Desain Komunikasi Visual

**Drs. MULYADI, M.Pd**  
NIP : 19660704 199412 1 003

**DIMAS SANRIZKI, S.Sn**  
NIP.19880606 202221 1 011

## INFORMASI UMUM

Penyusun	:	DIMAS SANRIZKI, S.Sn.
Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Banyuwangi
Tahun Penyusunan	:	2022
Fase / Kelas / Semester	:	F/ SMK Kelas XI/ GANJIL
Kode Modul	:	M.A. 11.3.01 DKV
Alokasi Waktu	:	<b>2 X 6JP @45 Menit</b>
Kompetensi Awal	:	Sebelum mempelajari modul ini peserta didik harus bisa memaksimalkan kegunaan tools yang sering digunakan pada adobe ilustrator dan memahami semiotika.
Profil Pelajar Pancasila	:	Karakter Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam modul ini adalah: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia selama proses pembelajaran; Kreatif; Bernalar kritis; Mandiri
Sarana dan Prasarana	:	<p><b>Sarana Pembelajaran</b> Laptop/PC, LCD Proyektor, Software, Mouse, Wacom, modul ajar, pensil, kertas, scanner.</p> <p><b>Prasarana Pembelajaran</b> Perangkat keras; Perangkat Lunak, Jaringan internet, lab. DKV.</p>
Target Peserta Didik	:	<p>Peserta didik reguler/ tipikal.</p> <p>Peserta didik dengan kesulitan belajar</p> <p>Peserta didik dengan pencapaian tinggi</p>
Program Keahlian	:	Desain Komunikasi Visual
Pendekatan	:	<i>Problem Solving</i>
Moda Pembelajaran	:	Luring
Metode Pembelajaran	:	Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan dan Unjuk Kerja

## INFORMASI KHUSUS

Elemen	:	Menerapkan Design Brief
Deskripsi	:	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (<i>brief</i>) untuk suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Kemampuan ini merupakan kompetensi yang menentukan penyelesaian tugas secara tepat. Secara umum isi dari <i>Design Brief</i> sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Latar belakang proyek.</li> <li>● Tujuan/obyektif yang ingin dicapai.</li> <li>● Ruang lingkup pekerjaan.</li> </ul>

- Khalayak sasaran yang dituju.
- Media yang digunakan.
- Strategi kreatif dan konsep perancangan
- Tenggat waktu penyelesaian pekerjaan.
- Para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan.

Capaian Pembelajaran

: Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (*brief*) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai SOP, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait.

## KOMPONEN INTI

### KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 : Desain Brief

#### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan menambah rujukan melalui kegiatan literasi, menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan teman , peserta didik dapat kreatif agar mampu :

- a. Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan *project brief* dengan benar
- b. Menyusun *creative brief* dari *design brief* yang disepakati dengan tepat
- c. Merencanakan media desain sesuai tujuan desain dengan baik
- d. Menampilkan rancangan visual secara tepat dalam suatu proyek desain (iklan) dengan benar

#### 2. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan mampu merancang sebuah konsep kreatif desain (*creative brief*) dari sebuah brief agar desain yang dihasilkan dapat memenuhi keinginan dan harapan hingga memberikan hasil yang nyata.

#### 3. MODEL PEMBELAJARAN

*Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL)

#### 4. RINGKASAN MATERI

Peserta didik memahami materi mengenai ***design brief***, adalah sebagai berikut :

- a. *Brief*
  - *Design brief*
  - *Creative brief*
- b. *Logo*
- c. *GSM ( Graphic Standart Manual )*

## 5. KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

<p style="text-align: center;"><b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b> <b>Pada Elemen Melaksanakan Desain Brief</b></p>		<p style="text-align: center;"><b>ALOKASI WAKTU</b></p>
<p style="text-align: center;">Pertemuan 1</p>		
<p><b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan bacaan berdoa.</li> <li>2. Guru memberi semangat dan motivasi pada siswa dengan menggunakan strategi seperti yel – yel yang dibuat di kelas tersebut.</li> <li>3. Mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Menjelaskan kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>5. Mengingat kembali materi sebelumnya mengenai tools yang sering digunakan pada adobe illustrator</li> <li>6. Mengajukan pertanyaan pemantik yang ada keterkaitannya dengan materi pelajaran yang akan dilakukan :               <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Apakah kalian pernah melihat logo bank mandiri / pertamina ?</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>B. Apa kesan pertama ketika kalian melihat logo tersebut?</li> <li>C. Menurut kalian berapa biaya yang dihabiskan untuk membuat ke dua desain logo tersebut?</li> <li>D. Mengapa dan apa yang membuat ke dua desain logo tersebut pantas di harga mahal?</li> </ol> </li> </ol>	<p>15 Menit</p>
<p><b>KEGIATAN INTI</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melihat referensi terkait macam – macam logo menggunakan PPT yang ditampilkan lewat proyektor, <i>(sehingga peserta didik dapat melaksanakan dimensi Profil Pelajar Pancasila (P3) pada sub elemen : bernalar kritis untuk memperoleh memproses informasi dan gagasan, yaitu peserta didik kritis mengklarifikasi dan menganalisis informasi kompleks dari sumber belajar.)</i></li> <li>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk <b>merangkum</b> apa itu brief dan seberapa pentingnya dalam pembuatan sebuah desain.</li> <li>3. Peserta didik diminta untuk <b>menyimpulkan informasi</b> apa saja yang harus ada dalam desain brief.</li> <li>4. Peserta didik dirangsang untuk mengajukan pertanyaan atas materi yang belum dipahami</li> </ol>	<p>220 Menit</p>

	<p>5. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dalam bentuk kuis <i>online</i> (<i>kahoot.it</i>) dengan perangkat <i>smartphone</i>.</p> <p><b>Pertanyaan mendasar</b></p> <p>6. Guru memberikan tayangan <i>benchmarking</i> logo-logo tentang <i>coffee branding</i>.</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan esensial terkait gambar tersebut</p> <p>a. Pernahkah kalian membuat desain logo yang terkonsep?</p>  <p>b. Menurut kalian apa elemen apa yang harus ada pada sebuah logo ?</p> <p>c. Seberapa pentingnya data verbal dan data visual untuk pembuatan sebuah logo?</p> <p>8. Guru memberikan tugas membuat sebuah <i>creative brief</i> untuk sebuah logo <i>coffee shop</i>.</p> <p><b>Mendesain logo sesuai <i>brief</i> (persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan)</b></p> <p>9. Guru menyebutkan alat, bahan dan media yang digunakan dalam proyek tersebut.</p> <p><b>Menyusun jadwal pembuatan</b></p> <p>10. Peserta didik berdiskusi dengan guru untuk menentukan waktu pengerjaan tugas proyek</p>	
KEGIATAN PENUTUP/REFLEKSI	<p>1. Peserta didik membuat kesimpulan terkait bagaimana merancang sebuah ide konsep untuk mendapatkan sebuah solusi desain (iklan).</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan beberapa pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?</li> <li>- Ada kesulitan yang kamu temukan?</li> <li>- Apakah kamu mendapatkan pengalaman/ pengetahuan baru hari ini? (ya/tidak)</li> </ul> <p>3. Peserta didik menyimak rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.</p>	25 Menit
RE FL	<p>1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?</p>	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?</li><li>3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?</li><li>4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?</li><li>5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?</li><li>6. Apakah seluruh siswa dapat dianggap tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?</li><li>7. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi?</li></ol>	
--	---	--

<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b> <b>Pada Elemen Melaksanakan Desain Brief</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
Pertemuan 2		6 JP @45 Menit
<b>KEGIA TAN PEND AHUL UAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan bacaan berdoa.</li> <li>2. Guru memberi semangat dan motivasi pada siswa dengan menggunakan strategi seperti yel – yel yang dibuat di kelas tersebut.</li> <li>3. Mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Menjelaskan kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>5. Mengingat kembali materi sebelumnya mengenai proses kreatif dalam metode <i>problem solving</i></li> <li>6. Mengajukan pertanyaan pemantik yang ada keterkaitannya dengan materi pelajaran yang akan dilakukan :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dari segi isi, apa yang membedakan <i>creative brief</i> dan <i>design brief</i> ?</li> <li>b. Mengapa semiotika sangat berguna dalam pembuatan konsep kreatif ?</li> <li>c. Sudahkah kalian siap untuk menyelesaikan tugas dalam membuat konsep kreatif ini ?</li> </ol> </li> </ol>	15 Menit
<b>KEGIA TAN INTI</b>	<p><b>Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek (mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru, dan tiap kelompok berisi 5 peserta didik.</li> <li>2. Guru memonitor dan mengobservasi kegiatan pelaksanaan proyek dengan menggunakan lampiran <i>jobsheet</i>, sehingga peserta didik dapat melaksanakan dimensi Profil Pelajar Pancasila (P3) dengan sub elemen : gotong royong dan kreatif untuk memudahkan kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan ringan sehingga menghasilkan suatu hal yang inovatif</li> </ol> <p><b>Menguji hasil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menilai keterampilan siswa dalam kasus <i>problem solving</i> dengan cara peserta didik mempersentasikan proses kreatif dalam membuat sebuah konsep kreatif untuk pembuatan sebuah logo <i>coffee shop</i>.</li> </ol> <p><b>Evaluasi pengalaman belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan.</li> </ol>	220 Menit



KEGIATAN PENUTUP/ REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik membuat kesimpulan terkait dengan materi proses membuat konsep kreatif dengan metode <i>problem solving</i> sehingga apa yang dipelajari pada hari ini bermanfaat.</li><li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan beberapa pertanyaan:<ul style="list-style-type: none"><li>- Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?</li><li>- Ada kesulitan yang kamu temukan?</li><li>- Apakah kamu mendapatkan pengalaman/ pengetahuan baru hari ini? (ya/tidak)</li></ul></li><li>4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.</li></ol>	25 Menit
REFLEKSI GURU	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?</li><li>2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?</li><li>3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?</li><li>4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?</li><li>5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?</li><li>6. Apakah seluruh siswa dapat dianggap tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?</li><li>7. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi?</li></ol>	10 Menit

## ASESMEN

JENIS TES	BENTUK TES		
	Profil Pelajar Pancasila	Tertulis	Perfoma
Diagnostik	Penilaian sikap dan sosial	Jawaban singkat	
Formatif			Unjuk kerja / proses konsep kreatif / portofolio
Sumatif			

JENIS ASESMEN	TEKNIK ASESMEN
Asesmen Awal	Digabungkan dengan pertanyaan pemantik.
Asesmen Formatif (Proses)	Peserta didik diminta untuk membuat sebuah solusi konsep kreatif dalam pembuatan desain sesuai dengan brief yang sudah diberikan oleh klien (guru) sehingga desain yang di hasilkan tepat sasaran dan tidak terjadi misskomunikasi visual.
Asesmen Sumatif	

**PENILAIAN SIKAP**

**SMK NEGERI 1 BANYUWANGI  
RANCANGAN PENILAIAN SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

MATA PELAJARAN	:	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS/ SEMESTER	:	XI/ GANJIL
PROGRAM KEAHLIAN	:	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
ELEMEN/ KONTEN	:	Menerapkan Design Brief
DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA	:	1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 2. Bergotong-royong. 3. Bernalar Kritis 4. Kreatif
PERIODE PENILAIAN	:	

N O	NAMA SISWA	AKHLAK BERAGA MA	AKHLAK PRIBADI	KOLAB ORASI	BERNA LAR KRITIS	KREA TIF	SKOR NILAI	PREDI KAT
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
dst								

Predikat Nilai :

A : 90 – 100

B : 80 - 89

C : 70 - 79

D :60 - 69

E : 50 – 59

## Rancangan Asesmen Formatif

- Waktu dilakukan : Setiap pertemuan pada akhir materi  
 Persiapan : Menyiapkan *Job sheet*  
 Pelaksanaan : Arahkan siswa untuk unjuk kerja, beri waktu yang cukup  
 Tindak lanjut : Melakukan pengolahan pada hasil asesmen

Tujuan Pembelajaran	Waktu Pelaksanaan	Jenis Asesmen
1. Peserta didik mampu Menganalisis dan Menyusun <i>creative brief</i> (solusi) untuk pengembangan konsep desain berdasarkan <i>project brief</i> dengan tepat	Pada akhir penyampaian materi	Unjuk kerja
2. Peserta didik dapat menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan <i>project brief</i> dengan benar	Pada akhir penyampaian materi	Unjuk kerja
3. Peserta didik mampu merencanakan media desain sesuai tujuan desain dengan baik	Pada akhir penyampaian materi	Unjuk kerja
4. Peserta didik mampu menampilkan rancangan visual secara tepat dalam suatu proyek desain (iklan) dengan benar	Pada akhir penyampaian materi	Unjuk kerja

### a. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pengayaan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dalam cakupan Capaian Pembelajaran sebagai kebutuhan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan *Graphic Standart Manual*.

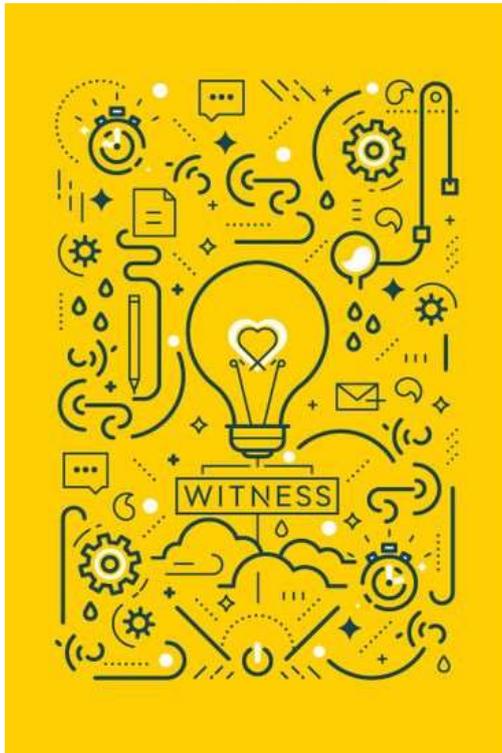
### b. Remedial

Peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai nilai standar Kriteia Minimal maka akan diberikan review pembelajaran atau bahkan pembelajaran ulang sesuai dengan kebutuhan.

# KISI KISI, INSTRUMEN DAN RUBRIK

PENILAIAN PROYEK  
METODE PROBLEM SOLVING  
MODEL RPROJECT BASED LEARNING

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
ELEMEN MENERAPKAN DESAIN BRIEF



KOMPETENSI KEAHLIAN  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



**KISI – KISI TES FORMATIF  
MENERAPKAN DESAIN BRIEF**

ELEMEN	SUB ELEMEN	KLS	KONTEN	INDIKATOR SOAL	LEVE L KOGNITIF	BENTUK SOAL		
						PROSES	PROYEK	PORTOFOLIO
Menerapkan Desain Brief	Konsep kreatif (Desain brief)	XI	a. <i>Brief</i> - <i>Design Brief</i> - <i>Creative Brief</i> b. <i>Logo</i> c. <i>GSM (Graphic Standart Manual)</i>	Peserta didik dapat menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan <i>project brief</i>	C5		V	
				Peserta didik mampu menyusun <i>creative brief</i> dari <i>design brief</i> yang disepakati	C6		V	
				Peserta didik mampu merencanakan media desain sesuai tujuan desain	C6		V	
				Peserta didik mampu menampilkan rancangan visual secara tepat dalam suatu proyek desain (iklan)	C6		V	

## INSTRUMEN PENILAIAN

NO	Aspek	Penilaian				Skor
		Kurang Kompeten 1	Cukup Kompeten 2	Kompeten 3	Sangat Kompeten 4	
Persiapan (25%)						
1	Memahami brief yang di peroleh dari klien					
2	Menyiapkan dan menentukan alat, bahan dan media					
Proses (50%)						
3	Pemahaman data visual dan data verbal					
4	Membuat catatan dan mind Mapping					
5	Menentukan logo matrik					
6	Menampilkan alternatif desain					
Hasil (25%)						
7	Konsep <i>creative brief</i>					
<b>Jumlah Skor</b>						
Nilai = (Skor perolehan : Skor maksimal) x 10 Nilai = ( ..... : 40 ) x 10 = ..... Predikat = .....						

Keterangan :

**Predikat :**

- Nilai 91 – 100 : Amat Baik
- Nilai 76 – 90 : Baik
- Nilai 61 – 75 : Cukup
- Nilai ≤ 60 : Kurang

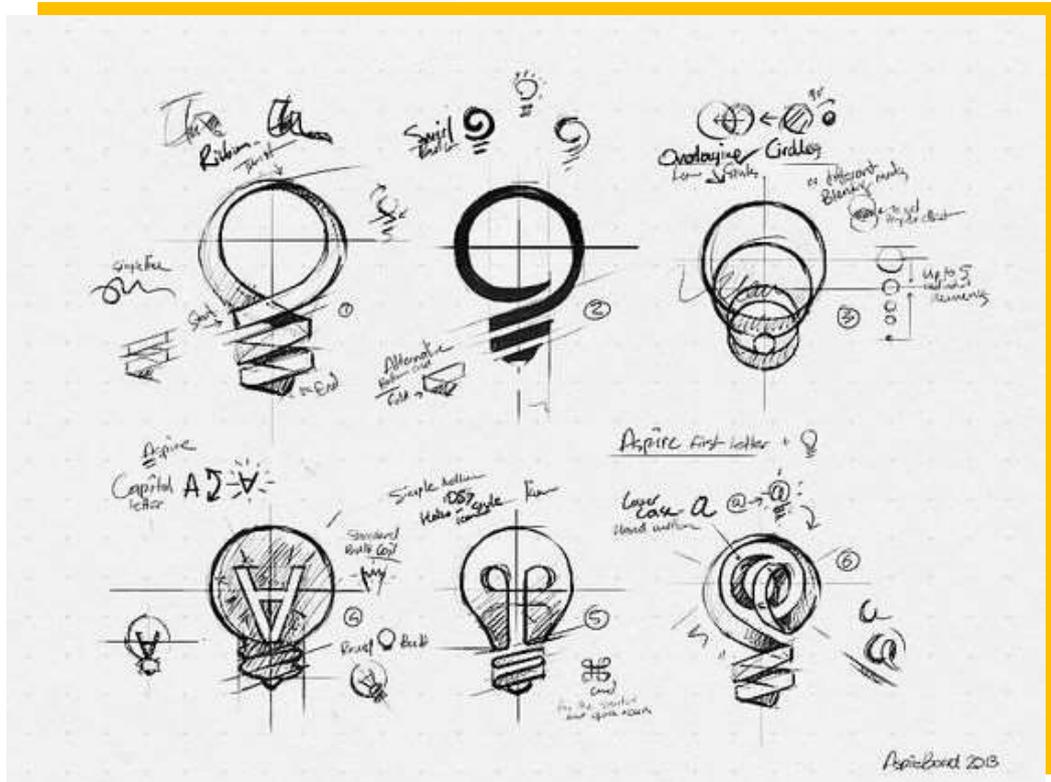
## RUBRIK PENILAIAN

Aspek	Kurang kompeten (0-60)	Cukup kompeten (61-75)	Kompeten (76-90)	Sangat Kompeten (91-100)
Secara kreatif peserta didik membuat catatan mind mapping	Peserta Didik tidak dapat menentukan keyword seperti ide utama, prioritas, penerapan media, dan menyusun 5W1H	Peserta Didik mampu menentukan keyword dalam bentuk ide utama	Peserta Didik mampu menentukan keyword dalam bentuk ide utama, prioritas, dan penerapan media	Peserta Didik mampu menentukan keyword ide utama, prioritas, penerapan media, dan menyusun 5W1H
Secara kelompok peserta didik mampu menampilkan beberapa ikon untuk logo matriks	Peserta Didik tidak dapat menampilkan beberapa ikon yang sesuai untuk pembuatan sebuah logo	Peserta Didik mampu menampilkan dua ikon untuk pembuatan logo	Peserta Didik mampu menampilkan empat ikon untuk pembuatan logo	Peserta Didik mampu menampilkan enam ikon untuk pembuatan logo
Secara kelompok peserta didik membuat beberapa alternatif logo	Peserta didik tidak dapat membuat alternatif logo sesuai tema brief yang ditentukan	Peserta didik mampu membuat 1 alternatif logo sesuai tema brief yang ditentukan	Peserta didik mampu membuat 2 alternatif logo sesuai tema brief yang ditentukan	Peserta didik mampu membuat 3 alternatif logo sesuai tema brief yang ditentukan
Secara kelompok peserta didik mampu menyampaikan/menampilkan solusi konsep kreatif dalam pembuatan desain	Peserta didik tidak mampu menyampaikan konsep kreatif yang sudah dalam pembuatan <i>creative brief</i>	Peserta didik mampu menyampaikan konsep kreatif dalam bentuk brand guide	Peserta didik mampu menyampaikan konsep kreatif dalam bentuk brand guide dan mockup	Peserta didik mampu menyampaikan konsep kreatif dalam bentuk brand guide, mockup dan social media post

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ( LKPD )

METODE PROBLEM SOLVING  
PERTEMUAN KE 2

KELAS XI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
ELEMEN MENERAPKAN DESAIN BRIEF



KOMPETENSI KEAHLIAN  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



**RANGKUMAN DAN KESIMPULAN SETELAH MELIHAT BEBERAPA REFERENSI LOGO YANG TELAH  
DITAMPILKAN DI PPT MELALUI PROYEKTOR.**

Nama : .....  
No. Absen : .....  
Tugas : Menyimpulkan desain logo  
Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual  
Elemen : Menerapkan Desain Brief

1. Buatlah rangkuman dan kesimpulan terkait macam-macam dan lemen logo yang sudah ditampilkan

**Jawaban:**

## Tes Keterampilan

Kelompok : .....

Anggota : 1. ....  
 2. ....  
 3. ....  
 4. ....  
 5. ....

No. Absen : .....

Tugas : Membuat sebuah *Creative Brief*

Mata Pelajaran : Menerapkan Desain Brief

### A. Tujuan Pembelajaran :

- e. Setelah memahami materi, Peserta didik dapat menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan *project brief* dengan benar
- f. Setelah memahami materi, Peserta didik mampu menyusun *creative brief* dari *design brief* yang disepakati dengan tepat
- g. Setelah memahami materi, Peserta didik mampu merencanakan media desain sesuai tujuan desain dengan baik
- h. Setelah memahami materi, Peserta didik mampu menampilkan rancangan visual secara tepat dalam suatu proyek desain (iklan) dengan benar

### B. Langkah Kerja/*Jobsheet*

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Memahami brief yang diberikan (data verbal dan data visual)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan tema dan gaya desain yang akan digunakan</li> </ul>
2	Membuat catatan dan mind mapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide utama</li> <li>• Prioritas</li> <li>• Display</li> <li>• Tujuan brief</li> </ul>
3	Menyiapkan ikon untuk pembuatan logo matriks	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang keyword</li> <li>• Membuat ikon sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan brief</li> </ul>
4	Merancang sebuah alternatif desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memadukan dua ikon untuk dijadikan 3 alternatif desain</li> <li>• Menampilkan stlycapes yang akan disajikan</li> </ul>
5	Elemen desain yang akan digunakan tipografi warna nama sesuai karakter brief	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tentukan warna-warna yang akan digunakan</li> <li>• Tentukan jenis huruf yang akan digunakan</li> <li>• Gunakan huruf yang keterbacaannya jelas</li> </ul>

6	Menyampaikan/menampilkan solusi konsep kreatif dalam pembuatan desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi tentang konsep kreatif yang akan dituangkan dalam desain logo <i>coffee shop</i></li> </ul>
---	---	---

**Brief untuk desainer**

**Judul :**

kami menginginkan sebuah logo tentang *coffee shop* yang akan kita buat dalam bentuk gerai, saya ingin desainer mencarikan nama yang cocok untuk logo kami.

**Penjelasan mengenai perusahaan dan target marketnya**

Coffee Shop kami adalah Coffee shop modern dengan rasa kopi kekinian yang disukai oleh masyarakat Indonesia. Tempat Hangout untuk segmen target berusia 17 tahun sampai dengan 45 tahun penikmat kopi , ada energisitas di coffee shop tsb jika dimungkinkan menggunakan konsep industrial

**Indistri**

*Coffee Shop*

**Nama Yang di cantumkan pada logo**

Nama bebas sesuai konsep kreatif para desainer dengan tagline “ini kopi lokal”

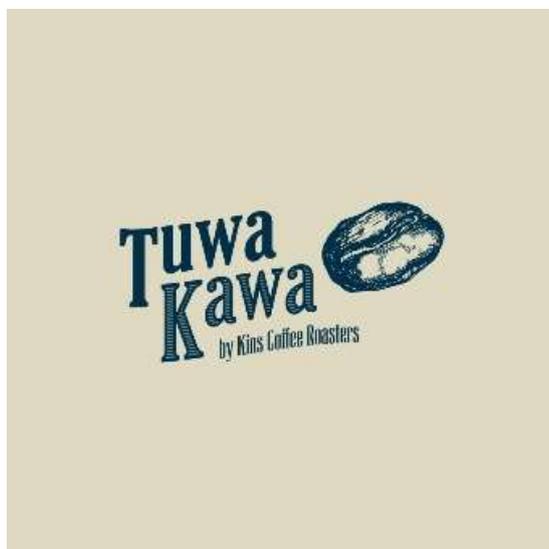
**Warna yang diinginkan**

Bebas sesuai dengan kreatif para desainer

**Informasi tambahan untuk desainer**

Saya ingin design yang mudah di ingat, mencerminkan coffee shop kekinian dan logo dapat di aplikasikan di beberapa media. Mohon di bantu untum memberikan filosofi logonya. Terima kasih

**Referensi konsep logo yang di inginkan :**



## FORMAT PENILAIAN

No	Keterangan		Nilai
1.	Judul Proyek		
2.	Tujuan		
3.	Kelompok		
4.	Anggota	<ol style="list-style-type: none"><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li><li>4.</li></ol>	

# MEDIA PEMBELAJARAN

METODE PROBLEM SOLVING

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
ELEMEN MENERAPKAN DESAIN BRIEF



KOMPETENSI KEAHLIAN  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



## Media Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran materi desain brief dengan model problem based learning (PBL) & Project Based Learning (PJBL), media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang media informasi kepada peserta didik adalah sebagai berikut :

### 1. Macam Logo dan Konsep Kreatif Logo



### 2. Soal kahoot tentang brief, logo, dan GSM

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=7ac07cf6-9ce0-4295-a012-f715267d5780>

