

**KURIKULUM  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
EDISI 2004**

**BIDANG KEAHLIAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

**PROGRAM KEAHLIAN  
MULTIMEDIA**

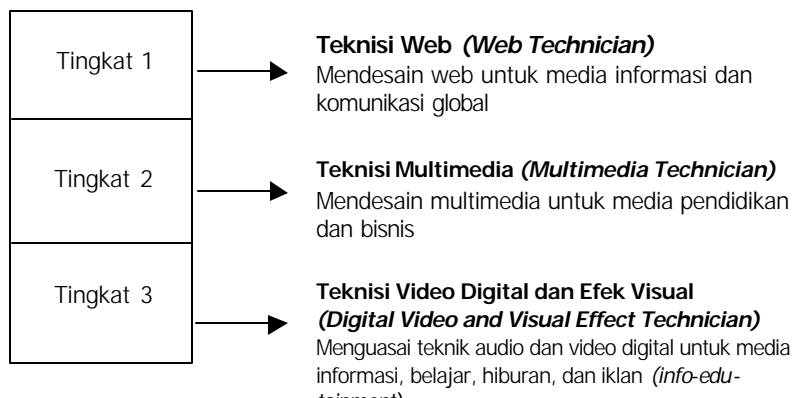
**BAGIAN II**

**GARIS-GARIS BESAR PROGRAM  
PENGAJARAN  
(GBPP)**

## HAKIKAT PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

---

1. Program keahlian Multimedia terdiri atas 3 (tiga) kompetensi.



2. Seluruh kompetensi diberikan dengan pendekatan *Competency-based Training (CBT)*, sehingga peserta diklat tidak dapat mengambil kompetensi berikutnya apabila belum dinyatakan kompeten pada kompetensi sebelumnya yang dibuktikan oleh sertifikat kompetensi atau uji kompetensi.
3. Kelulusan setiap kompetensi dibuktikan dengan sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh asosiasi dalam bidang komputer terkait atau sertifikasi dengan standar internasional.
4. Sertifikat untuk tiap-tiap jenjang kompetensi

No	Kompetensi	Sertifikasi Nasional	Sertifikasi Internasional
1	Teknisi Web ( <i>Web Technician</i> )	Asosiasi Desainer Web	<i>Adobe, Macromedia</i>
2	Teknisi Multimedia ( <i>Multimedia Technician</i> )	Asosiasi Pengembang Multimedia	<i>Adobe, Macromedia</i>
3	Teknisi Video Digital dan Efek Visual ( <i>Digital Video and Visual Effect Technician</i> )	Asosiasi Periklanan	<i>Adobe, Macromedia</i>

5. Materi bahan ajar dikemas dalam bentuk modul dan disampaikan dalam bentuk *self-based learning* dibawah bimbingan dari instruktur.
6. Evaluasi pencapaian kompetensi pertama (Teknisi Web/*Web Technician*) dilaksanakan melalui pengukuran keterampilan peserta diklat dalam mendesain dan mengembangkan web dengan berbagai program aplikasi, serta pengukuran terhadap pengetahuan teori desain web yang menunjang.
7. Evaluasi pencapaian kompetensi kedua (Teknisi Multimedia/*Multimedia Technician*) dilaksanakan melalui pengukuran keterampilan peserta diklat dalam mendesain dan mengembangkan multimedia dengan berbagai program aplikasi, serta pengujian terhadap pengetahuan teori desain multimedia yang menunjang.

8. Evaluasi pencapaian kompetensi ketiga (Teknisi Video Digital dan Efek Visual/ *Digital Video and Visual Effect Technician*) dilaksanakan melalui pengukuran keterampilan peserta diklat dalam merencanakan audio dan video digital, serta pengujian terhadap pengetahuan teori audio dan video digital.
9. Seluruh mata diklat yang diberikan pada peserta diklat bertujuan untuk membekali peserta diklat dengan kemampuan dan sikap selalu siap untuk belajar (*Learning to how to learn*), sehingga dapat mengikuti perkembangan industri dan mampu mengembangkan diri.

## PERSYARATAN PEMBUKAAN PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

---

1. Sekolah memiliki **website** dan **e-mail** aktif
2. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru memiliki **e-mail** pribadi aktif
3. Memiliki tenaga guru/instruktur:
  - **2** (dua) orang guru **tetap** yang bersertifikat ICBL (*Indonesia Computer Basic Licence*)
  - **2** (dua) orang guru **kontrak** dari industri yang memiliki sertifikat keahlian Multimedia untuk jangka waktu 2 (dua) tahun
4. Memiliki minimal 1 (satu) laboratorium komputer dengan fasilitas:
  - PC *Workstation* dengan rasio PC banding Siswa → 1 : 2
  - PC khusus Audio-Video Editing dengan rasio PC banding siswa → 1 : 12
  - PC Server
  - Air Conditioner (AC)
  - Local Area Network (LAN)
  - Internet → line telepon tersendiri dan khusus atau menggunakan leased line ke Internet Service Provider (ISP)
5. Memiliki perangkat pendukung praktik multimedia:
  - Analog camera (kamera fotografi) dengan rasio → 1 : 2
  - CD Writer dengan rasio → 1 : 18
  - Deskjet color printer dengan rasio → 1 : 12
  - Digital camera dengan rasio → 1 : 12
  - Digital handy camera dengan rasio → 1 : 12
  - Laserjet B/W printer dengan rasio → 1 : 18
  - Scanner dengan rasio → 1 : 12
  - Uninterrupted *Power Supply* (UPS) → 1 PC *Server* + 3 PC *Workstation*

## MODUL BAHAN AJAR PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

---

---

NO	KOMPETENSI	JUDUL BAHAN AJAR
1.	Memahami fundamental multimedia	
2.	Memahami sistem informasi manajemen	
3.	Memahami algoritma pemrograman	
4.	Mendesain grafis untuk media cetak dan komunikasi massa	
5.	Mendesain web untuk media informasi dan komunikasi global	
6.	Mendesain multimedia untuk media pendidikan dan bisnis	
7.	Membuat animasi 3 dimensi untuk melengkapi multimedia	
8.	<b>Menguasai teknik audio dan video digital untuk media informasi, iklan dan hiburan (<i>edutainment</i>)</b>	

# DAFTAR ISI

	Halaman
A. TUJUAN PROGRAM KEAHLIAN .....	3
B. KOMPETENSI KEAHLIAN .....	4
C. LEVEL KUALIFIKASI TAMATAN SMK .....	5
D. RUANG LINGKUP PEKERJAAN .....	6
E. PROFIL KOMPETENSI TAMATAN .....	7
F. SUBSTANSI PEMELAJARAN .....	9
G. DIAGRAM PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	12
H. SUSUNAN PROGRAM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN ...	13
I. DESKRIPSI PEMELAJARAN .....	14

## A. TUJUAN PROGRAM KEAHLIAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program Keahlian Multimedia bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik;
2. Mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab;
3. Mendidik peserta didik agar dapat menerapkan hidup sehat, memiliki wawasan pengetahuan dan seni;
4. Mendidik peserta didik dengan keahlian dan keterampilan dalam bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi khususnya program keahlian multimedia agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah;
5. Mendidik peserta didik agar mampu memilih karir, berkompetisi, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi khususnya program keahlian multimedia;
6. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan.

## B. KOMPETENSI KEAHLIAN

Kompetensi keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi tercantum dalam tabel 1 daftar kompetensi dibawah ini.

Tabel 1. Daftar Kompetensi

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Program Keahlian : **Multimedia**

Level Kualifikasi	Kode	Unit Kompetensi	Sertifikat	Tingkat Pendidikan
1	2	3	4	5
<b>Teknisi Web</b>	A	Memahami fundamental multimedia	<i>Adobe, Macromedia</i>	<b>SMK Tingkat I</b>
	B	Memahami sistem informasi manajemen		
	C	Memahami algoritma pemrograman		
	D	Mendesain grafis untuk media cetak dan komunikasi massa		
	E	Mendesain web untuk media informasi dan komunikasi global		
<b>Teknisi Multimedia</b>	F	Mendesain multimedia untuk media pendidikan dan bisnis	<i>Adobe, Macromedia</i>	<b>SMK Tingkat II</b>
	G	Membuat animasi 3 dimensi untuk melengkapi multimedia		
<b>Teknisi Video Digital dan Efek Visual</b>	H	Menguasai teknik audio dan video digital untuk media informasi, iklan dan hiburan ( <i>edutainment</i> )	<i>Adobe, Macromedia</i>	<b>SMK Tingkat III</b>
Desainer Multimedia	I	Memprogram web untuk media informasi dan komunikasi global	Programmer Web ( <i>Web Programmer</i> )	Diploma III
Programmer Multimedia berbasis Web	J	Memprogram multimedia berbasis web untuk media informasi, iklan dan hiburan ( <i>info-edu-tainment</i> )	Programmer Web berbasis Multimedia ( <i>Web based Multimedia Programmer</i> )	Strata 1

## C. LEVEL KUALIFIKASI TAMATAN SMK

Level kualifikasi tamatan SMK Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi Program Keahlian Multimedia tercantum dalam tabel 2 level kualifikasi dibawah ini.

Tabel 2. Level Kualifikasi

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**

Tingkat	Semester	Kompetensi	Level Kualifikasi	Sertifikat
1	2	3	4	5
Tingkat I	1 dan 2	Memahami fundamental multimedia	Teknisi Web	Teknisi Web ( <i>Web Technician</i> )
		Memahami sistem informasi manajemen		
		Memahami algoritma pemrograman		
		Mendesain grafis untuk media cetak dan komunikasi massa		
		Mendesain web untuk media informasi dan komunikasi global		
Tingkat II	3 dan 4	Mendesain multimedia untuk media pendidikan dan bisnis	Teknisi Multimedia	Teknisi Multimedia ( <i>Multimedia Technician</i> )
		Membuat animasi 3 dimensi untuk melengkapi multimedia		
Tingkat III	5 dan 6	Menguasai teknik audio dan video digital untuk media informasi, iklan dan hiburan ( <i>edutainment</i> )	Teknisi Video Digital dan Efek Visual	Teknisi Video Digital dan Efek Visual ( <i>Digital Video – Visual Effect Technician</i> )

## D. RUANG LINGKUP PEKERJAAN

Lingkup pekerjaan bagi lulusan Program Keahlian Multimedia adalah :

1. Pengembang multimedia (*multimedia development*)
2. Pengembang web (*web development*)
3. Rumah Produksi Sinema/Film/Sinetron (*production house*)
4. Industri media dan periklanan (*Media and Advertisment*)

## E. PROFIL KOMPETENSI TAMATAN

Level Kualifikasi	Kompetensi	Sub Kompetensi
1	2	3
Teknisi Web	A. Memahami fundamental multimedia	A.1. Memahami prinsip-prinsip desain dari perspektif web
		A.2. Memahami prinsip-prinsip desain yang diadaptasi ke dalam perspektif multimedia
		A.3. Membuat desain interaksi untuk multimedia
		A.4. Memahami proses penggalian dan penemuan metafora dalam multimedia
		A.5. Memahami permainan ( <i>gaming</i> ) sebagai produk multimedia
		A.6. Menyiapkan film/video eksperimen dan model pengembangan multimedia
		A.7. Memahami dasar-dasar konsep ilmu komputer
		A.8. Memahami dasar-dasar basis data dan model data
		A.9. Memahami Dasar-dasar teknologi web
		A.10. Memahami dasar-dasar <i>web server</i>
		A.11. Memahami dasar-dasar <i>web browser</i>
		A.12. Mengenal format file grafis web dan multimedia
		A.13. Mengenal perangkat tengah web ( <i>web middleware</i> )
		A.14. Membuat <i>original content</i> untuk web multimedia
	B. Memahami sistem informasi manajemen	B.1. Mengenal teknologi informasi dan komputer
		B.2. Memahami komputer dan sistem informasi
		B.3. Mengenal arsitektur informasi
		B.4. Memahami manajemen proyek multimedia
		B.5. Memahami tahapan pengembangan sebuah proyek multimedia
	C. Memahami algoritma pemrograman	C.1. Memahami dasar-dasar Algoritma
		C.2. Memahami dasar-dasar konsep pemrograman
		C.3. Memahami dasar-dasar pemrograman web
	D. Mendesain grafis untuk media cetak dan komunikasi massa	D.1. Desain komunikasi visual
		D.2. Menggambar dengan teknik anatomi, ilustrasi dan perpektif
		D.3. Menunjukkan desain berkualitas
		D.4. Memahami dasar-dasar program aplikasi desain grafis berbasis vector
D.5. Menggambar ilustrasi dengan program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor		
D.6. Mencetak desain visual dengan program aplikasi desain grafis		

		D.7. Melakukan pemindaian (scanning) <i>image</i> dari berbagai media	
		D.8. Menemutunjukkan berbagai jenis <i>file bitmap</i> dan penggunaannya	
		D.9. Menyunting <i>image</i> dengan program aplikasi manipulasi <i>image digital</i>	
		D.10. Mencetak hasil penyuntingan dengan program aplikasi manipulasi <i>image</i>	
		D.11. Menataletak halaman publikasi dengan program aplikasi <i>desktop publishing</i>	
	E. Mendesain web untuk media informasi dan komunikasi global	E.1. Memahami prinsip dasar pemrograman web dengan bahasa <i>script</i>	
		E.2. Memahami prinsip dasar pemrograman web dengan bahasa visual <i>script</i>	
		E.3. Menggunakan perangkat perantara ( <i>middleware</i> ) pada HTML	
		E.4. Menggunakan obyek model pada HTML	
		E.5. Menggunakan Dynamic HTML pada web	
		E.6. Membuat web interaktif dengan program aplikasi desain web	
Teknisi Multimedia	F. Mendesain multimedia untuk media pendidikan dan bisnis	F.1. Membuat presentasi dengan program aplikasi presentasi 2 dimensi	
		F.2. Mendesain obyek 2 dimensi dengan program aplikasi desain obyek	
		F.3. Mendesain obyek 3 dimensi dengan program aplikasi desain obyek	
		F.4. Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 2 dimensi	
		F.5. Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 3 dimensi	
		F.6. Membuat presentasi multimedia gabungan 2 dimensi dimensi dan 3 dimensi	
	G. Membuat animasi 3 dimensi untuk melengkapi multimedia	G.1. Memahami prinsip dasar desain animasi 2 dimensi	
		G.2. Membuat animasi 2 dimensi dengan program aplikasi animasi	
		G.3. Memahami prinsip dasar desain animasi 3 dimensi	
		G.4. Membuat animasi 3 dimensi dengan program aplikasi animasi	
		H. Menguasai teknik video digital dan efek visual untuk media informasi, pendidikan, hiburan, dan iklan berbasis multimedia ( <i>info-edu-tainment</i> )	H.1. Memahami prinsip dasar digital audio
			H.2. Memahami prinsip dasar digital video
H.3. Memahami format digital audio dan video yang dipergunakan dalam aplikasi multimedia			
H.4. Merekam dan menyunting audio dengan program aplikasi digital audio			
H.5. Merekam dan menyunting video dengan program aplikasi digital video			
H.6. Melakukan <i>mixing</i> audio dan video dengan program aplikasi <i>audio-video mixer</i>			
H.7. Membuat iklan berbasis multimedia			
Teknisi Video Digital dan Efek Visual	H. Menguasai teknik video digital dan efek visual untuk media informasi, pendidikan, hiburan, dan iklan berbasis multimedia ( <i>info-edu-tainment</i> )	H.1. Memahami prinsip dasar digital audio	
		H.2. Memahami prinsip dasar digital video	
		H.3. Memahami format digital audio dan video yang dipergunakan dalam aplikasi multimedia	
		H.4. Merekam dan menyunting audio dengan program aplikasi digital audio	
		H.5. Merekam dan menyunting video dengan program aplikasi digital video	
		H.6. Melakukan <i>mixing</i> audio dan video dengan program aplikasi <i>audio-video mixer</i>	
		H.7. Membuat iklan berbasis multimedia	

## F. SUBSTANSI PEMELAJARAN

Substansi pembelajaran terdiri dari 2 (dua) kelompok besar yaitu kelompok substansi instruksional dan noninstruksional. Substansi instruksional adalah substansi pembelajaran yang dirancang dan terstruktur sebagai substansi kurikulum. Substansi noninstruksional berisi hal-hal yang berkaitan dengan kompetensi kunci, program kecakapan hidup, lingkungan hidup, narkoba dan lain sebagainya yang tidak harus dirancang secara terstruktur.

### 1. Substansi Instruksional

Substansi instruksional dikelompokkan dalam program normatif, adaptif dan produktif, dirancang dengan pendekatan kompetensi dan dikemas dalam bentuk modul.

### 2. Substansi Noninstruksional

#### a. Kompetensi Kunci

Kompetensi kunci adalah suatu kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan ke situasi yang baru, kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan dan jenis pekerjaan. Kompetensi kunci adalah kompetensi yang mendukung pelaksanaan semua jenis pekerjaan, mencakup pengetahuan dan keterampilan yang bersifat generik. Jenis kompetensi kunci tercantum dalam Tabel 3, Daftar Kompetensi Kunci.

**Tabel 3 - Daftar Kompetensi Kunci**

No.	Kompetensi Kunci
1.	mengumpulkan, menganalisis dan mengorganisasikan data
2.	mengkomunikasikan ide dan informasi
3.	merencana dan mengorganisir kegiatan
4.	bekerja dengan orang lain dalam suatu tim
5.	menggunakan ide dan teknik matematika
6.	mengatasi masalah
7.	menggunakan teknologi
8.	pemahaman budaya

Pelatihan kompetensi kunci tidak dapat dilakukan secara mandiri sebagaimana kompetensi lainnya dilatihkan. Kompetensi kunci harus dilatihkan secara integratif atau menyatu dalam proses pelatihan kompetensi lainnya, yang harus dituangkan dalam proses penyusunan modul. Kompetensi kunci dibagi menjadi 3 (tiga) tingkatan yaitu level 1, level 2 dan level 3 seperti tercantum dalam Tabel 4.

Tabel 4 - Level Kompetensi Kunci

NO.	KOMPETENSI KUNCI	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
1.	MENGUMPULKAN, MENGANALISIS DAN MENGELOLA INFORMASI Kapasitas untuk mengumpulkan informasi, memindahkan dan menyeleksi informasi dalam rangka memilih informasi yang diperlukan untuk dipresentasikan, mengevaluasi sumber dan cara memperoleh informasi tersebut	Mengakses dan menyimpan dari satu sumber	Mengakses, memilih dan menyimpan dari beberapa sumber	Mengakses, mengevaluasi dan mengatur dari berbagai macam sumber
2.	MENKOMUNIKASIKAN IDE-IDE DAN INFORMASI Kapasitas untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif menggunakan beragam bahasa, tulisan, grafik dan ekspresi non verbal lainnya	Sederhana dengan aturan yang telah dikenal	Kompleks dengan isi tertentu	Kompleks dengan isi beragam
3.	MERENCANAKAN DAN MENGORGANISIR KEGIATAN Kapasitas untuk merencanakan dan mengatur kegiatan kerja individu termasuk penggunaan waktu dan sumber yang baik, pemilihan prioritas dan pengawasan prestasi individu	Dibawah pengawasan	Dengan bimbingan	Inisiatif sendiri dan mengevaluasi kegiatan yang kompleks
4.	BEKERJA DENGAN ORANG LAIN SERTA KELOMPOK Kapasitas untuk berhubungan secara efektif dengan orang lain, baik antar pribadi ataupun kelompok termasuk mengerti dan memberikan respon akan keinginan klien dan bekerja secara efektif sebagai anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama	Aktifitas yang telah diketahui	Membantu merancang dan mencapai tujuan	Kolaborasi dalam kegiatan kompleks
5.	MENGGUNAKAN IDE-IDE SERTA TEKNIK MATEMATIKA Kapasitas untuk menggunakan konsep bilangan, spasi dan ukuran dan teknik seperti perkiraan untuk praktek	Tugas yang sederhana	Memilih tugas yang kompleks dan sesuai	Evaluasi dan mengadaptasi sebagai tugas yang sesuai
6.	MENYELESAIKAN MASALAH Kapasitas untuk menjalankan strategi penyelesaian masalah baik untuk situasi dimana masalah dan solusi yang diinginkan memiliki bukti dan dalam situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan pendekatan kreatif untuk mencapai hasil	Rutin, sedikit pengawasan Eksplorasi – pengawasan melekat	Rutin, mandiri Eksplorasi – dengan bimbingan	Masalah yang kompleks, pelaksanaan pendekatan sistematis, menjelaskan proses

NO.	KOMPETENSI KUNCI	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
7.	MENGGUNAKAN TEKNOLOGI Kapasitas untuk menjalankan strategi penyelesaian masalah, baik untuk situasi di mana masalah dan solusi yang diinginkan memiliki bukti dan dalam situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan pendekatan kreatif untuk mencapai hasil	Produksi ulang atau melaksanakan produk dasar atau jasa	Menyusun, mengatur atau mengoperasikan produk atau jasa	Mendesain atau merangkai produk atau jasa
8.	PEMAHAMAN BUDAYA Kapasitas untuk memilih keterampilan guna menangani keragaman budaya dan dapat bernegosiasi dalam konteks budaya yang luas.			

### b. Program Kecakapan Hidup

Pendidikan kecakapan hidup adalah pendidikan yang memberi bekal kecakapan pada peserta didik dalam menghadapi dan memecahkan problema hidup dan kehidupannya, baik sebagai pribadi yang mandiri, warga masyarakat, maupun sebagai warga negara. Program pendidikan dan latihan kecakapan hidup meliputi 5 (lima) ruang lingkup area, yaitu:

- kecakapan **mengenal diri** (*self awareness*);
- kecakapan **berpikir rasional** (*thinking skill*);
- kecakapan **sosial** (*social skill*);
- kecakapan **akademik** (*academic skill*), dan
- kecakapan **kejuruan** (*vocational skill*).

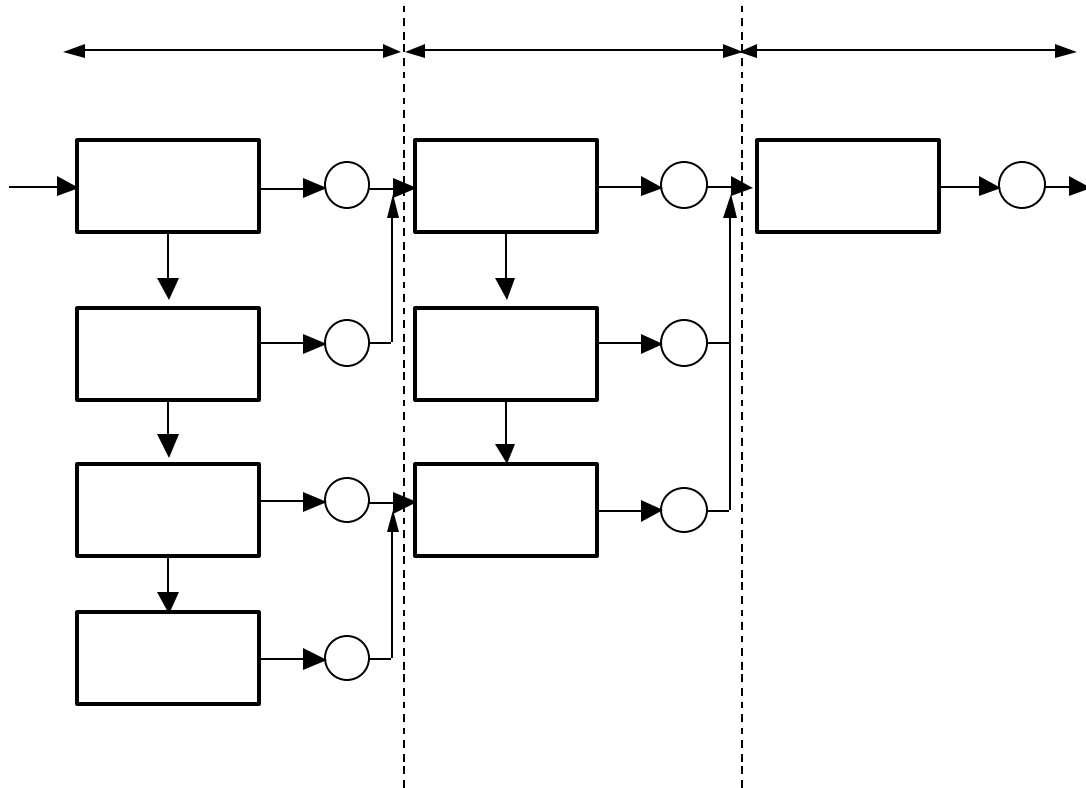
Program kecakapan hidup di SMK merupakan kelanjutan dari program kecakapan hidup yang dilaksanakan di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP). Mengacu pada Pedoman Penyelenggaraan Program Kecakapan Hidup di SMK, sekolah harus menyusun rencana pelaksanaan program kecakapan hidup yang terintegrasi pada topik pembelajaran instruksional atau pada kegiatan ekstrakurikuler.

### c. Program noninstruksional lain

Program noninstruksional lainnya di SMK seperti pendidikan lingkungan hidup, narkoba, budi pekerti dan sebagainya, pada prinsipnya harus disusun sendiri oleh sekolah dengan pihak lain yang terkait. Program tersebut harus disisipkan secara harmonis dan sinergi pada program-program instruksional atau pada kegiatan ekstrakurikuler yang ada.

## G. DIAGRAM PENCAPAIAN KOMPETENSI

Diagram ini menunjukkan tahapan atau tata urutan kompetensi yang dilatihkan pada peserta didik dalam kurun waktu 3 tahun dan kemungkinan penerapan sistem *multi-exit – entry*.



### Keterangan:

- A. Memahami fundamental multimedia
- B. Memahami sistem informasi manajemen
- C. Memahami algoritma pemrograman
- D. Mendesain grafis untuk media cetak dan komunikasi massa
- E. Mendesain web untuk media informasi dan komunikasi global
- F. Mendesain multimedia untuk media pendidikan dan bisnis
- G. Membuat animasi 3 dimensi untuk melengkapi multimedia
- H. Menguasai teknik video digital dan efek visual untuk media informasi, pendidikan, hiburan, dan iklan berbasis multimedia (*info-edu-tainment*)

## H. SUSUNAN PROGRAM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Program Keahlian : **Multimedia**

PROGRAM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN	JAM PEMELAJARAN
<b>PROGRAM NORMATIF</b>	
1. Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan & Sejarah Nasional Indonesia	---
2. Pendidikan Agama	---
3. Bahasa dan Sastra Indonesia	---
4. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	---
<b>PROGRAM ADAPTIF</b>	
1. Matematika	---
2. Bahasa Inggris	---
3. Fisika & Kimia → IPA	---
4. Komputer	---
5. Kewirausahaan	---
<b>PROGRAM PRODUKTIF</b>	
1. Fundamental Multimedia	80
2. Sistem Informasi Manajemen	80
3. Algoritma Pemrograman	80
4. Desain Grafis	480
5. Desain Web	480
6. Multimedia	480
7. Animasi 3 Dimensi	480
8. Video Digital dan Efek Visual	240
<b>JUMLAH JAM PEMELAJARAN</b>	---

Untuk hasil yang terbaik, peserta diklat harus memiliki:

- kemampuan memecahkan persoalan/permasalahan dengan baik
- kemampuan untuk bekerja keras dan cepat dalam lingkungan yang dibatasi tenggat waktu (*deadline*)
- kreatifitas
- motivasi yang tinggi
- pengalaman bekerja dengan menggunakan komputer

## I. DESKRIPSI PEMELAJARAN

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Program Keahlian : **Multimedia**

No. (1)	Program Keahlian		Tujuan Umum (4)	Tujuan Khusus (5)
	Nama (2)	Fungsi (3)		
1.	<b>Multimedia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membekali peserta diklat dengan kecakapan merancang, mendesain, memprogram, mengembangkan, mengemas, dan menyajikan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencetak tamatan SMK bidang keahlian Teknologi Informas dan Komunikasi yang siap kerja di bidang Multimedia, baik sebagai Teknisi Web, Teknisi Multimedia maupun Teknisi Video Digital dan Efek Visual</li> </ul>	Peserta diklat mampu untuk: <ol style="list-style-type: none"> <li>Mendesain grafis</li> <li>Mendesain web</li> <li>Mendesain obyek (2 dimensi dan 3 dimensi)</li> <li>Mendesain animasi (2 dimensi dan 3 dimensi)</li> <li>Membuat presentasi dan iklan multimedia (pasif dan interaktif)</li> <li>Merekam, menyunting dan mengemas video/film</li> </ol>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Fundamental Multimedia**  
 Kode : **A**  
 Jam Pelajaran : **80 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
A.1. Memahami prinsip-prinsip desain dari perspektif web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menerapkan prinsip-prinsip desain dari perspektif web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip-prinsip desain dari perspektif web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taat azas dan selaras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip-prinsip desain</li> <li>Perspektif web</li> </ul>	Menemutunjukkan setiap prinsip dan kegunaannya dalam web: <ul style="list-style-type: none"> <li>Baris dan spasi</li> <li>Kontras (hitam, putih, warna)</li> <li>Tipografi</li> <li>Gerakan; bunyi</li> <li>Penekanan; Keseimbangan</li> </ul>
A.2. Memahami prinsip-prinsip desain yang diadaptasi ke dalam perspektif multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menerapkan prinsip-prinsip desain yang diadaptasi ke dalam perspektif multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip-prinsip desain yang diadaptasi multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbuka dan luwes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perspektif multimedia</li> </ul>	Menemutunjukkan setiap prinsip dan kegunaannya dalam web: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang 3 dimensi</li> <li>Layar</li> <li>Web</li> <li>Waktu</li> <li>Bahasa visual dan peranannya dalam materi dinamik</li> <li>Ruang web dan peranannya dalam hirarki dan relasi</li> </ul>
A.3. Membuat desain interaksi untuk multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendesain visual yang interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain interaktif sebagai daya tarik multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif dan komunikatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik desain yang interaktif</li> </ul>	Mendesain visual yang interaktif sehingga mampu: <ul style="list-style-type: none"> <li>mengesankan pengguna multimedia</li> <li>menekankan informasi pada kenyamanan, dan kekayaan</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					wawasan melalui web multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>• memberi ruang web dan peranannya sebagai hirarki dan relasi</li> <li>• memudahkan pengguna ber-multimedia</li> </ul>
A.4. Memahami proses penggalian dan penemuan metafora dalam multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggali dan menemukan metafora dalam multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metafora dalam multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etos kerja keras tumbuh sejalan proses eksplorasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode penggalian dan penemuan metafora dalam multimedia</li> <li>• Mengungkapkan metafora dalam multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode pengubahan struktur fisik dan logika ke dalam pengalaman pengguna</li> <li>• Membuat metafora dunia nyata dengan analogi dunia maya.</li> <li>• Menemutunjukkan hal-hwal ikon (<i>Iconology</i>)</li> <li>• Menemukan dan mengkomunikasikan hal metafora</li> </ul>
A.5. Memahami permainan ( <i>gaming</i> ) sebagai produk multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mendesain permainan (<i>game</i>) sederhana berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan (<i>game</i>) sebagai produk multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif dan inovatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip permainan (<i>game</i>) berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemutunjukkan prinsip permainan berdasarkan pengalaman pengguna permainan</li> <li>• Menemutunjukkan prinsip permainan berdasarkan kepraktisan dan prinsipnya</li> <li>• Menemutunjukkan prinsip permainan berdasarkan penilaian pengguna terhadap suatu permainan</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
A.6. Menyiapkan film/video eksperimen dan model pengembangan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat persiapan awal film/video eksperimen dan model pengembangan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persiapan pembuatan film/video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekun merencana sebelum diimplementasikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Film dan video sebagai bagian multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat konsep film/video (<i>Conceptualization</i>)</li> <li>Membuat naskah cerita film/video (<i>Script writing</i>)</li> <li>Membuat panduan cerita bergambar (<i>Storyboarding</i>) <ul style="list-style-type: none"> <li>Merencanakan sdan melaksanakan pembuatan film/video</li> </ul> </li> </ul>
A.7. Memahami dasar-dasar konsep ilmu komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan dasar-dasar konsep ilmu komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamental konsep ilmu komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa berpikir terstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar konsep ilmu komputer</li> </ul>	Menjelaskan konsep ilmu komputer melalui jabaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Arsitektur dan implementasi sistem</li> <li>Jaringan (<i>Networks</i>)</li> <li>Sistem (<i>Systems</i>)</li> <li>Matrik (<i>Metrics</i>)</li> <li>Ekonomi (<i>Economics</i>)</li> </ul>
A.8. Memahami dasar-dasar basis data dan model data	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan dasar-dasar basis data dan model data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamental basis data dan model data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu berorganisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar basis data dan model data</li> </ul>	Menjelaskan dasar-dasar basis data melalui jabaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Permodelan</li> <li>Skema konseptual</li> <li>Deskripsi data logika</li> <li>Integritas</li> </ul>
A.9. Memahami Dasar-dasar teknologi web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan dasar-dasar teknologi web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamental teknologi web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar teknologi web</li> </ul>	Menjelaskan dasar-dasar teknologi web melalui jabaran: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Internet</i></li> <li><i>HTTP</i></li> <li><i>HTML</i></li> <li><i>MIME</i></li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mail protocols</li> <li>• VRML</li> <li>• CSS</li> </ul>
A.10. Memahami dasar-dasar <i>web server</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan dasar-dasar <i>web server</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamental <i>web server</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar-dasar <i>web server</i></li> </ul>	<p>Menjelaskan dasar-dasar <i>web server</i> melalui jабaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Architectures</li> <li>• CGI</li> <li>• SSI</li> <li>• Push technology</li> <li>• Personalization</li> <li>• Electronic commerce, payment</li> <li>• Security, privacy</li> <li>• Firewalls, Proxy servers</li> <li>• Capacity, bandwidth</li> <li>• Databases - storage, query systems, reporting</li> <li>• Configuration management</li> <li>• Logging and Reporting</li> </ul>
A.11. Memahami dasar-dasar <i>web browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan dasar-dasar <i>web browser</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamental <i>web browser</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar-dasar <i>web browser</i></li> </ul>	<p>Menjelaskan dasar-dasar <i>web browser</i> melalui jабaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detail HTML</li> <li>• Interaksi HTTP</li> <li>• Plug-in/API architectures</li> <li>• Penanganan content</li> <li>• Personalisasi, seleksi content</li> <li>• Keamanan, privasi, komersial, pembayaran</li> <li>• Firewalls, proxy servers</li> <li>• Kapasitas, bandwidth</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Browser-side processing</i></li> <li>• <i>Video</i></li> </ul>
A.12. Mengetahui format file grafis web dan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menemukannya format file grafis web dan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format file grafis web dan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpikir analitis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis dan spesifikasi file grafis</li> </ul>	Menemukannya dan membedakan antara file grafis web dan multimedia menurut aspek: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi</li> <li>• Format (<i>GIF, JPEG, etc.</i>)</li> <li>• <i>Creating (general)</i></li> <li>• <i>Re-purposing (general)</i></li> <li>• <i>Image Maps (Server, Browser)</i></li> </ul>
A.13. Mengetahui perangkat tengah web ( <i>web middleware</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menemukannya perangkat tengah web (<i>web middleware</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat tengah web (<i>web middleware</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peranan <i>middleware web</i> dalam pengembangan multimedia</li> </ul>	Menemukannya dan menjabarkan fungsi <i>middleware</i> melalui jajarannya perangkat berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Java, JavaBeans</i></li> <li>• <i>JavaScript</i></li> <li>• <i>ActiveX</i></li> <li>• <i>Real-Audio</i></li> <li>• <i>Shockwave</i></li> <li>• <i>Marimba</i></li> <li>• <i>Castenet</i></li> <li>• <i>Push</i></li> <li>• <i>Collaboration</i></li> <li>• <i>Chat</i></li> <li>• <i>News</i></li> </ul>
A.14. Membuat <i>original content</i> untuk web multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengembangkannya <i>original content</i> untuk web multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deferensiasi dalam <i>original content</i></li> <li>• <i>Original content</i> untuk web multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif dan apresiatif terhadap karya orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Original content</i> sebagai daya tarik web multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukannya perbedaan dalam spesifikasi, kontrak, pengelolaan, penggunaan, dan pemeliharaannya <i>original content</i></li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan dan menjabarkan unsure <i>original content</i> berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• Suara</li> <li>• Lukisan</li> <li>• Tipografi</li> <li>• Ilustrasi</li> <li>• Cetakan, tulisan atau suntingan</li> <li>• Data</li> </ul> </li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Sistem Informasi Manajemen**  
 Kode : **B**  
 Jam Pelajaran : **80 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
B.1. Mengetahui teknologi informasi dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan teknologi informasi dan komunikasi dengan segala aspeknya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trend teknologi Informasi dan Komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komunikatif dan berwawasan luas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan trend teknologi informasi dan komunikasi melalui penjabaran:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Sistem komputer dalam perspektif multimedia</li> <li>Sistem digital</li> <li>Komponen dasar komputer</li> <li>Sistem operasi</li> <li>Platform <i>server</i></li> <li>Komunikasi antar komputer</li> <li>Sistem keamanan Komputer</li> <li>Pemrograman komputer berorientasi obyek</li> </ul> </li> </ul>
B.2. Memahami komputer dan sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menemukannya komputer sebagai bagian sistem informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trend komputer dan sistem informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respek terhadap perkembangan teknologi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komputer sebagai sistem informasi dan solusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tentang analisis dan desain sistem</li> <li>Menjelaskan secara kronologis tentang teknik pemecahan masalah dasar dan penerapannya dalam analisis dan desain sistem</li> <li>Menggambarkan 5 (lima) tahap siklus pengembangan sistem berikut perangkat dan teknik yang dipergunakan</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
B.3. Mengenal arsitektur informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan arsitektur informasi sebagai kerangka pengembangan sistem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arsitektur informasi dan pemanfaatannya dalam sistem informasi manajemen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir dan bertindak terstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arsitektur informasi sebagai kerangka pengembangan multimedia</li> </ul>	<p>Menjabarkan arsitektur informasi melalui kronologi penjelasan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Classifying information</li> <li>Organizing information</li> <li>Atomic data and related structures</li> <li>Hypertext as information organization</li> <li>Metadata</li> <li>Managing and delivering information</li> <li>Search, index, repositories, library science</li> <li>Robots, Autocollection</li> <li>Mapping</li> <li>Document collections on the web</li> <li>Web site structures</li> </ul>
B.4. Memahami manajemen proyek multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan pentingnya manajemen proyek dalam pengembangan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manajemen proyek sebagai landasan mengembangkan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti dan cermat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manajemen proyek multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemutunjukkan dan merencanakan sebuah proyek</li> <li>Menemutunjukkan kesuksesan sebuah proyek teknik</li> <li>Melakukan negosiasi melalui hubungan kerja yang efektif untuk mencapai tujuan</li> <li>Melakukan komunikasi tertulis, lisan atau format visual di dalam konteks proyek teknik</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan evaluasi teknik, antar personil dan proses komunikasi di dalam tim</li> <li>• Mengelola suatu proyek dengan sistem komputer professional</li> </ul>
B.5. Memahami tahapan pengembangan sebuah proyek multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat proyek multimedia sesuai tahapan pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahapan pengembangan sebagai panduan strategis menuju kesuksesan proyek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerja dengan program dan tujuan yang jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategi pengembangan proyek multimedia</li> </ul>	<p>Melakukan pengembangan proyek multimedia melalui tahapan kronologis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi</li> <li>• Permasalahan dan keinginan</li> <li>• Analisis pengguna (tugas, profil, model)</li> <li>• Identifikasi dan validasi metafora yang dapat diaplikasikan</li> <li>• Identifikasi dan validasi navigasi yang diinginkan</li> <li>• Pengorganisasian dan pemetaan informasi</li> <li>• Skematik</li> <li>• <i>Thumbnails</i></li> <li>• Spesifikasi sistem, perangkat dan perangkat tengah</li> <li>• Jenjang layanan: kapasitas, ketersediaan, tanggapan</li> <li>• Kompatibilitas dan aksesibilitas yang diinginkan pengguna luas</li> <li>• Desain artefak, pengujian maksud, kemahiran</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasa, implementasi alternatif</li> <li>• Prototipe yang dikehendaki pengguna, siklus partisipasi</li> <li>• Implementasi <i>Fast-track</i></li> <li>• Investigasi kualitas dari pengalaman – dari pengujian ke pendengaran</li> <li>• Pelatihan, dokumentasi</li> <li>• <i>Rollout - from the first hot page to user value, to client value</i></li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Algoritma Pemrograman**  
 Kode : **C**  
 Jam Pelajaran : **80 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
C.1. Memahami dasar-dasar Algoritma	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan operator-operator logika</li> <li>Mampu menerapkan instruksi-instruksi ke dalam Algoritma</li> <li>Mampu menerapkan algoritma terstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indentasi</li> <li>Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)</li> <li>Algoritma Terstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir Analitis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan Diagram Alir dalam lingkup sehari-hari</li> <li>Pengertian, jenis dan struktur Algoritma terstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat program sederhana berbasis Algoritma</li> </ul>
C.2. Memahami dasar-dasar konsep pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan dasar-dasar konsep pemrograman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamental konsep pemrograman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir konseptual dan terarah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar konsep pemrograman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dasar-dasar konsep pemrograman melalui jабaran:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Model prosedural dan obyek</li> <li>Jenis-jenis data</li> <li>Lingkungan operasi</li> <li>Prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak</li> <li>Tinjauan implementasi</li> </ul> </li> </ul>
C.3. Memahami dasar-dasar pemrograman web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan dasar-dasar pemrograman web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamental pemrograman web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir sistemik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar pemrograman web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dasar-dasar <i>web browser</i> melalui jабaran:               <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Perl</i></li> <li><i>Java</i></li> <li><i>ActiveX</i></li> <li><i>Database integration</i></li> <li><i>GUI programming</i></li> <li><i>Distributed programming</i></li> </ul> </li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Desain Grafis**  
 Kode : **D**  
 Jam Pelajaran : **480 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku (4a)	Pengetahuan (4b)	Keterampilan (4c)
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
D.1. Desain komunikasi visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggambar dengan memenuhi kaidah desain komunikasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaidah desain komunikasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menempatkan sesuatu pada tempat dan waktu yang tepat</li> <li>Memadukan perbedaan sebagai daya keindahan dan kedamaian</li> <li>Menghargai seni desain dan karakter huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etika dan estetika desain komunikasi visual</li> <li>Estetika</li> <li>Kesatuan</li> <li>Keselerasan</li> <li>Komposisi</li> <li>Nirmana</li> <li>Proporsi</li> <li>Tipografi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat berbagai komposisi dalam desain visual</li> <li>Melakukan <i>mixing</i> warna untuk menambah daya tarik hasil desain visual</li> <li>Menemutunjukkan berbagai jenis tipografi berikut karakternya</li> </ul>
D.2. Menggambar dengan teknik anatomi, ilustrasi dan perpektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggambar anatomi</li> <li>Mampu menggambar ilustrasi</li> <li>Mampu menggambar perspektif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar anatomi</li> <li>Gambar ilustrasi</li> <li>Gambar perspektif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengedepankan daya nalar dalam memecahkan persoalan</li> <li>Menjernihkan pesan untuk kesuksesan berkomunikasi</li> <li>Memandang setiap persoalan dari berbagai dimensi atau sudut pandang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar teknik anatomi</li> <li>Gambar teknik ilustrasi</li> <li>Gambar teknik perspektif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambar dengan teknik anatomi</li> <li>Menggambar dengan teknik ilustrasi</li> <li>Menggambar dengan teknik perspektif</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
D.3. Menemutunjukkan desain berkualitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menilai kualitas desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian kualitas desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai kualitas kerja dan hasilnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian kualitas desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi kualitas hasil desain visual</li> </ul>
D.4. Memahami dasar-dasar program aplikasi desain grafis berbasis vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggunakan program aplikasi desain grafis berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain grafis berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan solusi tepat sesuai situasi dan kondisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar-dasar program aplikasi desain grafis berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan <i>tools</i> program aplikasi grafis berbasis vektor</li> </ul>
D.5. Menggambar ilustrasi dengan program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggambar dengan program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain ilustrasi berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan solusi tepat sesuai situasi dan kondisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tools pada program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan <i>menus</i> dan <i>tools</i> program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor (misal: CorelDraw!, Macromedia FreeHand): <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Add object</i></li> <li><i>Artistic text</i></li> <li><i>Changing colors</i></li> <li><i>Conver text to vektor</i></li> <li><i>Distort object</i></li> <li><i>Document setup</i></li> <li><i>Draw simple object</i></li> <li><i>Drop shadows</i></li> <li><i>Envelope objects</i></li> <li><i>Extrude text</i></li> <li><i>Fills</i></li> <li><i>Fith text to path</i></li> <li><i>Free skew toll</i></li> <li><i>Freehand toll</i></li> <li><i>Import files</i></li> <li><i>Perspective object</i></li> <li><i>Rotate and mirror object</i></li> <li><i>Spiral toll</i></li> <li><i>Use Guidelines</i></li> <li><i>Working area</i></li> </ul> </li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku (4a)	Pengetahuan (4b)	Keterampilan (4c)
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tools pada program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan solusi tepat sesuai situasi dan kondisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tools pada program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan <i>menus</i> dan <i>tools</i> program aplikasi desain ilustrasi berbasis vektor (misal: Macromedia FreeHand) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Add object</i></li> <li>• <i>Add page</i></li> <li>• <i>Artistic text</i></li> <li>• <i>Changing colors</i></li> <li>• <i>Conver text to vector</i></li> <li>• <i>Distort object</i></li> <li>• <i>Document setup</i></li> <li>• <i>Draw simple object</i></li> <li>• <i>Drop shadows</i></li> <li>• <i>Envelope objects</i></li> <li>• <i>Extrude text</i></li> <li>• <i>Fills</i></li> <li>• <i>Fith text to path</i></li> <li>• <i>Free skew toll</i></li> <li>• <i>Freehand toll</i></li> <li>• <i>Import files</i></li> <li>• <i>Perspective object</i></li> <li>• <i>Rotate and mirror object</i></li> <li>• <i>Use Guidelines</i></li> <li>• <i>Working area</i></li> </ul> </li> </ul>
D.6. Menceetak desain visual dengan program aplikasi desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mencetak hasil desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencetakan desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebarkan informasi positif dan bermanfaat kepada sesama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencetakan hasil desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencetak hasil desain visual ke media kertas</li> </ul>
D.7. Melakukan pemindaian (scanning) <i>image</i> dari berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu memindai (<i>scanning</i>) <i>image</i> berbagai format gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemindaian (<i>scanning</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerima nilai-nilai positif dari lingkungan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemindaian (<i>scanning</i>) <i>image</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memindai (<i>scanning</i>) <i>image</i> dengan berbagai format gambar sesuai kebutuhan media</li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
D.8. Menemutunjukkan berbagai jenis <i>file bitmap</i> dan penggunaannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengkonversi <i>digital image</i> ke dalam berbagai jenis format <i>file gambar</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>File bitmap</i></li> <li>Konversi <i>digital image</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengadaptasi diri pada lingkungan tanpa kehilangan jati diri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>File bitmap</i> yang digunakan pada desain visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis <i>file bitmap</i> yang umum dipergunakan (misal: Tiff, Gif, Bmp, Jpeg).</li> <li>Mengkonversi <i>digital image</i> ke dalam berbagai jenis format <i>file gambar</i></li> </ul>
D.9. Menyunting <i>image</i> dengan program aplikasi manipulasi <i>image digital</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menyunting <i>digital image</i> dengan program aplikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyuntingan <i>digital image</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengoreksi diri sedalam mungkin (<i>self introspection</i>) sebelum diselia atau menyelia orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyuntingan <i>image digital</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyunting <i>image digital</i> dengan program aplikasi <i>image manipulation</i> (misal: Adobe Photoshop, Corel PhotoPoint)</li> <li>Menggunakan fasilitas program aplikasi <i>image manipulation</i> (misal: <i>colour, layer, chanel, path, gradient</i>)</li> </ul>
D.10. Mencetak hasil penyuntingan dengan program aplikasi manipulasi <i>image</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mencetak hasil penyuntingan <i>image digital</i> dengan kualitas terstandar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencetakan hasil penyuntingan <i>digital image</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebarkan informasi positif dan bermanfaat kepada sesama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencetakan hasil penyuntingan <i>image digital</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencetak hasil penyuntingan <i>image digital</i> dengan kualitas sesuai standar</li> <li>Mengidentifikasi hasil cetak <i>image digital</i> dengan program aplikasi manipulasi <i>image</i></li> </ul>
D.11. Menataletak halaman publikasi dengan program aplikasi <i>desktop publishing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menataletak halaman publikasi dengan program aplikasi <i>desktop publishing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Lay-out</i> halaman publikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan dan memberikan yang terbaik dan paling diinginkan oleh orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penataletakan (<i>lay-out</i>) halaman publikasi dengan program aplikasi <i>desktop publishing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menataletakkan (<i>lay-out</i>) halaman publikasi dengan program aplikasi <i>desktop publishing</i> (misal: PageMaker, Adobe InDesign, Quark Xpress) <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan halaman publikasi</li> <li>Bekerja dengan teks</li> <li><i>Edit story</i></li> <li>Memformat karakter paragraf dan halaman</li> </ul> </li> </ul>

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku (4a)	Pengetahuan (4b)	Keterampilan (4c)
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanipulasi obyek</li> <li>• Manfaat <i>plugins</i></li> <li>• Bekerja dengan <i>library</i> dan <i>layer</i></li> <li>• Mencetak publikasi</li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Desain Web**  
 Kode : **E**  
 Jam Pelajaran : **480 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
E.1. Memahami prinsip dasar pemrograman web dengan bahasa <i>script</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menerapkan bahasa <i>script</i> pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain web dengan bahasa <i>script</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berfikir logis dan terstruktur dalam berencana sebelum bertindak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendesainan web dengan bahasa <i>script</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan bahasa <i>script</i> pada HTML (misal : JavaScript):               <ul style="list-style-type: none"> <li>alur program</li> <li>fungsi</li> <li>obyek</li> <li>operator</li> <li>penulisan</li> <li>tipe-tipe data</li> <li>variable</li> </ul> </li> </ul>
E.2. Memahami prinsip dasar pemrograman web dengan bahasa visual <i>script</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menerapkan bahasa visual <i>script</i> pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain web dengan bahasa visual <i>script</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berfikir logis dan terstruktur dalam berencana sebelum bertindak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemrograman web dengan bahasa visual <i>script</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan bahasa visual <i>script</i> pada HTML (misal: Visual Basic Script):               <ul style="list-style-type: none"> <li>alur program</li> <li>fungsi dan prosedur</li> <li>konstanta</li> <li>operator</li> <li>penulisan</li> <li>tipe-tipe data</li> <li>variable</li> </ul> </li> </ul>
E.3. Menggunakan perangkat perantara ( <i>middleware</i> ) pada HTML	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggunakan perangkat perantara pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat perantara (<i>middleware</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersedia menjadi medium yang arif dan bijak bagi kepentingan yang baik dan positif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan perangkat perantara (<i>middleware</i>) pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan perangkat perantara (<i>middleware</i>) pada HTML (misal: Java Applet, ActiveX Control)</li> </ul>
E.4. Menggunakan obyek model pada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggunakan obyek model pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obyek model pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cakap memanfaatkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan obyek model pada HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan obyek model pada HTML</li> </ul>

HTML	HTML		sesuatu pada ruang dan waktu yang tepat		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Hirarki obyek model</li> <li>• Menggunakan obyek model dengan <i>script</i></li> <li>• Menggunakan obyek <i>window</i></li> <li>• Menggunakan obyek dokumen</li> <li>• Menggunakan atribut nama dan ID</li> </ul>
E.5. Menggunakan Dynamic HTML pada web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggunakan Dynamic HTML dalam layanan WWW</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dynamic HTML pada web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cakap memanfaatkan sesuatu pada ruang dan waktu yang tepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan Dynamic HTML sebagai bahasa <i>script</i> dalam layanan WWW</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Dynamic HTML sebagai bahasa <i>script</i> dalam layanan Wide World Web</li> <li>• Menggunakan CSS Atribut</li> <li>• Menemutunjukkan elemen-elemen dinamis dalam HTML</li> <li>• Menemutunjukkan isi HTML dinamis</li> <li>• Menggunakan obyek <i>Text Range</i></li> <li>• Menemutunjukkan cara pengaturan posisi</li> <li>• Memberikan efek visual pada page</li> <li>• Menggunakan <i>data binding</i></li> </ul>
E.6. Membuat web interaktif dengan program aplikasi desain web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggunakan komponen multimedia untuk web interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komponen multimedia</li> <li>• Web interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai sesama manusia melalui interaksi sosial dan budaya yang tumbuh di masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan web interaktif dengan program aplikasi desain web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan komponen multimedia (<i>image, sound</i> dan animasi) untuk membuat web interaktif</li> <li>• Menggunakan perangkat lunak alternatif untuk membuat web interaktif</li> <li>• Menggunakan komponen-komponen untuk membuat web interaktif</li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Multimedia**  
 Kode : **F**  
 Jam Pelajaran : **480 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
F.1. Membuat presentasi dengan program aplikasi presentasi 2 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat presentasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berani menyampaikan ide/gagasan dengan cara yang baik dan menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat presentasi 2 dimensi dengan program aplikasi presentasi (misal: Macromedia Director, Macromedia Authorware)</li> </ul>
F.2. Mendesain obyek 2 dimensi dengan program aplikasi desain obyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendesain obyek 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain obyek 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berfikir dan bertindak konstruktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain obyek 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendesain obyek 2 dimensi dengan program aplikasi desain obyek (misal: AutoCAD)</li> </ul>
F.3. Mendesain obyek 3 dimensi dengan program aplikasi desain obyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendesain obyek 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain obyek 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berfikir dan bertindak konstruktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain obyek 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendesain obyek 3 dimensi dengan program aplikasi presentasi (misal : AutoCAD)</li> </ul>
F.4. Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 2 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat presentasi multimedia 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi multimedia 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga/mengawal amanat yang dititipkan untuk disampaikan kepada yang berhak dengan penuh kejujuran dan kesantunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi multimedia 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 2 dimensi terpadu (misal: Microsoft PowerPoint, Macromedia Flash, Macromedia Director, Macromedia Authorware, Swish, Gif Animator) dalam format:               <ul style="list-style-type: none"> <li>CD interaktif/pasif</li> <li>DVD</li> <li>VHS</li> <li>Video CD</li> <li>Web</li> </ul> </li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format lainnya</li> </ul>	
F.5.	Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 3 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat presentasi multimedia 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi multimedia 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga/mengawal amanat yang dititipkan untuk disampaikan kepada yang berhak dengan penuh kejujuran dan kesantunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi multimedia 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat presentasi dengan program aplikasi multimedia 3 dimensi (misal: 3dsMax, AutoCAD 3D, Maya Fushion) dalam format: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CD interaktif/pasif</li> <li>• DVD</li> <li>• VHS</li> <li>• Video CD</li> <li>• Web</li> <li>• format lainnya</li> </ul> </li> </ul>
F.6.	Membuat presentasi multimedia gabungan 2 dimensi dimensi dan 3 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat presentasi multimedia gabungan 2 dimensi dan 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi multimedia gabungan (2 dimensi dan 3 dimensi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesungguhan berbagi ilmu dan pengalaman kepada orang lain demi kemajuan/kesuksesan bersama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi multimedia gabungan (2 dimensi dan 3 dimensi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat presentasi multimedia gabungan 2 dimensi dan 3 dimensi dengan program aplikasi multimedia dalam format: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CD interaktif/pasif</li> <li>• DVD</li> <li>• VHS</li> <li>• Video CD</li> <li>• Web</li> <li>• format lainnya</li> </ul> </li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Animasi 3 Dimensi**  
 Kode : **G**  
 Jam Pelajaran : **480 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
G.1. Memahami prinsip dasar desain animasi 2 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan prinsip dasar desain animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai nilai sebuah prinsip melalui berbagai cara pandang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip dasar desain animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
G.2. Membuat animasi 2 dimensi dengan program aplikasi animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif dan atraktif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain animasi 2 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi 2 dimensi dengan program aplikasi desain animasi (misal: Macromedia Flash, Swish)</li> </ul>
G.3. Memahami prinsip dasar desain animasi 3 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan prinsip dasar desain animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai nilai sebuah prinsip melalui berbagai cara pandang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip dasar desain animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
G.4. Membuat animasi 3 dimensi dengan program aplikasi animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif, inovatif dan atraktif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain animasi 3 dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi 3 dimensi dengan program aplikasi desain animasi (misal: 3dsMax, Maya Fushion )</li> </ul>

Bidang Keahlian : **Teknologi Informasi dan Komunikasi**  
 Program Keahlian : **Multimedia**  
 Kompetensi : **Video Digital dan Efek Visual**  
 Kode : **H**  
 Jam Pelajaran : **240 jam @ 45 menit**

Sub Kompetensi	Kriteria Kinerja (KK)	Lingkup Materi Belajar	Materi Pokok Pengajaran		
			Sikap/Perilaku	Pengetahuan	Keterampilan
(1)	(2)	(3)	(4a)	(4b)	(4c)
H.1. Memahami prinsip dasar digital audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan prinsip dasar digital audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digital audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai nilai-nilai baru sebagai penambah khazanah ilmu pengetahuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip dasar dan penggunaan digital audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat efek audio dengan program aplikasi</li> </ul>
H.2. Memahami prinsip dasar digital video	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan prinsip dasar digital video</li> <li>Mampu membuat video klip sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digital video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai nilai-nilai baru sebagai penambah khazanah ilmu pengetahuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip dasar dan penggunaan digital video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemutunjukkan format digital video yang sering dipergunakan untuk multimedia</li> <li>Membuat video klip sederhana dengan program aplikasi 2 dimensi dan 3 dimensi</li> </ul>
H.3. Memahami format digital audio dan video yang dipergunakan dalam aplikasi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan format digital audio dan video dalam aplikasi multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Format digital audio dan video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti dan cermat dalam mengambil keputusan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Format digital audio dan video dalam aplikasi multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemutunjukkan standar format digital untuk:               <ul style="list-style-type: none"> <li>DVD</li> <li>VCD</li> <li>Video Codec</li> <li>Video Editor</li> <li>Video Mixer</li> <li>Video Recorder</li> <li>Video Ripper</li> </ul> </li> <li>Membuat presentasi dalam format standar: mpeg VCD, DVD, dan sejenisnya</li> </ul>
H.4. Merekam dan menyunting audio dengan program	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu merekam dan menyunting <i>digital audio</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perekaman dan penyuntingan audio</li> <li>Capture image ke</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti, tekun dan cermat dalam memilih serta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perekaman dan penyuntingan digital audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merekam dan menyunting format analog audio ke berbagai format digital (misal:</li> </ul>

aplikasi digital audio		format digital audio	memilah informasi		Audiographer, AudioFX, dsb) <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan capture image dari format analog audio ke berbagai bentuk format digital</li> </ul>
H.5. Merekam dan menyunting video dengan program aplikasi digital video	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu merekam dan menyunting <i>digital video</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perekaman dan penyuntingan video</li> <li>Capture image ke format digital video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti, tekun dan cermat dalam memilih serta memilah informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perekaman dan penyuntingan digital video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merekam dan menyunting format analog video ke berbagai bentuk format digital (misal: Miro, Broadway)</li> <li>Melakukan <i>capture image</i> dengan program capture hardware/ software</li> </ul>
H.6. Melakukan <i>mixing</i> audio dan video dengan program aplikasi <i>audio-video mixer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menggabungkan (<i>mixing</i>) antara audio dan video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggabungan (<i>mixing</i>) audio dan video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif dan inovatif dalam menyajikan informasi yang berkesan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggabungan (<i>mixing</i>) audio dan video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggabungkan audio dan video untuk keperluan tampilan multimedia</li> </ul>
H.7. Membuat iklan berbasis multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat iklan berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iklan dalam format multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif dalam menggagas ide-ide orisinil menjadi kenyataan yang berkesan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iklan berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat iklan berformat multimedia dengan menggunakan program aplikasi multimedia</li> </ul>