

**KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain dan Produksi Kriya
Kurikulum : 2013

Level Kognitif	Lingkup Materi			
	Nirmana	Gambar	Pengolahan Gambar dengan Komputer	Desain Produk
Pengetahuan dan pemahaman - Mengidentifikasi - Menjelaskan	Peserta didik mampu mengidentifikasi elemen seni rupa	Peserta didik mampu : • Mengidentifikasi karakter gambar ornamen tradisional • Menjelaskan perbedaan jenis-jenis huruf	Peserta didik mampu menjelaskan macam-macam program komputer untuk menggambar nirmana, huruf, bentuk dan ornamen	Peserta didik mampu : • Menjelaskan pengertian desain produk • Mengidentifikasi kebutuhan desain produk kriya
Aplikasi - Menentukan - Menerapkan - Mengklasifikasikan - Memilih - Mengurutkan	Peserta didik mampu : • Menentukan elemen seni rupa warna pada nirmana datar • Menerapkan prinsip pengorganisasian elemen seni rupa pada nirmana ruang • Mengklasifikasikan prinsip pengorganisasian unsur seni rupa • Memilih peralatan membuat nirmana	Peserta didik mampu : • Menentukan jenis huruf pada slogan • Mengurutkan proses menggambar bentuk • Mengklasifikasi: ○ Jenis-jenis gambar ornamen ○ gambar proyeksi • Menerapkan: ○ konsistensi pengulangan bentuk pada ornamen ○ kaidah gambar teknik ○ teknik menggambar bentuk	Peserta didik mampu : • Menerapkan: ○ menu-menu pada program komputer untuk desain vektor ○ menu-menu pada program komputer pengolah citra digital • Menentukan menu-menu pada program komputer untuk desain vektor	Peserta didik mampu : • Mengurutkan: ○ tahapan proses desain ○ tahapan penyusunan portofolio • Mengklasifikasi produk kriya
Penalaran dan Logika - Menyimpulkan - Menganalisis	Peserta didik mampu : • Menyimpulkan elemen seni rupa	Peserta didik mampu : • Merancang gambar kerja • Menganalisis:	Peserta didik mampu : • Menganalisis:	Peserta didik mampu menganalisis kebutuhan desain produk

Level Kognitif	Lingkup Materi			
	Nirmana	Gambar	Pengolahan Gambar dengan Komputer	Desain Produk
- Merancang	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis: <ul style="list-style-type: none"> ○ sifat /kesan efek garis ○ pencampuran warna (<i>color matcing</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ gambar inisial ○ jenis-jenis gambar ornamen ○ slogan sesuai kasus yang terjadi 	<ul style="list-style-type: none"> ○ menu yang digunakan untuk mendesain bentuk tertentu dengan program komputer untuk desain vektor ○ menu yang digunakan untuk mendesain bentuk tertentu dengan program komputer pengolah citra digital 	