

**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
<b>Pengetahuan dan Pemahaman</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi</li> <li>- Menjelaskan</li> </ul>	Peserta didik mampu mengidentifikasi elemen seni rupa	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi karakter gambar ornamen tradisional</li> <li>• Menjelaskan perbedaan jenis-jenis huruf</li> </ul>	Peserta didik mampu menjelaskan macam-macam program komputer untuk menggambar nirmana, huruf, bentuk dan ornamen	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian desain produk</li> <li>• Mengidentifikasi kebutuhan desain produk kriya</li> </ul>
<b>Aplikasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan</li> <li>- Menerapkan</li> <li>- Mengklasifikasikan</li> <li>- Memilih</li> <li>- Mengurutkan</li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan elemen seni rupa warna pada nirmana datar</li> <li>• Menerapkan prinsip pengorganisasian elemen seni rupa pada nirmana ruang</li> <li>• Mengklasifikasikan prinsip pengorganisasian unsur seni rupa</li> <li>• Memilih peralatan membuat nirmana</li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan jenis huruf pada slogan</li> <li>• Mengurutkan proses menggambar bentuk</li> <li>• Mengklasifikasi:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jenis-jenis gambar ornamen</li> <li>○ gambar proyeksi</li> </ul> </li> <li>• Menerapkan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ konsistensi pengulangan bentuk pada ornamen</li> <li>○ kaidah gambar teknik</li> <li>○ teknik menggambar bentuk</li> </ul> </li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ menu-menu pada program komputer untuk desain vektor</li> <li>○ menu-menu pada program komputer pengolah citra digital</li> </ul> </li> <li>• Menentukan menu-menu pada program komputer untuk desain vektor</li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurutkan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tahapan proses desain</li> <li>○ tahapan penyusunan portofolio</li> </ul> </li> <li>• Mengklasifikasi produk kriya</li> </ul>

Level Kognitif	Lingkup Materi			
	Nirmana	Gambar	Pengolahan Gambar dengan Komputer	Desain Produk
<b>Penalaran dan Logika</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan</li> <li>- Menganalisis</li> <li>- Merancang</li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan elemen seni rupa</li> <li>• Menganalisis:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ sifat /kesan efek garis</li> <li>○ pencampuran warna (<i>color matcing</i>)</li> </ul> </li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang gambar kerja</li> <li>• Menganalisis:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ gambar inisial</li> <li>○ jenis-jenis gambar ornamen</li> <li>○ slogan sesuai kasus yang terjadi</li> </ul> </li> </ul>	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ menu yang digunakan untuk mendesain bentuk tertentu dengan program komputer untuk desain vektor</li> <li>○ menu yang digunakan untuk mendesain bentuk tertentu dengan program komputer pengolah citra digital</li> </ul> </li> </ul>	Peserta didik mampu menganalisis kebutuhan desain produk