

RENCANA PELAKSANAAN PEMELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 10 Makassar
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Kelas/Semester	: X/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Alokasi Waktu	: 1 X Pertemuan (5 X 45')

A. Kompetensi Inti:

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

1. Memahami *layout* dan komposisi.
2. Membuat *layout* dan komposisi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengenal unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terap, tekstur dan ruang.
2. Unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terap, tekstur dan ruang dapat dibuat secara elektronik berdasarkan SOP.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat:

1. Mengenal unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terap, tekstur dan ruang

2. Membuat secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang

E. Materi Pembelajaran

1. Unsur-unsur tata letak
 - 1.1. Garis
 - 1.1.1. Garis alamiah
 - 1.1.2. Garis buatan
 - 1.2. Fungsi garis
 - 1.3. Jenis garis
2. Bidang (*Shape*)
 - 2.1. Berdasarkan proses
 - 2.2. Sifat dan karakter
3. Ilustrasi
 - 3.1. Ilustrasi *image bitmap*
 - 3.2. Ilustrasi *image vector*
4. Tipografi
 - 4.1. Judul (*headline*)
 - 4.2. Sub judul (*sub headline*)
 - 4.3. Naskah (*bodycopy*)
 - 4.4. Logotype (*logotype*)
5. Warna
6. Gelap terang
7. Tekstur (*texture*)
8. Ruang (*Space*)

F. Strategi/Metode/Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (*scientific*) dengan model Pembelajaran *Discovery Learning*.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan kesatu

No.	Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
a.	Pendahuluan	Memberi salam dilanjutkan dengan do'a dipandu salahsatu siswa selanjutnya guru menanyakan ke siswa kabarnya hari ini.	Menjawab salam dari guru dengan santun	5'
	Mengamati Pemberian stimulus terhadap peserta tadidik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik mengumpulkan contoh-contoh media komunikasi grafis • Guru meminta peserta didik mengidentifikasi unsure-unsur yang ada di dalam media 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan contoh-contoh media komunikasi grafis • Peserta didik mengidentifikasi unsure-unsur yang ada di dalam media 	5'
	Menanya : Pernyataan/ Identifikasimasalah (Problem Statement)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik menentukan masalah utama tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Guru menugaskan peserta didik merumuskan masalah pembuatan secara elektronik unsure-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Guru menugaskan peserta didik merumuskan hipotesis pada tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menentukan masalah utama tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Peserta didik merumuskan masalah pembuatan secara elektronik unsure-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Peserta didik merumuskan hipotesis merumuskan hipotesis pada tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, 	90'

No.	Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
		<p>tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik merumuskan hipotesis pembuatan secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang 	<p>tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik merumuskan hipotesis pembuatan secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang 	
	<p>Pengumpulan Informasi: Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik mencari sumber data tentang tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Guru menugaskan peserta didik mencari sumber data tentang pembuatan secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesertadidik mencarisumber data tentang tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang • Peserta didik mencari sumber data tentang pembuatan secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipologi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang 	80'
	<p>Menalar: Pembuktian (<i>Verification</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik melakukan literasi tentang garis (<i>line</i>),bidang (<i>shape</i>), ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur (<i>texture</i>), ruang (<i>space</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan melakukan literasi tentang garis (<i>line</i>),bidang (<i>shape</i>), ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur (<i>texture</i>), ruang (<i>space</i>) 	20'
	<p>Mengkomunikasikan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanggapi hasil diskusi tentang garis (<i>line</i>),bidang (<i>shape</i>), ilustrasi, tipografi, warna, 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak tentang garis (<i>line</i>),bidang (<i>shape</i>), ilustrasi, tipografi, warna, gelap 	20'

No.	Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
		gelap terang, tekstur (<i>texture</i>), ruang (<i>space</i>)	terang, tekstur (<i>texture</i>), ruang (<i>space</i>)	
	Penutup	Guru mereview dengan memberikan pertanyaan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksi pembelajaran pada pertemuan ini (jujur, disiplin, tanggungjawab, ramah lingkungan, dan kerjasama).	Siswa bertanya	5'

H. Alat/Media/Sumber Belajar

1. Media

Software aplikasi pengolah simulasi visual dan presentasi

2. Alat dan Bahan

No.	Jenis	Jumlah
1.	LCD	1 buah
2.	Laptop	5 buah
3.	Spidol	1 buah
4.	Papan tulis	1 buah

3. Sumber Belajar

- a. Buku Teks Desain Grafis
- b. Jaringan internet

I. Penilaian Hasil Belajar

No	Metode	Bentuk Instrumen
1.	Tugas	Tabel data untuk membuktikan hipotesa berdasarkan eksperimen
2.	Observasi	Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist pada lembar pengamatan.
3.	Portofolio	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan presentasi
4.	Test	<ul style="list-style-type: none"> • Soal uraian • Soal pilihan ganda

J. Soal

Jawablah pertanyaan di bawah ini. Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas!

No.	Uraian Soal	Bobot	Skor
Soal Uraian			
1	Sebutkan unsur-unsur tata letak	20	1 - 3
2	Apa yang dimaksud dengan bidang (<i>shape</i>)?.	30	1 - 3
3	Apa tujuan ilustrasi sebagai unsure tata letak dua dimensi?.	30	1 - 3
4	Apa fungsi tipografi sebagai unsur tata letak?.	20	1 - 3
	Jumlah	100	12
Soal Pilihan Ganda			
No.	Uraian Soal	Skor	
1	Susunan unsur-unsur desain yang terdiri dari bagian-bagian terpisah yang ditata dan diletakkan pada suatu ruang untuk menjadi kesatuan yang memiliki makna merupakan..... a. Desain Grafis b. Karya desain c. Karya seni d. Proyek desain	1	
2	Rangkaian yang tersusun dari titik-titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu disebut a. Bidang (<i>shape</i>) b. Garis (<i>line</i>) c. Ilustrasi d. Tipografi	1	
3	Unsur tata letak berupa obyek yang memiliki dimensi panjang dan lebar disebut :	1	

	a. Bidang (<i>shape</i>) b. Garis (<i>line</i>) c. Ilustrasi d. Tipografi	
4	Unsur tata letak dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu maksud atau pesan a. Bidang (<i>shape</i>) b. Garis (<i>line</i>) c. Ilustrasi d. Tipografi	1
5	Unsur tata letak yang berfungsi untuk menampilkan kesan kedalaman, membuat efek benda tiga dimensi dan memperjelas kontras a. Gelap terang b. Teksture (<i>texture</i>) c. Ruang (<i>space</i>) d. Tipografi	1
Σ SkorPerolehan		5
SkorMaksimum		5

Jawaban

1. Unsur-unsur tata letak antara lain garis (*line*), bidang (*shape*), ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, teksture dan ruang.
2. Bidang (*shape*) adalah unsur tata letak berupa obyek yang memiliki panjang, lebar dan tinggi sebagai bentuk volume.
3. Tujuan ilustrasi sebagai unsur tata letak dua dimensi adalah untuk memperjelas suatu maksud atau pesan sebagai hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, fotografi, atau teknik desain lainnya.
4. Fungsi tipografi sebagai unsur tata letak adalah untuk menyampaikan pesan tertentu dan menciptakan kesan tertentu sehingga susunan tata letak dapat terlihat menarik serta pesan yang disampaikan juga bias diterima dengan jelas bagi yang melihatnya.

Rubrik :

Indikator	Kriteria
Soal nomor 1	4 = Menjelaskan 8 unsur-unsur tata letak dengan tepat 3 = Menjelaskan 6 unsur-unsur tata letak dengan tepat 2 = Menjelaskan 4 unsur-unsur tata letak dengan tepat 1 = Menjelaskan 2 unsur-unsur tata letak dengan tepat
Soal nomor 2	4 = tepat dalam menjelaskan bidang (<i>shape</i>) 3 = kurang tepat dalam menjelaskan bidang (<i>shape</i>) 2 = tidak tepat menjelaskan bidang (<i>shape</i>)

Indikator	Kriteria
	1 = tidak menjelaskan menjelaskan bidang (<i>shape</i>)
Soal nomor 3	4 = tepat dalam menjelaskan tujuan ilustrasi sebagai unsur tata letak dua dimensi. 3 = kurang tepat dalam menjelaskan tujuan ilustrasi sebagai unsur tata letak dua dimensi. 2 = tidak tepat dalam menjelaskan tujuan ilustrasi sebagai unsur tata letak dua dimensi. 1 = tidak menjelaskan tujuan ilustrasi sebagai unsur tata letak dua dimensi.
Soal nomor 4	4 = tepat dalam menjelaskan fungsi tipografi sebagai unsur tata letak 3 = kurang tepat dalam menjelaskan fungsi tipografi sebagai unsur tata letak 2 = tidak tepat dalam menjelaskan fungsi tipografi sebagai unsur tata letak 1 = tidak menjelaskan menjelaskan fungsi tipografi sebagai unsur tata letak
Skor maksimum = 12	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times \text{Bobot}$$

1. Pedoman perhitungan soal uraian :

	Persentasi Nilai per Soal				Nilai Soal uraian
	1	2	3	4	Σ N SU
Bobot					
Skor Maks.					
Skor Perolehan					
Nilai					

2. Perhitungan soal pilihan ganda

Jawaban yang betul mendapatkan skor 1, jawaban yang salah mendapatkan skor 0