

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : **SMK NEGERI GUDO**
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester / Tapel : X / 1 / 2021-2022
Alokasi Waktu : 10 Menit
Model / Metode : *Problem Based Learning*

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui dasar dasar desain grafis
- 4.1 Mengamati Unsur-unsur desain grafis

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan
 - 3.1.1 Menjelaskan dasar-dasar desain grafis.
2. Indikator KD pada KI Keterampilan
 - 4.1.1 Menerapkan Unsur-unsur desain grafis

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dan
2. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang ke dalam aplikasi berbasis vektor.

D. Indikator Pembelajaran :

1. Mengidentifikasi unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, dan warna,
2. Penerapan unsur dan prinsip desain grafis

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (alokasi waktu : 2 menit)

1. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran.
2. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi

KEGIATAN INTI (alokasi waktu. Contoh: 6 menit)

No.	Langkah Pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Guru menyampaikan tujuan belajar dan materi pembelajaran	1 menit
2.	Guru memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, gagasan ataupun aktifitas lainnya untuk menerapkan perangkat lunak berbasis vektor terhadap unsur-unsur grafis (garis, bidang, ilustrasi, tipografi, dan warna). Materi Terlampir	3 menit
3.	Guru mengidentifikasi sumber belajar dan mengajak siswa untuk identifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran	2 menit
4.	Guru menjelaskan tentang materi selanjutnya, yaitu tentang unsur warna yakni RGB dan CMYK.	1 menit

PENUTUP (alokasi waktu : 2 menit)

1. Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang dasar-dasar desain grafis dan unsur-unsur desain grafis.
 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran.
 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
 4. Doa
- A. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran
1. Alat/Bahan : Perangkat Komputer , Laptop dan software desain grafis
 2. Media : Perangkat Komputer, Laptop, Lcd proyektor sebagai media presentasi
 3. Sumber Belajar : Buku panduan desain grafis, internet, video tutorial desai grafis.
- B. Sumber Belajar
- Sumber Belajar : buku panduan desain grafis, internet, video tutorial desai grafis

Disahkan Oleh
Kepala Sekolah,

Jombang, ... Juli 2021
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Siswo Rusianto
NIP. 19641119 199802 1 003

Mahdum Halimy Zain.S.Kom
NIP. 19800805 201001 1 016