

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMK Muhammadiyah Pujud
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI / Semester I
Materi Pokok	: Mengenal Nirmana Trimatra
Alokasi Waktu	: 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu menjelaskan pengertian Nirmana dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu mengidentifikasi Unsur – unsur Nirmana dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

Siswa diharapkan dapat menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan

Dengan menggunakan kertas/buku gambar siswa dapat mempraktekan pembuatan gambar Nirmana sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana

4.1 Membuat Desain dengan Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan nirmana

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan :

a Produk

- 1) Menjelaskan pengertian nirmana
- 2) Mengidentifikasi unsur konseptual nirmana

b Proses

Menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana trimatra

2. Keterampilan :

Mempraktekkan pembuatan gambar nirmana trimatra

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Nirmana
2. Unsur – unsur nirmana
3. Langkah – langkah pembuatan nirmana
4. Melakukan pembuatan nirmana

E. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : Student Centre Approach
2. Model Pembelajaran : Saintifik
3. Metode : Product Base Learning

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

- a. Modul/Buku Dasar – dasar Desain Grafis XI/I
- b. LKPD
- c. Jobsheet
- d. Komputer
- e. Proyektor LCD

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran					
2. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari					
3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari					
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan di capai					
5. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus					

2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati nirmana dalam desain grafis • Mengidentifikasi nirmana • Merancang penerapan unsur dan desain dalam nirmana trimatra • Mengkomunikasikan hasil nirmana trimatra 					

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; 3. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; 4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 					

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan Teknik penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

2. Instrumen penilaian

- a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci
- d. LP4 : Proses
- e. LP5 : Keterampilan

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

I. Lampiran

- 1. Materi pembelajaran
- 2. Rubrik penilain

Mengetahui
Kepala SMK muhammadiyah
Pujud

Amin Lutfi, SE

Pujud,November 2019
Guru Mata Pelajaran,

Muringsih, S.Pd

Lampiran 1. Materi pembelajaran

BAHAN AJAR

Sekolah	: SMK Muhammadiyah Pujud
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI / Semester I
Materi Pokok	: Mengenal Nirmana
Alokasi Waktu	: 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu menjelaskan pengertian Nirmana dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu mengidentifikasi unsur – unsur Nirmana dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

Siswa diharapkan dapat menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan

Dengan menggunakan kertas/buku gambar siswa dapat mempraktekan pembuatan gambar Nirmana sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana

4.1 Membuat Desain dengan Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan nirmana

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan :

a Produk

- 1) Menjelaskan pengertian nirmana
- 2) Mengidentifikasi unsur konseptual nirmana

b Proses

Menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana trimatra

2. Keterampilan :

Mempraktekan pembuatan gambar nirmana trimatra

D. Uraian Materi Ajar

1. Pengertian

A. Nirmana

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis.

B. Pengertian Nirmana Trimatra

Pada kenyataannya kita hidup dalam dunia trimatra. Apa yang terlihat di depan kita bukanlah gambar papir dengan panjang dan lebar saja, tapi ruang maujud yang dalam, jadi trimatra. Tanah dibawah kaki membentang sampai di kaki langit yang jauh. Kita dapat memandang lurus ke depan, ke belakang, ke kiri, ke kanan, ke atas, ke bawah.

Apa yang terlihat adalah rangkaian kesatuan ruang yan kita huni. Benda yang dekat dapat kita sentuh, dan begitu pula yang jauh dapat diraba kalau kita mencoba menjangkaunya. Setiap benda kecil, ringan, dan dekat kepada kita dapat kita pungut dan putar-putarkan dalam tangan. Setiap geraknya akan memperlihatkan raut yang berbeda karena hubungan antara benda dan mata kita berubah. Kalau kita berjalan legat memasuki sebuah pemandangan (hal yang mustahil dalam dunia dwimatra), benda yang semula jauh tak hanya makin membesar, tapi rautnya pun berubah karena makin banyak permukaanya yang tampak, sementara permukaan lain makin berkurang.

Dunia Trimatra Pada kenyataannya kita hidup dalam dunia trimatra. Apa yang terlihat di depan kita bukanlah gambar papir dengan panjang dan lebar saja, tapi ruang maujud yang dalam, jadi trimatra. Tanah dibawah kaki membentang sampai di kaki langit yang jauh. Kita dapat memandang lurus ke depan, ke belakang, ke kiri, ke kanan, ke atas, ke bawah. Apa yang terlihat adalah rangkaian kesatuan ruang yan kita huni. Benda yang dekat dapat kita sentuh, dan begitu pula yang jauh dapat diraba kalau kita mencoba menjangkaunya. Setiap benda kecil, ringan, dan dekat kepada kita dapat kita pungut dan putar-putarkan dalam tangan. Setiap geraknya akan memperlihatkan raut yang berbeda karena hubungan antara benda dan mata kita berubah. Kalau kita berjalan legat memasuki sebuah pemandangan (hal yang mustahil dalam dunia dwimatra), benda yang semula jauh tak hanya makin membesar, tapi rautnya pun berubah karena makin banyak permukaanya yang tampak, sementara permukaan lain makin berkurang.

Nirmana Trimatra dalam Desain

Jika dilihat dari bentuk yang dipakai dalam ilmu desain, nirmana menggambarkan lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai

kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain. Bagi pemula, bentuk-bentuk yang dipelajari pada awalnya dimulai dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna, kemudian dalam proses perancangan nirmana didesain sedemikian rupa menjadi sebuah karya seni yang memiliki pola berirama tertentu. Istilah ini sering dikaitkan dengan karya atau studi karya yang tidak memiliki makna (nonrepresentasi). Biasanya, istilah ini dipakai sebagai sarana studi mengenai unsur-unsur dan struktur dalam karya seni. Sedangkan matra atau dimensi ialah satuan ukuran yang memiliki tinggi, panjang, dan lebar. Dalam hal ini penggunaan istilah ini seringkali berhubungan dengan keruangan, seperti dwimatra yang berarti dua dimensi atau trimatra yang berarti tiga dimensi. Nirmana trimatra disebut juga sebagai nirmana ruang atau desain tiga dimensi. Nirmana trimatra menggali studi tentang pengolahan rupa bentuk, atau dalam pengertian yang lebih lengkap memberikan pengetahuan dasar mengenai prinsip-prinsip pengolahan rupa tanpa adanya tujuan terhadap fungsi apapun, 11 nampak bundar pada jarak yang agak jauh, jika didekati mungkin saja sebuah bola, kerucut, tabung, atau raut lain yang alasnya bundar. Untuk memahami benda trimatra, kita harus melihatnya dari beberapa sudut dan jarak yang berbeda, kemudian hasil penglihatan itu dirakit dalam pikiran untuk memperoleh pemahaman yang lengkap tentang kenyataan trimatra. Walhasil dunia trimatra menjadi bermakna karena pikiran manusia.

2. Unsur – unsur nirmana trimatra dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya:
 - a. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah
 - b. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna
 - c. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
 - d. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

3. Nirmana Trimatra dalam Desain

Jika dilihat dari bentuk yang dipakai dalam ilmu desain, nirmana menggambarkan lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain. Bagi pemula, bentuk-bentuk yang dipelajari pada awalnya dimulai dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna, kemudian dalam proses perancangan nirmana didesain sedemikian rupa menjadi sebuah karya seni yang memiliki pola berirama tertentu. Istilah ini sering dikaitkan dengan karya atau studi karya yang tidak memiliki makna (nonrepresentasi). Biasanya, istilah ini dipakai sebagai sarana studi mengenai unsur-unsur dan struktur dalam karya seni. Sedangkan matra atau dimensi ialah satuan ukuran yang memiliki tinggi,

panjang, dan lebar. Dalam hal ini penggunaan istilah ini seringkali berhubungan dengan keruangan, seperti dwimatra yang berarti dua dimensi atau trimatra yang berarti tiga dimensi. Nirmana trimatra disebut juga sebagai nirmana ruang atau desain tiga dimensi. Nirmana trimatra menggali studi tentang pengolahan rupa bentuk, atau dalam pengertian yang lebih lengkap memberikan pengetahuan dasar mengenai prinsip-prinsip pengolahan rupa tanpa adanya tujuan terhadap fungsi apapun,.

Nirmana trimatra menggali studi tentang pengolahan rupa bentuk, atau dalam pengertian yang lebih lengkap memberikan pengetahuan dasar mengenai prinsip-prinsip pengolahan rupa tanpa adanya tujuan terhadap fungsi apapun, tetapi harus memiliki estetika atau keindahan. Berbeda dengan dunia dua dimensi yang hanya memiliki satuan panjang dan lebar yang menciptakan suatu permukaan bidang di mana tidak mempunyai kedalaman, dunia tiga dimensi memiliki kedalaman fisik yang menyebabkan banyak pandangan, tampak, dan arah yang harus dipertimbangkan secara simultan

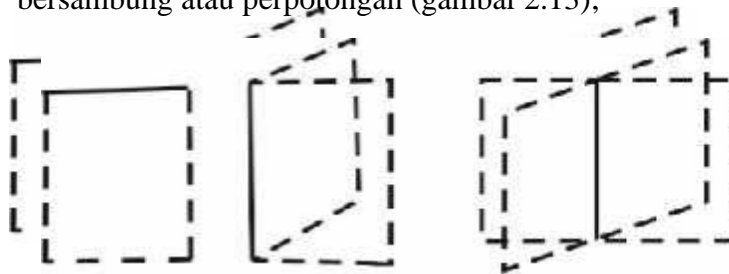


3. Merancang trimatra bertujuan mencapai keserasian rupa, merancang trimatra lebih mudah dari merancang dwimatra karena berurusan dengan bentuk dan bahan yang nyata dalam ruang yang sebenarnya

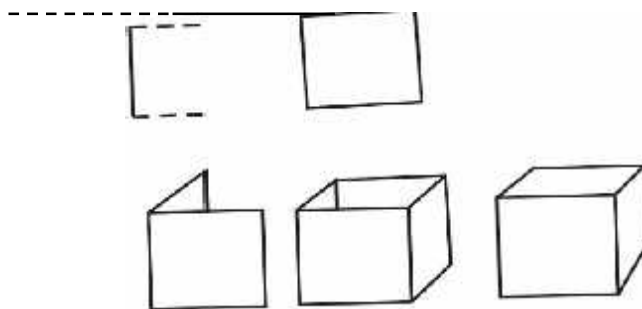
a. Unsur konsep Titik-titik sebagai konsep menunjukan kedudukan dalam ruang. Unsur ini tidak memiliki panjang, lebar atau tebal, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, tempat dua garis berpotong, dan pertemuan beberapa garis pada pojok bidang atau sudut bentuk padat (gambar 2.12)



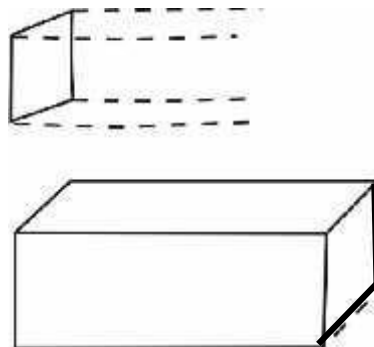
- b. Garis-bila sebuah titik bergerak,jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis sebagai konsep mempunyai panjang ,tanpa lebar atau tebal,mempunyai kedudukan dan arah. Garis merupakan sanding sebuah bidang,dan tempat dua bintang bersambung atau perpotongan (gambar 2.13);



- c. Bidang-jalan yang dilalui oleh sepotong garis yang bergerak (kearah yang bukan arah dirinya)membentuk bidang. Bidang sebagai konsep mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal,dibatasi oleh garis dan menentukan batas terluar sebuah gempal (gambar 10);



- d. Gempal –jalan yang dilalui oleh bidang yang bergerak (kearah yang bukan arah dirinya) membentuk gempal. Gempal sebagai konsep mempunyai panjang lebar dan tinggi,tanpa berat menentukan besar ruang yang dikandungnya atau yang ditempatinya (gambar 2.15);



Gambar 2.15. Konsep Gempal

Perlu dicatat bahwa banyak di antara gagasan trimatra itu pertama-tama diwujudkan pada selembar kertas papir. Biasanya kita menggunakan garis tipis untuk menggambarkan batas bidang atau gempal. Garis ini terlihat pada permukaan dwimatra, tapi hanya merupakan konsep bila digunakan untuk menggambarkan bentuk trimatra.

E. Rujukan

1. Ir. Whyu Purnomo M.T. 2016 Nirmana Trimatra, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Bidang Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan komunikasi
2. Sumber lain dari internet

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mengenal Nirmana Trimatra

(Waktu 1 x 40 menit)

Nama Kelompok :

Nama Peserta didik :

Kelas :

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu menjelaskan pengertian Nirmana dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu mengidentifikasi Unsur – unsur Nirmana dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

Siswa diharapkan dapat menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan

Dengan menggunakan kertas/buku gambar siswa dapat mempraktekan pembuatan gambar Nirmana sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana

4.1 Membuat Desain dengan Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan nirmana

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan :

a Produk

- 1) Menjelaskan pengertian nirmana
- 2) Mengidentifikasi unsur konseptual nirmana

b Proses

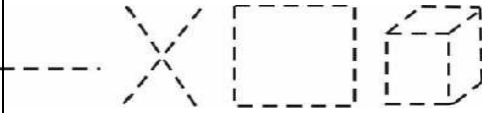
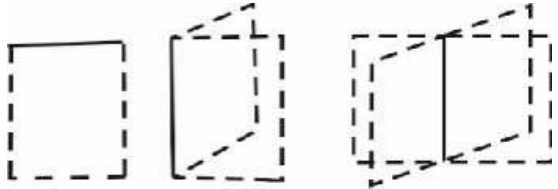
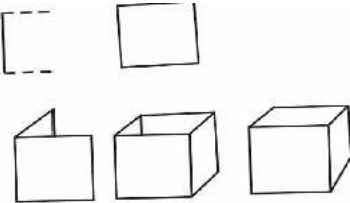
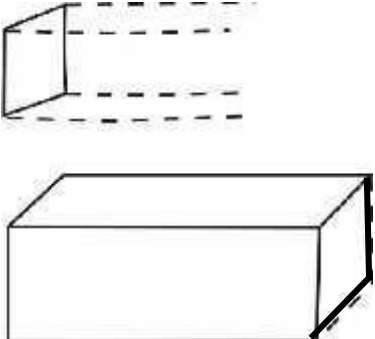
Menjelaskan langkah – langkah pembuatan nirmana trimatra

2. Keterampilan :

Mempraktekkan pembuatan gambar nirmana trimatra

D. Langkah Pembelajaran

1. Identifikasikan proyeksi nirmana trimata, lalu kerjakan soal berikut ini dengan melengkapi kolom unsur-unsur konseptual nirmana dan identifikasi berdasarkan unsur

Gambar Nirmana	Nama unsur	Identifikasi
		
		
		
		

2. Dengan melihat gambar, tunjuk gambar yang sesuai dengan identifikasi berdasarkan Unsur – unsur konseptual Nirmana

E. Diskusi

1. Identifikasikan prinsip dasar animasi !

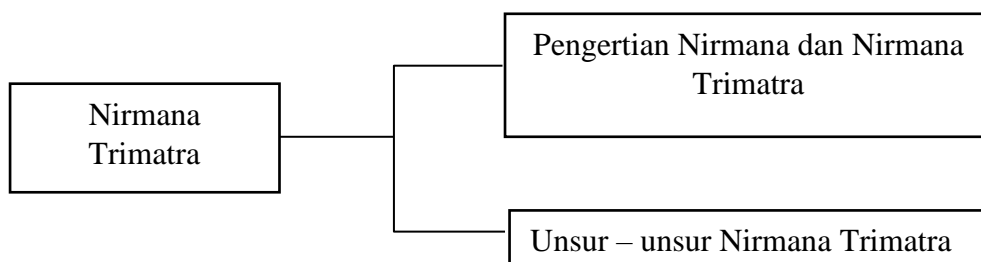
.....
.....
.....
.....

2. Prinsip dasar animasi yang digunakan dan sesuai dalam pembuatan Gambar nirmana dwi matra dibawah ini. Coba tunjukkan unsur gambar nirmana yang digunakan .

Gambar 1



F. Peta Konsep



G. Rujukan

1. Ir.Whyu Purnomo M.T. 2016 Nirmana Trimatra, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Bidang Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan komunikasi
2. Sumber lain dari internet

Lampiran 2.

Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian

Indikator	LP dan Butir Soal	Kunci LP dan Butir Soal
Sikap Prilaku Karakter	LP1	Deskripsi
Sikap Sosial	LP2	
Produk: 1) Menjelaskan pengertian nirmana 2) Mengidentifikasi unsur konseptual nirmana	LP 3 Produk Butir 1,2,3	Kunci LP 1 Produk Butir 1,2,3
Proses: 1) Mengamati nirmana dalam desain grafis 2) Mengidentifikasi nirmana 3) Merancang penerapan unsur dan desain dalam nirmana 4) Mengkomunikasikan hasil nirmana	LP 4 Proses: RTK 1, 2, 3, 4	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru
Keterampilan: • Mempraktekkan membuat gambar nirmana trimatra	LP 5 Keterampilan: RTK 1, 2, 3, 4, 5,	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter





Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas peserta didik peserta didik itu menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan												
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Kedisiplinan													
2	Kejujuran													
3	Kerja sama													
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi													
5	Tanggung jawab													
6	Memecahkan masalah													
7	Kemandirian													
8	Ketekunan													

$$\text{Nilai Attitude (NAt)} = \frac{\sum (B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{\max}} \times S_{\max}$$

Keterangan:

-  n_{\max} = banyaknya aspek sikap (dalam contoh diatas $n_{\max} = 8$);
-  S_{\max} = Skor maksimum; 10,00; 100; atau sesuai ketentuan tertentu.
-  B_n dan E_n : skor B dan E pada aspek sikap ke n ;
-  Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai Nat

Pujud, 24 November 2017

Pengamat,

()

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (ATTITUDE)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi	Dapat mengakses dan memanfaatkan informasi terbaru	Dapat mengakses informasi tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang mencari informasi baru	Dapat memanfaatkan informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung	Dapat bertanggung	Bertanggungjawab tetapi	Kadang kadang	Bertanggungjawab selama	Kurang bertanggung

	jawab	ng jawab dalam segala kewajiban	hanya sebagian saja	bertanggung jawab jika diawasi	menguntungkan dan diawasi	ng- jawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau	Kurang tekun walau dibimbing

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial peserta didik itu menggunakan skala berikut ini:

D = Memerlukan perbaikan

C = Menunjukkan kemajuan

B = Memuaskan

A = Sangat Baik

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

Pujud, 24 November 2017

Pengamat,

()

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP3 : Produk

1. Jelaskan pengertian Nirmana Trimatra !

.....
.....
.....

2. Identifikasikan Unsur – unsur konseptual nirmana!

.....
.....
.....

3. Rancanglah beberapa unsur konseptual Nirmana trimatra dalam desain grafi!.

.....
.....
.....
.....

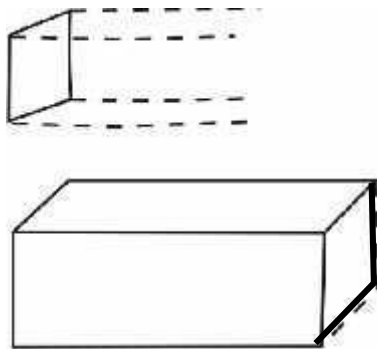
4. Identifikasikan unsur – unsur konseptual nirmana yang digunakan dalam gambar G !



.....
.....
.....

Kunci LP3 Produk

1. pengertian Nirmana Trimatra adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis yang dapat dilihat dari tiga sisi
2. Identifikasi Unsur – unsur konseptual nirmana
 - a. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah
 - b. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna
 - c. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
 - d. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.
3. Rancangan beberapa unsur konseptual Nirmana trimatra dalam desain grafis:



4. Identifikasi unsur – unsur konseptual nirmana yang digunakan dalam gambar G yaitu
Gambar nirmana trimatra yang terdiri dari unsur titik, garis, bidang, dan gempal

pedoman penilaian pengetahuan

Skor maksimal untuk;

Soal no 1 : 20

Soal no 2 : 20

Soal no 3 : 40

Soal no 4 : 20

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP4 : Proses

Prosedur :

1. Guru meminta peserta didik mengidentifikasi unsur – unsur konseptual nirmana Trimatra
2. Penentuan skor kinerja peserta didik mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
3. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum assessmen dimulai
4. Peserta didik diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Proses

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Peserta didik Sendiri	Oleh Guru
1	Peserta didik menjelaskan pengertian nirmana	20		
2	Peserta didik mengamati gambar nirmana trimatra	20		
3	Peserta didik mengidentifikasi unsur – unsur nirmana trimatra	40		
4	Peserta didik menuliskan hasil identifikasi yang telah didapat	20		
	Skor Total	100		

Pujud, 24 November 2017

Peserta didik

Guru

()

(Muriningsih, S.Pd)

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP5 : Keterampilan

Prosedur :

1. Siapkan komputer untuk digunakan masing-masing peserta didik
2. Tugas peserta didik membuat gambar nirmana trimatra
3. Penentuan skor kinerja peserta didik mengacu pada Format Assesmen Kinerja pada tabel
4. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum assessmen dilakukan
5. Peserta didik diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Peserta didik Sendiri	Oleh Guru
1	Membuat gambar Nirmana trimatra	50		
2	Menentukan unsur yang digunakan dalam gambar	25		
3	Mengidentifikasi unsur – unsur Konseptual Nirmana Trimatra	25		
	Skor Total	100		

Pujud, November 2019

Peserta didik

Guru

()

(Muriningsih, S.Pd)