

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DESAIN GRAFIS PERCETAKAN  
KELAS XI – MULTIMEDIA**

**TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



**DISUSUN OLEH :**  
**GHEMA NUSA PERSADA, S. Kom., S. Pd., M. TI**  
**Teknik Komputer dan Informatika**

**SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN  
TAHUN 2020**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi	: Mengenal dan Menerapkan Gambar Bentuk
Kelas / Semester	: XI / 1 (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (12 Jam x @ 45 Menit)
Pertemuan Ke-	: 8

### A. Kompetensi Inti

- KI – 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI – 4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Multimedia*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
3.4	Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1	Menjelaskan prinsip gambar bentuk
		3.4.2	Menerapkan gambar bentuk
4.4	Membuat gambar bentuk dan perspektif	4.4.1	Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar bentuk
		4.4.2	Menampilkan hasil gambar bentuk

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode diskusi, serta praktik, dan model pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran prinsip gambar bentuk dan perspektif, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

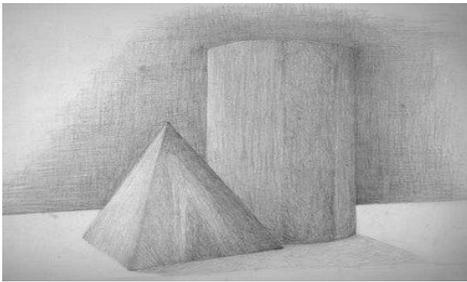
1. Menjelaskan prinsip gambar bentuk
2. Menerapkan gambar bentuk
3. Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar bentuk
4. Menampilkan hasil gambar bentuk

## D. Materi Pembelajaran

### Gambar bentuk

Pada dasarnya menggambar bentuk adalah kegiatan merekam obyek di atas sebidang datar (dua dimensi) melalui media secara tepat dan mirip sesuai obyeknya dengan memperhatikan bentuk, warna, perspektif, proporsi, komposisi dan bayang-bayang. Jadi melakukan pengamatan (melihat) terhadap benda-benda yang ada disekitar kita kemudian menggambar atau memindahkan bentuk benda tersebut ke atas bidang datar (kertas) sesuai dengan bentuk, warna, garis maupun sifatnya, maka sudah dapat dikatakan kita membuat gambar bentuk. Atau dalam istilah lain, menggambar bentuk adalah suatu pola kelakuan manusia atau kegiatan yang melibatkan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan. Kordinasi antara kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan yang baik dapat mewujudkan karya gambar yang baik pula.

Pada perkembangannya, istilah gambar bentuk hanya ditujukan untuk obyek-obyek dari benda mati yang dikenal dengan still life, sedangkan untuk gambar bentuk dengan obyek manusia dikenal dengan istilah menggambar model.



Gambar bentuk dalam perwujudannya ada dua penggolongan, yaitu gambar secara realis dan pengembangan (modern).

- a. Gambar Realis adalah gambar yang kita lihat atau apa yang kita tangkap dengan mata kita.
- b. Gambar pengembangan adalah mengembangkan atau megubah bentuk-bentuk yang realis berdasarkan imajinasi, ide atau gagasan, serta kreativitas penggambar.

Macam macam bentuk tiga dimensi gambar bentuk :

- a. Kubistis (balok) yaitu benda geometrik yang dibatasi oleh bidang-bidang datar. Bila digambar trkesan mempunyai ruang, tidak datar.
- b. Benda bentuk silindris atau tabung yaitu unsur benda yang berbentuk lingkaran. Yang bila dilihat secara prespektif berbentuk elips.

Prinsip gambar bentuk adalah sebagai berikut :

Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan Tujuannya agar gambar yang dibuat lebih tepat/mirip dengan obyek yang digambar.

Prinsip tersebut adalah :

- a. **Prespektif**, yaitu prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk atau melukis corak realis dan karenanya harus di patuhi.
- b. **Gambar Proporsi** yaitu adanya perbandingan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruannya. Dengan menerapkan prinsip proporsi ini, objek gambar satu dengan lainnya harus tampak wajar. Misalnya perbandingan kaki, tubuh dan tangan.
- c. **Komposisi**, yaitu susunan atau letak objek gambar. Letak objek gambar satu dengan lainnya hendaknya tidak berjauhan sehingga tidak terpisah. Bila gambar objek disusun menyatu akan tampak indah.
- d. **Gelap terang (half-tone)**. Apabila terkena cahaya maka suatu benda akan terlihat oleh amta kita. Bagian beda akan tampak terang jika terkena cahaya, namun

sebaliknya bagian terang benda akan tampak gelap jika tidak terkena cahaya. Diantara bagan terang terdapat bagian yang tidak gelap/terang (half-tone).

### E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Model : Penyingkapan dan pencarian (Discovery Learning)
- ❖ Metode : diskusi, penugasan, praktik, dan presentasi

### F. Kegiatan Pembelajaran

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
1	Pendahuluan (15 Menit)				
A	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran sebagai motivasi kepada peserta didik	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan termotivasi	Google meet / Zoom meet	1 Menit
B	Doa (Memulai Pelajaran)	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT sehingga tingkat ketakwaan meningkat	Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1 Menit
C	Kehadiran	Guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi	Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" untuk lebih percaya diri		3 Menit
D	Apersepsi dan Motivasi	Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog	Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru		5 Menit
		Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan		5 Menit

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		
2	Kegiatan Inti (510 Menit)				
A	Pemberian rangsangan (stimulation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada gambar bentuk.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik diberikan gambar dan link youtube untuk mengamati</li> <li>Selanjutnya peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru. Sehingga menimbulkan rasa ingin tahu</li> </ul>	Google Meet / Zoom Meet / Whatsapp Grup / Google Classroom	510 Menit
B	Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) terkait dengan gambar bentuk.	Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan tang relevan dengan gambar yang akan di pertanyakan		
C	Pengumpulan data (data collection)	Guru menanyakan proses pengumpulan data sudah sampai mana untuk gambar bentuk	Peserta didik diminta mengumpulkan informasi dari pertanyaan yang timbul dengan cara mencari literatur sehingga meningkatkan <i>literasi</i> dalam pembelajaran		
D	Pengolahan data (data processing)	Guru memberikan arahan untuk pengolahan data dari hasil yang sudah dikumpulkan	Peserta didik mengolah gambar bentuk dengan menggunakan alat dan bahan sehingga data tersebut valid hasil karya sendiri dan nantinya ditracing kedalam bentuk digital menggunakan perangkat lunak vektor		
E	Pembuktian (verification)	Guru diberikan tampilan video diskusi kelompok dengan metode daring menggunakan platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdiskusi mengecek pandangan dan bertukar pikiran</li> </ul>		

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		yang sudah ditentukan sehingga dapat <b>saling menghargai</b>	denga teman kelompoknya mengenai permasalahan yang sedang dibahas berdasarkan litelatur dan pengetahuan yang dimilikinya dengan saling menghargai pendapat yang lainnya		
F	Menarik simpulan/ generalisasi (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan waktu untuk kelompok lain saling tanya jawab setelah presentasi usai dengan <b>menghargai prestasi</b> kelompok tersebut</li> <li>Guru melihat ulang dan melakukan evaluasi hasil keseluruhan presentasi kelompok satu sama lain untuk menumbuhkan <b>saling menghargai</b> terkait deangan gambar bentuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelompok tampil untuk mempresentasikan hasil diskusi, dalam penyelesaian permasalahan melalui solusi yang disampaikan oleh kelompoknya dengan <b>komunikatif</b></li> </ul>		
3	Penutup (15 Menit)				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</li> <li>Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</li> </ul>	Google meet / Zoom meet	10 Menit
B	Tindak Lanjut	Guru memberitahukan kepada peserta didik	Peserta didik memperhatikan dan		3 Menit

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran).	memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		
C	Doa (Menutup Pelajaran)	Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa	Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya		1 Menit
D	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak		1 Menit

### G. Alat dan Bahan serta Media

Alat dan Bahan yang dipergunakan antara lain :

Alat       Pensil, kuas, penghapus, pena gambar, tempat air

Bahan     Bidang gambar dapat menggunakan kertas gambar, karton, papan tulis atau benda-benda lainnya yang mempunyai bidang datar

Media     - Personal Computer(PC) / Laptop, *Smartphone*

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik menggunakan PC/Laptop/smartphone sebagai media mengerjakan tugas

- Link Youtube

Alat bantu untuk menyampaikan materi gambar bentuk

### H. Sumber Belajar

E-book       Modul Buku BSE

Referensi link <http://eprints.uny.ac.id/52441/15/Modul%20GAMBAR%20BENTUK.docx>

### I. Penilaian

Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis dan Penugasan	Penilaian pengetahuan
Keterampilan	Praktik dan Hasil diskusi	Penilaian keterampilan

Tangerang Selatan, 13 Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Ambiar, M. Pd**  
NIP. 19611202 198803 1 004

**Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI**  
NUPTK. 7754765666110022

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi	: Mengenal dan Menerapkan Gambar Perspektif
Kelas / Semester	: XI / 1 (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (12 Jam x @ 45 Menit)
Pertemuan Ke-	: 9

### A. Kompetensi Inti

- KI – 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI – 4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Multimedia*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
3.4	Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1	Menjelaskan prinsip gambar perspektif
		3.4.2	Menerapkan gambar perspektif
4.4	Membuat gambar bentuk dan perspektif	4.4.1	Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar perspektif
		4.4.2	Menampilkan hasil gambar perspektif

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode diskusi, serta praktik, dan model pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran prinsip gambar bentuk dan perspektif, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menjelaskan prinsip gambar perspektif
2. Menerapkan gambar perspektif
3. Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar perspektif
4. Menampilkan hasil gambar perspektif

## D. Materi Pembelajaran

Gambar perspektif

Perspektif berasal dari kata “prospettiva” artinya gambar pandangan, sering disebut juga ilmu melihat. Prinsip utama gambar perspektif adalah visualisasi sebuah benda atau ruang nyata pada sebuah bidang datar dengan memperhatikan horizon dan titik lenyap.

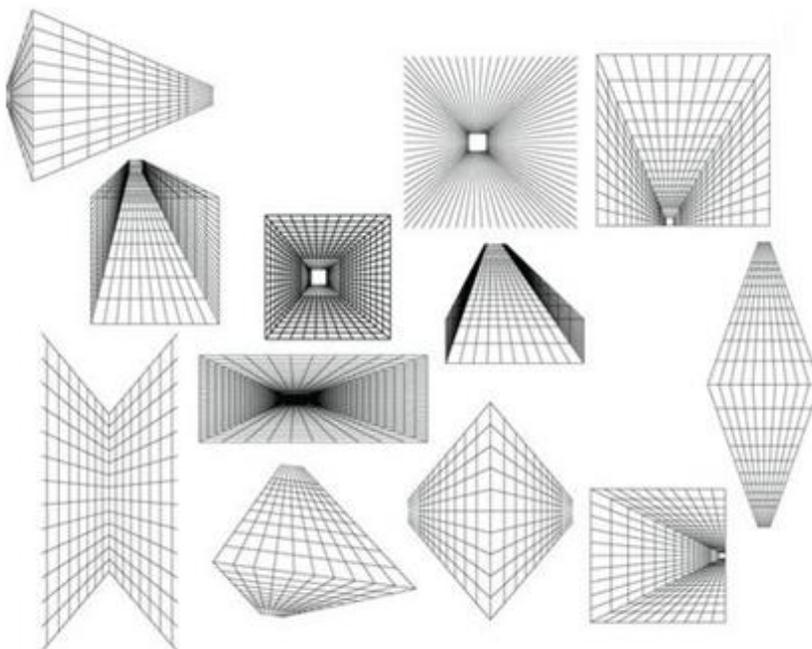
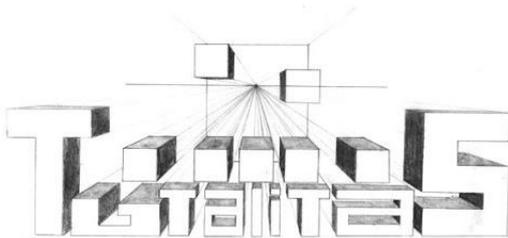
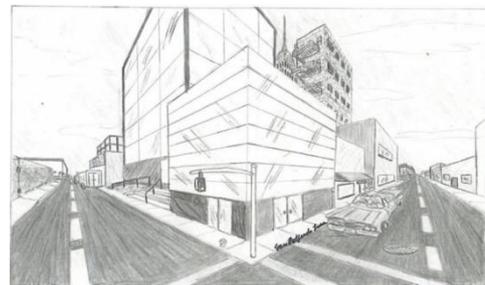
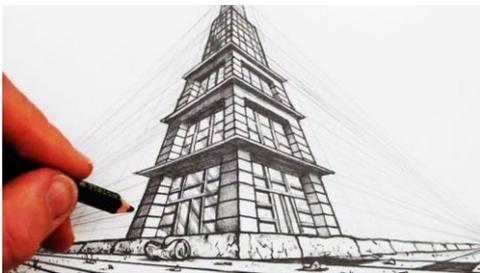
Perspektif merupakan prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk. Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar

dari manusia. Gambar dengan hukum perspektif berarti menggambar dengan pandangan satu arah atau dua titik lenyap.

Prinsip-prinsip dalam menggambar perspektif:

1. Mengatur jarak garis horizon dengan tepi media berdasarkan titik pandang yang akan dibuat.
2. Menentukan posisi dari objek yang akan digambar.
3. Menentukan titik hilang sebagai titik pusat dari semua objek yang akan dibuat.
4. Membuat bagan dari objek-objek yang akan dibuat (untuk obyek yang terlalu tinggi perlu dibuat skala terlebih dahulu)

Contoh gambar perspektif



## E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Model : Penyingkapan dan pencarian (Discovery Learning)
- ❖ Metode : diskusi, penugasan, praktik, dan presentasi

## F. Kegiatan Pembelajaran

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-9					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
1	Pendahuluan (15 Menit)				
A	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran sebagai motivasi kepada peserta didik	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan termotivasi	Google meet / Zoom meet	1 Menit
B	Doa (Memulai Pelajaran)	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT sehingga tingkat ketakwaan meningkat	Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masingmasing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1 Menit
C	Kehadiran	Guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi	Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" untuk lebih percaya diri		3 Menit
D	Apersepsi dan Motivasi	Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog	Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru		5 Menit
		Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		5 Menit

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-9					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
Kegiatan Inti (510 Menit)					
A	Pemberian rangsangan (stimulation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada gambar perspektif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik diberikan gambar dan link youtube untuk mengamati</li> <li>Selanjutnya peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru. Sehingga menimbulkan rasa ingin tahu</li> </ul>	Google Meet / Zoom Meet / Whatsapp Grup / Google Classroom	510 Menit
B	Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis tentang gambar perspektif	Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan yang relevan dengan gambar yang akan ditanyakan		
C	Pengumpulan data (data collection)	Guru menanyakan proses pengumpulan data sudah sampai mana	Peserta didik diminta mengumpulkan informasi dari pertanyaan yang timbul dengan cara mencari literatur sehingga meningkatkan <i>literasi</i> dalam pembelajaran		
D	Pengolahan data (data processing)	Guru memberikan arahan untuk pengolahan data dari hasil yang sudah dikumpulkan	Peserta didik mengolah gambar bentuk dengan menggunakan alat dan bahan sehingga data tersebut valid		
E	Pembuktian (verification)	Guru diberikan tampilan video diskusi kelompok dengan metode daring menggunakan platform yang sudah ditentukan sehingga dapat <i>saling menghargai</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdiskusi mengecek pandangan dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya mengenai permasalahan yang sedang dibahas berdasarkan literatur dan pengetahuan yang dimilikinya dengan saling menghargai pendapat yang</li> </ul>		

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-9					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
			lainnya		
F	Menarik simpulan/generalisasi (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan waktu untuk kelompok lain saling tanya jawab setelah presentasi usai dengan <i>menghargai prestasi</i> kelompok tersebut</li> <li>Guru melihat ulang dan melakukan evaluasi hasil keseluruhan presentasi kelompok satu sama lain untuk menumbuhkan <i>saling menghargai</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelompok tampil untuk mempresentasikan hasil diskusi, dalam penyelesaian permasalahan melalui solusi yang disampaikan oleh kelompoknya dengan <i>komunikatif</i></li> </ul>		
3	Penutup (15 Menit)				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</li> <li>Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</li> </ul>	Google meet / Zoom meet	10 Menit
B	Tindak Lanjut	Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran).	Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		3 Menit
C	Doa (Menutup Pelajaran)	Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa	Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya		1 Menit
D	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak		1 Menit

## G. Alat dan Bahan serta Media

Alat dan Bahan yang dipergunakan antara lain :

Alat       Pensil, kuas, penghapus, pena gambar, tempat air

Bahan     Bidang gambar dapat menggunakan kertas gambar, karton, papan tulis atau benda-benda lainnya yang mempunyai bidang datar

Media     - Personal Computer(PC) / Laptop, *Smartphone*

          Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

          Bagi peserta didik menggunakan PC/Laptop/smartphone sebagai media mengerjakan tugas

- Link Youtube

          Alat bantu untuk menyampaikan materi gambar perspektif

## H. Sumber Belajar

E-book               Modul Buku BSE Desain Grafis Percetakan

Referensi link       [https://www.youtube.com/watch?v=b\\_R7zQrg0Gg](https://www.youtube.com/watch?v=b_R7zQrg0Gg)

## I. Penilaian

Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis dan Penugasan	Penilaian pengetahuan
Keterampilan	Praktik dan Hasil diskusi Portofolio	Penilaian keterampilan

Tangerang Selatan, 13 Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Ambiar, M. Pd**  
NIP. 19611202 198803 1 004

**Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI**  
NUPTK. 7754765666110022

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi	: Penggabungan Gambar dan Teks
Kelas / Semester	: XI / 1 (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (12 Jam x @ 45 Menit)
Pertemuan Ke-	: 10

### A. Kompetensi Inti

- KI – 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI – 4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Multimedia*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
3.5	Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	3.5.1	Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor
		3.5.2	Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor
4.5	Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	4.5.1	Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor
		4.5.2	Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis vektor

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode diskusi, serta praktik, dan model pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran prinsip gambar bentuk dan perspektif, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

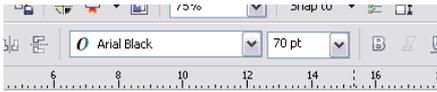
1. Menjelaskan fungsi fitur dari aplikasi pengolah gambar berbasis vektor
2. Menggabungkan gambar dan teks pada pengolah gambar berbasis vektor
3. Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan pengolahan gambar dan teks berbasis vektor
4. Menampilkan hasil penggabungan gambar dan teks berbasis vektor

## D. Materi Pembelajaran

Penggabungan gambar dan teks pada pengolah gambar berbasis vektor dalam hal ini ada banyak aplikasi contoh seperti adobe illustrator, coreldraw dan lainnya.

Cara menggabungkan teks dengan gambar di coreldraw adalah sebagai berikut :

1. Ketik dengan Text tool di Toolbox, ubah dengan jenis font "Arial Black"



sok  
sotosop

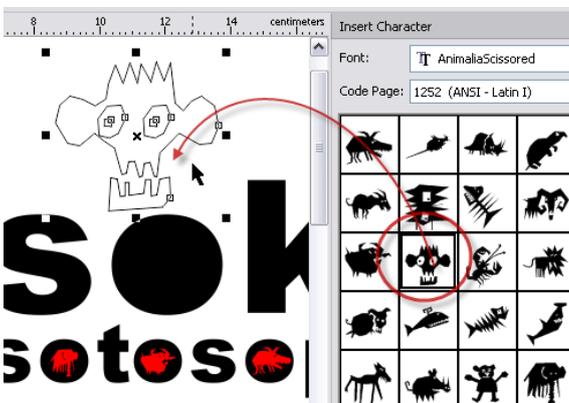
2. Seleksi objek text, di keyboard pijit tombol Ctrl+Q kemudian pijit Ctrl+K, hasilnya kayak dibawah ini;

sok  
sotosop

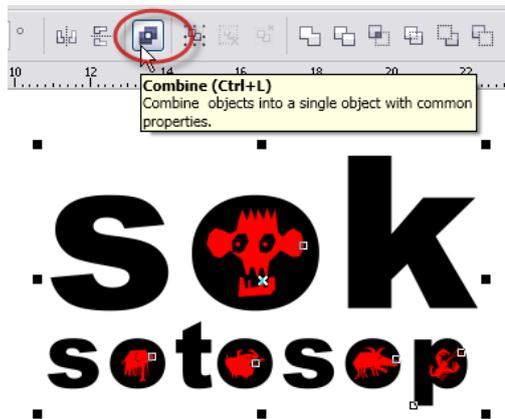
3. Kurva tersebut akan mrotoli/pecah-pecah jadi beberapa objek, dan objek yang tidak tampak bisa diberi warna lain, misalmya warna merah, kemudian seleksi dan delete;

sok  
sotosop

4. Selanjutnya pada Menu Bar > Text > Insert Symbol Character (atau pijit Ctrl+F11), maka akan tampil docker window Insert Character, pilih yang nyempet-nyempet Animal, dan tinggal seret saja keluar kalau yang dibutuhkan objek kurva, seperti gambar dibawah ini;



- Beri warna merah dengan memilih warna di Color Palette, atur atau tata dengan rapi pada tempat yang dimaksud, selanjutnya seleksi semua objek dan pijit tombol Combine di Property Bar;



- Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;



Contoh penggabungan gambar dan teks berbasis vektor :

<b>WAKTU PENDAFTARAN</b>		<b>3 KOMPETENSI KEAHLIAN</b> <b>1 ADMINISTRASI PERKANTORAN</b> <b>2 AKUNTANSI</b> <b>3 MULTIMEDIA</b>	<b>SMK PANCASILA 6 JATISRONO</b> <b>MENERIMA SISWA BARU</b> <b>2018/2019</b> <b>SEGERA DAFTARKAN DIRIMU</b> <small>mengalokasikan tenaga SMK Pancasila 6 Jatisrono di BUNIA USABA BUNIA INDUSTRI di seluruh INDONESIA</small> <b>BKK</b>
Pendaftaran: 07.30 - 13.00 WIB Tempat Pendaftaran: KANTOR SMK PANCASILA 6 JATISRONO WONGGIRI Jl. Garuda Pancasila No. 1 Telp./Fax: (0273) - 411182	Syarat Pendaftaran: 1. Mengisi Formulir Pendaftaran 2. SKHON Asli 3. Pas Foto Warna 3x3 (5 lembar) 4. Foto Copy Kartu Keluarga 5. Surat ORKUT (Jika Berupa) 6. Foto Copy MP (Jika Punya) Semua syarat diserahkan ke dalam stoplap warna : - Biru : Putih - Merah : Putih		
Info lebih lanjut hubungi : SUNARYO, S.Pd 0813 9326 0334   0815 4879 3886 Tri Asputik, S.Kom 0853 2899 4906		Produktif Adaptif Kreatif dan Inovatif	<b>SMK P6 JATISRONO</b> Jl. Garuda Pancasila No. 1 Jatisrono No. Telp. (0273) 411182 Fax. (0273) 411182 website : www.smkp6jatisrono.sch.id



### E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Model : Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning)
- ❖ Metode : diskusi, penugasan, praktik, dan presentasi

### F. Kegiatan Pembelajaran

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
1	Pendahuluan (15 Menit)				
A	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran sebagai motivasi kepada peserta didik	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan termotivasi	Google meet / Zoom meet	1 Menit
B	Doa (Memulai Pelajaran)	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT sehingga tingkat ketakwaan meningkat	Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1 Menit
C	Kehadiran	Guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi	Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" untuk lebih percaya diri		3 Menit
D	Apersepsi dan Motivasi	Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi	Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang		5 Menit

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog	diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru		
		Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahamkan tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		5 Menit
2	Kegiatan Inti (510 Menit)				
A	Pemberian rangsangan (stimulation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada aplikasi pengolahan gambar vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik diberikan gambar dan link youtube untuk mengamati</li> <li>Selanjutnya peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru. Sehingga menimbulkan rasa ingin tahu</li> </ul>	Google Meet / Zoom Meet / Whatsapp Grup / Google Classroom	510 Menit
B	Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) terkait dengan aplikasi pengolahan gambar vektor.	Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan yang relevan dengan gambar yang akan di pertanyakan		
C	Pengumpulan data (data collection)	Guru menanyakan proses pengumpulan data sudah sampai mana untuk gambar	Peserta didik diminta mengumpulkan informasi dari pertanyaan yang timbul		

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		dan teks yang sudah dibuat sketsa nya	dengan cara mencari literatur sehingga meningkatkan <i>literasi</i> dalam pembelajaran		
D	Pengolahan data (data processing)	Guru memberikan arahan untuk pengolahan data dari hasil yang sudah dikumpulkan	Peserta didik mengolah gambar bentuk dengan menggunakan alat dan bahan sehingga data tersebut valid hasil karya sendiri dan nantinya ditracing kedalam bentuk digital menggunakan perangkat lunak vektor		
E	Pembuktian (verification)	Guru diberikan tampilan video diskusi kelompok terkait penggabungan gambar dan reks dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar berbasis vektor dengan metode daring menggunakan platform yang sudah ditentukan sehingga dapat <i>saling menghargai</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi mengecek pandangan dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya mengenai permasalahan yang sedang dibahas berdasarkan literatur dan pengetahuan yang dimilikinya dengan saling menghargai pendapat yang lainnya</li> </ul>		
F	Menarik simpulan/ generalisasi (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan waktu untuk kelompok lain saling tanya jawab setelah presentasi usai dengan <i>menghargai prestasi</i> kelompok tersebut</li> <li>• Guru melihat ulang dan melakukan evaluasi hasil keseluruhan presentasi kelompok satu sama lain untuk menumbuhkan <i>saling menghargai</i> terkait dengan penggabungan gambar dan teks berbasis pengolah gambar vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok tampil untuk mempresentasikan hasil diskusi, dalam penyelesaian permasalahan melalui solusi yang disampaikan oleh kelompoknya dengan <i>komunikatif</i></li> </ul>		
3	Penutup (15 Menit)				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik aktif</li> </ul>	Google meet /	10

Skenario Pembelajaran Pertemuan Ke-8					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	Platform	
		peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</li> </ul>	menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</li> </ul>	Zoom meet	Menit
B	Tindak Lanjut	Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran).	Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		3 Menit
C	Doa (Menutup Pelajaran)	Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa	Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya		1 Menit
D	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak		1 Menit

#### G. Alat dan Bahan serta Media

Alat dan Bahan yang dipergunakan antara lain :

Alat       Pensil, kuas, penghapus, pena gambar

Bahan     Bidang gambar dapat menggunakan kertas gambar, karton, papan tulis atau benda-benda lainnya yang mempunyai bidang datar

Media     - Personal Computer(PC) / Laptop, *Smartphone*

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik menggunakan PC/Laptop/smartphone sebagai media mengerjakan tugas

- Link Youtube

Alat bantu untuk menyampaikan materi penggabungan gambar dan teks

dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar berbasis vektor

## H. Sumber Belajar

- E-book Modul Buku BSE Desain Grafis Percetakan  
Hendratman, Hendi.2018.The Magic of Adobe Illustrator.  
Jakarta:Informatika
- Referensi link <https://ghema.wordpress.com/portofolio/#jp-carousel-86>  
<https://www.siipung.com/2018/12/pengertian-corel-draw.html>  
<https://www.nesabamedia.com/apa-itu-adobe-illustrator/>

## I. Penilaian

Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis dan Penugasan	Penilaian pengetahuan
Keterampilan	Praktik dan Hasil diskusi	Penilaian keterampilan

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Tangerang Selatan, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Ambiar, M. Pd**  
NIP. 19611202 198803 1 004

**Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI**  
NUPTK. 7754765666110022