

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) DARING**

**Sekolah** : SMK Manbaul Ulum Muncar  
**Mata Pelajaran** : Produktif Multimedia Desain Grafis Percetakan  
**Kelas /Semester** : XI/1  
**Materi Pokok** : Menerapkan Dasar Dasar Desain Grafis Dan Nirmana  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021  
**Alokasi Waktu** : 12 x 45 menit

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 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.
- KI4 : 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

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Mengkonsepkan dasar dasar desain grafis dan nirmana 3.1.2 Menggambarkan dasar dasar desain grafis dan nirmana 3.1.3 Menentukan dasar dasar desain grafis dan nirmana
2.	4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama	4.1.1 Merancang desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama 4.1.2 Memadukan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama 4.1.3 Menciptakan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama

## C. Tujuan Pembelajaran

- a. Setelah mengamati tayangan video di YouTube dengan alamat link <https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ>, dan permasalahan sehari – hari yang disediakan di laman web <http://sekolahdesain.com/contoh-desain-dalam-kehidupan-sehari-hari/>, peserta didik dapat mengkonsepkan dasar dasar desain grafis dan nirmana dengan benar.
- b. Setelah mengamati tayangan video di YouTube dengan alamat link <https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ>, dan permasalahan sehari – hari yang disediakan di laman web <http://sekolahdesain.com/contoh-desain-dalam-kehidupan-sehari-hari/>, peserta didik dapat menggambarkan dasar dasar desain grafis dan nirmana dengan tepat.
- c. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompok dan guru *melalui aplikasi Google Meet*, peserta didik dapat menentukan dasar dasar desain grafis dan nirmana dengan benar dan runtut.

- d. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama guru *melalui aplikasi Google Meet*, peserta didik dapat merancang desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama dengan benar dan dan runtut.
- e. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama guru *melalui aplikasi Google Meet*, peserta didik dapat memadukan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama dengan benar dan runtut.
- f. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama guru *melalui aplikasi Google Meet*, peserta didik dapat menciptakan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama dan runtut.

#### D. Materi Pembelajaran

##### ➤ **Konseptual Nirmana**

1. Elemen Titik
2. Raut Titik
3. Elemen Garis
4. Elemen Bidang

##### ➤ **Visual Nirmana**

1. Bentuk dan Titik
2. Ukuran dan Tekstur
3. Warna
4. Warna additive dan subtractive
5. Dimensi warna

##### ➤ **Pencampuran Warna**

1. Warna primer/pokok terdiri dari warna pokok merah, kuning, biru.
2. Warna sekunder pencampuran 2 warna primer. Hijau (H) = biru & kuning. Jingga (J) = kuning & merah Ungu (U) = merah & biru.
3. Warna tersier pencampuran 2 warna sekunder, Coklat kuning (CK) = jingga & hijau, Coklat merah (CM) = jingga & ungu, Coklat biru (CB) = hijau & ungu.
4. Warna kuartier pencampuran 2 warna tersier. Coklat jingga (CJ) = coklat kuning & coklat merah. Coklat hijau (CH) = coklat kuning & coklat biru Coklat ungu (CU) = coklat biru & coklat merah.

##### ➤ **Warna dan Artinya**

1. **Merah**, Cepat, energik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, panas.
2. **Biru**, Dingin, pasif sayu, air, laut keyakinan, keagungan, perdamaian, persatuan.
3. **Kuning**, Keadaan terang dan hangat gembira, ramah, supel riang dan cerah.
4. **Hijau**, Segar, muda, hidup, kesetiaan, keabadian.

## E. Model Pembelajaran

Pendekatan : STEAM  
 Model : Problem Based Learning (PBL)  
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan dan Presentasi

## F. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan ke – 1

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	UNSUR INOVATIF	ALOKASI WAKTU
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
<b>Fase 1 (Orientasi Siswa Kepada Masalah)</b>  (SCIENCE)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam</li> <li>2. Guru bersama siswa <i>melalui aplikasi Google Meet</i> memulai pembelajaran dengan berdoa bersama</li> <li>3. Guru menanyakan kabar sambil mengecek kehadiran siswa dengan bertanya <i>melalui aplikasi Google Meet</i></li> </ol>	<b>Religius dan Nasionalisme (PPK)</b> <b>Pembelajaran Neurosains tahap pra pembelajaran</b>	10 Menit
<b>Apresepsi</b>  (SCIENCE)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan tentang pemahaman konsep dasar-dasar desain grafis dan nirmana.</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>3. Guru menyampaikan cakupan materi (dasar-dasar desain grafis dan nirmana) melalui <i>screen share aplikasi Google Meet (HOTS)</i></li> </ol>	<b>PPK</b> : Percaya diri dalam menjawab pertanyaan  <b>HOTS</b> Transfer Knowledge <b>Pembelajaran Neurosains tahap Persiapan</b>	
<b>Motivasi</b>  (TEKNOLOGI)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan contoh dasar-dasar desain grafis dan nirmana</li> </ol>	<b>Literasi Digital</b>	

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	UNSUR INOVATIF	ALOKASI WAKTU
	<p>dalam kehidupan sehari – hari yang akan dijadikan bahan pembelajaran hari ini yaitu pada laman web <a href="http://sekolahdesain.com/contoh-desain-dalam-kehidupan-sehari-hari/">http://sekolahdesain.com/contoh-desain-dalam-kehidupan-sehari-hari/</a>. Guru bersama peserta didik mengkondisikan kelas untuk membuat kelompok secara heterogen.</p> <p>2. Guru menjelaskan cara kerja dalam berkelompok belajar, yaitu membaca sumber belajar secara individu dilanjutkan dengan berdiskusi menyelesaikan masalah dan menyiapkan laporan hasilnya.</p>	<p><b>Pembelajaran Neurosains tahap Persiapan</b></p>	
<b>Kegiatan Inti</b>			
<p><b>Fase 2</b> <b>(Mengorganisasikan Peserta Didik)</b>  <b>(ENGINEERING – SCIENCE)</b></p>	<p>1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 4 – 5 orang. Peserta didik membuat kelompok diskusi kecil melalui <i>link google meet kelompok kecil</i> yang dibuat oleh peserta didik dan kemudian link dikirimkan kepada guru, agar guru bisa memantau jalannya diskusi perkelompok.</p> <p>2. Guru menginformasikan tentang LKPD yang bisa dikerjakan di <i>CBT</i> kepada masing – masing kelompok.</p>	<p><b>HOTS</b> 1. 4C – Colaboration 2. Literasi Baca Tulis</p>	520 Menit
<p><b>Fase 3</b> <b>(Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok)</b></p>	<p>1. Peserta didik memilih strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru. 2. Guru memberikan penguatan dengan memberikan link YouTube</p>	<p><b>HOTS</b> 1. 4C – Creativity</p>	

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	UNSUR INOVATIF	ALOKASI WAKTU
(ENGINEERING – SCIENCE)	<p>tentang penyelesaian permasalahan mengenai dasar-dasar desain grafis dan nirmana dengan link <a href="https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ">https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ</a></p> <p>Peserta didik melaksanakan strategi penyelidikan yang dipilih dalam rangka menyelesaikan masalah.</p> <p>3. Peserta didik mengecek kesesuaian dan kecukupan hasil penyelesaian masalah dengan tuntutan permasalahan.</p>	2. 4C – Critical Thinking	
<p><b>Fase 4</b> (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</p> <p>(ENGINEERING – ART)</p>	<p>1. Peserta didik memodelkan permasalahan dasar-dasar desain grafis dan nirmana pada lembar LKPD.</p> <p>2. Peserta didik menyelesaikan model yang telah dibuatnya bersama anggota kelompoknya dengan membuat laporan pengerjaan.</p>	<p><b>PPK</b></p> <p><b>Gotong royong</b></p> <p><b>4C – Communication</b></p>	
<p><b>Fase 5</b> (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)</p> <p>(ENGINEERING)</p>	<p>1. Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan analisis proses pemecahan masalah yang telah dilakukan melalui <i>aplikasi google meet</i></p> <p>2. Dengan bimbingan guru mencakup proses mengidentifikasi data – data kunci dalam permasalahan, merumuskan apa yang hendak diselidiki dan dihasilkan, memilih strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah, melaksanakan strategi dan mengecek hasil penyelesaian masalah.</p> <p>3. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses</p>	<p><b>PPK :</b> Integritas (pada kegiatan no 4)</p> <p><b>HOTS :</b> Problem Solving</p>	

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	UNSUR INOVATIF	ALOKASI WAKTU
	<p>penyelidikan yang telah dilakukannya dalam rangka menyelesaikan masalah dengan mempresentasikan hasil pekerjaannya pada <i>link google meet kelompok besar</i></p> <p>4. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan laporan tugas yang telah dikerjakan melalui kolom tugas yang sudah disediakan oleh guru pada aplikasi <i>Whatshap Grup</i>.</p>		
<b>Kegiatan Penutup</b>			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menyampaikan manfaat apa yang bisa didapatkan dari pembelajaran dasar-dasar desain grafis dan nirmana melalui <i>Google Meet</i>.</li> <li>2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>3. Guru bersama peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran.</li> </ol>	<b>PPK</b> Mandiri	10 Menit

## G. Penilaian

### a. Teknik Penilaian

#### a. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja berbentuk soal uraian
- b. Bentuk Instrumen : Uraian
- c. Kisi – Kisi

No.	Keterampilan	Instrumen
1.	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	Soal Uraian

**b. Pengetahuan**

- a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja LKPD (Lampiran 1)
- b. Bentuk Instrumen : Uraian

**c. Kisi – Kisi**

No.	Indikator	Instrumen
1.	3.1.3 Menentukan dasar dasar desain grafis dan nirmana	Kegiatan 1

Pedoman Penskoran :

- 91 – 100 : Peserta didik mengerjakan seluruh LKPD dengan benar.
- 81 – 90 : Peserta didik mengerjakan seluruh LKPD dengan beberapa koreksi.
- 71 – 80 : Peserta didik mengerjakan sebagian LKPD dengan benar
- 61 – 70 : Peserta didik mengerjakan sebagian LKPD dengan beberapa koreksi
- 0 : Peserta didik tidak mengerjakan LKPD

- Penilaian pengetahuan dan keterampilan dilakukan secara online *melalui grup Whatshap*
- Penilaian sikap dilakukan secara online *melalui grup Whatshap* dengan melihat keaktifan dan ketepatan peserta didik untuk mengumpulkan tugas.

**H. Media**

**Media**

- a. Tayangan Video materi dengan alamat link <https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ>
- b. Google Meet
- c. *Whatshap Grup (WA)*

**Alat dan Bahan**

- d. Laptop
- e. Jaringan Internet

**I. Sumber Belajar**

- a. Tayangan video pembelajaran <https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ>
- b. Laman web <http://sekolahdesain.com/contoh-desain-dalam-kehidupan-sehari-hari/>.

**J. Bahan Ajar Tayangan Powerpoint Pada Channel Youtube**

<https://youtu.be/ch3nXUmM9VQ>



## a. Konseptual Nirmana

SMK MANBAUL ULUM MUNCAR  
Jl. KHA Abadi KM 10 Widyapuri  
Muncar Banyuwangi 69427

# MATERI 1 KONSEPTUAL NIRMANA

**ELEMEN TITIK**  
Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Dari sebuah titik dapat dikembangkan menjadi garis atau bidang.

**RAUT TITIK**  
Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut, dan tanpa arah. Titik dapat juga beratur bujur sangkar, segitiga, dan lain sebagainya.

**ELEMEN GARIS**  
Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan lain sebagainya.

**ELEMEN BIDANG**  
Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/dua dimensi.

**INTERVAL UKURAN BIDANG**

## b. Visual Nirmana

# MATERI 2 VISUAL NIRMANA

**DESAIN GRAFIS PERCETAKAN**

**Bentuk dan Titik**  
Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk kerikil, pasir, debu, dan semacamnya yang relatif kecil dan "tidak berdimensi" dapat dikategorikan sebagai titik.

**Ukuran dan Tekstur**  
Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran dan lekstur. Ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah dan lekstur bisa halus dan kasar. Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak.

**warna**  
Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.

**Warna additive dan subtractive**  
Warna additive merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan.

**Dimensi warna**  
Terdapat tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa, yaitu hue, value, dan chroma.

### c. Pencampuran Warna

**Pencampuran warna**

Dari gambar skala pencampuran warna-warna, dapat dijelaskan sebagai berikut

a)Warna primer/pokok terdiri dari warna pokok merah, kuning, biru.

b)Warna sekunder pencampuran 2 warna primer. Hijau (H) = biru & kuning, Jingga (J) = kuning & merah Ungu (U) = merah & biru

c)Warna tersier pencampuran 2 warna sekunder.  
 Coklat kuning (CK) = jingga & hijau  
 Coklat merah (CM) = jingga & ungu.  
 Coklat biru (CB) = hijau & ungu.

d)Warna kuartier pencampuran 2 warna tersier. Coklat jingga (CJ) = coklat kuning & coklat merah. Coklat hijau (CH) = coklat kuning & coklat biru. Coklat ungu (CU) = coklat biru & coklat merah.

### d. Warna dan Artinya

## Warna dan Artinya

**Merah**  
 Cepat, energik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, panas

**Biru**  
 Dingin, pasif sayu, air, laut keyakinan, keagungan, perdamaian, persatuan

**Kuning**  
 Keadaan terang dan hangat gembira, ramah, supel riang dan cerah.

**Hijau**  
 Segar, muda, hidup, kesetiaan, keabadian

**Jingga**  
 Semangat, merdeka, anugerah, bahaya

**Ungu**  
 Keangkuhan, hebesaran, dan kekayaan

Muncar, 18 Juli 2020

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah**

**Guru Mata Pelajaran**

**Mohamad Maliki, S.Pd**  
 NIP. -

**Mutiara Dewi, S.Pd**  
 NIP. -

## LAMPIRAN - LAMPIRAN

### LKPD SISWA

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) DARING DIBERIKAN MELALUI *GRUP WHATSHAP***

### LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

**KELAS :** .....

**HARI/ TANGGAL :** .....

**NAMA KELOMPOK :** .....

**ANGGOTA KELOMPOK :** .....

1.....

### TUJUAN

Melalui LKPD ini secara berkelompok kalian akan melakukan aktivitas

untuk mampu :

1. Mengkonsepkan dasar dasar desain grafis dan nirmana
2. Menggambarkan dasar dasar desain grafis dan nirmana
3. Menentukan dasar dasar desain grafis dan nirmana
4. Merancang desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama
5. Memadukan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama
6. Menciptakan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama

## **PETUNJUK KERJA**

LKPD ini terdiri dari dua kegiatan. Cermati setiap pertanyaan/ instruksi yang diberikan pada LKPD ini. Berdiskusilah secara aktif dalam kelompokmu, kemudian isikan jawaban pada tempat yang disediakan.

## **KEGIATAN 1**

Perhatikan permasalahan berikut !

1. Apakah yang dimaksud nirmana?
2. Sebut dan jelaskan elemen-elemen pada nirmana!
3. Sebut dan jelaskan prinsip dasar desain grafis!
4. Sebutkan empat contoh desain nirmana yang diterapkan pada produk masyarakat!
5. Jelaskan langkah-langkah melakukan pengaturan untuk menduplikasi objek secara berurutan!

## PENILAIAN KETERAMPILAN

### Petunjuk:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Jawablah pada lembar jawaban yang telah disediakan
3. Selesaikan soal berikut dengan singkat dan jelas

### Soal :

1. Buatlah kelompok 2–3 siswa dan carilah tiga contoh desain poster film yang menerapkan prinsip dasar desain! Buatlah laporan analisis Anda pada poster tersebut jika dilihat dari sudut pandang prinsip desain! Presentasikan hasil analisis kelompok Anda.
2. Buatlah desain dengan motif keramik yang memiliki kesinambungan motif antara ubin satu dengan menerapkan prinsip dasar desain grafis dan nirmana!