



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4**  
Jl. Semeru No. 123 Telp/Fax. (0335) 437820 Probolinggo 67224  
Website : smknegeri4-probolinggo.sch.id Email : smkn4.prob@yahoo.com



# PERANGKAT ADMINISTRASI GURU



**MATA PELAJARAN** : DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

**KOMPETENSI KEAHLIAN** : MULTIMEDIA

**KELAS/SEMESTER** : XI / Ganjil

**TAHUN PELAJARAN** : 2020 / 2021

**NAMA GURU** : LUDFI HIDAYAT, S.Kom

**NIP** : 19820117 201101 1 005

## SKL MULTIMEDIA

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Desain Grafis Percetakan</b>
<b>Jam Pelajaran</b>	<b>: 432 JP (@ 45 Menit)</b>

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama
3.2 Menerapkan tipografi sesuai media	4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat
3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi
3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	4.4 Menggambar bentuk dan perspektif
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector
3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	4.6 Mendesain efek pada gambar vektor
3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap
3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap
3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector	4.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector
3.10 Menganalisis ilmu Fotografi	4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi
3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi
3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi	4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi
3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang
3.14 Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar	4.14 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar
3.15 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik <i>zooming</i> dan <i>panning</i>	4.15 Mengambil gambar dengan teknik <i>zooming</i> dan <i>panning</i>
3.16 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik <i>bluring</i>	4.16 Mengambil gambar dengan teknik <i>bluring</i>
3.17 Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi	4.17 Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi
3.18 Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital	4.18 Membuat karya seni fotografi digital
3.19 Mengevaluasi Karya Fotografi	4.19 Membuat Laporan Karya Fotografi



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: smkn4.prob@yahoo.co.id

**PROBOLINGGO**

67224

**SILABUS MATA PELAJARAN**

- Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Probolinggo  
 Bidang Keahlian : Teknik Informasi dan Komunikasi  
 Pogram Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
 Kompetensi Keahlian : Multimedia  
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
 Durasi (Waktu) : 432  
 KI-1 (Sikap Spiritual) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
 KI-2 (Sikap Sosial) : 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 (Pengetahuan) : 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 (Keterampilan) : 1. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja MULTIMEDIA.  
 2. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  
 3. 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.  
 4. 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.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
3.1 Menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Menjelaskan dasar - dasar desain grafis. 3.1.2 Menjelaskan nirmana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dasar - dasar desain grafis</li> <li>Nirmana</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dasar - dasar desain grafis</li> <li>Mengamati nirmana dalam desain grafis</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan:	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	3.1.3 Menjelaskan Estetika desain grafis 4.1.1 Menggunakan dasar - dasar dalam desain grafis. 4.1.2 Menerapkan dasar - dasar desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estetika desain grafis</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang estetika desain grafis</li> <li>Mengidentifikasi komposisi yang estetis</li> <li>Mengomunikasikan hasil desain grafis dan nirnama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	Pendidikan Menengah 2013
3.2 Menerapkan tipografi sesuai media  4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat	3.2.1 Menjelaskan sejarah tipografi. 3.2.2 Menjelaskan prinsip-prinsip tipografi 3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep. 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak desain tipografi. 4.2.2 Menggabungkan prinsip-prinsip typografi menggunakan perangkat lunak yang dipilih.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah tipografi</li> <li>Prinsip tipografi</li> <li>Pembuatan teks untuk keperluan multimedia</li> <li>Software Pengolah Gambar Raster (pixel) Adobe Photoshop</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merumuskan masalah dengan cara mengobservasi perkembangan tipografi</li> <li>Mengumpulkan jenis-jenis font dalam prinsip tipografi</li> <li>Mengolah font dengan software Adobe Photoshop</li> <li>Mempresentasikan hasil pembuatan tipografi yang dibuat</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi  4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi	3.3.1 Menganalisis gambar sketsa dan ilustrasi secara benar 3.3.2 Membandingkan gambar seketsa dan ilustrasi 4.3.1 Membuat dan memanipulasi sketsa dan ilustrasi. 4.3.2 Mengembangkan gambar sketsa dan illustasi dengan software Adobe Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar Sketsa dan Ilustrasi manual dan digital</li> <li>Software Pengolah Gambar Raster (pixel) Adobe Photoshop</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati gambar sketsa dan ilustrasi melalui contoh gambar yang di tampilkan</li> <li>Mengumpulkan data untuk membandingkan gambar seketsa dan illustrator</li> <li>Mengolah gambar sketsa dan illustasi dengan perangkat lunak Adobe Photoshop</li> <li>Mengomunikasikan hasil desain gambar sketsa dan ilustrasi dalam bentuk presentasi</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013

<p>3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif</p> <p>4.4 Menggambar bentuk dan perspektif</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan prinsip gambar bentuk dan perspektif</p> <p>3.4.2 Menetapkan teknik menggambar bentuk dan perspektif</p> <p>3.4.3 Memanipulasi gambar bentuk dan perspektif.</p> <p>4.4.1 Menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop pengolah gambar bentuk dan perspektif</p> <p>4.4.2 Menampilkan hasil bentuk dan perspektif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prinsip menggambar bentuk dan perspektif</li> <li>● Software Pengolah Gambar Raster (pixel) Adobe Photoshop</li> <li>● Produk Cetak dari hasil mengolah gambar raster</li> </ul>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengumpulkan data tentang operator matematika</li> <li>● Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka</li> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka</li> <li>● Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Unjuk kerja</li> <li>● Portofolio</li> </ul>	<p>Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013</p>
<p>3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector</p> <p>4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor</p> <p>3.5.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis vektor</p> <p>4.5.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor</p> <p>4.5.2 Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis vektor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perangkat lunak pengolah gambar</li> <li>● Mengolah gambar vector dengan perangkat lunak</li> <li>● Software Pengolah Gambar vektor Corel Draw</li> </ul>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi</li> <li>● Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok</li> <li>● Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide</li> <li>● Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Unjuk kerja</li> <li>● Portofolio</li> </ul>	<p>Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013</p>

3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vector	3.6.1 Menjelaskan fungsi efek pada gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan efek pada gambar vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manfaat pemberian efek pada gambar vector</li> <li>• Teknik pemberian efek pada gambar vector</li> <li>• Software Pengolah Gambar vektor Corel Draw</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang efek desain gambar vektor.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang efek desain gambar berbasis vektor.</li> <li>• Mengolah data tentang efek desain gambar berbasis vektor.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
4.6 Mendesain efek pada gambar vector	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam efek pada gambar vector. 4.6.2 Menunjukkan efek gambar vector hasil desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software Pengolah Gambar vektor Corel Draw</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang efek desain gambar berbasis vektor.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor.</li> </ul>		
3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	3.7.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis bitmap 3.7.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat lunak pengolah gambar bitmap</li> <li>• Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak</li> <li>• Software Pengolah Gambar vektor Corel Draw</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> <li>• Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis bitmap 4.7.2 Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software Pengolah Gambar vektor Corel Draw</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> </ul>		
3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	3.8.1 Menjelaskan fungsi pemberian efek pada gambar bitmap 3.8.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manfaat efek gambar bitmap</li> <li>• Teknik efek gambar bitmap</li> <li>• Produk Cetak dari hasil</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang efek manipulasi gambar.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar.</li> <li>• Mengolah data tentang efek manipulasi</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
4.8 Mendesain efek pada	4.8.1 Membandingkan efek manipulasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang efek manipulasi</li> </ul>		

gambar bitmap	pada gambar bitmap 4.8.2 Menunjukkan efek gambar hasil manipulasi	mengolah gambar vektor		gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar.		
3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector  4.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector	3.9.1 Menguraikan karakteristik desain vector dan bitmap 3.9.2 Menyusun kriteria penilaian desain vector dan bitmap  4.9.1 Melakukan penilaian terhadap desain bitmap dan vector 4.9.2 Menyusun laporan penilaian	• Desain bitmap dan vector • Produk Cetak gabungan dari hasil mengolah gambar raster (pixel) dan vektor	36	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang karakteristik desain vector dan bitmap. • Mengumpulkan data tentang karakteristik desain vector dan bitmap. • Mengolah data tentang karakteristik desain vector dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang karakteristik desain vector dan bitmap.	Pengetahuan: • Tes tertulis Keterampilan: • Unjuk kerja • Portofolio	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
3.10 Menganalisis ilmu Fotografi  4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi	3.10.1 Menjelaskan pengertian, sejarah dan jenis-jenis fotografi 3.10.2 Menyusun kriteria penilaian fotografi  4.10.1 Melakukan penilaian terhadap jenis-jenis fotografi 4.10.2 Menyusun laporan penilaian fotografi	<b>Pengenalan Fotografi</b> • Pengertian fotografi • Sejarah fotografi • Jenis-jenis fotografi	12	• Mengamati ciri-ciri setiap jenis fotografi • Mendiskusikan perkembangan fotografi • Mencari informasi berkaitan dengan perkembangan fotografi • Mengelompokkan berbagai foto sesuai dengan jenisnya • Menganalisis berbagai jenis fotografi • Membuat laporan tertulis	Pengetahuan: • Tes tertulis Keterampilan: • Unjuk kerja • Portofolio	Buku Desain Grafis Direktorat Jendral Pendidikan Menengah 2013
3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	3.11.1 Menjelaskan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi 3.11.2 Menjelaskan fungsi bagian kamera dan alat bantu fotografi	<b>Jenis-jenis kamera</b> • Compact digital • Prosumer • Bridge camera • Consumer DSLR	24	• Mengamati jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi • Membuat table fungsi alat bantu fotografi • Mencari informasi detail sebuah kamera (jenis, ciri-ciri, penggunaan) dan alat bantu	Pengetahuan: • Tes tertulis Keterampilan: • Unjuk kerja • Portofolio	• Buku teks pelajaran • Lembar Kerja • Kamera

4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	4.11.1 Mengoperasikan kamera dan alat bantu fotografi 4.11.2 Menunjukkan penggabungan kamera dengan alat bantu fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirrorless</li> <li>• Semi pro DSLR</li> <li>• Boutique camera</li> <li>• Medium format DSLR</li> </ul> <p><b>Alat bantu fotografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tripod / Monopod</li> <li>• Filter, trigger, dll</li> <li>• Alat bantu cahaya</li> </ul>		fotografi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis penggunaannya berbagai jenis kamera dan alat bantu fotografi untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</li> <li>• Mendiskusikan ciri-ciri perbedaan antar jenis kamera satu dengan kamera yang lain</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan alat bantu fotografi untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</li> <li>• Membuat laporan tertulis</li> </ul>		digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat bantu fotografi</li> <li>• Media cetak (majalah/Koran)</li> </ul>
3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi  4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi	3.12.1 Menjelaskan fungsi bagian kamera sesuai SOP (manual book) 3.12.2 Menjelaskan cara perawatan alat bantu fotografi  4.12.1 Menunjukkan fungsi kamera sesuai SOP (manual book) 4.12.2 Menunjukkan cara merawat alat bantu fotografi	<p><b>Pengoperasian kamera digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengoperasian kamera saku</li> <li>• Pengoperasian kamera DSLR</li> </ul> <p><b>Perawatan peralatan fotografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perawatan kamera</li> <li>• Perawatan lensa</li> <li>• Perawatan baterai</li> <li>• Perawatan media penyimpan</li> <li>• Perawatan tas kamera</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pengoperasian kamera saku dan digital</li> <li>• Mengamati proses perawatan terhadap peralatan fotografi</li> <li>• Mendiskusikan hal-hal pokok dalam pengoperasian kamera digital</li> <li>• Mendiskusikan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi jika perawatan peralatan tidak dilaksanakan sesuai prosedur</li> <li>• Mendiskusikan apa saja yang harus dicantumkan dalam kartu perawatan peralatan</li> <li>• Melakukan perawatan terhadap berbagai peralatan fotografi</li> <li>• Membuat kartu dan jadwal perawatan peralatan</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu fotografi</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartu perawatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis prosedur pengoperasian kamera dan dibandingkan dengan manual book</li> <li>• Menganalisis dampak perawatan peralatan terhadap fungsi peralatan</li> <li>• Membuat laporan tertulis</li> </ul>		
3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	3.13.1 Menjelaskan sudut pengambilan gambar 3.13.2 Menjelaskan ukuran bidang pengambilan gambar	<b>Sudut pengambilan gambar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bird eye</li> <li>• High angle</li> <li>• Eye level</li> <li>• Low angle</li> <li>• Frog eye</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara melakukan pemotretan dengan sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pandang tertentu</li> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pandang tertentu</li> <li>• Mendiskusikan efek variasi sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pandang terhadap foto yang dihasilkan</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pandang</li> <li>• Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pandang</li> <li>• Membuat laporan tertulis</li> <li>• Mempresentasikan foto-foto hasil pemotretan</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu fotografi</li> </ul>
4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang	4.13.1 Menerapkan sudut pengambilan gambar dan ukuran bidang pengambilan gambar 4.13.2 Mengoperasikan kamera untuk menerapkan sudut dan bidang pengambilan gambar	<b>Ukuran bidang pandang pengambilan gambar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extreme close up</li> <li>• Close up</li> <li>• Medium close up</li> <li>• Mid shot</li> <li>• Head shot</li> <li>• Medium shot</li> <li>• Long shot</li> </ul>				

<p>3.14 Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar</p>	<p>3.14.1 Menjelaskan dasar tata cahaya 3.14.2 Menjelaskan efek cahaya 3.14.3 Menyiapkan operasional lighting</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Lighting</li> <li>• Peralatan Lighting</li> <li>• Teknik pencahayaan</li> <li>• Fungsi Pencahayaan</li> <li>• Sifat Cahaya:</li> </ul>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati alat bantu pencahayaan fotografi</li> <li>• Mendiskusikan alat bantu pencahayaan fotografi</li> <li>• Membuat table fungsi alat bantu pencahayaan fotografi</li> <li>• Mencari informasi detail sebuah alat bantu pencahayaan fotografi</li> <li>• Menganalisis penggunaan berbagai jenis alat bantu pencahayaan fotografi</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan alat bantu pencahayaan fotografi untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</li> <li>• Menganalisis alat bantu fotografi serta penggunaannya untuk memperoleh gambar dengan kriteria tertentu</li> <li>• Membuat laporan tertulis</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu cahaya fotografi</li> </ul>
<p>4.14 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar</p>	<p>4.14.1 Menerapkan tata cahaya dalam pengambilan gambar 4.14.2 Menggunakan efek cahaya dalam pengambilan gambar 4.14.3 Mengoperasikan peralatan pencahayaan</p>	<p><b>SumberPencahayaan</b> a. Natural Light b. Artificial Light <b>Jenis Pencahayaan</b> 1. Direct/Langsung 2. Diffused Light <b>Kualitas Lighting</b> 1.Hard Light 2.Soft Light</p>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan variasi zooming dan panning</li> <li>• Mendiskusikan efek zooming dan panning terhadap foto yang dihasilkan</li> <li>• Mendiskusikan nilai perbesaran yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan variasi nilai perbesaran</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan teknik</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu fotografi</li> </ul>
<p>3.15 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik zooming dan panning</p>	<p>3.15.1 Menjelaskan prosedur teknik zooming dan panning 3.15.2 Menyiapkan kamera untuk pengambilan gambar dengan teknik zooming dan panning</p>	<p><b>Zooming dan Panning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoom</li> <li>• Panning</li> </ul>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan variasi zooming dan panning</li> <li>• Mendiskusikan efek zooming dan panning terhadap foto yang dihasilkan</li> <li>• Mendiskusikan nilai perbesaran yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan variasi nilai perbesaran</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan teknik</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu fotografi</li> </ul>
<p>4.15 Mengambil gambar dengan teknik zooming dan</p>	<p>4.15.1 Menerapkan prosedur teknik zooming dan panning 4.15.2 Mengoperasikan kamera untuk</p>	<p><b>Zooming dan Panning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoom</li> <li>• Panning</li> </ul>	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan variasi zooming dan panning</li> <li>• Mendiskusikan efek zooming dan panning terhadap foto yang dihasilkan</li> <li>• Mendiskusikan nilai perbesaran yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan variasi nilai perbesaran</li> <li>• Melakukan pemotretan dengan teknik</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk kerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kamera digital</li> <li>• Alat bantu fotografi</li> </ul>

panning	pengambilan gambar dengan teknik zooming dan panning			panning		
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis hasil pemotretan dengan teknik zooming dan panning</li> <li>Membuat laporan tertulis</li> </ul>		
3.16 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik bluring	3.16.1 Menjelaskan prosedur teknik bluring 3.16.2 Menyiapkan kamera untuk pengambilan gambar dengan teknik bluring	<b>Bluring</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Setting aperture</li> <li>Setting shutter speed</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati hasil pemotretan dengan teknik bluring</li> <li>Mengamati cara melakukan pemotretan dengan teknik bluring</li> <li>Mendiskusikan syarat/kondisi untuk menghasilkan foto bluring</li> <li>Melakukan pemotretan dengan teknik bluring</li> <li>Menganalisis hasil pemotretan dengan teknik bluring</li> <li>Membuat laporan tertulis</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Kamera digital</li> <li>Alat bantu fotografi</li> </ul>
4.16 Mengambil gambar dengan teknik bluring	4.16.1 Menerapkan prosedur teknik bluring 4.16.2 Mengoperasikan kamera untuk pengambilan gambar dengan teknik bluring					
3.17 Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi	3.17.1 Menjelaskan aturan komposisi 3.17.2 Menyusun kriteria komposisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komposisi gambar</li> <li>Aturan Komposisi</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati hasil pemotretan</li> <li>Mendiskusikan komposisi hasil pemotretan</li> <li>Melakukan pemotretan dengan komposisi</li> <li>Menganalisis hasil pemotretan</li> <li>Membuat laporan tertulis</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Album foto</li> </ul>
4.17 Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi	4.17.1 Melakukan pengambilan gambar dengan komposisi 4.17.2 Menyusun laporan penilaian komposisi fotografi					

3.18 Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital	3.18.1 Menjelaskan pembuatan sebuah karya seni fotografi digital 3.18.2 Menyiapkan sebuah karya seni fotografi digital	• Karya Seni Fotografi	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati karya seni fotografi digital</li> <li>Mendiskusikan karya seni fotografi digital</li> <li>Menghasilkan karya seni fotografi digital</li> <li>Menganalisis hasil pemotretan</li> <li>Membuat laporan tertulis</li> <li>Mempresentasikan karya seni fotografi digital</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Kamera digital</li> </ul>
4.18 Membuat karya seni fotografi digital	4.18.1 Melakukan pengambilan gambar karya seni fotografi digital					
3.19 Mengevaluasi karya fotografi	3.18.1 Menjelaskan kriteria sebuah karya seni fotografi	• Album karya fotografi edit atau non edit	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati beberapa karya seni fotografi</li> <li>Mendiskusikan karya seni fotografi</li> <li>Melakukan pemotretan karya seni fotografi</li> <li>Menganalisis hasil pemotretan</li> <li>Mempresentasikan karya seni fotografi</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku teks pelajaran</li> <li>Lembar Kerja</li> <li>Karya Foto</li> </ul>
4.19 Membuat laporan karya fotografi	4.18.1 Melakukan pengambilan gambar karya seni fotografi					

### Keterangan Pengisian Format Silabus

Nama Sekolah : diisi nama SMK yang bersangkutan.

Bidang Keahlian : diisi nama Bidang Keahlian sesuai Spektrum Keahlian PMK berdasarkan Perdirjen Nomor 06/D.D5/KK/2018

Kompetensi Keahlian : diisi nama Kompetensi Keahlian sesuai Spektrum Keahlian PMK berdasarkan Perdirjen Nomor 06/D.D5/KK/2018

Mata Pelajaran : diisi nama mata pelajaran sesuai Struktur Kurikulum berdasarkan Perdirjen Nomor 07/D.D5/KK/2018

Durasi (Waktu) : diisi jumlah waktu mata pelajaran secara keseluruhan berdasarkan Perdirjen Nomor 07/D.D5/KK/2018

KI-1 : diisi rumusan Kompetensi Inti 1 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-2 : diisi rumusan Kompetensi Inti 2 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-3 : diisi rumusan Kompetensi Inti 3 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-4 : diisi rumusan Kompetensi Inti 4 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

Kolom 1: diisi nomor dan rumusan pasangan KD yang dipindahkan dari format KI dan KD mata pelajaran yang bersangkutan.

Kolom 2: diisi dengan rumusan IPK yang merupakan rincian standar minimal kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Kolom 3: diisi dengan Materi Pokok yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk menguasai KD berdasarkan IPK. Khusus untuk materi mata pelajaran peminatan kejuruan (C2 dan C3) dapat mempertimbangkan KUK dan batasan variabel/lingkup variabel/*range of variabel* SKK yang diacu.

Kolom 4: diisi dengan Alokasi Waktu jam pelajaran (@45 menit) yang disediakan untuk mempelajari pasangan KD.

Kolom 5: diisi dengan pokok-pokok proses pembelajaran berpendekatan saintifik sesuai dengan karakteristik pasang KD.

Kolom 6: diisi dengan Aspek dan Teknik Penilaian yang disarankan.

Kolom 7: diisi dengan sumber belajar atau referensi yang digunakan



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4.prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Probolinggo  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu : 12 JP ( @ 45 Menit )  
KD / Materi : Menerapkan Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana, **mengidentifikasi** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana, **mengetahui komponen** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab.**

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Dasar - dasar, Nirmana dan Estetika Desain Grafis melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4.prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Probolinggo  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu : 24 JP ( @ 45 Menit )  
KD / Materi : Menerapkan Tipografi sesuai media

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Sejarah, Prinsip – prinsip dan Konsep Typografi, **mengidentifikasi** Sejarah, Prinsip – prinsip dan Konsep Typografi, **mengetahui komponen** Sejarah, Prinsip – prinsip dan Konsep Typografi secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Sejarah, Prinsip – prinsip dan Konsep Typografi dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

**B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2 - 3**

**Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )**

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Sejarah, Prinsip – prinsip dan Konsep Typografi melalui Media Interaktif

**Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )**

1. Guru menentukan tema projek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

**Kegiatan Penutup ( 40 Menit )**

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

**C. Penilaian Pembelajaran**

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.probol@yahoo.co.id](mailto:smkn4.probol@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Probolinggo  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu : 24 JP ( @ 45 Menit )  
KD / Materi : Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop, **mengidentifikasi** Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop, **mengetahui komponen** Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

### **B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 4 - 5**

#### **Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )**

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop melalui Media Interaktif

#### **Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )**

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### **Kegiatan Penutup ( 40 Menit )**

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### **C. Penilaian Pembelajaran**

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.probol@yahoo.co.id](mailto:smkn4.probol@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Menggambar Bentuk dan Perspektif menggunakan Adobe Photoshop, **mengidentifikasi** Menggambar Bentuk dan Perspektif menggunakan Adobe Photoshop, **mengetahui komponen** Menggambar Bentuk dan Perspektif menggunakan Adobe Photoshop, **menerapkan layout dan komposisi** Menggambar Bentuk dan Perspektif menggunakan Adobe Photoshop dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab.**

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 6 - 7

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Menggambar Bentuk dan Perspektif menggunakan Adobe Photoshop melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4.prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Perangkat lunak Pengolah Gambar Vektor Corel Draw (Adobe Illustrator), **mengidentifikasi** Perangkat lunak Pengolah Gambar Vektor Corel Draw (Adobe Illustrator), **mengetahui komponen** Perangkat lunak Pengolah Gambar Vektor Corel Draw (Adobe Illustrator) secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Perangkat lunak Pengolah Gambar Vektor Corel Draw (Adobe Illustrator) dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab.**

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 8 - 9

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Perangkat lunak Pengolah Gambar Vektor Corel Draw (Adobe Illustrator) melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.probol@yahoo.co.id](mailto:smkn4.probol@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Vektor, **mengidentifikasi** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Vektor, **mengetahui komponen** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Vektor secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Vektor dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab.**

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 10 - 11

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Manfaat dan Teknik Efek Gambar Vektor melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.probol@yahoo.co.id](mailto:smkn4.probol@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Corel Draw (Adobe Illustrator), **mengidentifikasi** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana, **mengetahui komponen** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 12 - 13

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Corel Draw (Adobe Illustrator) melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.probol@yahoo.co.id](mailto:smkn4.probol@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Bitmap, **mengidentifikasi** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Bitmap, **mengetahui komponen** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Bitmap secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Manfaat dan Teknik Efek Gambar Bitmap dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 14 - 15

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Manfaat dan Teknik Efek Gambar Bitmap melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4.prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Desain berbasis Bitmap dan Vector, **mengidentifikasi** Desain berbasis Bitmap dan Vektor, **mengetahui komponen** Desain berbasis Bitmap dan Vector secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Desain berbasis Bitmap dan Vektor dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 16 - 17

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Desain berbasis Bitmap dan Vektor dan Gabungan keduanya melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema proyek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: smkn4.prob@yahoo.co.id

**PROBOLINGGO**

67224

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

---

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Probolinggo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 24 JP ( @ 45 Menit )
KD / Materi	: Menganalisis ilmu Fotografi

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning* peserta didik dapat **mengetahui** Pengertian, Sejarah dan Jenis Fotografi, **mengidentifikasi** Pengertian, Sejarah dan Jenis Fotografi, **mengetahui komponen** Dasar - Dasar Desain Grafis dan Nirmana secara mandiri, **menerapkan layout dan komposisi** Pengertian, Sejarah dan Jenis Fotografi dengan **metode diskusi kelompok, tanya jawab dan penugasan** serta mengembangkan nilai karakter **kreatif, kemandirian, santun, ketelitian, tanggung jawab**.

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 18 - 19

#### Kegiatan Pendahuluan ( 40 Menit )

1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan dan memberi motivasi kepada peserta didik.
3. Guru memberi apersepsi dan stimulus tentang Pengertian, Sejarah dan Jenis Fotografi melalui Media Interaktif

#### Kegiatan Pendahuluan ( 450 Menit )

1. Guru menentukan tema projek / karya tiap peserta didik.
2. Guru memberikan langkah – langkah membuat project / karya ke peserta didik.
3. Guru mendampingi, memberi masukan dan melakukan penilaian ke peserta didik.

#### Kegiatan Penutup ( 40 Menit )

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator melalui hasil praktek peserta didik.
3. Guru memberikan tugas rumah kepeserta didik untuk membuat project video tutorial sebuah konsep desain.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.
5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup dan memberi salam.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis ( Essay dan Pilihan Ganda) Peserta Didik
  - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan Cara Pengerjaan dan Hasil Project / Karya Peserta Didik.
2. Instrumen Penilaian

Jika penjelasan benar skor maksimum 50  
Jika pilihan ganda benar skor maksimum 50  
Nilai akhir merupakan penjumlahan skor = 100

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M  
NIP. 19691224 200003 1 003

LUDFI HIDAYAT, S. Kom  
NIP. 19820117 201101 1 005





### KRITERIA PENCAPAIAN KOMPETENSI (KPK)

**Nama Sekolah** : SMK Negeri 4 Probolinggo  
**Mata Pelajaran** : DESAIN GRAFIS PERCETAKAN  
**Kompetensi Keahlian** : MULTIMEDIA  
**Kelas/Semester** : XI / 1  
**Tahun Pelajaran** : 2020 / 2021

**Kompetensi Inti** :

**Pengetahuan**

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.

**Keterampilan**

- 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.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Standar Ketuntasan Minimal			KPK
			Kompleksitas	Daya Dukung	Intake	
1	3.1 Menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Menjelaskan dasar - dasar desain grafis.	70	85	75	76.6667
		3.1.2 Menjelaskan nirmana	70	85	75	76.6667
		3.1.3 Menjelaskan Estetika desain grafis	70	85	75	76.6667
	<b>KD 3.1</b>					<b>76.6667</b>
	4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	4.1.1 Menggunakan dasar - dasar dalam desain grafis.	70	85		77.5
		4.1.2 Menerapkan dasar - dasar desain grafis	70	85		77.5
<b>KD 4.1</b>					<b>77.5</b>	
2	3.2 Menerapkan tipografi sesuai media	3.2.1 Menjelaskan sejarah tipografi.	70	90	75	78.3333
		3.2.2 Menjelaskan prinsip-prinsip tipografi	70	90	75	78.3333
		3.2.3 Menguraikan ide menjadi konsep.	65	90	75	76.6667
	<b>KD 3.2</b>					<b>77.7778</b>
	4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat	4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak desain tipografi.	70	90	75	78.3333
		4.2.2 Menggabungkan prinsip-prinsip typografi menggunakan perangkat lunak yang dipilih.	70	90	75	78.3333
<b>KD 4.2</b>					<b>78.3333</b>	
3	3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	3.3.1 Menganalisis gambar sketsa dan ilustrasi secara benar	65	85	75	75
		3.3.2 Membandingkan gambar seketsa dan ilustrasi	65	85	75	75
		<b>KD 3.3</b>				
	4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi	4.3.1 Membuat dan memanipulasi sketsa dan ilustrasi.	60	90	75	75
		4.3.2 Mengembangkan gambar sketsa dan ilustrasi	60	90	75	75
		<b>KD 4.3</b>				
4	3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1 Menjelaskan prinsip gambar bentuk dan perspektif	70	80	75	75
		3.4.2 Menetapkan teknik menggambar bentuk dan perspektif	70	80	75	75
		3.4.3 Memanipulasi gambar bentuk dan perspektif.	65	80	75	73.3333
	<b>KD 3.4</b>					<b>74.4444</b>
	4.4 Menggambar bentuk dan perspektif	4.4.1 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bentuk dan perspektif.	60	90	80	76.6667
		4.4.2 Menampilkan hasil bentuk dan perspektif.	60	90	75	75
<b>KD 4.4</b>					<b>75.8333</b>	
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor	60	90	75	75	
	3.5.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis vektor	60	90	75	75	



5	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	<b>KD 3.5</b>				<b>75</b>
		4.5.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor	60	90	75	75
		4.5.2 Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis vektor	65	90	75	76.6667
<b>KD 4.5</b>					<b>75.8333</b>	
6	3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi efek pada gambar vektor.	60	90	80	76.6667
		3.6.2 Membandingkan efek pada gambar vector	70	90	80	80
		<b>KD 3.6</b>				<b>78.3333</b>
	4.6 Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam efek pada gambar vector.	60	90	80	76.6667
		4.6.2 Menunjukkan efek gambar vector hasil desain	70	90	80	80
<b>KD 4.6</b>					<b>78.3333</b>	
7	3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	3.7.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks	70	90	75	78.3333
		3.7.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	70	90	75	78.3333
		<b>KD 3.7</b>				<b>78.3333</b>
	4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis bitmap	70	90	75	78.3333
		4.7.2 Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	75	90	75	80
<b>KD 4.7</b>					<b>79.1667</b>	
8	3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	3.8.1 Menjelaskan fungsi pemberian efek pada gambar bitmap	65	90	80	78.3333
		3.8.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar	70	90	80	80
		<b>KD 3.8</b>				<b>79.1667</b>
	4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap	4.8.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar bitmap	60	85	80	75
		4.8.2 Menunjukkan efek gambar hasil manipulasi	70	85	80	78.3333
<b>KD 4.8</b>					<b>76.6667</b>	
9	3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector	3.9.1 Menguraikan karakteristik desain vector dan bitmap	75	85	85	81.6667
		3.9.2 Menyusun kriteria penilaian desain vector dan bitmap	75	85	85	81.6667
		<b>KD 3.9</b>				<b>81.6667</b>
	4.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector	4.9.1 Melakukan penilaian terhadap desain bitmap dan vector	80	80	90	83.3333
		4.9.2 Menyusun laporan penilaian	80	80	90	83.3333
<b>KD 4.9</b>					<b>83.3333</b>	
10	3.10 Menganalisis ilmu Fotografi	3.9.1 Menjelaskan pengertian Fotografi	75	85	85	81.6667
		3.9.2 Menjelaskan Prinsip kerja Fotografi	75	85	85	81.6667
		<b>KD 3.10</b>				<b>81.6667</b>
	4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi	4.9.1 Melakukan penilaian terhadap Editing hasil Fotografi	80	80	90	83.3333
		4.9.2 Menyusun laporan penilaian	80	80	90	83.3333
<b>KD 4.10</b>					<b>83.3333</b>	

KPK PENGETAHUAN  
KPK KETERAMPILAN

77.805556  
78.333333

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

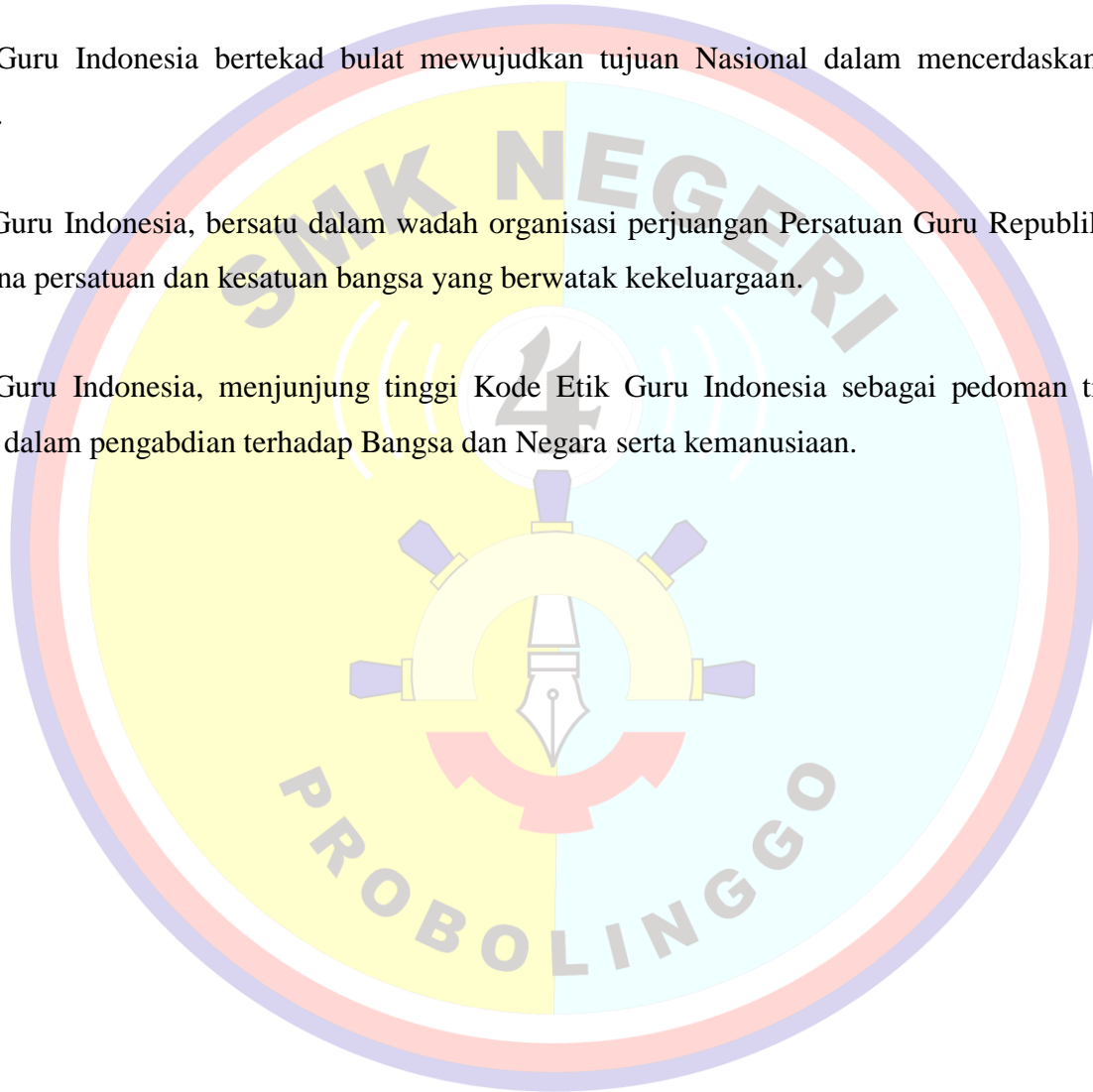
**LUDFI HIDAYAT, S.Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005

# KODE ETIK GURU INDONESIA

1. Guru berbakti membimbing peserta didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan dan berjiwa Pancasila.
2. Guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing.
3. Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan, tetapi menghindarkan diri dari segala bentuk penyalahgunaan.
4. Guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan peserta didik.
5. Guru memelihara hubungan dengan masyarakat di sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan.
6. Guru secara pribadi dan bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya.
7. Guru menciptakan dan memelihara hubungan antar sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun di dalam hubungan keseluruhan.
8. Guru secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian.
9. Guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijaksanaan pemerintah dalam bidang pendidikan.

# IKRAR GURU INDONESIA

1. Kami Guru Indonesia, adalah insan pendidik Bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kami Guru Indonesia adalah pengemban dan pelaksana cita-cita Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, pembela dan pengamal Pancasila yang setia kepada Undang-Undang Dasar 1945.
3. Kami Guru Indonesia bertekad bulat mewujudkan tujuan Nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.
4. Kami Guru Indonesia, bersatu dalam wadah organisasi perjuangan Persatuan Guru Republik Indonesia, membina persatuan dan kesatuan bangsa yang berwatak kekeluargaan.
5. Kami Guru Indonesia, menjunjung tinggi Kode Etik Guru Indonesia sebagai pedoman tingkah laku profesi dalam pengabdian terhadap Bangsa dan Negara serta kemanusiaan.



# TATA TERTIB GURU SMK NEGERI 4 PROBOLINGGO

## **KEHADIRAN**

1. Guru dan pegawai hadir di sekolah paling lambat pukul 06.45 WIB
2. Guru dan pegawai absen daftar hadir menggunakan finger print pada waktu datang, paling lambat 06.45 WIB, dan pada waktu pulang, paling awal 15.15 WIB.
3. Guru dan pegawai hadir dan absen daftar hadir pada acara peringatan Hari Besar Nasional dan Keagamaan yang dilaksanakan di luar jam dinas dan atau di luar sekolah.
4. Guru dan pegawai apabila berhalangan hadir memberi tahu secara tertulis kepada Kepala Sekolah.
5. Guru dan pegawai apabila berhalangan hadir karena sakit lebih dari tiga hari disertai dengan surat keterangan dokter.
6. Guru dan pegawai apabila berhalangan hadir karena cuti setelah mendapat rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kabupaten.
7. Guru dan pegawai apabila terlambat hadir atau meninggalkan sekolah pada waktu jam dinas harus melapor atau minta izin kepada Kepala Sekolah atau wakil kepala sekolah (jika kepala sekolah tidak berada di tempat) dan guru piket.

## **PAKAIAN KERJA**

1. Hari Senin berpakaian dinas harian warna khaki.
2. Hari Selasa dan Jumat berpakaian batik
3. Hari Rabu berpakaian kemeja warna putih, rok/celana warna hitam atau gelap;
4. Hari Kamis berpakaian seragam khas SMK Negeri 4 Probolinggo (kecuali hari Kamis pertama setiap bulan berpakaian adat daerah)
5. Pakaian KORPRI digunakan pada saat peringatan hari KORPRI atau ketentuan yang diarahkan oleh panitia penyelenggara acara;
6. Pakaian seragam dilengkapi Nama Pegawai, Tanda Pengenal, (Pin KORPRI bagi PNS/ASN);

## **TUGAS DAN KEWAJIBAN GURU**

1. Guru memahami dan melaksanakan kurikulum sekolah, tupoksi, serta tugas tambahan yang diberikan;
2. Guru membuat/memiliki alokasi waktu pengajaran dalam satu tahun, kalender pendidikan, standar isi, program tahunan, program semester, silabus, bahan ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM), agenda kegiatan belajar mengajar, daftar hadir peserta didik, daftar nilai dan jadwal mengajar yang disahkan oleh Kepala Sekolah;

3. Guru memanfaatkan waktu di luar jam pembelajaran tatap muka untuk melengkapi dokumen pendukung pembelajaran;
4. Guru hadir tepat waktu yang telah ditentukan, dan memberikan ulangan/ujian/tes dan tugas, serta remedial sesuai kebutuhan, tiap standar kompetensi.
5. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik setelah memeriksa hasil ujian;
6. Guru yang berhalangan hadir agar mengirimkan tugas atau pekerjaan peserta didik untuk diwakili oleh guru piket;
7. Guru wajib mengenal tabiat/tingkah laku/karakter peserta didik;
8. Guru wajib ikut membina pelaksanaan 7K (Kebersihan, Keamanan, Ketertiban, Keindahan, Kekeluargaan, Kerindangan, dan Keimanan);
9. Guru wajib berusaha menyelamatkan peserta didik dari perbuatan kriminal berupa perkelahian, pemerasan dan kekerasan lainnya;
10. Guru wajib mengutamakan tugas dan kewajiban sekolah dan satuan administrasi pangkal (satmikal);
11. Guru wajib menjunjung tinggi martabat profesinya;
12. Guru wajib melaksanakan tugas dengan tertib, rapi dan bertanggung jawab
13. Guru wajib menjadi contoh yang baik dalam tingkah laku, tutur kata dan tata rias;
14. Guru wajib memelihara dan menjaga alat-alat perlengkapan sekolah sebaik-baiknya agar dapat bermanfaat untuk bersama;
15. Guru wajib membina hubungan baik dengan guru, pegawai, peserta didik, orang tua dan masyarakat;
16. Guru berpartisipasi dalam semua kegiatan sekolah baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler;
17. Guru dilarang membawa anak waktu mengajar di kelas;
18. Guru selalu membimbing, menjaga ketertiban dan kenyamanan, peserta didik dalam KBM;
19. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib ini, mengacu pada peraturan pemerintah, dan perkembangan kebijakan pemerintah terbaru serta mengacu pada budaya dan kearifan, serta budi pekerti yang berlaku di daerah, dan akan diatur oleh Kepala Sekolah.

# PEMBIASAAN GURU SMK NEGERI 4 PROBOLINGGO

Pengembangan karakter peserta didik dapat dilakukan dengan membiasakan perilaku positif tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Pembiasaan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang, baik dilakukan secara bersama-sama ataupun sendiri-sendiri. Hal tersebut juga akan menghasilkan suatu kompetensi. Pengembangan karakter melalui pembiasaan ini dapat dilakukan secara terjadwal atau tidak terjadwal baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan pembiasaan di sekolah terdiri atas kegiatan Rutin, Spontan, Terprogram dan Keteladanan.

## 1. Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan secara reguler dan terus menerus di sekolah. Tujuannya untuk membiasakan siswa melakukan sesuatu dengan baik.

Kegiatan pembiasaan yang termasuk kegiatan rutin adalah sebagai berikut:

- Apel Pagi dan Apel siang
- Sholat Dhuha Berjamaah
- Membaca Surat-surat pemdek bersama di pagi hari
- Berdoa sebelum memulai kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik berdoa sebelum memulai segala aktifitas. Kegiatan dilaksanakan setiap pagi secara terpusat dari ruang informasi dimana pada setiap pagi dengan petugas yang terjadwal
- Sholat dhuhur berjamaah
- Berdoa di akhir pelajaran
- Infaq siswa
- Kebersihan kelas

## 2. Kegiatan Spontan

Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh waktu, tempat dan ruang. Hal ini bertujuan memberikan pendidikan secara spontan, terutama dalam membiasakan bersikap sopan santun, dan sikap terpuji lainnya. Contoh:

- Membiasakan mengucapkan salam dan bersalaman kepada guru, karyawan dan sesama siswa
- Membiasakan bersikap sopan santun
- Membiasakan membuang sampah pada tempatnya
- Membiasakan antre
- Membiasakan menghargai pendapat orang lain
- Membiasakan minta izin masuk/keluar kelas atau ruangan
- Membiasakan menolong atau membantu orang lain

- Membiasakan menyalurkan aspirasi melalui media yang ada di sekolah, seperti majalah dinding dan kotak curhat BK
- Membiasakan konsultasi kepada guru pembimbing atau guru lain sesuai kebutuhan

### 3. Kegiatan Terprogram

Kegiatan terprogram ialah kegiatan yang dilaksanakan secara bertahap disesuaikan dengan kalender pendidikan atau jadwal yang telah ditetapkan. Membiasakan kegiatan ini artinya membiasakan siswa dan personil sekolah sesuai kemampuan dan bidang masing-masing. Contohnya :

- Kegiatan classmeeting
- Kegiatan memperingati hari-hari besar nasional
- Kegiatan kunjungan industri
- Kegiatan *one day sailing* untuk bidang keahlian kemaritiman
- Kegiatan ini dilakukan setiap hari di sekolah sebelum pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk membiasakan diri dan meningkatkan kedisiplinan siswa. Kegiatan ini telah terjadwal sebagai berikut:
  1. Hari Senin (Upacara Bendera)
  2. Hari Selasa (Apel)
  3. Hari Rabu (Apel)
  4. Hari Kamis (Apel)
  5. Hari Jum'at (Apel, Jumat Bersih dan Sholat Jumat Berjamaah)

### 4. Kegiatan Keteladanan

Kegiatan keteladanan yaitu kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari yang dapat dijadikan contoh. Contohnya :

- Membiasakan berpakaian rapi
- Membiasakan datang tepat waktu
- Membiasakan berbahasa dengan baik
- Membiasakan rajin membaca
- Membiasakan bersikap ramah

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Mengetahui  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

## KALENDER AKADEMIK SMK NEGERI 4 PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Juli 2020					
Senin		6	13	20	27
Selasa		7	14	21	28
Rabu	1	8	15	22	29
Kamis	2	9	16	23	30
Jum'at	3	10	17	24	31
Sabtu	4	11	18	25	
Minggu	5	12	19	26	

**1-11 Juli** : Libur Semester Genap 19/20  
**13-15 Juli** : Kegiatan MPLS Kelas X  
**31 Juli** : Idul Adha

Agustus 2020					
Senin		3	10	17	24/31
Selasa		4	11	18	25
Rabu		5	12	19	26
Kamis		6	13	20	27
Jum'at		7	14	21	28
Sabtu	1	8	15	22	29
Minggu	2	9	16	23	30

**17 Agustus** : Peringatan Kemerdekaan RI  
**20-21 Agustus** : Tahun Baru Hijriah 1442

September 2020					
Senin		7	14	21	28
Selasa	1	8	15	22	29
Rabu	2	9	16	23	30
Kamis	3	10	17	24	
Jum'at	4	11	18	25	
Sabtu	5	12	19	26	
Minggu	6	13	20	27	

Oktober 2020					
Senin		5	12	19	26
Selasa		6	13	20	27
Rabu		7	14	21	28
Kamis	1	8	15	22	29
Jum'at	2	9	16	23	30
Sabtu	3	10	17	24	31
Minggu	4	11	18	25	

**5-9 Oktober** : KTS/PTS  
**28-30 Oktober** : Maulud Nabi Muhammad SAW

Nopember 2020					
Senin		2	9	16	23
Selasa		3	10	17	24
Rabu		4	11	18	25
Kamis		5	12	19	26
Jum'at		6	13	20	27
Sabtu		7	14	21	28
Minggu	1	8	15	22	30

Desember 2020					
Senin		7	14	21	28
Selasa	1	8	15	22	29
Rabu	2	9	16	23	30
Kamis	3	10	17	24	31
Jum'at	4	11	18	25	
Sabtu	5	12	19	26	
Minggu	6	13	20	27	

**10-17 Desember** : PAS Ganjil 2020/2021  
**23 Desember** : Penyerahan Raport  
**24-25 Desember** : Hari Raya Natal  
**28-1 Januari** : Libur Semester Ganjil

Januari 2021					
Senin		4	11	18	25
Selasa		5	12	19	26
Rabu		6	13	20	27
Kamis		7	14	21	28
Jum'at	1	8	15	22	29
Sabtu	2	9	16	23	30
Minggu	3	10	17	24	31

**1 Januari** : Tahun Baru Masehi

Pebruari 2021					
Senin	1	8	15	22	
Selasa	2	9	16	23	
Rabu	3	10	17	24	
Kamis	4	11	18	25	
Jum'at	5	12	19	26	
Sabtu	6	13	20	27	
Minggu	7	14	21	28	

**12 Pebruari** : Tahun Baru Imlek 2572

Maret 2021					
Senin	1	8	15	22	29
Selasa	2	9	16	23	30
Rabu	3	10	17	24	31
Kamis	4	11	18	25	
Jum'at	5	12	19	26	
Sabtu	6	13	20	27	
Minggu	7	14	21	28	

**11 Maret** : Isro' Mi'roj  
**14 Maret** : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1943  
**22-26 Maret** : KTS/PTS

April 2021					
Senin		5	12	19	26
Selasa		6	13	20	27
Rabu		7	14	21	28
Kamis	1	8	15	22	29
Jum'at	2	9	16	23	30
Sabtu	3	10	17	24	
Minggu	4	11	18	25	

**2 April** : Wafat Isa Almasih  
**13-15 April** : Libur Permulaan Puasa

Mei 2021					
Senin		3	10	17	24
Selasa		4	11	18	25
Rabu		5	12	19	26
Kamis		6	13	20	27
Jum'at		7	14	21	28
Sabtu	1	8	15	22	29
Minggu	2	9	16	23	30

**1 Mei** : Hari Buruh Internasional  
**13 Mei** : Kenaikan Isa Almasih  
**13-14 Mei** : Hari Raya Idul Fitri 1441 H  
**10-19 Mei** : Libur Hari Raya Idul Fitri  
**26 Mei** : Hari Raya Waisak 2575

Juni 2020					
Senin		7	14	21	28
Selasa	1	8	15	22	29
Rabu	2	9	16	23	30
Kamis	3	10	17	24	
Jum'at	4	11	18	25	
Sabtu	5	12	19	26	
Minggu	6	13	20	27	

**2-11 Juni** : PAT

Juli 2021					
Senin		5	12	19	26
Selasa		6	13	20	27
Rabu		7	14	21	28
Kamis	1	8	15	22	29
Jum'at	2	9	16	23	30
Sabtu	3	10	17	24	31
Minggu	4	11	18	25	



**HARI EFEKTIF SEKOLAH, HARI EFEKTIF FAKULTATIF DAN HARI LIBUR**  
**SMK NEGERI 4 PROBOLINGGO**  
**TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

No	BULAN	TANGGAL																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	JULI'20					LU						LU	1	2	3	4	5			LU	6	7	8	9	10		LU	11	12	13	14	LHB
2	AGUSTUS'20		LU	15	16	17	18	19		LU	20	21	22	23	24		LU	LHB	25	26	LHB	CB		LU	27	28	29	30	31		LU	32
3	SEPTEMBER'20	33	34	35	36		LU	37	38	39	40	41		LU	42	43	44	45	46		LU	47	48	49	50	51		LU	52	53	54	
4	OKTOBER'20	55	56		LU	KTS	KTS	KTS	KTS	KTS		LU	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66		LU	67	68	CB	LHB	CB			
5	NOPEMBER'20	LU	69	70	71	72	73		LU	74	75	76	77	78		LU	79	80	81	82	83		LU	84	85	86	87	88		LU	89	
6	DESEMBER'20	90	91	92	93		LU	94	95	96	PAS	PAS		LU	PAS	PAS	PAS	PAS	PAS		LU	97	98	99	CB	LHB		LU	LS1	LS1	LS1	LS1
7	JANUARI'21	LHB		LU	1	2	3	4	5		LU	6	7	8	9	10		LU	11	12	13	14	15		LU	16	17	18	19	20		LU
8	PEBRUARI'21	21	22	23	24	25		LU	26	27	28	29	LHB		LU	30	31	32	33	34		LU	35	36	37	38	39		LU			
9	MARET'21	40	41	42	43	44		LU	45	46	47	LHB	48		LU	49	50	51	52	53		LU	KTS	KTS	KTS	KTS	KTS		LU	54	55	56
10	APRIL'21	57	LHB		LU	58	59	60	61	62		LU	63	LPP	LPP	LPP	64		LU	65	66	67	68	69		LU	70	71	72	73	74	
11	MEI'21	LHB	LU	75	76	77	EF	EF		LU	LHR	LHR	LHR	LHB	LHB		LU	LHR	LHR	LHR	78	79		LU	80	81	LHB	82	83		LU	84
12	JUNI'21	LHB	PAS	PAS	PAS		LU	PAS	PAS	PAS	PAS		LU	85	86	87	88	89		LU	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2		LU	LS2	LS2	LS2		
	JULI'21	LS2	LS2	LS2	LU	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LU								LU							LU					

**KETERANGAN**

LHB : Libur Hari Besar	LPP : Libur Permulaan Puasa	Semester Ganjil : 99 hari
LU : Libur Umum	LHR : Libur Sekitar Hari Raya	Semester Genap : 89 hari
LS1 : Libur Semester 1*	EF : Hari Efektif Fakultatif	Hari Efektif Fakultatif : 3 hari
LS2 : Libur Semester 2*	KTS : Kegiatan Tengah Semester	KTS : 5 hari
CB : Cuti Bersama	* Libur Semester untuk peseta didik	

<b>Libur Hari Besar</b>	31 Juli 2020 : Hari Raya Idul Adha	1 Januari 2021 : Tahun Baru Masehi	1 Mei 2021 : Hari Buruh Internasional
	17 Agustus : Proklamasi Kemerdekaan RI	12 Februari 2021 : Tahun Baru Imlek 2572	13 Mei 2021 : Kenaikan Isa Almasih
	20 - 21 Agustus 2020 : Tahun Baru Hijriyah 1442	11 Maret 2021 : Isro' Mi'roj	13-14 Mei 2021 : Hari Raya Idul Fitri 1441 H
	28-30 Oktober 2020 : Maulud Nabi Muhammad SAW	14 Maret 2021 : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1943	26 Mei 2021 : Hari Raya Waisak 2575
	24-25 Desember 2020 : Hari Raya Natal	2 April 2021 : Wafat Isa Almasih	1 Juni 2021 : Hari Lahir Pancasila

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4\\_prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4_prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**RINCIAN PEKAN EFEKTIF (RPE)  
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021**

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Probolinggo  
Mata Pelajaran : DESAIN GRAFIS PERCETAKAN  
Kompetensi Keahlian : MULTIMEDIA  
Kelas/Semester : XI (Sebelas) / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu per minggu : 12 jp

**A. PERHITUNGAN ALOKASI WAKTU**

1 Banyak Pekan

No	Bulan	Banyak Pekan	Jumlah Jam
1	Juli 2020	5	60
2	Agustus 2020	4	48
3	September 2020	4	48
4	Oktober 2020	5	60
5	November 2020	4	48
6	Desember 2020	5	60
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>324</b>

2 Banyak Pekan yang Tidak Efektif

No	Bulan	Banyak Pekan	Jumlah Jam
1	Juli 2020		
	a. Libur Semester Genap 2020/2021	2	24
	b. Kegiatan MPLS 2020/2021 & LDDK Kelas XI		
2	Agustus 2020		
	a. Peringatan Kemerdekaan RI	1	12
	b. Kegiatan LDDK Kelas X		
3	Oktober 2020		
	a. Penilaian Tengah Semester	1	12
4	November 2020		
	a. BST NKPI dan TKPI Kelas X		
5	Desember 2020		
	a. Ulangan Akhir Semester dan Remedial	2	24
	b. Libur Semester Ganjil 2019/2020	1	12
	c. Akumulasi LHB	1	12
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>96</b>

3 Banyak Pekan yang Efektif

Banyak Pekan - Pekan Tidak Efektif       $27 - 8 = 19$  pekan

4 Banyak Jam Pelajaran yang Efektif

Pekan Efektif x Jumlah Jam Per Minggu       $19 \times 12 = 228$  jam pelajaran

**B. Distribusi Alokasi Waktu**

No	Kegiatan	Pekan	Jam Pelajaran
1	Tatap Muka	17	204
2	Ulangan Harian	2	24
		<b>19</b>	<b>228</b>

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S. Pd., M.M**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S.Kom**  
NIP. 19820117 201101 1 005



**PROGRAM TAHUNAN  
SMK NEGERI 4 PROBOLINGGO**

Komp. Keahlian : MULTIMEDIA  
Kelas/Semester : XI / 1-2  
Mata Pelajaran : DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Jumlah Jam Pelajara : 432 JP

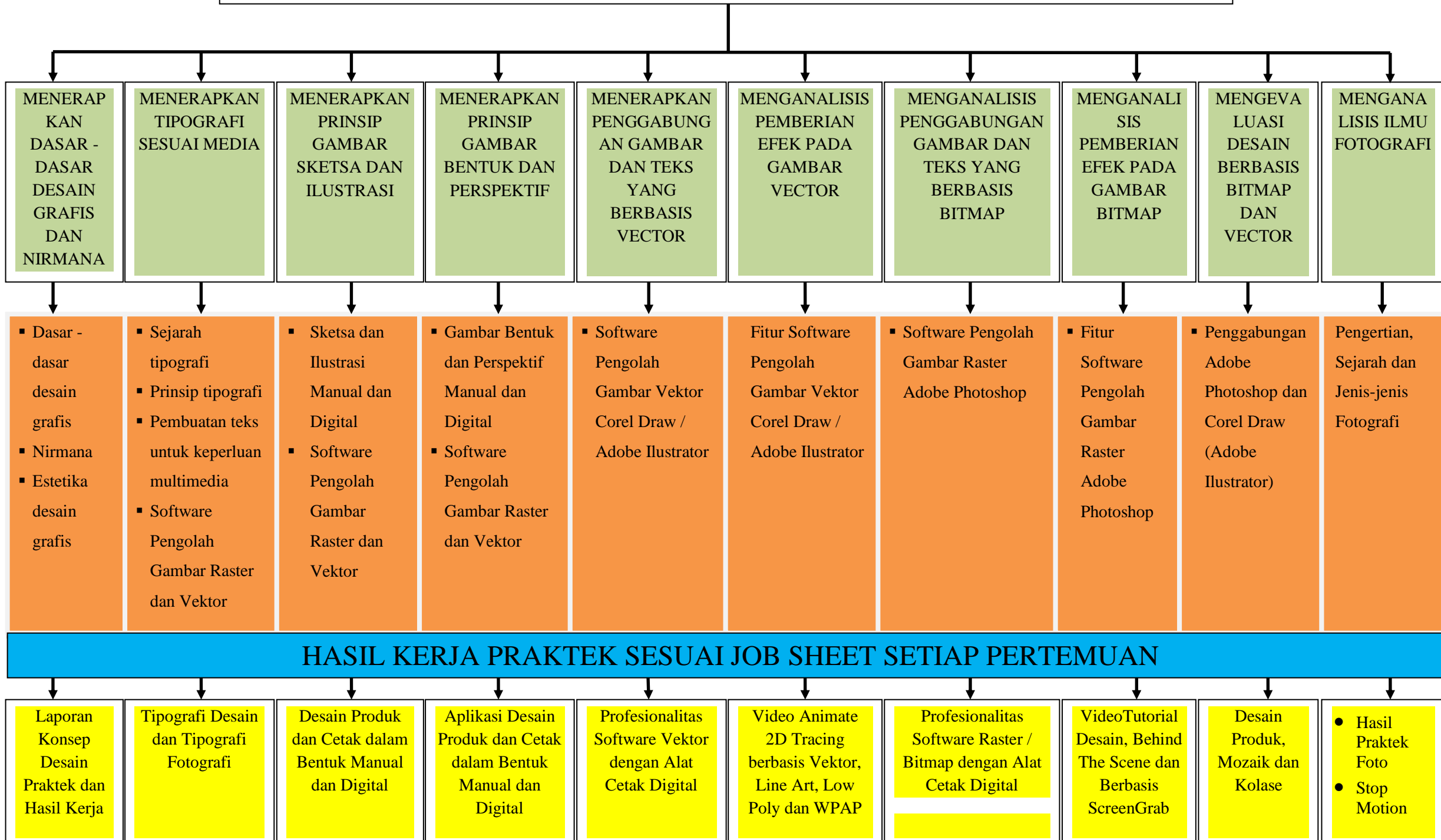
NO.	KOMPETENSI DASAR		MATERI POKOK	ALOKASI WAKTU	KET
	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN			
<b>SEMESTER GANJIL</b>					
1	3.1 Menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar - dasar desain grafis dan nirmana	Dasar, Estetika dan Nirmana Desain Grafis	12	
2	3.2 Menerapkan tipografi sesuai media	4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat	Sejarah, prinsip dan pembuatan tipografi/teks dengan Adobe Photoshop dan Corel Draw (Adobe Illustrator)	24	
3	3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi	Gambar Sketsa, Ilustrasi dan Tracing Adobe Photoshop	24	
4	3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	4.4 Menggambar bentuk dan perspektif	Menggambar bentuk dan perspektif menggunakan Adobe Photoshop	24	
5	3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	Perangkat lunak pengolah gambar vektor Corel Draw (Adobe Illustrator)	24	
6	3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	4.6 Mendesain efek pada gambar vektor	Manfaat dan Teknik efek gambar vector	24	
7	3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	Perangkat lunak pengolah gambar bitmap Corel Draw (Adobe Illustrator)	24	
8	3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap	Manfaat dan teknik efek gambar bitmap	24	
9	3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector	4.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector	Desain bitmap dan vector dan gabungan produk cetak hasil raster dan vektor	24	
10	3.10 Menganalisis ilmu Fotografi	4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi	Pengertian, Sejarah dan Jenis Fotografi	24	
<b>JUMLAH JAM</b>				<b>228</b>	
<b>SEMESTER GENAP</b>					
1	3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	Jenis-jenis kamera dan Alat Bantu Fotografi	24	
2	3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi	4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi	Pengoperasian kamera digital dan Perawatan peralatan fotografi	24	
3	3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang	Sudut dan Ukuran bidang pandang pengambilan gambar	24	
4	3.14 Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar	4.14 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar	Pengertian, Peralatan, Teknik, Fungsi, Sifat, Sumber, Jenis dan Kualitas Lighting	24	
5	3.15 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik zooming dan panning,	4.15 Mengambil gambar dengan teknik zooming dan panning	Zooming dan Panning	24	
6	3.16 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik bluring	4.16 Mengambil gambar dengan teknik bluring	Teknik Bluring dengan Setting aperture dan shutter speed	24	
7	3.17 Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi	4.17 Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi	Komposisi gambar dan Aturan Komposisi	24	
8	3.18 Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital	4.18 Membuat karya seni fotografi digital.	Karya Seni Fotografi	24	
9	3.19 Mengevaluasi Karya Fotografi	4.19 Membuat Laporan Karya Fotografi	Album karya fotografi edit atau non edit	12	
<b>JUMLAH JAM</b>				<b>204</b>	
<b>JUMLAH JAM TOTAL</b>				<b>432</b>	

Mengetahui,  
Kepala SMKN 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran



# PETA KONSEP DESAIN GRAFIS PERCETAKAN



















**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4  
PROBOLINGGO**

Jalan Semeru 123 Telp. Fax (0335) 437820 Email: [smkn4.prob@yahoo.co.id](mailto:smkn4.prob@yahoo.co.id)

**PROBOLINGGO**

67224

**KRITERIA DAN CARA PENILAIAN**

(lampiran RPP)

**1. PENGETAHUAN**

No soal	Skor	Bobot	Nilai	KKM	Tuntas	
					Ya	Tidak
1	5	5	15	80	≥ 80	< 80
2	5	5	15			
3	5	20	20			
4	5	20	20			
5	5	15	15			
6	5	15	15			
<b>JUMLAH NILAI</b>			100			

Ket :  $\text{Nilai} = \frac{\text{skor} \times \text{bobot}}{\text{Skor max}}$

**2. SIKAP**

ASPEK	Kriteria		
	Kurang 5 – 6,9	Baik 7 - 8	Amat baik 8,1 – 9
Disiplin	Peraturan pekerjaan sering dilanggar meskipun diawasi guru	Menaati semua aturan pekerjaan dengan pengawasan guru	Menaati semua aturan pekerjaan secara konsisten tanpa konstruksi dan pengawasan guru
Kreatifitas	Tidak mempunyai ide dalam menyelesaikan pekerjaan	Selalu mempunyai ide-ide baru dalam menyelesaikan pekerjaan sedikit bimbingan guru	Selalu mempunyai ide-ide baru dalam menyelesaikan pekerjaan tanpa bimbingan guru
Bekerjasama	Sering timbul konflik dengan pembimbing dan teman kerja lain dalam melaksanakan tugas	Terkadang mampu bekerjasama dengan pembimbing dan teman kerja lain tanpa konflik dalam melaksanakan tugas	Selalu mampu bekerjasama dengan guru dan teman kerja tanpa menimbulkan konflik dalam melaksanakan tugas
Inisiatif	Jarang mencari pekerjaan yang berdayaguna dan berhasil guna	Adakalanya mencari cara kerja berdaya guna dan berhasil guna	Selalu mencari cara kerja yang berdaya guna tanpa konstruksi guru

Ket : Nilai = Rata – rata skor semua aspek

**3. KETRAMPILAN: UNJUK KERJA / PRODUK/ PROYEK/ PRAKTIKTUM**

ASPEK/ KOMPONEN	Skor	Bobot	Nilai	KKM	Tuntas	
					Ya	Tidak
1. Sesuai Materi						
2. Ide Proyek						
3. Desain dan Komposisi						
<b>NILAI</b>						

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**LUDFI HIDAYAT, S. Kom**

NIP. 19820117 201101 1 005



## ANALISIS KETUNTASAN BELAJAR

MATA PELAJARAN : Desain Grafis Percetakan  
KKM : 80  
KELAS/ TINGKAT : XI / 1 (Ganjil)  
TAHUN PELAJARAN : 2020 / 2021

1. Ketercapaian Ketuntasan
  - a. Jumlah siswa seluruhnya : ..... Orang  
Jumlah siswa yang Tuntas : ..... Orang  
Prosentase jumlah Ketuntasan : ..... Orang
  - b. Remedial : Ya / Tidak
  - c. Pengayaan untuk siswa dengan perolehan nilai diatas: 85
2. Kesimpulan
  - a. Perlu Remedial untuk siswa :

No	NAMA SISWA	Kompetesi/ Kompt. Dasar	Pencapaian	KKM	Tuntas		Ket.
					Ya	Tidak	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
15							

b. Pengayaan untuk siswa :

No	NAMA SISWA	Kompetesi/ Kompt. Dasar	Perolehan	KKM	Ket.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**LUDFI HIDAYAT, S.Kom.**  
NIP. 19820117 201101 1 005



## HASIL REMIDIAL DAN PENGAYAAN

MATA PELAJARAN : Desain Grafis Percetakan  
KKM : 80  
KELAS/ TINGKAT : XI / 1 (Ganjil)  
TAHUN PELAJARAN : 2020 / 2021

### a. REMIDIAL

NO	NAMA	Pencapaian		KKM	Tuntas		Ket.
		sebelum	sesudah		Ya	tidak	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							

### b. PENGAYAAN

NO	NAMA	PENCAIAN	Keterangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**LUDFI HIDAYAT, S.Kom.**  
NIP. 19820117 201101 1 005



## LAPORAN KETUNTASAN

MATA PELAJARAN : Desain Grafis Percetakan  
KKM : 80  
KELAS/ TINGKAT : XI / 1 (Ganjil)  
TAHUN PELAJARAN : 2020 / 2021

NO	STANDAR KOMPETENSI / KOMPT.DASAR	PENCAPAIAN	KKM	TUNTAS	
				YA	TIDAK

Mengetahui;  
Kepala SMK Negeri 4 Probolinggo

Probolinggo, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**AGUS YUDIYANTO, S.Pd., MM**  
NIP. 19691224 200003 1 003

**LUDFI HIDAYAT, S.Kom.**  
NIP. 19820117 201101 1 005