

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah Majenang  
Kelas / Semester : X / 1 MM  
Tema : Unsur-Unsur Tata Letak Desain Grafis  
Sub Tema : Unsur-Unsur Tata Letak Desain Grafis Berupa  
Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-  
Terang, Tekstur, Dan Ruang  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat Mengenal unsur tata letak berupa Garis (Line), Bidang (Shape), Ilustrasi Tipografi, Warna, Gelap Terang, Tekstur (texture) dan Ruang (space) dengan tepat dan rasa percaya diri.
2. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat Membuat unsur tata letak berupa Garis (Line), Bidang (Shape), Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap Terang, Tekstur (texture) dan Ruang (space) berdasarkan standar operating prosedur (SOP) dengan tepat dan rasa percaya diri.
3. Melalui diskusi dan tanya jawab, peserta didik Menjaga keselamatan dan kesehatan kerja dalam mempraktekan teknis penggunaan aplikasi untuk membuat unsur - unsur tata letak dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li><li>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.</li><li>3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li></ol> <p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menampilkan gambar yang berkaitan dengan masalah kontekstual materi sebelumnya yaitu unsur tata letak desain grafis. Sehingga peserta didik dapat mengingat kembali materi sebelumnya sebagai prasyarat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</li></ol>	3 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi macam – macam unsur tata letak desain grafis dalam kehidupan sehari-hari, yaitu manfaat nya dalam kehidupan beragama sebagai umat beragama sebaiknya banyak berbuat amal perbuatan yang baik sehingga setiap harinya mendapat pahala dan akan ditimbang di akhirat kelak.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Menampilkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan unsur – unsur tata letak desain grafis, yaitu “ada beberapa unsur dalam tata letak desain grafis, masing – masing fungsinya untuk apa saja...?”.</li> <li>5. Membagi peserta didik dalam kelompok diskusi.</li> <li>6. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol>	
Inti	<p><i>Fase 1: Orientasi peserta didik pada masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan Literasi <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi unsur tata letak desain grafis dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melihat permasalahan yang ditayangkan melalui LCD Proyektor.</li> <li>• Peserta didik membaca buku paket atau buku penunjang lain dari internet/materi yang berhubungan dengan materi unsur tata letak desain grafis.</li> </ul> </li> <li>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.</li> </ol> <p><i>Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama dengan kelompoknya berdiskusi dan melakukan tanya jawab antar teman sebaya.</li> </ol>	5 Menit

2. Peserta didik bersama dengan kelompoknya mengerjakan tugas yang sudah disiapkan baik secara kelompok maupun individu.
3. Peserta didik mengumpulkan informasi tentang pemecahan masalah tersebut dengan mempersiapkan presentasi di depan kelas.
4. Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kajian teori yang relevan dengan masalah serta mencari sumber lainnya.

*Fase 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok*

1. Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai yaitu bagaimana mencari solusi dari permasalahan unsur tata letak desain grafis.
2. Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi unsur tata letak desain grafis.

*Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya*

1. Peserta didik mengembangkan hasil diskusi dalam bentuk powerpoint dan menyiapkan hasil karyanya untuk dipresentasikan di depan kelas.
2. Peserta didik dalam kelompok lainnya menanggapi hasil karya tersebut dan dilakukan secara bergantian sesuai dengan kesepakatan jumlah peserta didik yang menanggapi.
3. Secara bergantian, peserta didik yang mewakili kelompoknya melakukan presentasi dan kelompok lainnya menanggapi.

	<p>4. Bilamana terjadi perdebatan, maka guru melakukan pengarahannya dan bimbingan agar tidak terlalu lama dan menyelesaikan perdebatannya.</p> <p><i>Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diarahkan untuk mengevaluasi jawaban yang tepat terhadap permasalahan tersebut.</li> <li>2. Peserta didik mencoba merumuskan unsur tata letak desain grafis secara bersama-sama sesuai dengan hasil dari presentasi masing-masing kelompok.</li> <li>3. Bersama-sama dengan guru, peserta didik mencoba menyimpulkan solusi atas pemecahan masalah yang telah ditampilkan berdasarkan kesepakatan bersama.</li> <li>4. Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan dalam proses-proses yang telah dilakukan dengan arahan guru.</li> </ol>	
<p>Penutup</p>	<p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang berkaitan dengan unsur tata letak desain grafis.</li> <li>2. Melakukan tes pengetahuan.</li> </ol> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memeriksa tugas yang sudah dikerjakan peserta didik.</li> <li>2. Memberikan penghargaan bagi peserta didik yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</li> <li>3. Memberikan tes pengetahuan.</li> <li>4. Memberikan motivasi dan mengulas secara singkat materi berikutnya.</li> <li>5. Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan semangat.</li> </ol>	<p>2 Menit</p>

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	Aspek	Kompetensi yang Dinilai	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen	Rubrik
a.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"><li>Menemukan konsep unsur tata letak desain grafis</li><li>Mendesain contoh suatu unsur tata letak desain grafis</li></ul>	Tulis	PG	- Terlampir	- Terlampir
b.	Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"><li>Merumuskan konsep unsur tata letak desain grafis</li><li>Menerapkan contoh unsur tata letak desain grafis dalam masalah kontekstual</li></ul>	Unjuk Kerja	Rubrik	- Terlampir	- Terlampir

Majenang, 30 Desember 2020

Mengetahui

Kepala SMK Muhammadiyah Majenang,

ttd.

**Ahmad Syarifudin, S.Kom, S.Pd I, MM.**

Guru Mata Pelajaran,

ttd.






**Heni Nur Isnaeningsih, SE**

## LAMPIRAN PENILAIAN

### *Instrumen Penilaian:*

#### **A. Pengetahuan**

1. Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin disebut...
  - A. Desain
  - B. Grafis
  - C. Desain grafis
  - D. Desainer grafis
  - E. Grafik
2. Garis berikut yang memberikan kesan gairah, semangat, dinamika, atau gerak cepat adalah....

A	
B	
C	
D	
E	

3. Unsur yang digunakan sebagai pembatas antarruang dalam seni desain grafis, yaitu....
- Garis
  - Warna
  - Bidang
  - Gelap-terang
  - Pencahayaan
4. Gabungan dari titik titik-titik yang memiliki arah, panjang, dan ketebalan tertentu, serta menjadi batas limit suatu bidang atau warna disebut sebagai....
- Bidang
  - Ilustrasi
  - Tipografi
  - Garis
  - Tekstur
5. Dengan adanya benda atau unsur garis pada sebuah bidang maka akan terlihat adanya...
- Garis
  - Bidang
  - Warna
  - Ruang
  - Ilustrasi

## B. Keterampilan

### Lembar Penilaian Keterampilan

#### Membuat desain dengan unsur garis, bidang, warna

No	Nama Peserta didik/Kelompok	Skor Indikator			Jml Skor	Nilai	Kategori Nilai Keterampilan
		K1	K2	K3			
1.							
2.							
3.							
Dst							



**Kunci Jawaban Instrumen Penilaian:**

**A. Pengetahuan**

1. Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin disebut....  
C. Desain grafis ..... (skor 20)
2. Garis berikut yang memberikan kesan gairah, semangat, dinamika, atau gerak cepat adalah.... (skor 20 )

E.



3. Unsur yang digunakan sebagai pembatas antarruang dalam seni desain grafis, yaitu....  
A. Garis ..... (skor 20 )
4. Gabungan dari titik titik-titik yang memiliki arah, panjang, dan ketebalan tertentu, serta menjadi batas limit suatu bidang atau warna disebut sebagai....  
D. Garis ..... (skor 20)
5. Dengan adanya benda atau unsur garis pada sebuah bidang maka akan terlihat adanya...  
E. Ilustrasi ..... (skor 20)

**Rubrik**

**Penilaian**

**Pengetahuan**

**Nilai = Jumlah**

**skor × 5**

**B. Keterampilan**

K1 = Keterampilan mengidentifikasi masalah dengan tepat

- Menulis apa yang diketahui tentang unsur tata letak desain grafis (skor 1)
- Menulis apa yang fungsi tentang unsur tata letak desain grafis (skor 1)

K2 = Keterampilan membentuk masalah kontekstual ke dalam bentuk unsur

tata letak desain grafis

- Menyebutkan contoh unsur tata letak desain grafis dalam kehidupan sehari – hari (skor 1)

K3 = Keterampilan menyelesaikan

masalah dengan benar

- Membuat desain mencakup unsur yang ditentukan (skor 1)
- Menafsirkan penyelesaian dengan benar (skor 1)

### **Rubrik**

### **Penilaian**

### **Keterampilan**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{5} \times 100$$

### **Kategori Penilaian Keterampilan**

No.	Nilai	Kategori
1.	92 – 100	Sangat Terampil
2.	80 – 91	Terampil
3.	< 80	Cukup Terampil