



## KELAS : X GANJIL

TEKNIK INFORMASI & KOMUNIKASI

### MATERI

UNSUR WARNA DALAM DESAIN

### KOMPETENSI DASAR

KD.3.2 & KD.4.2

### ALOKASI WAKTU

4 Pertemuan  
(2 pekan x 4 JP x 45 mnt)

### e-Mail

Esemka6majambi@gmail.com

### SIKAP

1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar
2. Kerjasama dalam mengamati objek
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggungjawab dalam menulis objek yang diamati
5. Disiplin dalam menyelesaikan

### REFLEKSI & KONFIRMASI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### DASAR DESAIN GRAFIS (KD.3.2 & 4.2)

3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB, dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan dengan teliti, jujur, kerja keras, dan bertanggung jawab, dilaksanakan mandiri maupun kelompok secara online melalui media sosial yang populer digunakan oleh Peserta Didik, melalui model pembelajaran *Blended Learning*.

4.2 Menempatkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB, dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan dengan teliti, jujur, kerja keras, dan bertanggung jawab, dilaksanakan mandiri maupun kelompok secara online melalui media sosial yang populer digunakan oleh Peserta Didik, melalui model pembelajaran *Blended Learning*.

#### PERTEMUAN 1

1. Guru menugaskan melakukan diskusi materi definisi warna
2. Siswa melakukan diskusi materi definisi warna
3. Siswa mengerjakan Kuis materi definisi warna

#### PERTEMUAN 2

1. Guru menugaskan melakukan diskusi tentang model dan karakteristik warna
2. Siswa melakukan diskusi tentang model dan karakteristik warna
3. Siswa mengerjakan Kuis tentang model dan karakteristik warna

#### PERTEMUAN 3

1. Guru menugaskan melakukan diskusi menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB
2. Siswa melakukan diskusi menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB
3. Siswa mengerjakan Kuis tentang menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB

#### PERTEMUAN 4

1. Siswa melakukan pemahaman ulang terhadap materi unsur warna dalam desain grafis.
2. Siswa mengerjakan Kuis



### PENGETAHUAN

Mengidentifikasi pengertian, tujuan dan peran unsur warna dalam desain grafis yang meliputi fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB.



### KETERAMPILAN

Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi unsur warna dalam desain grafis yang meliputi fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB.

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

ttd

MUSRIYANTI, S.Pd.

Talang Bukit, , 2020  
Guru Mata Pelajaran,

M SETIAWAN JAHRI, S.Kom.