

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN/RPP

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Arif Hidayat

Satuan Pendidikan	: SMK Bani Muslim Pati
Nama Pelatihan	: Unsur-unsur tata letak desain grafis
Nama Mata Diklat	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X / 1
Tujuan Pelatihan	: Melalui model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> , secara mandiri dan kelompok peserta/siswa dapat menganalisis unsur-unsur tata letak desain grafis dan pemanfaatannya terhadap kehidupan sehari-hari serta menyajikan contoh penerapan unsur-unsur tata letak desain grafis dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan dengan teliti, jujur, kerja keras, dan bertanggung jawab.
Indikator Pelatihan	: Mampu mendiskusikan, menjelaskan, menempatkan dan mendemonstrasikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, bentuk/bidang, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
Alokasi waktu	: 10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pelatih/Guru mengucapkan salam, berdo'a, cek kehadiran, cek kebersihan, dilanjutkan menyampaikan tujuan pelatihan dan memberikan apersepsi mengenai materi kepada peserta diklat.	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkatan kelas sebelumnya tentang desain alam sehingga mampu mensyukuri nikmat Tuhan melalui keindahan alam semesta.- Mengamati produk desain / gambar-gambar yang disajikan dalam bentuk poster <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">- Membentuk kelompok 4-5 siswa/perkelompok dengan metode menghitung kelipatan sesuai jumlah siswa yang hadir di kelas secara berurutan- Mengelompokkan diri sesuai angka yang disebutkan dan diberikan nomor kelompok di meja yang sudah disediakan- Memahami lembar kegiatan (LK 3.1.1.) tentang unsur-unsur tata letak desain grafis <p>Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">- Menyelesaikan tugas yang diberikan dalam pembelajaran untuk merangsang/menguji jawaban dengan caranya sendiri tentang unsur-unsur tata letak beserta prinsipnya. <p>Pengolahan data (<i>Data Processing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi bersama tentang unsur-unsur tata letak desain grafis beserta prinsipnya.	6 menit

	<p>Pembuktian (<i>Verification</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan hasil diskusi kelompok sesuai LK 3.1.1 untuk proses tukar pengalaman sesuai nomor udian kelompok yang ditentukan <p>Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> <p>Menyimpulkan materi tentang unsur-unsur tata letak desain grafis dalam kelompok</p>	
Penutup	Bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas , memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami, melakukan tes tanya jawab langsung terhadap materi yang dibahas serta diakhiri dengan berdoa dan salam.	2 menit

Alat, Media, dan Sumber Pelatihan

1. Alat

Proyektor, laptop/PC

2. Media

Produk desain (Poster)

Alat Tulis (Pensil 2B, Kertas Sketsa, Cat Poster, Pensil Warna)

Lembar kerja

3. Sumber pelatihan

Modul Dasar Desain Grafis

Penilaian

Penilaian	Teknik Penilaian	Rubrik Penilaian	Instrumen Penilaian	Remedial (< KKM)	Pengayaan (>KKM)
Sikap	: Observasi	Terlampir		1) Pembelajaran ulang 2) Pemberian bimbingan secara khusus 3) Pemberian tugas-tugas latihan secara khusus 4) Pemanfaatan tutor sebaya	1) Belajar kelompok 2) Belajar mandiri 3) Pembelajaran berbasis tema
Pengetahuan	: Tes tertulis				
Keterampilan	: Unjuk kerja				

Kepala SMK Bani Muslim Pati

Dra. Hj. Azizah, MM

Pati, 29 Juni 2021

Guru Mata Diklat



Arif Hidayat, S.Kom

PERTEMUAN 1:

MATERI:

Unsur – unsur tata letak terdiri dari garis, ilustrasi, bentuk/bidang, warna, gelap terang, tekstur dan ruang.







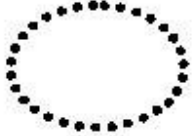



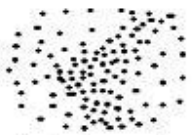
Garis






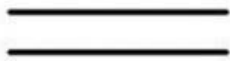



Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Garis juga dapat diartikan sebagai gabungan titik – titik yang memiliki arah, panjang dan ketebalan tertentu dan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ada empat macam garis, yaitu : garis lurus, garis lengkung, garis patah – patah, dan garis spiral atau pilin.

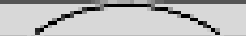





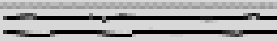


Garis menurut jenisnya dapat dikelompokkan menjadi :

- Garis lurus
- Garis lengkung
- Garis patah atau zigzag

Garis juga memiliki arah yaitu vertikal, diagonal, horizontal.

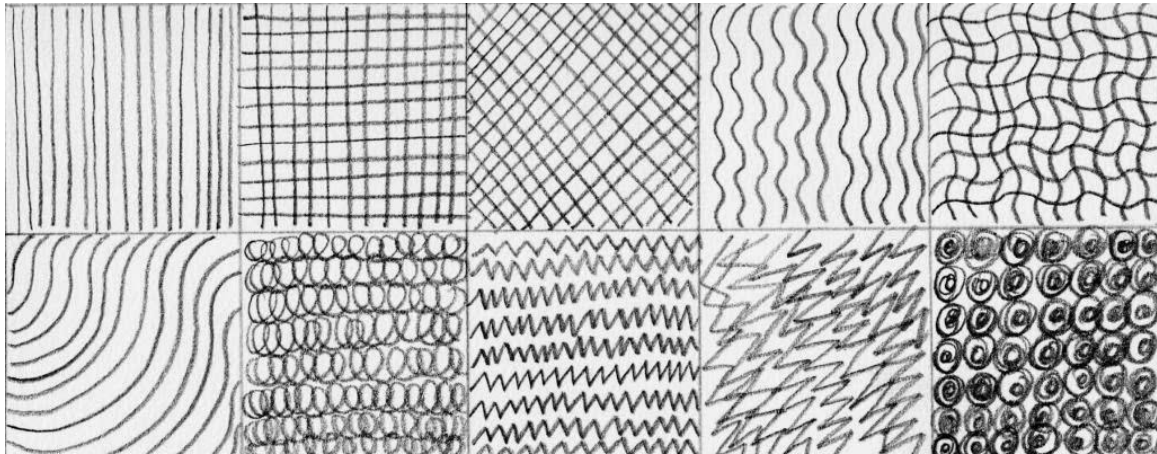
		
mendatar	tegak	miring
		
melengkung	melingkar	zig zag
		
berkelok	berkelompok	tidak beraturan

		
garis mendatar	garis tegak	garis miring
		
garis lengkung	garis bersilangan	garis sejajar
		
garis zig zag	garis spiral	garis gelombang

NO.	MACAM GARIS	GRAMIBAR GARIS	SIFAT
1.	Lurus		Tenang, stabil, realistis
2.	Lengkung		Dinamis, luwes, lemah
3.	Patah-patah dan Zigzag		Tegas, teratur
4.	Putus-putus		Gerak kilat, gairah
5.	Spiral		Tidak lancar, terungkap
6.	Lengkung beraturan		Lentur, mengalir, dinamis
7.	Lengkung tak beraturan		Ajek/kontinyu, mengalir, teratur
8.	Garis tipis/kecil		Dinamis, ruwet
9.	Garis tebal		Lemah, lambat
10.	Garis tidak rata		Tegas
11.	Garis sejajar		Lemah, dinamis
12.	Garis berpotongan		Teratur, disiplin
			Saling silang, ramai, konflik

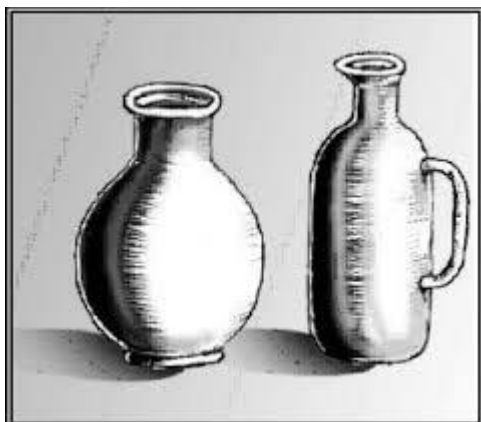
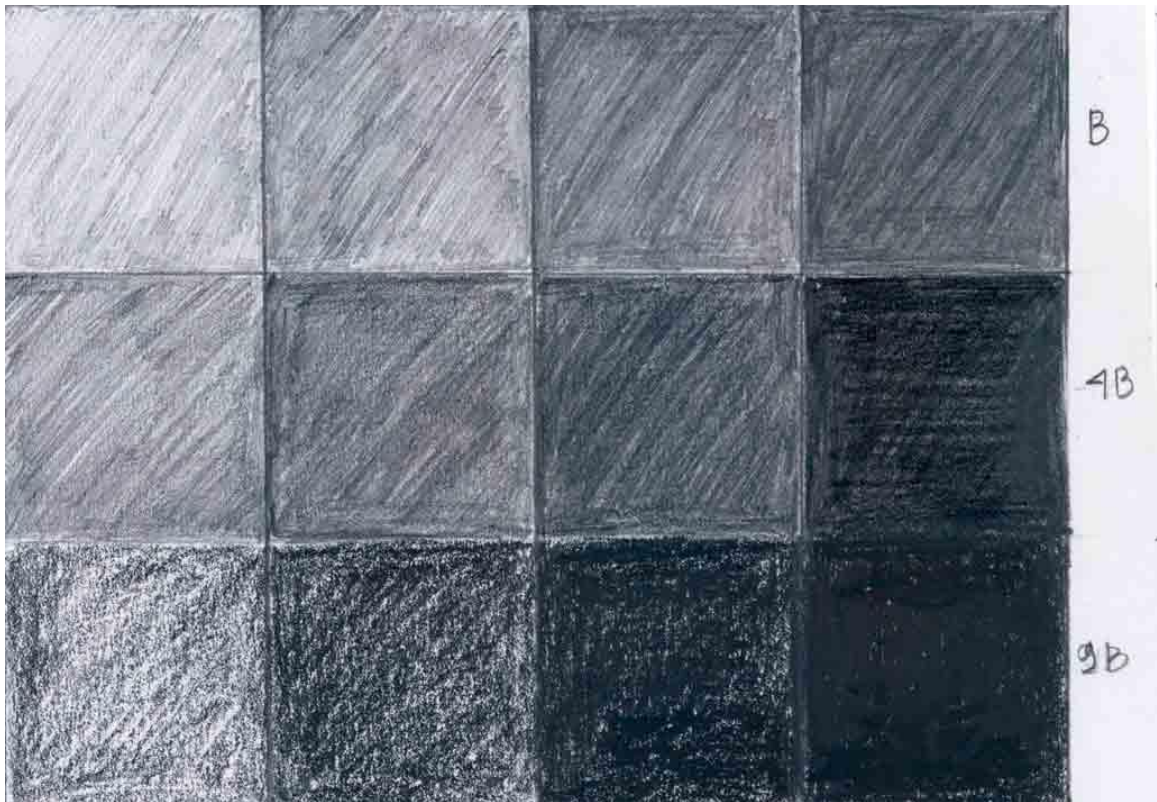
Tekstur

Tekstur merupakan nilai atau sifat atau karakter permukaan suatu benda (halus atau kasar).



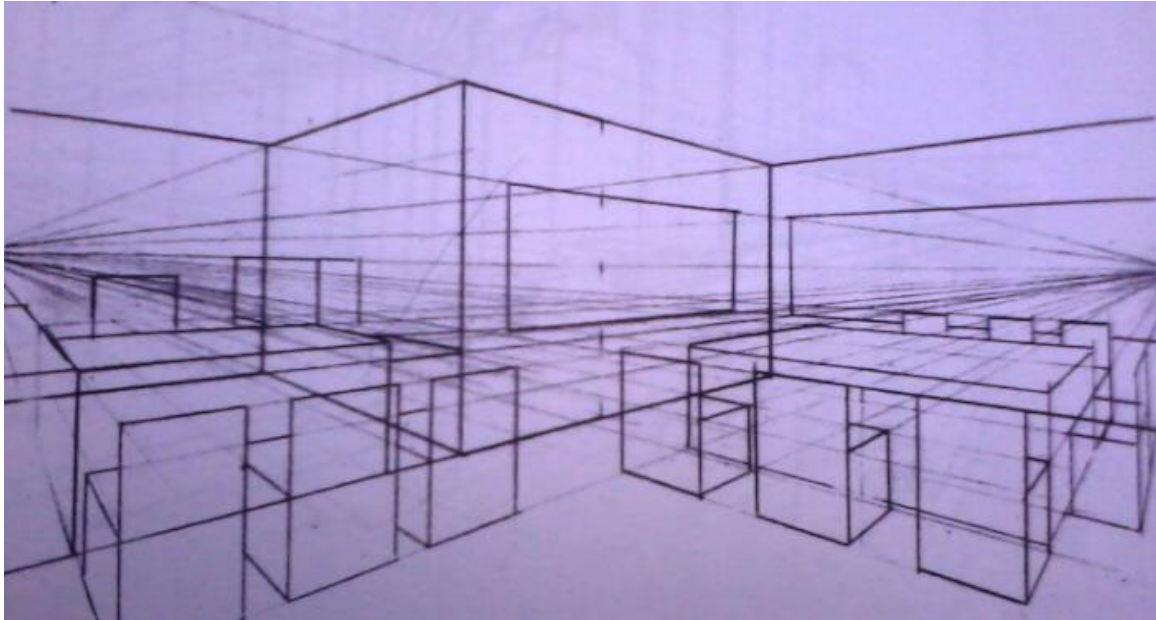
Gelap Terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya.



Ruang

Ruang adalah tempat di mana bentuk – bentuk diletakkan. Jenis ruang tergantung dari cara seseorang mengamati atau melihatnya, apakah dalam kaitannya dengan bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi.



Warna

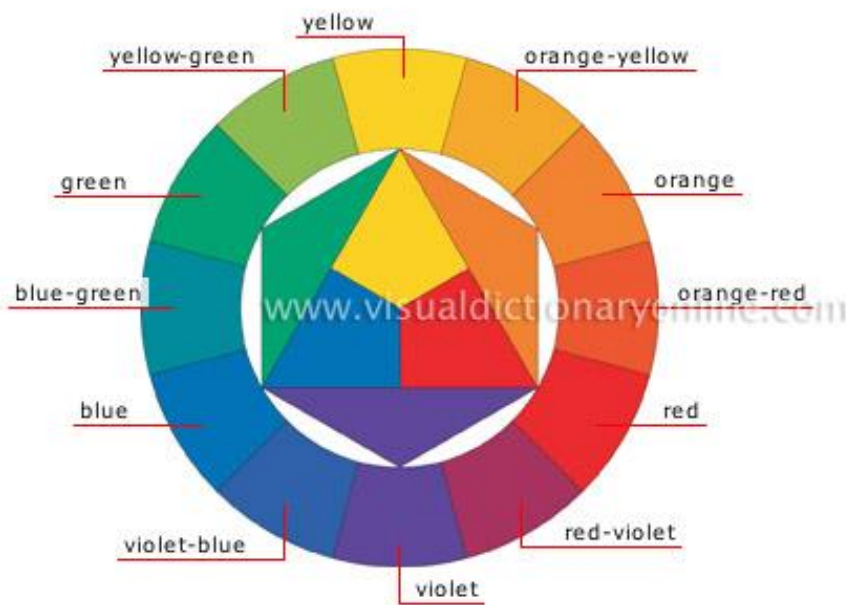
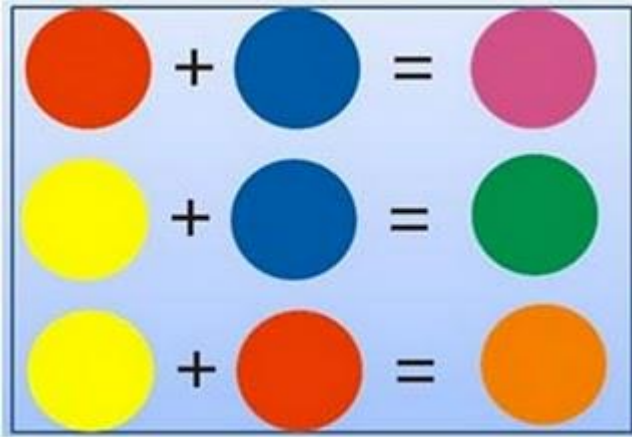
- Karakteristik, kegunaan, dan makna warna.
- Warna sebagai representasi dari alam
- Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi.

Menurut ilmu kimia, warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna). Sedangkan warna ditinjau secara ilmu fisika terbentuk dari pembiasan cahaya pada prisma yang menimbulkan spektrum pelangi.

Warna adalah bagian dari cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda dan mengenai indera penglihatan kita sehingga menimbulkan adanya kesan tertentu yang kita sebut : merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Menurut ilmu kimia warna merupakan unsur rupa yang terdiri dari pigmen (zat warna). Sedangkan warna ditinjau secara fisika terbentuk dari pembiasan cahaya pada prisma yang menimbulkan spektrum pelangi.

1. Pengelompokan warna dalam perwajahan dibagi menjadi lima kelompok yaitu :

1. Warna primer
2. Warna sekunder
3. Warna analogus
4. Warna tertier
5. Warna kwartertier



primary colors



secondary colors



tertiary colors

Ilustrasi

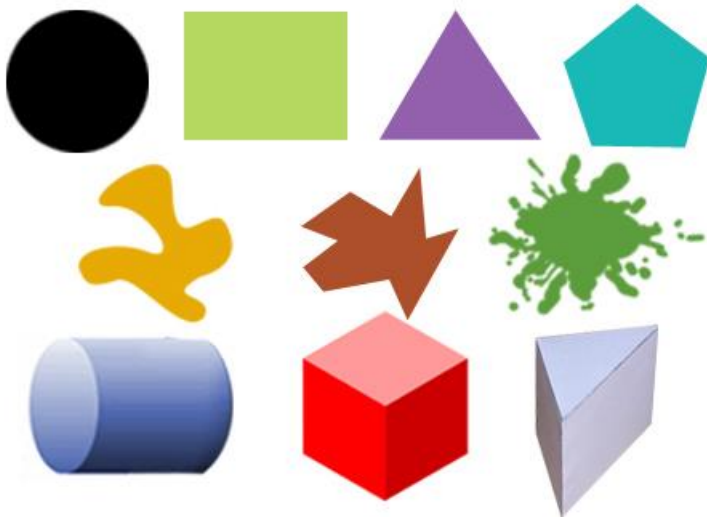
Merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks.

Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun garfis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepiintas.



Bentuk/ Bidang

Shape adalah sebuah bentukan yang memiliki bentuk seperti lingkaran (circle), kotak (rectangle), segitiga (triangle) ataupun bentukan lain yang memiliki diameter tinggi dan lebar.



Lembar Kerja 3.1.1 : Unsur-unsur Desain Grafis

Nama Kelompok : _____

Ketua Kelompok : _____

Anggota : _____

NO	MATERI	URAIAN
1	Penjelasan tentang garis	
2	Karakteristik dan prinsipnya	a.
		b.
		c.
		d.
3	Penjelasan tentang tekstur	
4	Karakteristik dan prinsipnya	a.
		b.
		c.
		d.
5	Penjelasan tentang ruang	
6	Karakteristik dan prinsipnya	a.
		b.
		c.
		d.
7	Penjelasan tentang gelap terang	
8	Karakteristik dan prinsipnya	a.
		b.
		c.
		d.

Rubrik Penilaian Diskusi

Aspek	Nilai 0 –10
A. Isi Materi	
• Ketikan dan tulisan menarik dan mudah dimengerti serta sistematis	
• Hasil diskusi menggambarkan tentang unsur-unsur tata letak desain grafis	
• Mampu membedakan karakteristik unsur-unsur tata letak desain grafis	
• Mampu menampilkan dengan lengkap dan jelas unsur-unsur tata letak desain grafis	
B. Kerjasama Kelompok	
• Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam diskusi	
• Semua anggota kelompok mengerti dan memahami mengenai materi yang di diskusikan	
• Keaktifan menanggapi, bertanya dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain	
C. Presentasi	
• Berdiri tegap menghadap dan dapat menjaga kontak mata dengan audien	
• Dapat menyampaikan materi dengan suara yang baik, bahasa yang santun dan sistematis	
• Menyampaikan materi dengan intonasi dan bahasa tubuh yang menyakinkan audien	
• Memberikan tanggapan/jawaban yang benar dan sesuai pemecahan masalah	
Jumlah	