



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SMK Wijaya Putra  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X / 1 (Gasal)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
Materi Pokok : Format Gambar dalam desain grafis  
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @ 90 Menit (1x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

#### 1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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.

#### 2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi dasar

- 3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar
- 4.4 Menempatkan berbagai format gambar

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Membandingkan ekstensi file gambar bitmap dan vektor
- 4.4.1 Menampilkan ekstensi file gambar bitmap dan vektor

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. **Membandingkan** ekstensi file gambar bitmap dan vektor dengan cara mengamati tayangan video pada [konten youtube](#) dengan cermat dan teliti. **(HOTS) (Integrasi ICT)**
2. **Memeriksa** format gambar bitmap dan vektor dengan cara mengamati tayangan video pada [konten youtube](#) dengan cermat dan teliti. **(HOTS) (Integrasi ICT)**

#### **E. Materi Pembelajaran**

- Fakta : Penggunaan macam-macam format gambar.
- Konsep : Format gambar bitmap dan format gambar vektor mempunyai perbedaan jenis ekstensinya
- Prinsip : Format gambar bitmap dan vektor dapat digunakan pada saat menyimpan produk desain grafis.
- Prosedur : Membandingkan ekstensi file gambar

#### **F. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Model Pembelajaran : Discovery based learning
- Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)
- Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi dan tanya jawab online, penugasan individu (Google Classroom)

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Media :
  - a. Presentasi dari buku elektronik
2. Alat dan bahan :
  - a. Komputer / Laptop, Tablet, Smartphone
  - b. Jaringan internet untuk akses Google Classroom, Whatsapps, Google Drive, Video Youtube, Web browser

## H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Kecakapan Abad 21	Waktu
<b>Pendahuluan</b>				
Pendahuluan (orientasi)	<p>Melalui group whatsapp kelas :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik segera bergabung di group whatsapp kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru menyapa kondisi peserta didik</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa</li> <li>5. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak.</li> <li>6. Guru mengajak peserta didik untuk membuka dan login di Google classroom</li> </ol> <p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta mengisi daftar hadir</li> </ol>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p> <p>Disiplin</p>	Communication	5 menit
Apersepsi	<p>Melalui Google classroom:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi tentang pengertian format gambar</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>		Communication	10 menit
Motivasi	<p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari</li> </ol>		Communication	5 menit

	2. Guru membimbing siswa untuk belajar secara mandiri di Google classroom sesuai dengan buku digital yang telah berikan			
<b>Kegiatan Inti</b>				
Mengamati	<p>Melalui Google classroom :</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta peserta didik untuk mempelajari materi format gambar</li> <li>2. Meminta peserta didik untuk melihat tayangan video youtube tentang format gambar</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara mandiri membuka modul pembelajaran tentang format gambar</li> <li>2. Mengidentifikasi format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	Mandiri	Critical thinking	10 menit
Menanya	<p>Melalui Google Classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Memberikan pertanyaan kepada peserta tentang format gambar bitmap dan vektor</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dengan kelompoknya menggali informasi tentang format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	Mandiri Tanggung jawab	Critical thinking Collaboration	10 menit
Mengekplorasi	<p>Melalui Google classroom</p> <p>Guru :</p>			10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan pada semua kelompok</li> <li>2. Guru memberikan referensi format gambar di google classroom</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan literasi di internet tentang format gambar</li> <li>2. Mengamati format yang diberikan oleh guru di forum diskusi</li> </ol>	Mandiri	HOTS	
		Mandiri	Critical Thinking	
Mengasosiasi	<p>Pada Google classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan kepada semua kelompok bila terjadi kesalahan.</li> <li>2. Bersama peserta didik berdiskusi tentang format gambar bitmap dan vektor.</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dengan guru mengenai hasil pekerjaan yang telah dilakukan.</li> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi kelompok masing masing.</li> <li>3. Bersama guru membuat kesimpulan dari hasil diskusi.</li> <li>4. Peserta didik mengerjakan soal formatif</li> </ol>	Integritas		10 menit
		Mandiri		
		Kerjasama		
		Mandiri		

Mengkomunikasikan	<p>Pada google classroom :</p> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan penilaian kepada semua kelompok.</li> </ol> <p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok</li> </ol>	Tanggung jawab		10 Menit
Penutup				
Penutup	<p>Pada Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat refleksi pembelajaran</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan tes formatif tentang format gambar</li> </ol>	Mandiri Tanggung Jawab		20 menit

## I. Sumber Belajar

1. Nuh, Mohammad. Desain Multimedia 1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2013
2. Alamat Blog  
<http://rionpcd.blogspot.com/2018/03/macam-macam-jenis-format-gambar-serta.html>
3. Konten Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=VFDuQab48LM>

## J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### • Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
• Penilaian Sikap : observasi	Lembar Jurnal di di group whatsapp/ google meet/ google classroom
• Penilaian Pengetahuan : tes tulis	Soal subjectif di google classroom
• Penilaian Keterampilan : tes kinerja	Lembar Kinerja (proses) di google classroom

- **Instrumen Penilaian**

**Sikap :**

**Tabel 2.1** Penilaian sikap spiritual

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

**Tabel 2.2** Penilaian sikap sosial

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

**Pengetahuan :**

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Tes Tertulis

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang macam format gambar</li> <li>• Menjelaskan tentang fungsi dan manfaat format gambar</li> </ul>	1, 2, 3	Uraian

**Pengetahuan :**

- Soal

1. Sebutkan 5 jenis format gambar paling sering di gunakan!
2. Sebutkan tentang format file JPG/JPEG!
3. Sebutkan tentang format GIF!

- Kunci Jawaban

1. Bmp, jpg, jpg2000, gif, tiff, dan png
2. Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

3. Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{3} \times 100$$

### Penilaian Ketarampilan

- Instrumen

Petunjuk : Berilah tanda check (v) pakai kolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>			
	Hadir tepat waktu			
	Alat dipersiapkan dengan lengkap			
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>			
	Macam-macam format gambar Fungsi dan manfaat format gambar Perbedaan fungsi setiap format			
<b>C</b>	<b>Hasil</b>			
	Macam-macam format gambar Fungsi dan manfaat format gambar Perbedaan fungsi setiap format			
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>			
	Sikap kerja saat melakukan pendefinisian macam-macam format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian fungsi dan manfaat format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian perbedaan fungsi setiap format			
<b>E</b>	<b>Waktu</b>			
	Ketepatan waktu kerja			
JUMLAH = (Skor/6) x 100				

- Rubrik Penilaian

No	Komponen/Sub Komponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>		
	Hadir tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hadir tepat waktu</li> <li>• Hadir sedikit terlambat</li> <li>• Hadir sangat terlambat</li> </ul>	3 2 1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dipersiapkan dengan lengkap</li> <li>• Alat dipersiapkan dengan kurang lengkap</li> <li>• Alat tidak dipersiapkan</li> </ul>	3 2 1
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>		
	Prosedur Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	3 2 1
<b>C</b>	<b>Hasil</b>		
	Pengoperasian Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	3 2 1
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>		
	Sikap kerja saat melakukan Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan dan melaporkan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melaksanakan, atau melaporkan</li> </ul>	3 2 1
	<b>Waktu</b>		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 30 menit 1-30 menit Lebih dari 30 menit	3 2 1

Pedoman penilaian

Nilai Akhir:

96 – 100: Sangat Baik (SB)

81 – 95: Baik (B)

76 – 80: Cukup (C)

0 – 75: Kurang (K)

## K. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

### 1. Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai KKM (80) diberi tugas untuk mengerjakan beberapa soal dari guru mengenai format gambar dalam desain grafis terkait kegiatan selama satu minggu. Setelah satu minggu guru mengevaluasi kemajuan kompetensi peserta didik dalam menangkap mengenai format gambar dalam desain grafis. Kemudian guru melaksanakan penilaian remedial.

**Tabel 5.1** Kisi-Kisi Remedial

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan tentang macam-macam format gambar</li><li>• Menjelaskan tentang perbedaan fungsi format gambar</li></ul>	1 2	Uraian

- Soal
  1. Jelaskan tentang format gambar PSD !
  2. Perbedaan format gambar PXR dan RAW!
- Kunci Jawaban
  1. Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali.  
Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

2. PXR (Pixar) : Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.

RAW : Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

## 2. Pengayaan

- Bagi peserta didik mempunyai nilai di atas 80 diberi pengayaan berupa tugas mandiri untuk menelaah dan atau menuliskan mengenai jenis-jenis format penyimpanan pada gambar.

**Tabel 6.1** Kisi-Kisi Pengayaan

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Jenis-jenis format penyimpanan gambar	• Menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan	1,2	Uraian

- Soal

1. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file JPG!
2. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file GIF!

- Kunci Jawaban

### 1. Kelebihan

- Sudah digunakan menjadi standar gambar di internet
- Jenis data yang bisa dikirim dan dilihat secara bebas
- Memudahkan dalam mengunduh foto

### Kekurangan :

- Tidak begitu baik untuk menyimpan gambar pajangan atau artistic.
- Tidak ideal untuk penggunaan typography, crips line, atau bahkan hasil fotografi dengan sudut yang tajam, karena objek itu kadang menjadi sama/blur

- Media penyimpanan terbatas

2. Kelebihan :

- Mendukung animasi gambar
- Bersifat tidak pecah-pecah
- Menggunakan kompresi tidak menghilangkan data

Kekurangan :

- Tidak cocok digunakan dalam fotografi modern
- Penyimpanan data gambar terbatas
- Gambar GIF berukuran lebih kecil dari pada JPG

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

Mengetahui;  
Kepala SMK Wijaya Putra

Surabaya, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**Sugeng, S.Pd., M.Si.**

**Karin Alkaseno, S. Kom.**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SMK Wijaya Putra  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X / 1 (Gasal)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
Materi Pokok : Format Gambar dalam desain grafis  
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @ 90 Menit (1x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

#### 1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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.

#### 2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi dasar

- 3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar
- 4.4 Menempatkan berbagai format gambar

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Memeriksa format gambar bitmap dan vektor
- 4.4.1 Menunjukkan format gambar bitmap dan vektor

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. **Mengkritisi** format gambar yang sesuai untuk menghasilkan sebuah produk desain grafis dengan cara mengamati tayangan video pada [konten youtube](#) dengan cermat dan teliti. **(HOTS)**  
**(Integrasi ICT)**
2. **Menampilkan** ekstensi file gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada [google classroom](#) dengan benar dan percaya diri. **(HOTS)** **(Integrasi ICT)**

#### **E. Materi Pembelajaran**

- Fakta : Produk desain grafis dapat dibuat menggunakan macam-macam format gambar
- Konsep : Format gambar bitmap dan format gambar vektor mempunyai perbedaan jenis ekstensinya
- Prinsip : Format gambar bitmap dan vektor dapat digunakan pada saat menyimpan produk desain grafis.
- Prosedur : Menampilkan ekstensi file gambar

#### **F. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Model Pembelajaran : Discovery based learning
- Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)
- Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi dan tanya jawab online, penugasan individu (Google Classroom)

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Media :
  - a. Presentasi dari buku elektronik
2. Alat dan bahan :
  - a. Komputer / Laptop, Tablet, Smartphone
  - b. Jaringan internet untuk akses Google Classroom, Whatsapps, Google Drive, Video Youtube, Web browser

## H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 2

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Kecakapan Abad 21	Waktu
<b>Pendahuluan</b>				
Pendahuluan (orientasi)	<p>Melalui group whatsapp kelas :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik segera bergabung di group whatsapp kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru menyapa kondisi peserta didik</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa</li> <li>5. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak.</li> <li>6. Guru mengajak peserta didik untuk membuka dan login di Google classroom</li> </ol> <p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta mengisi daftar hadir</li> </ol>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p> <p>Disiplin</p>	Communication	5 menit
Apersepsi	<p>Melalui Google classroom:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi tentang pengertian cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>		Communication	10 menit
Motivasi	<p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan manfaat materi</li> </ol>		Communication	5 menit

	<p>pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari</p> <p>2. Guru membimbing siswa untuk belajar secara mandiri di Google classroom sesuai dengan buku digital yang telah berikan</p>			
<b>Kegiatan Inti</b>				
Mengamati	<p>Melalui Google classroom :</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta peserta didik untuk mempelajari materi cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Meminta peserta didik untuk melihat tayangan video youtube tentang format gambar</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara mandiri membuka modul pembelajaran tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Mengidentifikasi cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	Mandiri	Critical thinking	10 menit
Menanya	<p>Melalui Google Classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Memberikan pertanyaan kepada peserta tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> </ol> <p>Peserta didik :</p>	Mandiri	Critical thinking	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berdikusi dengan kelompoknya menggali informasi tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	Tanggung jawab	Collaboration	
Mengekplorasi	<p>Melalui Google classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan pada semua kelompok</li> <li>Guru memberikan referensi cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor di google classroom</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan literasi di internet tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> <li>Mengamati cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor yang diberikan oleh guru di forum diskusi</li> </ol>	Mandiri  Mandiri	HOTS  Critical Thinking	10 menit
Mengasosiasi	<p>Pada Google classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan kepada semua kelompok bila terjadi kesalahan.</li> <li>Bersama peserta didik berdiskusi tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor.</li> </ol>	Integritas		10 menit

	<p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dengan guru mengenai hasil pekerjaan yang telah dilakukan.</li> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi kelompok masing masing.</li> <li>3. Bersama guru membuat kesimpulan dari hasil diskusi.</li> <li>4. Peserta didik mengerjakan soal formatif</li> </ol>	<p>Mandiri</p> <p>Kerja sama</p> <p>Mandiri</p>		
Mengkomunikasikan	<p>Pada google classroom :</p> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan penilaian kepada semua kelompok.</li> </ol> <p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok</li> </ol>	Tanggung jawab		10 Menit
Penutup				
Penutup	<p>Pada Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat refleksi pembelajaran</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan tes formatif tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	<p>Mandiri</p> <p>Tanggung Jawab</p>		20 menit

## I. Sumber Belajar

1. Nuh, Mohammad. Desain Multimedia 1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2013
2. Alamat Blog  
<http://rionpcd.blogspot.com/2018/03/macam-macam-jenis-format-gambar-serta.html>
3. Konten Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=VFDuQab48LM>

## J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

- Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Sikap : observasi</li> </ul>	Lembar Jurnal di di group whatsapp/ google meet/ google classroom
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Pengetahuan : tes tulis</li> </ul>	Soal subjectif di google classroom
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Keterampilan : tes kinerja</li> </ul>	Lembar Kinerja (proses) di google classroom

- Instrumen Penilaian

Sikap :

**Tabel 2.1** Penilaian sikap spitual

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

**Tabel 2.2** Penilaian sikap sosial

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

Pengetahuan :

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Tes Tertulis

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang macam format gambar</li> <li>• Menjelaskan tentang fungsi dan manfaat format gambar</li> </ul>	1, 2, 3	Uraian

Pengetahuan :

- Soal
  1. Sebutkan 5 jenis format gambar paling sering di gunakan!
  2. Sebutkan tentang format file JPG/JPEG!
  3. Sebutkan tentang format GIF!
- Kunci Jawaban
  1. Bmp, jpg, jpg2000, gif, tiff, dan png
  2. Format file ini mampu mengkompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.
  3. Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengkompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.
- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{3} \times 100$$

### Penilaian Ketarampilan

- **Instrumen**

Petunjuk : Berilah tanda check (v) pakai kolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>			
	Hadir tepat waktu			
	Alat dipersiapkan dengan lengkap			
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>			
	Macam-macam format gambar			
	Fungsi dan manfaat format gambar			
	Perbedaan fungsi setiap format			
<b>C</b>	<b>Hasil</b>			
	Macam-macam format gambar			
	Fungsi dan manfaat format gambar			
	Perbedaan fungsi setiap format			

<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>			
	Sikap kerja saat melakukan pendefinisian macam-macam format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian fungsi dan manfaat format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian perbedaan fungsi setiap format			
<b>E</b>	<b>Waktu</b>			
	Ketepatan waktu kerja			
JUMLAH = (Skor/6) x 100				

• **Rubrik Penilaian**

No	Komponen/Sub Komponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>		
	Hadir tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hadir tepat waktu</li> <li>• Hadir sedikit terlambat</li> <li>• Hadir sangat terlambat</li> </ul>	3  2  1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dipersiapkan dengan lengkap</li> <li>• Alat dipersiapkan dengan kurang lengkap</li> <li>• Alat tidak dipersiapkan</li> </ul>	3  2  1
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>		
	Prosedur Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	3  2  1
<b>C</b>	<b>Hasil</b>		
	Pengoperasian Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	3  2  1
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>		

	Sikap kerja saat melakukan Penentuan format gambar dalam desain grafis	• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan dan melaporkan	3
		• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan	2
		• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melaksanakan, atau melaporkan	1
	<b>Waktu</b>		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 30 menit	3
		1-30 menit	2
		Lebih dari 30 menit	1

Pedoman penilaian

Nilai Akhir:

96 – 100: Sangat Baik (SB)

81 – 95: Baik (B)

76 – 80: Cukup (C)

0 – 75: Kurang (K)

## K. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

### 1. Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai KKM (80) diberi tugas untuk mengerjakan beberapa soal dari guru mengenai format gambar dalam desain grafis terkait kegiatan selama satu minggu. Setelah satu minggu guru mengevaluasi kemajuan kompetensi peserta didik dalam menangkap mengenai format gambar dalam desain grafis. Kemudian guru melaksanakan penilaian remedial.

**Tabel 5.1** Kisi-Kisi Remedial

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	• Menjelaskan tentang macam-macam format gambar	1	Uraian
			• Menjelaskan tentang perbedaan fungsi format gambar	2	

- Soal

1. Jelaskan tentang format gambar PSD !
2. Perbedaan format gambar PXR dan RAW!

- Kunci Jawaban

1. Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali.

Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

2. PXR (Pixar) : Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.

RAW : Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

2. Pengayaan

- Bagi peserta didik mempunyai nilai di atas 80 diberi pengayaan berupa tugas mandiri untuk menelaah dan atau menuliskan mengenai jenis-jenis format penyimpanan pada gambar.

**Tabel 6.1** Kisi-Kisi Pengayaan

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Jenis-jenis format penyimpanan gambar	• Menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan	1,2	Uraian

- Soal

1. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file JPG!
2. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file GIF!

- Kunci Jawaban

1. Kelebihan

- Sudah digunakan menjadi standar gambar di internet
- Jenis data yang bisa dikirim dan dilihat secara bebas
- Memudahkan dalam mengunduh foto

Kekurangan :

- Tidak begitu baik untuk menyimpan gambar pajangan atau artistic.
- Tidak ideal untuk penggunaan typography, crips line, atau bahkan hasil fotografi dengan sudut yang tajam, karena objek itu kadang menjadi sama/blur
- Media penyimpanan terbatas

2. Kelebihan :

- Mendukung animasi gambar
- Bersifat tidak pecah-pecah
- Menggunakan kompresi tidak menghilangkan data

Kekurangan :

- Tidak cocok digunakan dalam fotografi modern
- Penyimpanan data gambar terbatas
- Gambar GIF berukuran lebih kecil dari pada JPG

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

Mengetahui;  
Kepala SMK Wijaya Putra

Surabaya, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**Sugeng, S.Pd., M.Si.**

**Karin Alkaseno, S. Kom.**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SMK Wijaya Putra  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Kelas/ Semester : X / 1 (Gasal)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
Materi Pokok : Format Gambar dalam desain grafis  
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @ 90 Menit (1x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

#### 1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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.

#### 2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi dasar

- 3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar
- 4.4 Menempatkan berbagai format gambar

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Mengkritisi format gambar yang sesuai untuk menghasilkan sebuah produk desain grafis
- 4.4.1 Membuat produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. **Menunjukkan** format gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada [google classroom](#) dengan benar dan percaya diri (**HOTS**) (**Integrasi ICT**)
2. **Membuat** produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor dan mengirimkan hasil produk dengan cara mengirimkan pada [google classroom](#) dengan benar dan percaya diri. (**HOTS**) (**Integrasi ICT**)

#### **E. Materi Pembelajaran**

- Fakta : Produk desain grafis dapat dibuat menggunakan macam-macam format gambar
- Konsep : Format gambar bitmap dan format gambar vektor mempunyai perbedaan jenis ekstensinya
- Prinsip : Format gambar bitmap dan vektor dapat digunakan pada saat menyimpan produk desain grafis.
- Prosedur : Membuat produk desain grafis format gambar bitmap atau vektor

#### **F. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Model Pembelajaran : Discovery based learning
- Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)
- Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi dan tanya jawab online, penugasan individu (Google Classroom)

#### **G. Media Pembelajaran**

1. Media :
  - a. Presentasi dari buku elektronik
2. Alat dan bahan :
  - a. Komputer / Laptop, Tablet, Smartphone
  - b. Jaringan internet untuk akses Google Classroom, Whatsapps, Google Drive, Video Youtube, Web browser

## H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 3

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Kecakapan Abad 21	Waktu
<b>Pendahuluan</b>				
Pendahuluan (orientasi)	<p>Melalui group whatsapp kelas :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik segera bergabung di group whatsapp kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru menyapa kondisi peserta didik</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa</li> <li>5. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak.</li> <li>6. Guru mengajak peserta didik untuk membuka dan login di Google classroom</li> </ol> <p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta mengisi daftar hadir</li> </ol>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p> <p>Disiplin</p>	Communication	5 menit
Apersepsi	<p>Melalui Google classroom:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi tentang pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>		Communication	10 menit
Motivasi	<p>Melalui Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan manfaat materi</li> </ol>		Communication	5 menit

	<p>pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru membimbing siswa untuk belajar secara mandiri di Google classroom sesuai dengan buku digital yang telah berikan</li> </ol>			
<b>Kegiatan Inti</b>				
Mengamati	<p>Melalui Google classroom :</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta peserta didik untuk mempelajari materi pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Meminta peserta didik untuk melihat tayangan video youtube tentang format gambar</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara mandiri membuka modul pembelajaran tentang pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Mengidentifikasi pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	Mandiri	Critical thinking	10 menit
Menanya	<p>Melalui Google Classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Memberikan pertanyaan kepada peserta tentang cara memeriksa format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>			10 menit

	<p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dengan kelompoknya menggali informasi tentang cara memeriksa pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	<p>Mandiri Tanggung jawab</p>	<p>Critical thinking Collaboration</p>	
Mengekplorasi	<p>Melalui Google classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan pada semua kelompok</li> <li>2. Guru memberikan referensi pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> </ol> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan literasi di internet tentang cara memeriksa pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> <li>2. Mengamati pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor yang diberikan oleh guru di forum diskusi</li> </ol>	<p>Mandiri  Mandiri</p>	<p>HOTS  Critical Thinking</p>	<p>10 menit</p>
Mengasosiasi	<p>Pada Google classroom</p> <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan bimbingan dan arahan kepada semua</li> </ol>			<p>10 menit</p>

	<p>kelompok bila terjadi kesalahan.</p> <p>2. Bersama peserta didik berdiskusi tentang pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</p> <p>Peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dengan guru mengenai hasil pekerjaan yang telah dilakukan.</li> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi kelompok masing masing.</li> <li>3. Bersama guru membuat kesimpulan dari hasil diskusi.</li> <li>4. Peserta didik mengerjakan soal formatif</li> </ol>	<p>Integritas</p> <p>Mandiri</p> <p>Kerjasama</p> <p>Mandiri</p>		
Mengkomunikasikan	<p>Pada google classroom :</p> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati keaktifan peserta didik dan memberikan penilaian kepada semua kelompok.</li> </ol> <p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok</li> </ol>	<p>Tanggung jawab</p>		10 Menit
Penutup				
Penutup	<p>Pada Google classroom :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat refleksi pembelajaran</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan pembuatan produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor</li> </ol>	<p>Mandiri</p> <p>Tanggung Jawab</p>		20 menit

## I. Sumber Belajar

1. Nuh, Mohammad. Desain Multimedia 1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2013
2. Alamat Blog  
<http://rionpcd.blogspot.com/2018/03/macam-macam-jenis-format-gambar-serta.html>
3. Konten Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=VFDuQab48LM>

## J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### • Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
• Penilaian Sikap : observasi	Lembar Jurnal di di group whatsapp/ google meet/ google classroom
• Penilaian Pengetahuan : tes tulis	Soal subjectif di google classroom
• Penilaian Keterampilan : tes kinerja	Lembar Kinerja (proses) di google classroom

### • Instrumen Penilaian

#### Sikap :

**Tabel 2.1** Penilaian sikap spitual

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

**Tabel 2.2** Penilaian sikap sosial

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

#### Pengetahuan :

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Tes Tertulis

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang macam format gambar</li> <li>• Menjelaskan tentang fungsi dan manfaat format gambar</li> </ul>	1, 2, 3	Uraian

### Pengetahuan :

- Soal

1. Sebutkan 5 jenis format gambar paling sering di gunakan!
2. Sebutkan tentang format file JPG/JPEG!
3. Sebutkan tentang format GIF!

- Kunci Jawaban

1. Bmp, jpg, jpg2000, gif, tiff, dan png
2. Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.
3. Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{3} \times 100$$

### Penilaian Ketarampilan

- Instrumen

Petunjuk : Berilah tanda check (v) pakai kolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>			
	Hadir tepat waktu			

	Alat dipersiapkan dengan lengkap			
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>			
	Macam-macam format gambar Fungsi dan manfaat format gambar Perbedaan fungsi setiap format			
<b>C</b>	<b>Hasil</b>			
	Macam-macam format gambar Fungsi dan manfaat format gambar Perbedaan fungsi setiap format			
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>			
	Sikap kerja saat melakukan pendefinisian macam-macam format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian fungsi dan manfaat format gambar Sikap kerja saat melakukan pengklasifikasian perbedaan fungsi setiap format			
<b>E</b>	<b>Waktu</b>			
	Ketepatan waktu kerja			
JUMLAH = (Skor/6) x 100				

• **Rubrik Penilaian**

No	Komponen/Sub Komponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>		
	Hadir tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hadir tepat waktu</li> <li>• Hadir sedikit terlambat</li> <li>• Hadir sangat terlambat</li> </ul>	3  2  1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dipersiapkan dengan lengkap</li> <li>• Alat dipersiapkan dengan kurang lengkap</li> <li>• Alat tidak dipersiapkan</li> </ul>	3  2  1
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>		
	Prosedur Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> </ul>	3  2  1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan format gambar dalam desain grafis dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	
<b>C</b>	<b>Hasil</b>		
	Pengoperasian Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan kurang tepat</li> <li>• Pengoperasian format gambar dalam desain grafis dengan tidak tepat</li> </ul>	3 2 1
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>		
	Sikap kerja saat melakukan Penentuan format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan dan melaporkan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melaksanakan, atau melaporkan</li> </ul>	3 2 1
	<b>Waktu</b>		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 30 menit 1-30 menit Lebih dari 30 menit	3 2 1

Pedoman penilaian

Nilai Akhir:

96 – 100: Sangat Baik (SB)

81 – 95: Baik (B)

76 – 80: Cukup (C)

0 – 75: Kurang (K)

## K. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

### 1. Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai KKM (80) diberi tugas untuk mengerjakan beberapa soal dari guru mengenai format gambar dalam desain grafis terkait kegiatan selama satu minggu. Setelah satu minggu guru mengevaluasi kemajuan kompetensi peserta didik dalam menangkap mengenai format gambar dalam desain grafis. Kemudian guru melaksanakan penilaian remedial.

**Tabel 5.1** Kisi-Kisi Remedial

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Format gambar dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang macam-macam format gambar</li> <li>• Menjelaskan tentang perbedaan fungsi format gambar</li> </ul>	1 2	Uraian

- Soal

1. Jelaskan tentang format gambar PSD !
2. Perbedaan format gambar PXR dan RAW!

- Kunci Jawaban

1. Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali.

Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

2. PXR (Pixar) : Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.

RAW : Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

2. Pengayaan

- Bagi peserta didik mempunyai nilai di atas 80 diberi pengayaan berupa tugas mandiri untuk menelaah dan atau menuliskan mengenai jenis-jenis format penyimpanan pada gambar.

**Tabel 6.1** Kisi-Kisi Pengayaan

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	Jenis-jenis format penyimpanan gambar	• Menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan	1,2	Uraian

- Soal

1. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file JPG!
2. Sebutkan kelebihan dan kekurangan format file GIF!

- Kunci Jawaban

1. Kelebihan

- Sudah digunakan menjadi standar gambar di internet
- Jenis data yang bisa dikirim dan dilihat secara bebas
- Memudahkan dalam mengunduh foto

Kekurangan :

- Tidak begitu baik untuk menyimpan gambar pajangan atau artistic.
- Tidak ideal untuk penggunaan typography, crisp line, atau bahkan hasil fotografi dengan sudut yang tajam, karena objek itu kadang menjadi sama/blur
- Media penyimpanan terbatas

2. Kelebihan :

- Mendukung animasi gambar
- Bersifat tidak pecah-pecah
- Menggunakan kompresi tidak menghilangkan data

Kekurangan :

- Tidak cocok digunakan dalam fotografi modern
- Penyimpanan data gambar terbatas
- Gambar GIF berukuran lebih kecil dari pada JPG

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

Mengetahui;  
Kepala SMK Wijaya Putra

Surabaya, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**Sugeng, S.Pd., M.Si.**

**Karin Alkaseno, S. Kom.**