

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Purworejo
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Format Gambar
Kelas/ Semester	: X / 1 (Gasal)
Alokasi Waktu	: 1 Jam Pelajaran @ 30 Menit
Pertemuan	: 1

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 **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.

2. Keterampilan (KI-4)

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.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3. KD pada KI pengetahuan

3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar

4. KD pada KI keterampilan

4.4 Menyajikan berbagai format gambar

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3. Indikator KD pada KI pengetahuan

3.4.1 Membandingkan ekstensi file gambar bitmap dan vektor.

3.4.2 Memeriksa format gambar bitmap dan vector

3.4.3 Mengkritisi format gambar yang sesuai untuk menghasilkan sebuah produk desain grafis

4. Indikator KD pada KI keterampilan

4.4.1 Menampilkan ekstensi file gambar bitmap dan vector

4.4.2 Menunjukkan format gambar bitmap dan vector

4.4.3 Membuat produk desain grafis format gambar bitmap dan vector

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan 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)
3. **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)
4. **Menampilkan** ekstensi file gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada [Google Classroom](#) dengan benar dan percaya diri. (HOTS) (Integrasi ICT)
5. **Menunjukkan** format gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada [Google Classroom](#) dengan benar dan percaya diri. (HOTS) (Integrasi ICT)
6. **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. Bahan Ajar/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 : a. Membandingkan dan menampilkan ekstensi file gambar
b. Membuat produk desain grafis format gambar bitmap atau vektor.

F. Model, Pendekatan, Metode dan Teknik Mengajar

Model Pembelajaran : Discovery based learning

Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)

Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi, tanya jawab, penugasan individu (Google Classmeet)

G. Sumber Belajar

1. Endik Kuswantoro, S.Kom, MT, Dasar Desain Grafis C2 Kelas X, Tim Quantum Book, Malang, 2019.
2. Zuniawan, Farid, Dasar Desain Grafis Semester X A, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Malang, 2013.
3. Alamat Blog
<http://rionpcd.blogspot.com/2018/03/macam-macam-jenis-format-gambar-serta.html>
 Sabtu, 19 September 2020. Jam 15.43
4. Konten Youtube
https://www.youtube.com/watch?v=v7Z_Y0gHtCU
 Sabtu, 19 September 2020. Jam 16.10

H. MEDIA, ALAT/BAHAN

1. Media :
 - a) File Presentasi PPT
2. Alat dan bahan :
 - a) Komputer / Laptop
 - b) Jaringan internet

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Model Pembelajaran : Discovery Based Learning

No	Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
1.	Pendahuluan	Orientasi Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun menggunakan Google Meet.	Orientasi Peserta didik menjawab salam dengan tertib dan santun menggunakan Google Meet	30 detik
		Motivasi Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib.	Motivasi Ketua kelas memimpin doa memulai pembelajaran dengan tertib.	1.5 menit
		Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya pada virtual room Google Meet	Salah satu peserta didik memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya pada virtual Google Meet	
		Guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk	Siswa memberikan laporan kehadiran	

		<p>memastikan tingkat kehadiran siswa</p> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, baik dalam bentuk kemampuan proses maupun produk dengan sabar dan tekun. - Guru menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar ini sebagai modal awal untuk menguasai pasangan kompetensi dasar lainnya yang tercakup dalam mata pelajaran C-2. Dasar Desain Grafis dengan sabar dan tekun. - Guru menjelaskan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan dengan sabar dan tekun. 	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. 	<p>1 menit</p> <p>1 menit</p> <p>1 menit</p>
2	Inti	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation / Mengamati Guru memunculkan ketertarikan peserta didik untuk mengamati presentasi materi tentang format gambar dengan sabar dan percaya diri.</p> <p>2) Problem Statement / Menanya Guru menstimulasi dan memotivasi peserta didik sekaligus memberikan kesempatan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat dan</p>	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation / Mengamati Peserta didik tertarik mengamati presentasi materi tentang format gambar dengan tekun dan saksama.</p> <p>2) Problem Statement / Menanya Peserta didik terstimulasi dan termotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat dan mengajukan pertanyaan awal dan mengenai materi</p>	<p>3 menit</p> <p>2 menit</p>

	<p>mengajukan pertanyaan awal tentang materi pembelajaran format gambar dengan percaya diri.</p> <p>3) Data Collection / Mengumpulkan informasi Guru memberikan kesempatan pada peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran format gambar dengan sabar dan percaya diri.</p> <p>4) Data Processing / Mengolah Guru membantu peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk menemukan hubungan antarkonsep dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan dengan sabar dan tekun.</p> <p>5) Verivication / Mengaplikasikan Guru membimbing peserta didik dalam menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan diaplikasikan dalam kegiatan praktik yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada sebuah desain nirmana dengan sabar dan tekun.</p>	<p>pembelajaran format gambar dengan percaya diri.</p> <p>3) Data Collection / Mengumpulkan informasi Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berupaya melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran format gambar dengan tekun.</p> <p>4) Data Processing / Mengolah Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berdiskusi untuk menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</p> <p>5) Verivication / Mengaplikasikan Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan praktik untuk menerapkannya pada sebuah desain nirmana dengan tekun dan cermat.</p>	<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>15 menit</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

		<p>6) Generalization / Menarik Kesimpulan Guru mengarahkan peserta didik untuk mampu melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi webmeet dengan sabar dan percaya diri.</p>	<p>6) Generalization / Menarik Kesimpulan Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi pada webmeet dengan tekun dan cermat.</p>	3 menit
3	Penutup	<p>Rangkuman dan Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri. - Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan sabar dan tekun. - Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun. - Guru melakukan penilaian menggunakan test online untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya 	<p>Rangkuman dan Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu. - Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun. - Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun. - Peserta didik melakukan test online menggunakan smartphone <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk 	2 menit
				3 menit

		dengan tekun. Guru menutup pertemuan dengan meminta ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan guru mengucapkan salam penutup dengan penuh rasa syukur dan santun.	pertemuan selanjutnya dengan cermat. Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

I. Penilaian

- a. Penilaian Sikap
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
 - 1) Kisi-kisi dan soal
 - 2) Opsi Jawaban
 - 3) Instrumen dan Rubrik Penilaian
- c. Penilaian Keterampilan
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Keterampilan

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 2 Purworejo

Dra. Elisabet Pancawati
NIP. 19651202 199003 2 003

Purworejo, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Anang Arifin, S.Pd.

Lampiran 1.

Materi Pembelajaran

FORMAT GAMBAR

Format gambar adalah jenis file yang berbentuk gambar. Gambar disebut juga sebagai image/ picture. Format gambar dapat kita lihat dengan cara-cara berikut ini:

Melihat ekstensi dari file

Ekstensi dapat diartikan jenis file. Penulisan ekstensi biasanya ada di akhir suatu file dengan tanda pemisah berupa titik.

Contoh :



bagelen.jpg

Melihat menggunakan windows explorer

Windows eksplorer adalah suatu aplikasi bawaan dari sistem operasi Windows yang dapat digunakan untuk membuka file pada lokasi (folder) tertentu. Cara melihat format gambar dengan Windows Eksplorer adalah sebagai berikut :

Name	Date modified	Type
1 indonesia.png	12/08/2017 0:09	PNG image
AK.jpg	22/02/2012 18:22	JPEG image
RPL.png	21/01/2014 10:06	PNG image
smktaq.jpg	02/06/2008 22:52	JPEG image
TKR.jpg	20/06/2012 1:44	JPEG image
TSM.jpg	19/06/2016 13:44	JPEG image

Jenis file ada pada kolom **Type** pada Windows Eksplorer

Adapun macam-macam Format gambar yang dikenal dalam komputer adalah sbb:

1. **JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG.**

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.

2. **GIF (Graphics Interchange Format).**

GIF terbatas dalam 256 warna saja (8 bit), hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color, tapi salah satu warnanya bisa dibikin 'transparan'. Sehingga kita bisa meletakkan gambar dengan warna latar yang berbeda-beda. Selain itu dapat dipakai sebagai animasi.

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.

3. **PNG (Portable Network Graphics).**

Merupakan jalan alternatif pengganti GIF dengan mencontoh metode kompresi gambar LZW. Sekarang ini semua browser internet sudah mendukungnya. Format ini memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacam-macam kedalaman warna. Format baru ini tidak mengikis 'informasi' warna dalam gambar seperti yang dilakukan JPG. PNG juga membolehkan 'transparan'.

4. **TIFF (Tagged Image File Format).**

File yang dihasilkan adalah .tif, format ini sangat cocok digunakan untuk desktop publishing. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Machintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIFF.

5. **BMP (BitMap Graphics).**

Format kuno dan abadi ini telah dikenal ketika sistem operasi DOS dan Windows sampai sekarang. File yang dihasilkan adalah .bmp.

6. **PSD (Photoshop Document).**

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.

7. **EPS (Encapsuled Postscript).**

Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap.

8. CDR (Corel Draw)

CDR adalah jenis file gambar khusus yang dapat dibuka menggunakan aplikasi Corel Draw. CDR adalah sebuah format yang native foiasanya digunakan untuk menggambar vector.

9. 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

Lampiran 2.**Lembar Penilaian (Sikap, Pengetahuan, Keterampilan)****1. Lembar Penilaian Afektif (Sikap)**

Kriteria Penskoran (Tolak Ukur)

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
Jujur	Mengerjakan tugas dengan jujur meskipun tanpa diawasi	5
	Mengerjakan tugas dengan jujur dengan diawasi	4
	Mengerjakan tugas dengan tidak jujur meskipun tanpa diawasi	3
	Mengerjakan tugas dengan tidak jujur dengan diawasi	2
	Tidak mengerjakan tugas dengan tidak diawasi ataupun diawasi	1
Disiplin	Siap mengikuti proses pembelajaran sebelum waktu pembelajaran dimulai	5
	Siap mengikuti proses pembelajaran tepat pada saat waktu pembelajaran dimulai	4
	Siap mengikuti proses pembelajaran sesudah waktu pembelajaran dimulai	3
	Tidak siap mengikuti proses pembelajaran	2
	Tidak mengikuti proses pembelajaran	1
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tepat serta waktu yang tepat	5
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tepat tetapi waktu tidak tepat	4
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tidak tepat tetapi waktu tepat	3
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tidak tepat serta waktu tidak tepat	2
	Tidak mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama	1
Peduli	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap toleransi, gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	5
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan	4

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
	sikap gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap toleransi dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	3
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan damai terhadap anggota kelompok lainnya	2
	Tidak mengerjakan tugas kelompok yang diberikan tanpa dengan sikap toleransi, gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	1
Santun	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat serta pertanyaan	5
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat	4
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengutarakan pendapat serta pertanyaan	3
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi	2
	Tidak dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat serta pertanyaan	1
Responsif dan proaktif	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	5
	Dapat proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	4
	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok	3
	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok tetapi tidak semangat	2
	Tidak dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	1

Rubrik Penilaian Sikap

No.	Nama	Aspek yang dinilai						Jumlah Skor
		Jujur	Disiplin	Tanggung jawab	Peduli	Santun	Responsif dan proaktif	
1								
2								
3								
4								
5								

Pedoman Penilaian**Skor Maksimal = 30**

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Lampiran 3.**Kisi-Kisi, Tes tertulis dan Kunci Jawaban Test Online (Google Form)****A. Kisi kisi soal**

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	3.1.1 Membandingkan ekstensi file gambar bitmap dan vektor. 3.1.2 Memeriksa format gambar bitmap dan vector 3.1.3 Mengkritisi format gambar yang sesuai untuk menghasilkan sebuah produk	1. Siswa dapat membandingkan ekstensi dari format gambar	Tes tertulis	No. 1
		2. Siswa dapat memeriksa software pengolah vektor dan bitmap		No. 3
		3. Siswa dapat mengkritisi format gambar		No. 2
		4. Siswa dapat mengkritisi format gambar		No. 4
		5. Siswa dapat mengkritisi format gambar		No. 5

B. Soal :

1. File gambar yang bertipe JPG merupakan grafis ...
 - A. bitmap
 - B. hybrid
 - C. metafile
 - D. vektor
 - E. morf
2. Berikut ini yang merupakan software yang mengolah desain grafis berbasis vector adalah ...
 - A. Corel Draw
 - B. Photoshop
 - C. Adobe Premier
 - D. Ms. Excel
 - E. Macromedia Flash
3. Salah satu kelemahan dari desain grafis bitmap adalah jika diperbesar akan terlihat ..
 - A. Lingkaran-lingkaran kecil
 - B. Kotak-kotak
 - C. Tidak berubah
 - D. lebur
 - E. hancur
4. Tipe file JPEG memiliki bit warna sejumlah
 - A. 32 bit
 - B. 64 bit
 - C. 8 bit
 - D. 16 bit
 - E. 48 bit
5. Tipe file gambar grafis bitmap yang juga mendukung gambar desain grafis vektor adalah
 - A. BMP
 - B. JPEG
 - C. GIF
 - D. PNG
 - E. TIFF

C. KUNCI JAWABAN

1. A
2. A
3. B
4. A
5. E

Lampiran 4.**Rubrik Penilaian Pengetahuan :**

Soal No. 1

Skor 20	Jika peserta didik dapat membandingkan ekstensi dari format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 2

Skor 20	Jika peserta didik dapat memeriksa software pengolah vektor dan bitmap dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 3

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 4

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 5

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Nilai Siswa					Nilai Akhir
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	
1							
2							
3							
4							
5							

Lampiran 5.**TUGAS PROYEK DESAIN GRAFIS DARING (Google Classmeet)**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Purworejo
 Kelas/Semester : X/1
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Alokasi Waktu : 15 menit

A. Kompetensi Dasar :

- 3.1 Mendiskusikan berbagai format gambar
- 4.1 Menyajikan berbagai format gambar

B. Materi Dasar :

Format gambar

C. Petunjuk Praktik

Nyalakan komputer/laptop sesuai SOP

D. Tugas

Buatlah desain gambar macam-macam bentuk shapes menggunakan Corel Draw

E. Tujuan

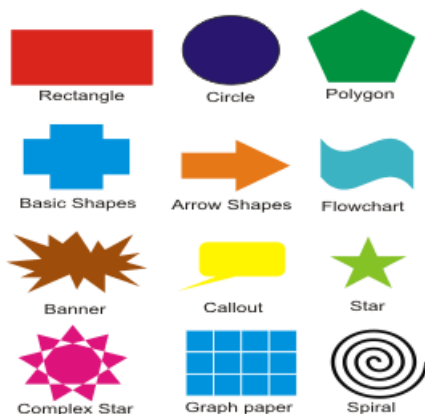
1. Menunjukkan ekstensi file gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada Google Classroom dengan benar dan percaya diri.
2. Menampilkan format gambar bitmap dan vektor dengan cara mengirimkan pada Google Classroom dengan benar dan percaya diri.
3. Membuat produk desain grafis format gambar bitmap dan vektor dan mengirimkan hasil produk dengan cara mengirimkan pada Google Classroom dengan benar dan percaya diri.

F. Alat dan Bahan

1. Komputer/laptop
2. Jaringan Internet

G. Langkah Kerja

1. Persiapkan alat dan bahan
2. Gunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya
3. Menggunakan Corel Draw buat desain macam-macam bentuk shapes
4. Simpan menggunakan dua macam ekstensi file.cdr dan.png
5. Siapkan jaringan internet
6. Kirim hasil desain/proyek ke Google Meet

H. Hasil Akhir

Lampiran 6.**Lembar Penilaian Keterampilan****Instrumen Penilaian Keterampilan (Membuat Sketsa dan Ilustrasi)**

NO	Kegiatan	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot (%)
1	Persiapan	Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan benar.	5	10
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan kurang benar.	4	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan benar.	3	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan kurang benar.	2	
		Jika tidak mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur.	1	
2	Proses	Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan cepat.	5	50
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan lambat.	4	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi cepat namun banyak bertanya.	3	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan ragu-ragu.	2	
		Jika tidak terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi.	1	
3	Hasil Proyek	Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya sangat baik dan sesuai prinsip / teori desain.	5	30
		Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya baik dan sesuai prinsip / teori desain.	4	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	3	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya kurang baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	2	
		Jika tidak mampu mengerjakan produk dengan waktu yang sudah ditentukan dan tidak sesuai prinsip / teori desain.	1	
4	Presentasi	Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat baik	5	10
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan baik	4	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan cukup baik	3	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat kurang baik	2	
		Tidak dapat mempresentasikan project yang dibuat.	1	
NILAI KETERAMPILAN SISWA (Persiapan + Proses + Hasil + Presentasi)				100

Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Nama	Nilai				Jumlah Skor
		Persiapan 10%	Proses 50%	Hasil 30%	Presentasi 10%	
1						
2						
3						
4						
5						

Pedoman Penilaian

Skor maksimal = 5

$$\text{Nilai Persiapan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Keterampilan = Nilai Persiapan + Nilai Proses + Nilai Hasil