



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## IDENTITAS SEKOLAH

**NAMA SEKOLAH**

SMKN 1 Tapen

**KELAS SEMESTER**

X Multimedia/Ganjil

**MATA PELAJARAN**

Dasar Desain Grafis

**MATERI POKOK**

Unsur Tata Letak (Lamp. 1)

**ALOKASI WAKTU**

40 menit x 3 JP

## PENILAIAN

Penugasan Mandiri  
(Lamp. 3)

## MEDIA & SUMBER BELAJAR

Handout (Lamp. 2)

Modul Dasar Desain Grafis

### Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat memahami unsur-unsur tata letak berupa titik, garis, dan bidang dalam menciptakan sebuah karya desain grafis sederhana.

### Kegiatan Pembelajaran

#### KEGIATAN AWAL

1. Salam, Sapa, dan memeriksa kehadiran siswa
2. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran
3. Memberi motivasi belajar kepada siswa
4. Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (Apersepsi/Brainstorming)
5. Menjelaskan tujuan pembelajaran
6. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai

#### KEGIATAN INTI

1. Memahami makna dasar unsur-unsur tata letak titik, garis, dan bidang
2. Memahami fungsi garis dalam desain grafis
3. Mengamati unsur-unsur tata letak titik, garis, dan bidang pada sampel desain grafis yang diberikan guru
4. Menciptakan karya seni grafis menggunakan unsur titik, garis dan bidang dalam bentuk pembatas buku berukuran 5x9 cm
5. Mempresentasikan hasil karya grafis

#### KEGIATAN AKHIR

1. Refleksi pencapaian siswa untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan
2. Menyimpulkan tujuan mempelajari unsur tata letak dalam desain grafis
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya
4. Peserta didik diminta untuk merapihkan tempat kerjanya dan

Kepala SMK Negeri 1 Tapen

ASYIK SULAIMAN, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19730817 200501 1 010

Tapen, 28 Juni 2021  
Guru Mata Diklat

IDA RITA SUMANTI, S.T  
NIP. 19781210 200902 2 004

## Lampiran 1: Materi Pembelajaran

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Tata Letak: titik, garis dan bidang

### 1. Titik

#### a. Definisi

Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Dari sebuah titik dapat dikembangkan menjadi garis atau bidang. Pada gambar dalam bidang gambar akan berawal dari sebuah titik dan berhenti pada sebuah titik. Secara umum bentuk diartikan titik karena ukurannya yang kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi / bersifat relatif tergantung dibandingkan dengan apa dan ukuran seberapa besar.

Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Karya seni dapat dihasilkan dengan teknik titik-titik.

#### b. Raut Titik

Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar, segitiga dan lain sebagainya.



Gambar 1. Raut Titik

### 2. Garis

#### a. Definisi

Dalam menggambar, garis adalah goresan pena atau pensil tapi dalam desain grafis, ada dua titik yang saling terhubung. Garis berguna untuk membagi ruang dan mengarahkan pandangan ke lokasi tertentu. Misalnya, bagaimana caranya majalah menggunakan garis untuk memisahkan konten, judul dan panel samping.

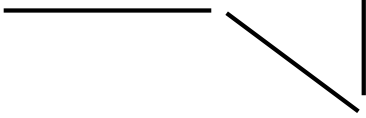


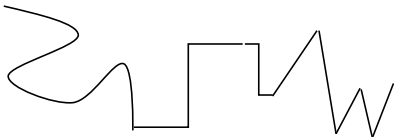
Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun garis memiliki sifat ketebalan, garis tetap mempunyai sifat dimensi panjangnya, sehingga garis sering disebut sebagai unsur satu dimensi. Garis dimaknai sebagai batas limit dari bidang dan warna. Terbentuknya sebuah garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekas jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan, untuk menimbulkan goresan biasanya menggunakan pensil, pena kuas bahkan dengan gerakan tangan kosong pun bisa dimaknai sebagai garis.

Bentuk garis sangat bervariasi dari garis lurus yang bersifat formal, garis lengkung yang bersifat informal atau santai, dan garis patah (zig-zag) yang terkesan kaku, garis tipis dan garis tebal, dan garis spiral yang terkesan lentur. Garis yang digunakan bisa garis yang putus-putus

ataupun titik-titik untuk menghubungkan informasi, misalnya di daftar menu: antara menu dan harganya dihubungkan dengan garis putus-putus.

*b. Raut Garis*

Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung. Namun, jika dirinci terdapat empat macam jenis garis sebagai berikut:

Jenis Garis	Raut Garis
Garis Lurus: terdiri dari garis horizontal, diagonal dan vertikal	
Garis Lengkung: terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan garis lengkung mengapung	
Garis Majemuk: terdiri dari garis zig-zag dan garis berombak/lengkung S	
Garis Gabungan: garis hasil gabungan antara garis lurus, garis melengkung dan garis majemuk.	

Tabel 1 Jenis-jenis garis

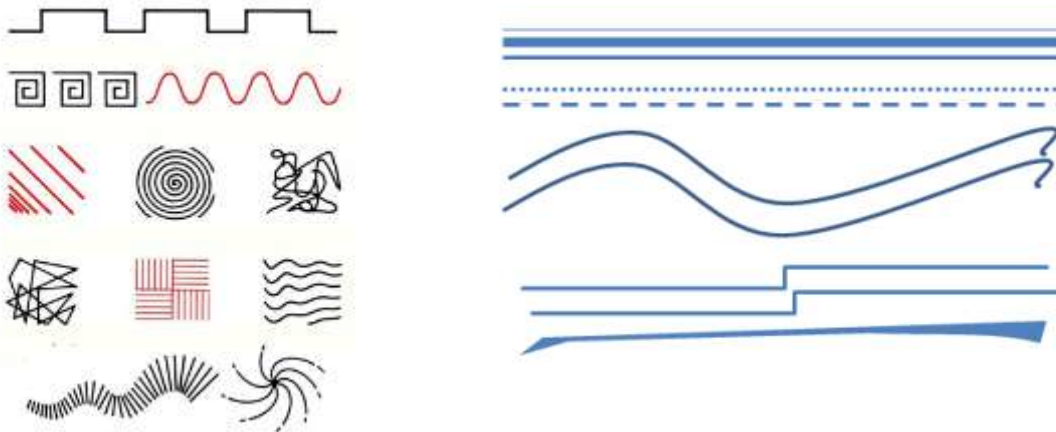
*c. Susunan Garis dan Efeknya*

1. Susunan garis horizontal: menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif.
2. Susunan garis-garis vertikal: menghasilkan kesan stabil, megah, kuat, statis dan kaku
3. Susunan garis-garis diagonal (kanan/kiri): menghasilkan kesan bergerak lari/meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.
4. Susunan garis-garis lengkung: memberi kesan ringan dinamis, dan kuat.
5. Susunan garis-garis zig-zag: menghasilkan kesan semangat, gairah tetapi ada kesan bahaya, dan kengerian.
6. Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S: memberikan kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai. Susunan garis-garis berjajar memberikan kesan enak, lembut, rapi, tenang.

#### d. Fungsi Garis

Pada teori tata letak, garis memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

1. Sebagai pembatas tepi bidang atau objek untuk memberikan representasi atau citra struktur
2. Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama dan nilai arah.
3. Memberikan kesan pada visual desain seperti tegas, luwes, dinamis, dan lain- lain.
4. Mengatur informasi (meletakkan garis vertikal antara kolom-kolom di laporan berbentuk tabulasi)
5. Menekankan kata (meletakkan headline dengan garis pemisah)
6. Menghubungkan titik-titik informasi (mengkaitkan sebuah gambar dengan keterangannya dengan sebuah garis)
7. Membuat satu bentuk atau bidang tertentu
8. Memberikan garis outline pada sebuah gambar untuk memisahkan dari item layout yang lain.
9. Membuat sebuah gambar atau grafik (grafik keuntungan terhadap tahun buku)
10. Membuat patren atau ritem dengan menggambar banyak garis.
11. Mengarahkan pandangan pembaca atau membuat efek gerakan (garis diagonal lebih aktif dibandingkan dengan garis horisontal)



Gambar 2. Contoh garis dalam desain

### 3. Bidang

#### a. Definisi

Bidang merupakan unsur tata letak berupa obyek yang memiliki dimensi panjang dan lebar (bersifat pipih). Dari bentuknya bidang terdiri atas beberapa macam, yakni bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan.

Bidang dapat terbentuk karena titik, kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna. Bidang beraturan dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Bidang Penyusunan antara bidang-bidang tersebut akan menghasilkan suatu

bentuk tata letak. Bidang dapat juga tersusun dari komposisi huruf-huruf yang dirangkai secara kreatif sehingga dapat menyampaikan pesan tertentu.

*b. Raut Bidang*

Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan non-geometri dan gabungan. Bidang geometri merupakan bidang teratur yang dibuat secara matematika, Raut bidang geometri meliputi segitiga, segi empat, segilima, segienam, segi delapan, lingkaran, dan lain sebagainya.

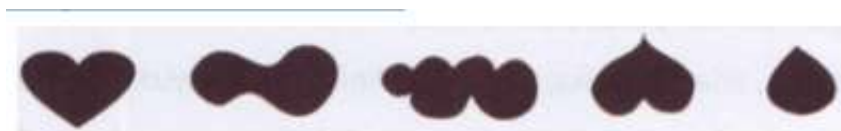


Gambar 3 Bidang Geometri

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya. Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas. Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan bidang gambar, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut, bentuk bidang yang seolah terpelintir, ada lipatan.



Gambar 4 Bidang Sudut Bebas

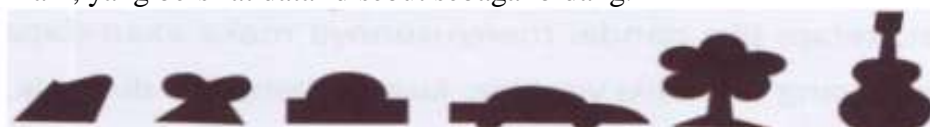


Gambar 5 Bidang Organik



Gambar 6 Bidang Maya

Raut bidang gabungan merupakan segala bentuk alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar, dan lain-lain, yang bersifat datar disebut sebagai bidang.



bar 7 Bidang Gabungan

**Lampiran 2:**

**Media Gambar:** contoh hasil karya desain tata letak



Sumber: <https://galeridkvefendi.files.wordpress.com/2018/01/whatsapp-image-2018-01-04-at-22-04-00.jpeg>

### Lampiran 3:

Penilaian

#### 1. Kisi-kisi

#### KISI-KISI PENILAIAN

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 TAPEN  
KELAS / SEMESTER : X MM/GANJIL  
TAHUN PELAJARAN : 2020/2021  
MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN GRAFIS

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR	Teknik Penilaian
1	4.1 Menempatkan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi,	Mengidentifikasi Unsur-Unsur Tata Letak: titik, garis dan bidang	Menciptakan karya seni grafis menggunakan unsur titik, garis dan bidang dalam bentuk pembatas buku	Praktik penugasan mandiri pada jam pelajaran

Tugas Praktik:

Buatlah sebuah desain pembatas buku dengan ukuran 5X9 cm dengan menggunakan unsur tata letak berupa titik, garis dan bidang pada buku gambar anda. Ketentuan menggambar adalah sebagai berikut:

1. Gunakan alat tulis pensil, penghapus dan penggaris jika diperlukan
2. Penilaian meliputi kerapihan, kebersihan, dan kreatifitas

#### 2. Instrument Penilaian

- a) Jenis Tugas : Mandiri
- b) Tgl. Pemberian Tugas :
- c) Waktu Pelaksanaan :
- d) Waktu Pengumpulan :
- e) Deskripsi Tugas : Menggambar unsur tata letak titik, garis dan bidang
- f) Bentuk Tugas : Membuat pembatas buku
- g) Tempat : indoor/ruang kelas
- h) Waktu : di dalam jam pelajaran
- i) Target : karya desain grafis yang menunjukkan unsur-unsur desain grafis tata letak
- j) Bentuk Laporan : karya desain dalam buku gambar

3. Format penskoran:

NO	ASPEK	KRITERIA/SKOR			KETERANGAN
		3	2	1	
1	Kerapihan				Akurat = 3 Kurang Akurat = 2 Tidak Akurat = 1
2	Kreatifitas				Lengkap = 3 Kurang Lengkap = 2 Tidak Lengkap = 1
3	Kebersihan				Baik = 3 Kurang Baik = 2 Tidak Baik = 1