



RPP DASAR DESAIN GRAFIS

Graphic Design

NURADHIM AFIT ACHIRUDIN, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	SMK Muhammadiyah Slawi	
Mata Pelajaran	Dasar Desain Grafis	
Kelas/Semester	X/I (Gasal)	
Program Keahlian	Teknik Komputer dan Jaringan	
Materi Pokok	Penempatan Tata Letak Desain Grafis	
Alokasi Waktu	9 x 45 Menit	
Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)	
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar 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.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p>	

	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.
Kompetensi Dasar (Pengetahuan) 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	Kompetensi Dasar (Keterampilan) 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
Indikator Pencapaian Kompetensi (Pengetahuan) 3.1.1 Menjabarkan jenis-jenis garis. 3.1.2 Menjabarkan unsur-unsur ilustrasi 3.1.3 Menjelaskan unsur-unsur tipografi 3.1.4 Mengklasifikasikan jenis-jenis warna 3.1.5 Menjelaskan gelap terang 3.1.6 Mengklasifikasikan tekstur. 3.1.7 Menjabarkan jenis-jenis ruang.	Indikator Pencapaian Kompetensi (Keterampilan) 4.1.1 Mensketsakan jenis-jenis garis. 4.1.2 Menunjukan unsur-unsur ilustrasi 4.1.3 Menggunakan unsur-unsur tipografi 4.1.4 Menggabungkan jenis-jenis warna 4.1.5 Menggunakan unsur-unsur gelap terang. 4.1.6 Menggunakan tekstur. 4.1.7 Mensketsakan ruang.
Tujuan Pembelajaran Melalui pembelajaran STEAM dengan menggunakan model Project Based Learning secara daring, siswa diharapkan mampu :	

1. Menjabarkan jenis-jenis garis dan mensketsakan jenis-jenis garis dengan penuh percaya diri.
2. Menjabarkan unsur-unsur ilustrasi dan menunjukkan unsur-unsur ilustrasi dengan percaya diri.
3. Menjelaskan unsur-unsur tipografi dan menggunakan unsur-unsur tipografi dengan kreatif dan kolaboratif.
4. Mengklasifikasikan jenis-jenis warna dan menggabungkan jenis-jenis warna dengan percaya diri, kolaboratif, dan kreatif.
5. Menjelaskan gelap terang dan menggunakan unsur-unsur gelap terang dengan kreatif.
6. Mengklasifikasikan tekstur dan menggunakan tekstur dengan kreatif.
7. Menjabarkan jenis-jenis ruang dan mensketsakan ruang dengan kreatif.

Materi Pembelajaran

1. Garis
2. Ilustrasi
3. Tipografi
4. Warna
5. Gelap-terang
6. Tekstur
7. Ruang

Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*)
2. Model Pembelajaran : PjBL (*Project Based Learning*)

Media Pembelajaran

1. Power Point
2. Youtube
3. Google Meet
4. E-learning SMK Muhammadiyah Slawi
5. Instagram

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1	1. Pendahuluan
Daring	

- a. Guru mengarahkan siswa untuk mengawali pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa.
- b. Guru mengarahkan siswa untuk login ke aplikasi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi kemudian memilih materi pelajaran penempatan tata letak desain grafis untuk absen kehadiran dan melaksanakan pembelajaran.
- c. Guru mengarahkan siswa untuk membuka tautan meeting room Google Meet pada materi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi.

Setelah Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

- d. Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.
- e. Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.
- f. Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.

2. Kegiatan Inti

Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

- a. Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang garis, ilustrasi, dan tipografi.
- b. Guru menunjukan sebuah gambar yang ada pada aplikasi *E-learning SMK Muhammadiyah Slawi*.
- c. Guru meminta siswa untuk mengamati unsur-unsur desain grafis berupa garis, ilustrasi, dan tipografi pada gambar tersebut.
- d. Guru meminta setiap siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan tentang gambar tersebut.

	<ul style="list-style-type: none"> e. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Satu kelompok max 3 orang. f. Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu. g. Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih. h. Guru memfasilitasi presentasi hasil diskusi kelompok melalui aplikasi Google Meet. i. Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana. j. Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian. <p>3. Penutup</p> <p><i>Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. b. Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis. c. Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun. d. Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya tentang warna, gelap-terang, dan tekstur. e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat. f. Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.
<p>Pertemuan 2 Daring</p>	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengarahkan siswa untuk mengawali pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa. b. Guru mengarahkan siswa untuk login ke aplikasi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi kemudian memilih materi

pelajaran penempatan tata letak desain grafis untuk absen kehadiran dan melaksanakan pembelajaran.

- c. Guru mengarahkan siswa untuk membuka tautan meeting room Google Meet pada materi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi.

Setelah Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

- d. Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.
- e. Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.
- f. Guru membahas keterkaitan materi pertemuan sebelumnya tentang garis, ilustrasi, dan tipografi dengan materi pada hari ini tentang warna, gelap-terang, dan tekstur.
- g. Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.
- h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.

2. Kegiatan Inti

Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

- a. Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang warna, gelap-terang, dan tekstur.
- b. Guru menunjukan sebuah gambar yang ada pada aplikasi *E-learning SMK Muhammadiyah Slawi*.
- c. Guru meminta siswa untuk mengamati unsur-unsur desain grafis berupa warna, gelap-terang, dan tekstur pada gambar tersebut.
- d. Guru meminta setiap siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan tentang gambar tersebut.
- e. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Satu kelompok max 3 orang.

	<p>f. Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu.</p> <p>g. Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</p> <p>h. Guru memfasilitasi presentasi hasil diskusi kelompok melalui aplikasi Google Meet.</p> <p>i. Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana.</p> <p>j. Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</p> <p>3. Penutup</p> <p><i>Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet</i></p> <p>a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</p> <p>b. Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</p> <p>c. Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</p> <p>d. Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya tentang ruang.</p> <p>e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</p> <p>f. Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</p>
<p>Pertemuan 3 Daring</p>	<p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Guru mengarahkan siswa untuk mengawali pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa.</p> <p>b. Guru mengarahkan siswa untuk login ke aplikasi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi kemudian memilih materi pelajaran penempatan tata letak desain grafis untuk absen kehadiran dan melaksanakan pembelajaran.</p>

c. Guru mengarahkan siswa untuk membuka tautan meeting room Google Meet pada materi E-learning SMK Muhammadiyah Slawi.

Setelah Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

d. Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.

e. Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.

f. Guru membahas keterkaitan materi pertemuan sebelumnya tentang warna, gelap-terang, dan tekstur dengan materi pada hari ini tentang ruang.

g. Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.

h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.

2. Kegiatan Inti

Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet

a. Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang ruang.

b. Guru menunjukan sebuah gambar yang ada pada aplikasi *E-learning SMK Muhammadiyah Slawi*.

c. Guru meminta siswa untuk mengamati unsur-unsur desain grafis berupa ruang pada gambar tersebut.

d. Guru meminta setiap siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan tentang gambar tersebut.

e. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Satu kelompok max 3 orang.

f. Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu.

	<p>g. Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</p> <p>h. Guru memfasilitasi presentasi hasil diskusi kelompok melalui aplikasi Google Meet.</p> <p>i. Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana.</p> <p>j. Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</p> <p>3. Penutup</p> <p><i>Guru dan Siswa bertatap muka melalui Google Meet</i></p> <p>a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</p> <p>b. Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</p> <p>c. Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</p> <p>d. Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya tentang ruang.</p> <p>e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</p> <p>f. Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</p>
<p>Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Dasar Desain Grafis SMK/MAK Kelas X Tahun 2018 Penulis : Patwiyanto, S.Kom; Sri Wahyuni, S.Kom; Sumari Agus Prasetyo, S.Kom Penerbit : Andipublisher 2. Instagram : @riopurba, @creatifastudio, @color.hunt, @awsmcolor 3. Youtube : Rio Purba, Rumpi Desain, Mohamed Achraf, Dunia Grafika 4. Website Grafis : freepik.com, pngtree.com, shutterstock.com 5. Website Pallet Warna : colors.co, colorhunt.co 6. Website Penyedia Font : dafont.com, 1001font.com 	
<p>Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran</p>	

1. Sikap : Observasi (lembar penilaian sikap terlampir)
2. Pengetahuan : Tes Online (soa pilihan ganda terlampir)
3. Keterampilan : Unjuk Kerja (rubrik penilaian terlampir)

Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan/atau Pengayaan)

1. Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM agar dapat mengejar ketertinggalan dengan siswa yang lain. Remedial dilaksanakan setelah kegiatan penilaian selesai dilaksanakan.
2. Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai KKM agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Pengayaan dilaksanakan setelah kegiatan penilaian selesai dilaksanakan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tegal, 24 September 2020

Guru Mata Pelajaran,

TEGUH WIBOWO, S.Pd, S.ST

NURADHIM AFIT ACHIRUDIN, S.Kom