

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Purworejo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Materi Pokok	: Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana
Kelas/ Semester	: XI / 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

3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

4. KD pada KI keterampilan

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3. Indikator KD pada KI pengetahuan

3.1.1 Menganalisis elemen dasar-dasar desain grafis.

3.1.2 Menganalisis desain nirmana

4. Indikator KD pada KI keterampilan
 - 4.1.1 Menampilkan elemen dasar-dasar desain grafis.
 - 4.1.2 Menampilkan desain nirmana

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. **Menganalisis** elemen dasar-dasar desain grafis dengan cara mengamati tayangan video pada **konten youtube** dengan cermat dan teliti. (HOTS) (Integrasi ICT)
2. **Menganalisis** desain nirmana dengan cara mengamati tayangan video pada **konten youtube** dengan cermat dan teliti. (HOTS) (Integrasi ICT)
3. **Menampilkan** elemen dasar-dasar desain grafis dengan cara menggambarkan pada kertas A4 dan mengirim gambar melalui Google Classroom dengan benar dan percaya diri. (HOTS) (Integrasi ICT)
4. **Menampilkan** desain nirmana dengan cara menggambarkan pada kertas A4 dan mengirim gambar melalui Google Classroom dengan benar dan percaya diri. (HOTS) (Integrasi ICT)

Selama proses pembelajaran, bersikap jujur, tanggungjawab, santun, percaya diri dan pantang menyerah, memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik serta terampil menggunakan alat untuk membuat karya.

E. Bahan Ajar/Materi Pembelajaran

- Fakta : Pengorganisasian atau penyusunan elemen dasar-dasar desain grafis seperti titik, garis, bidang, gempal, tekstur dan warna menjadi satu kesatuan yang harmonis dapat menghasilkan karya seni nirmana.
- Konsep : Elemen dasar-dasar desain grafis dapat digunakan untuk menghasilkan desain nirmana
- Prinsip : Penyusunan elemen dasar-dasar desain grafis seperti titik, garis, bidang, gempal, tekstur dan warna menjadi satu kesatuan yang harmonis dapat menghasilkan berbagai karya seni nirmana
- Prosedur : a. Penjelasan langkah-langkah menganalisis elemen dasar-dasar desain grafis
b. Penjelasan langkah-langkah menganalisis desain nirmana
c. Penjelasan langkah-langkah menampilkan elemen dasar-dasar desain grafis
d. Penjelasan langkah-langkah menampilkan desain nirmana

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, praktik penugasan individu (Google Classmeet)

G. Sumber Belajar

1. Adimas Ketut Nalendra, M.Kom., Desain Grafis Percetakan C3 Kelas XI, Tim Quantum Book, Malang, 2019.
2. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Desain Grafis Kelas XI, 2013.
3. <https://serupa.id/nirmana/>
Sabtu, 19 September 2020. Jam 13.00
4. Konten Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=AskNBFfmdz4>
Sabtu, 19 September 2020. Jam 14.05

H. Alat dan Bahan

1. Alat
 - a) Komputer/Laptop
 - b) Jaringan Internet
 - c) Kamera Webcam
 - d) Bahan tayangan presentasi
2. Bahan
 - a) Kertas A4
 - b) Pensil
 - c) Pensil warna
 - d) Penggaris
 - e) Penghapus

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Model Pembelajaran : Discovery Based Learning

No	Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
1.	Pendahuluan	<p>Orientasi Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun menggunakan Google Meet.</p>	<p>Orientasi Peserta didik menjawab salam dengan tertib dan santun menggunakan Google Meet</p>	30 detik

		<p>Motivasi Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib.</p> <p>Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya pada Google Meet</p> <p>Guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk memastikan tingkat kehadiran siswa</p>	<p>Motivasi Ketua kelas memimpin doa memulai pembelajaran dengan tertib.</p> <p>Salah satu peserta didik memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya Google Meet</p> <p>Siswa memberikan laporan kehadiran</p>	1.5 menit
		<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. 	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. 	1 menit
		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar ini sebagai modal awal untuk menguasai pasangan kompetensi dasar lainnya yang tercakup dalam mata pelajaran C-3. Desain Grafis Percetakan dengan sabar dan tekun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. 	1 menit
		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan dengan sabar dan tekun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. 	1 menit

2	Inti	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation Mengamati Guru memunculkan ketertarikan peserta didik untuk mengamati presentasi materi tentang elemen dasar-dasar desain grafis 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 mengajukan pertanyaan awal tentang materi pembelajaran elemen dasar-dasar desain grafis 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 elemen dasar-dasar desain grafis dengan sabar dan percaya diri.</p>	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation Mengamati Peserta didik tertarik mengamati presentasi materi tentang elemen dasar-dasar desain grafis 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 pembelajaran elemen dasar-dasar desain grafis 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 elemen dasar-dasar desain grafis dengan tekun.</p>	<p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit</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>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>	2 menit
		<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>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>	15 menit
		<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 - Guru memberikan kesempatan kepada</p>	<p>Rangkuman dan Refleksi - Peserta didik menanyakan hal-hal yang</p>	2 menit

		<p>peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 melakukan penilaian menggunakan test online untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan - Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun. <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan tekun. <p>Guru menutup pertemuan dengan meminta ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan guru mengucapkan salam penutup dengan penuh rasa syukur dan santun.</p>	<p>masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 melakukan test online menggunakan smartphone - Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun. <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan cermat. <p>Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.</p>	3 menit
--	--	---	---	---------

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.

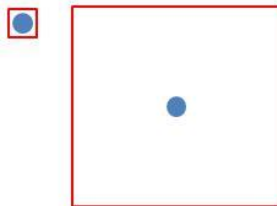
Materi Pembelajaran

1. Konseptual Nirmana

A. Elemen Titik

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.



Titik yang Bersifat Relatif Terhadap Ukuran Bidang

Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Karya seni dapat dihasilkan dengan teknik titik-titik. Dalam mengatur titik pada suatu bidang, Anda bebas menentukan jumlah titik dan alat penyentuh.

Tujuan yang diharapkan adalah efek dari percampuran titik-titik tersebut yang akan menghasilkan warna tertentu.

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.

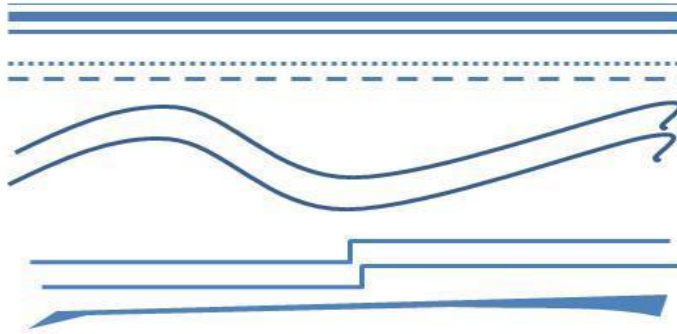


Raut titik

C. Elemen Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan lain sebagainya.

Jika titik-titik diletakkan sejajar secara berimpit, maka akan didapatkan sebuah garis.



Elemen garis

Saat menyentuh alat gambar atau alat tulis dan Anda berusaha menggerakannya pada suatu bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan atau garis. Disebut demikian karena bentuknya yang kecil memanjang dan hal ini bersifat nisbi.

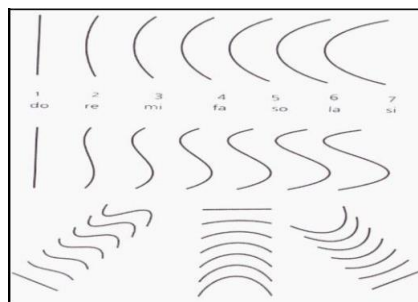
Saat menggunakan alat gambar/alat tulis kecil runcing, tumpul besar, gepeng lebar seperti kuas gepeng lebar, semua hasil goresannya digolongkan sebagai garis.

1) Raut Garis

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung.

2) Interval Tangga Raut Garis

Pada dasarnya raut garis hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung bisa terdiri dari lengkung tunggal dan lengkung ganda (lengkung S). Perbedaan raut pada garis lurus dan garis lengkung dapat dibuat tujuh interval tangga, seperti tangga nada do, re, mi, fa, so, la, si.



Interval tangga raut garis

Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor 1 dan 2, nomor 5 dan 6, atau nomor 1,2, dan 3, atau nomor-nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi. Hasilnya harmonis, enak dilihat, cocok untuk hal-hal yang perlu dinikmati berlama-lama, seperti interior, lukisan, busana, dan lain sebagainya.

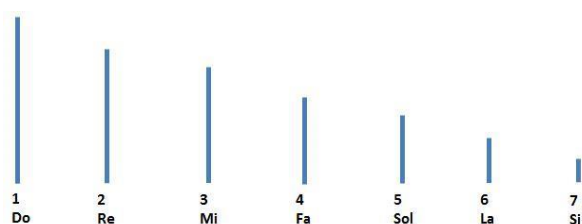
Jika hanya satu nada akan terdengar monoton, jika dua atau tiga nada yang berdekatan akan terdengar harmonis, dan jika menggunakan dua nada yang bertentangan misalnya nada tinggi dan nada rendah akan terdengar kontras, begitu juga pada garis saat garis nomor 1 bersanding dengan 6 atau 7 akan terlihat kontras.

3) Ukuran Garis

Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya dipengaruhi oleh tempat atau ruang di mana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan penggoresan. Jika alat penggoresnya pensil misalnya jenis pensil 2H, H, HB, 1B, 2B, 3B, 4B, atau 5B dan faktor kekuatan tekanan dalam penggoresan. Oleh karenanya, dengan pensil yang sama, tetapi tekanan penggoresan yang berbeda, akan dihasilkan ketebalan yang berbeda pula.

4) Interval Tangga Ukuran Garis

Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun ukuran garisnya.



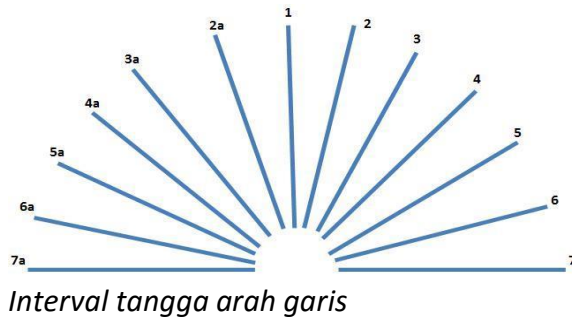
Interval tangga ukuran garis

5) Arah Garis

Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, vertikal. Garis bisa lurus, melengkung atau bergerigi, namun arah gerakannya dari garis tetap terdiri dari tiga arah.

6) Interval Tangga Arah Garis

Arah garis dapat berupa arah horizontal, arah diagonal, dan arah vertikal. Dari arah horizontal, diagonal, vertikal, dapat dibuat tujuh vertikal tangga arah garis. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya.



7) Gerak Garis

Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa dikatakan irama garis. Arah garis dapat lurus, lengkung, lengkung ganda/majemuk, berombak merata, berombak dari kecil ke besar, berombak dari besar ke kecil, melingkar-lingkar, patah-patah, bergigi, atau campuran dari beberapa aspek.

- ❖ Garis dengan teknik goresan media runcing, seperti pensil, pena, rapido, dan sejenisnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan media lunak, seperti kuas lunak/kuas cat air, spon, dan media lunak yang lain.
- ❖ Garis dengan media teknik goresan media keras, seperti kayu, besi, lidi, atau lainnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan pisau palet, dan sejenisnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan lilin/pastel minyak dicampur cat air/cat poster.
- ❖ Garis dengan goresan malam/paravin, dan canting dicampur cat air/cat poster.
- ❖ Garis dengan goresan media garpu, sisir, dan sejenisnya.

D. Elemen Bidang

Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/dua dimensi. Bidang hanya berdimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat di mana objek-objek berada.

Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk dasar sejajar dengan tafri/bidang gambar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya, yaitu bidang yang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sedut dengan tafri sehingga seperti memiliki kedalaman.

Aplikasi susunan bidang dapat dilihat saat orang menyusun tegel lantai maupun dinding, penyusunan lempeng batu alam pada dinding, menyusun pecahan mozaik, menyusun foto di dinding, ataupun menyusun lukisan.

a) Raut Bidang

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



Bidang geometri

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Bidang sudut bebas

Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas.



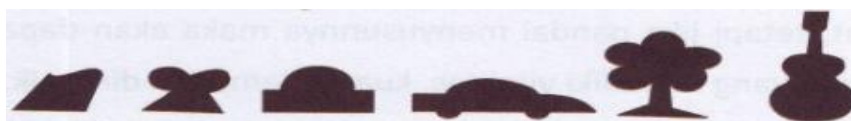
Bidang organik

Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan tafiril/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.



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.



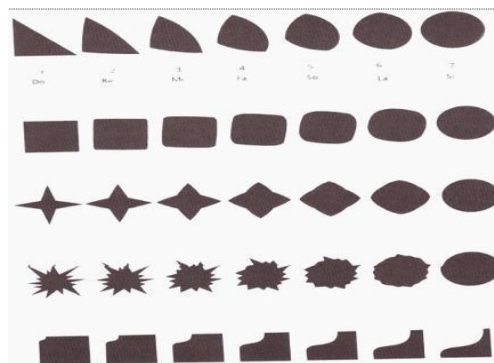
Bidang gabungan

b) Ukuran Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar yang menutupi area, bentuk bidang memiliki ukuran. Ukuran yang dimaksud bukan sentimeter atau meter, namun ukuran yang bersifat nisbi, di mana suatu ukuran yang menyesuaikan dengan tempat di mana bidang tersebut berada. Ukuran bidang secara nisbi hanya ada dua, yaitu luas dan sempit. Ukuran bidang yang sama dapat tampak luas manakala diletakkan di area sempit, dan akan tampak sempit jika diletakkan pada area yang luas.

c) Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang di antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.



Interval tangga raut bidang

Dengan berdasar pada interval tangga bidang, antara lain dapat dihasilkan susunan bidang sebagai berikut.

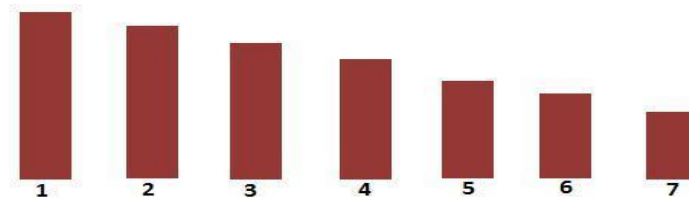
- ❖ Susunan repetisi: raut bidang dengan suatu interval tangga (raut bidang yang sama). Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan.
- ❖ Susunan transisi: memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasil harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati.
- ❖ Susunan oposisi: di mana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam.

d) Interval Tangga Ukuran Bidang

Ukuran bidang bersifat nisbi, yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu luas dan sempit. Dikatakan luas jika bidang tersebut berada di tempat yang sempit dan dikatakan sempit manakala bidang tersebut diletakkan pada area yang luas. Di antara ukuran yang luas dan yang sempit tersebut dapat kita buat tujuh interval tangga ukuran bidang.

Saat menyusun bidang berdasar interval tangga ukuran ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

- ❖ Menyusun bidang dengan ukuran satu interval tangga (berarti hanya satu jenis ukuran), hasilnya monoton, statis, dan berkesan resmi.
- ❖ Menyusun bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- ❖ Menyusun bidang dengan interval saling berjauhan, hasilnya kontras, dinamis, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

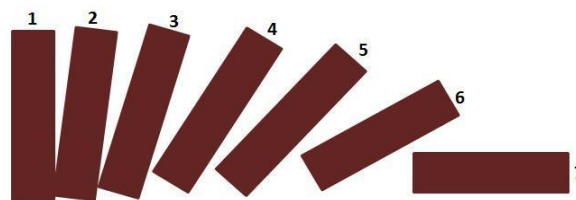


Interval ukuran bidang

e) Interval Tangga Arah Bidang

Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun bidang dengan perubahan arah:

- ❖ Menyusun bidang dengan satu interval tangga (satu arah yang sama) hasilnya monoton, statis, terasa menjemukan.
- ❖ Menyusun bidang dengan dua atau tiga arah berdekatan hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- ❖ Menyusun dua atau tiga bidang dengan arah saling berjauhan, hasilnya kontras, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.



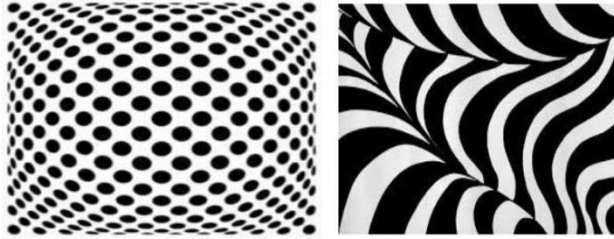
Interval tangga arah bidang

E. Elemen Gempal

1) Gempal/volume

Bentuk rupa gempal/volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang di alam semesta ini berupa gempal/volume, misalnya kain yang tipis tetap mempunyai ketebalan meskipun tipis.

Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra dengan bidang



2) Raut Gempal

Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah:



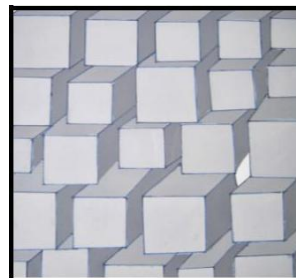
Gempal kubistis

Bentuk gempal yang bersudut-sudut, seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya

3) Tata Rupa Gempal

Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semu mempunyai beberapa pedoman dalam susunan yang sama sebagai berikut:

Susunan gempal dengan raut yang sama, misalnya susunan balok yang berjajar. Susunan repetisi ini akan menghasilkan kesan monoton, kaku, statis, namun juga akan terlihat resmi, rapi, teratur.



Susunan repetisi

2. Visual Nirmana

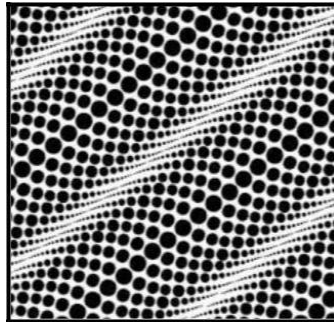
A. Bentuk dan Raut

1) Bentuk

Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk kerikil, pasir, debu, dan sebagainya yang relatif kecil dan "tidak berdimensi" dapat dikategorikan sebagai titik. Kawat, tali, kabel, benang dan sebagainya yang hanya berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis.

2) Titik

Titik merupakan unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkal dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun. Karya seni rupa berupa gambar atau pun lukisan bermula dari titik.



Rangkaian titik pada karya seni

3) Garis

Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elatis, kaku, dan tegas. Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik.

4) Bidang

Bidang merupakan suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, mempunyai kedudukan, arah, dibatasi oleh garis.

Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan. Bidang secara garis besar dapat di dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Bidang Alamiah

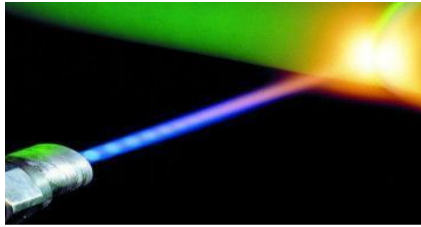
Bidang yang sudah ada di lingkungan alam sekitar kita, contohnya bidang sawah, bidang langit, bidang laut, bidang hamparan pasir pantai, dan lain sebagainya.



Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit

b. Bidang Buatan

Bidang buatan adan yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Bidang yang sengaja oleh manusia dibuat, misalnya: bidang lukisan, bidang segitiga, bidang lingkaran, dan lain sebagainya. Bidang yang tidak sengaja diibuat timbul karena pembubuhan warna, cahaya.



Bidang karena ada cahaya

5) Raut

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut.

Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Pada nirmana dwimatra, raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.

B. Tekstur

Setiap bentuk/benda yang ada di alam semesta ini termasuk karya seni yang memiliki raut. Setiap raut memiliki nilai atau ciri khas. Ciri khas dari suatu raut dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif, keras dan lain sebagainya dan hal ini disebut tekstur atau barik.

a) Tekstur kasar nyata.

Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu mendapatkan keindahan karena dengan permukaan kasar akan lebih mudah mendapatkan keselarasan atau harmoni.



Tekstur kasar nyata harmoni

Tekstur kasar juga dapat mengesankan adanya dominasi atau mendapatkan daya tarik pada suatu karya. Dominasi ini bisa didapatkan di kala karya yang kita buat dipadukan dengan susunan tekstur yang sebagian besar terdiri dari tekstur halus.

Tekstur kasar dapat pula berguna untuk membantu mendapatkan keindahan berpadu dengan kekuatan. Hal ini berguna untuk mendesain produk yang indah sekaligus kuat.



Tekstur pada tutup botol

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Contoh dari tekstur alami yang sering dijumpai adalah tekstur kayu, tekstur batu, tekstu kulit binatang dan lain sebagainya. Tekstur buatan dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir atau pun dibuat meniru alam.



Tekstur kasar nyata alami - kayu

b) Tekstur alami seadanya

Tekstur asli dari bahan dipertahankan. Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong atau pun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.



Tekstur alami seadanya – pasir

c) Tekstur alami berubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya. Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir.



d) **Tekstur tersusun**

Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.



Tekstur dari susunan kertas

e) **Tekstur kasar semu**

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Terdapat beberapa macam tekstur kasar semu, seperti berikut ini:

❖ **Tekstur hias manual**

Tekstur hias manual merupakan tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan spon, dan lain sebagainya.

❖ **Tekstur mekanik**

Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya. Berikut contoh tekstur mekanik. Hasil cetakan komputer, foto serat kayu, foto tekstur wajah keriput:



Tekstur dari proses olahan komputer

Kolase berupa tempelan kertas, kumpulan foto, huruf, dedaunan, dan lain sebagainya.



Kolase kertas

Bahan alami yang digosok potong dan digosok halus, misalnya saja kulit pohon, bebatuan.



Tekstur kulit pohon

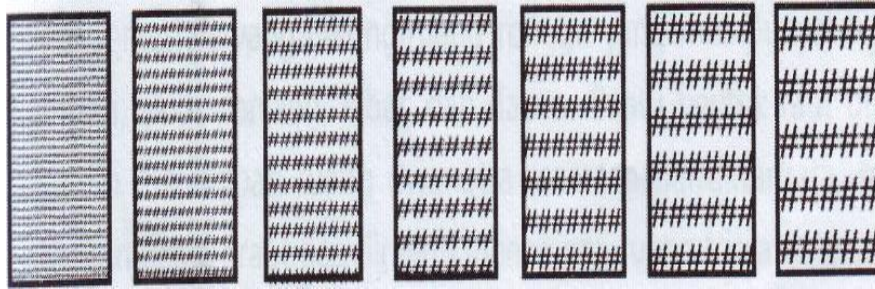
f) Tekstur ekspresi

Tekstur ekspresi merupakan tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tekstur menjadi raut dan bila tekstur dipisahkan maka raut akan berubah dan maknanya tidak sama. Tekstur ekspresi banyak diterapkan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual. Tekstur ekspresi dapat berasal dari goresan tangan ataupun hasil mekanik. Ada kalanya tekstur ekspresi juga bisa kategorikan sebagai tekstur kasar nyata, misalnya saja karya seni yang dibuat dari plototan cat sehingga kekasaran tekstur dapat dilihat dan diraba pula.

g) Tekstur halus

Tekstur halus merupakan tekstur yang terlihat halus ketika dilihat kasat mata maupun diraba. Tekstur halus dapat berupa kesan licin, kusam, mengkilat, mulus. Ketika menyusun tekstur halus mengkilat dan berwarna relatif sulit untuk menyusun keharmonisannya karena adanya pantulan permukaan.

Untuk menyusun tekstur suatu permukaan karya seni dapat menggunakan acuan interval tangga tekstur yang mirip dengan tangga nada penyusunan musik, yaitu do re mi fa so la si do atau diwakili angka dari 1 sampai dengan 7.



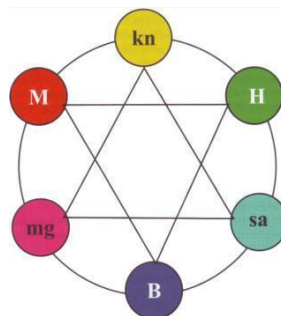
Interval tangga tekstur

C. Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik (Sadjiman, 2009).

1) Warna Additive Dan Subtractive

Warna menurut asal kejadiannya dapat digolongkan menjadi warna additive dan subtractive. Warna additive merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Pada warna additive, pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red, green dan blue dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih atau dikenal dengan sistem warna RGB. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan. Warna pokok subtrative: sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY atau lebih dikenal dengan CMYK, K



Lingkaran warna additive dan subtractive

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa warna pokok additive adalah:

- ❖ M : merah : red
- ❖ B : biru : blue
- ❖ H : Hijau : green

Sedangkan warna pokok dari warna subtractive adalah:

- ❖ Kn : kuning : Yellow
- ❖ Mg : magenta : magenta
- ❖ Sa : sian : cyan

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

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	4
	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	1

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
	proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	

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
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Menganalisis elemen dasar-dasar desain grafis	1. Siswa dapat menjelaskan elemen dasar dasar-dasar desain grafis	Tes tertulis	No. 1
		2. Siswa dapat membandingkan elemen titik dan raut titik		No. 3
	3.1.2 Menganalisis desain nirmana	3. Siswa dapat menganalisis interval tangga garis		No. 2
		4. Siswa dapat menganalisis desain nirmana 2D		No. 4
		5. Siswa dapat menganalisis desain nirmana 2D		No. 5

B. Soal :

1. Suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna disebut ...

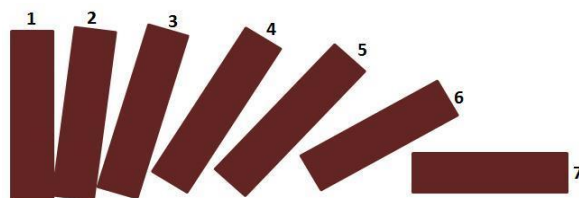
- A. Elemen titik
- B. Elemen garis
- C. Raut titik
- D. Elemen bidang
- E. Elemen gempal

2. Amatilah gambar soal di bawah ini, elemen dasar-dasar desain grafis apa yang ditampilkan...



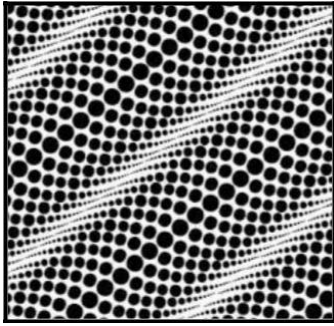
- A. Elemen titik
- B. Elemen garis
- C. Raut titik
- D. Elemen bidang
- E. Elemen gempal

3. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya sketsa adalah ...

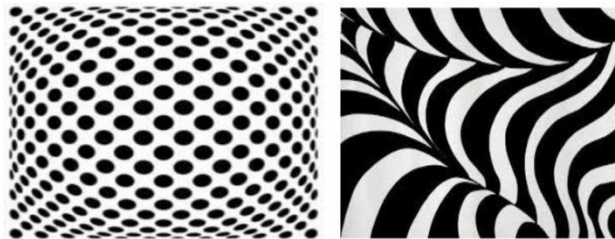


- A. Interval ukuran bidang
- B. Interval ventuk bidang
- C. Interval warna bidang
- D. Interval tangga raut bidang
- E. Interval tangga arah bidang

4. Gambar desain nirmana dibawah ini, merupakan karya seni yang dibangun dari rangkaian



- A. Rangkaian garis pada karya seni
 - B. Rangkaian titik pada karya seni
 - C. Rangkaian gempal pada karya seni
 - D. Rangkaian bidang pada karya seni
 - E. Rangkaian raut garis pada karya seni
5. Gambar desain nirmana dibawah ini, merupakan karya seni yang dibangun dari elemen



- A. Elemen gempal
- B. Elemen garis
- C. Raut titik
- D. Elemen bidang
- E. Elemen titik

C. KUNCI JAWABAN

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

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 DARING (Google Classmeet)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Purworejo
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Alokasi Waktu : 30 menit

A. Kompetensi Dasar :

3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

B. Materi Dasar :

Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

C. Petunjuk Praktik

Nyalakan komputer/laptop sesuai SOP

D. Tugas

Buatlah desain gambar dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana.

E. Tujuan

1. Menampilkan elemen dasar-dasar desain grafis dengan cara menggambar pada kertas A4 secara mandiri dengan benar
2. Menampilkan desain nirmana dengan cara menggambar pada kertas A4 secara mandiri dengan benar.

F. Alat dan Bahan

1. Pensil
2. Pensil warna
3. Penghapus
4. Penggaris
5. Kertas A4

G. Langkah Kerja

1. Siapkan alat dan bahan
2. Gunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya
3. Buat garis tepi 1 cm pada kertas A4
4. Buat 2 kotak dengan ukura 8 cm untuk mendesain gambar
5. Gambarlah desain nirmana elemen titik dengan cara menggambar pada kertas A4 secara mandiri dengan benar
6. Gambarlah dua gambar nirmana pada satu lembar kertas A4 masing-masing gambar dengan ukuran 8 x 8 cm
7. Siapkan jaringan internet
8. Upload hasil gambar untuk menampilkan hasil pada aplikasi Google Classroom

H. Hasil Akhir



Lampiran 1.5.

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