

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Pendidikan	: SMK Negeri 2 Purworejo
Mata Pelajaran	: Dasar Grafis Percetakan
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/ Semester	: XI / 1 (Gasal)
Materi Pokok	: Dasar-dasar Desain Grafis Dan Nirmana
Alokasi Waktu	: 12 jam @ 45 menit
Pertemuan	: 1 dan 2

### **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)**

3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

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

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

3.1.1 Menjelaskan dasar-dasar desain grafis.

3.1.2 Menjelaskan prinsip dasar nirmana

3.1.3 Menjelaskan Estetika desain grafis

4.1.1 Menggunakan dasar-dasar dalam desain grafis.

4.1.2 Memerapkan dasar-dasar desain grafis

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

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Sains (**S**cience), Teknologi (**T**echnology), Teknik (**E**ngineering), Seni (**A**rt) dan Matematika (**M**athematic) disingkat STEAM dan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan tutorial dalam pembelajaran dasar-dasar desain grafis dan nirmana, diharapkan siswa:

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu mengidentifikasi dasar-dasar desain grafis dan nirmana dengan benar dan penuh percaya diri.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu menyebutkan software berbasis vektor untuk mendesain gambar nirmana dengan benar dan percaya diri.
3. Merancang nirmana 2D menggunakan unsur/elemen (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan peralatan komputer. (**E**ngineering)
4. Memberikan kombinasi spektrum warna sehingga menjadi warna yang baru. (**S**ains)
5. Memberi ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetaknya dan memberi ukuran 9 x 5.5 cm atau 90 x 55 mm untuk masing-masing desain nirmana 2D. (**M**athematic)
6. Menggunakan Software Corel Draw atau software berbasis vektor. (**T**eknologi)
7. Membuat tampilan unsur/elemen nirmana melibatkan nilai-nilai artistik/seni. (**A**rt)

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

1. Dasar-dasar desain grafis
2. Nirmana

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

Pendekatan Pembelajaran : *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM)*

Model Pembelajaran : *Project Based Learning (PjBL)*

Metode Pembelajaran : Diskusi kelompok, tanya jawab, demonstrasi, penugasan dan praktikum

### G. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Media interaktif, youtube, referensi gambar
2. Alat : Laptop/PC, LCD Proyektor
3. Bahan : Kertas
4. Sumber Belajar : Modul Desain Multimedia XI, Internet

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan 1 (6 x 45 Menit)

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan			30 menit
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li><li>▪ Guru secara santun meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Untuk memupuk rasa nasionalisme ketua diminta untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya.</li><li>▪ Guru memeriksa kebersihan serta kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun.</li><li>▪ Ketua kelas memimpin berdoa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.</li><li>▪ Siswa memastikan kebersihan dan kerapian kelas terjaga.</li></ul>	5 menit
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan.</li></ul>	10 menit

c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.</li> <li>▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.</li> <li>▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> </ul>	10 menit
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.</li> </ul>	5 menit
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			<b>220 Menit</b>
a.	<b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang unsur/elemen desain nirmana.</li> <li>• Guru menunjukkan hasil karya nirmana 2D berdasarkan unsur atau elemen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> </ul>	

		<p>menggunakan LCD projector (lebih dari 5 karya).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya terkait materi dasar-dasar desain grafis dan nirmana.</li> </ul>	
b.	<b>Mendesain Perencanaan Proyek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Satu kelompok max 5 orang (7 Kelompok).</li> <li>• Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan instruksi guru dengan aktif segera membentuk kelompok.</li> <li>• Siswa duduk berdasarkan kelompoknya dengan rapi.</li> <li>• Setiap kelompok memilih tugas project yang diberikan guru dengan bertanggung jawab.</li> <li>• Siswa menganalisis tugas guru dengan berkelompok secara tertib.</li> </ul>	
c.	<b>Membimbing penyelidikan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</li> <li>• Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Misalkan: materi yang telah di upload pada Google Classroom.</li> <li>• Guru memantau siswa yang sedang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>• Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan tanggung jawab.</li> </ul>	

		berdiskusi dan berkeliling untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan saat berdiskusi.		
d.	<b>Mengembangkan dan menyajikan hasil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa harus bekerjasama untuk membuat presentasi dan membagi tugas dalam presentasi dengan adil.</li> </ul>	
e.	<b>Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>Penutup</b>			<b>20 menit</b>
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun.</li> </ul>	10 menit
b	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</li> <li>Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama.</li> <li>Siswa mengamati dan mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan dengan baik dan mencatat materi untuk</li> </ul>	3 Menit

		<p>pertemuan selanjutnya untuk kegiatan praktikum di laboratoium komputer dan mengerjakan tugas yang akan disampaikan dalam Google Classroom.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya.</li> </ul>	pertemuan selanjutnya.	
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</li> <li>• Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin.</li> <li>• Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun.</li> </ul>	2 menit

### Pertemuan 2 (Praktikum, 6 x 45 Menit)

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>			<b>30 menit</b>
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan kepada siswa agar tas ditaruh ditempatnya agar tidak mengganggu ketika praktikum dengan tegas.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li> <li>▪ Guru secara santun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menaruh tas ditempat yang disediakan dalam laboratorium dengan rapi dan tertib.</li> <li>▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun.</li> <li>▪ Ketua kelas</li> </ul>	5 menit

		<p>meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusus' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Untuk memupuk rasa nasionalisme ketua diminta untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya.</li> <li>▪ Guru memeriksa kebersihan serta kerapian ruang praktik/laboratorium sebagai wujud kepedulian lingkungan</li> </ul>	<p>memimpin berdoa secara khusus' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.</li> <li>▪ Siswa memastikan ruang praktik/laboratorium bersih dan rapi.</li> </ul>	
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan.</li> </ul>	10 menit
c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.</li> <li>▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.</li> <li>▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> </ul>	10 menit

		dan berinteraksi dengan siswa.		
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.</li> </ul>	5 menit
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			<b>220 Menit</b>
a.	Penentuan Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang tugas kelompok analisis media informasi pertemuan sebelumnya dengan santun.</li> <li>• Guru mendemontasikan langkah menggunakan CorelDraw, membuat desain nirmana dengan yakin dan percaya diri.</li> <li>• Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> <li>• Siswa memperhatikan dengan seksama materi penggunaan CorelDraw, membuat desain nirmana dengan yakin dan percaya diri.</li> <li>• Siswa bertanya terkait materi teknik seleksi, kolase dan montase dengan santun.</li> </ul>	
b.	Mendesain Perencanaan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan kelompok sebelumnya, guru meminta siswa membuat project yang dipih secara individual dan dikerjakan dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan instruksi guru dengan baik.</li> </ul>	

		<p>bertanggung jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi setiap siswa untuk membuat satu project berdasarkan pilihan kelompoknya dan diselesaikan dengan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa duduk berdasarkan kelompoknya dan mulai mengerjakan project secara individual dengan tertib.</li> </ul>	
c.	Membimbing penyelidikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</li> <li>• Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Misalkan: materi yang telah di upload pada Google Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>• Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab.</li> </ul>	
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil project yang dibuat dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyelesaikan tugas projectnya dan berani mempresentasikannya dengan percaya diri.</li> </ul>	
e.	Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>• Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>Penutup</b>			<b>20 menit</b>
a.	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap</li> </ul>	10 menit

		menanyakan materi yang belum dipahami.	santun.	
b.	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama.</li> <li>• Siswa mengamati dan mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya untuk kegiatan praktikum di laboratoium komputer dan mengerjakan tugas yang akan disampaikan dalam Google Classroom.</li> <li>• Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan dengan baik dan mencatat materi untuk pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	3 Menit
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</li> <li>• Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin.</li> <li>• Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun.</li> </ul>	2 menit

## I. PENILAIAN PROSES dan HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil Portofolio.
2. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Dasar-dasar desain grafis</li><li>▪ Menyebutkan unsur / elemen nirmana.</li><li>▪ Membuat desain nirmana pada CorelDraw.</li></ul>	Tes tulis	Penyelesaian tes tulis
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas baik individu maupun berkelompok.	Rubrik Pengamatan (proses, presentasi dan produk)	Selama proses pembelajaran / praktikum

Mengetahui,  
Kepala SMK Negeri 2 Purworejo

Purworejo, 20 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**Nama Kepala Sekolah**  
NIP. -

**Nama Guru Mapel**  
NIP. -

## **TUGAS PROYEK**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Purworejo  
Kelas/Semester : XI/1  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit

### **Kompetensi Dasar :**

3.1 Menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

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

### **Materi Dasar :**

Dasar-dasar desain grafis, nirmana dan estetika desain grafis

### **Analisis STEAM :**

#### **Engineering :**

Merancang unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan peralatan komputer.

#### **Sains :**

Memberikan kombinasi spektrum warna sehingga menjadi warna yang baru.

#### **Mathematic :**

Memberi ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetaknya dan memberi ukuran 9 x 5.5 cm atau 90 x 55 mm untuk masing-masing desain nirmana 2D.

#### **Teknologi :**

Menggunakan Software Corel Draw atau software berbasis vektor.

#### **Art :**

Membuat tampilan unsur/elemen nirmana melibatkan nilai-nilai artistik/seni.

### **A. Petunjuk Praktik**

Nyalakan Komputer sesuai SOP

### **B. Tugas**

Buatlah kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota, masing-masing kelompok mengerjakan tugas dengan komputer sesuai dengan petunjuk langkah-langkah kerja, lakukan presentasi hasil dengan kelompok lain.

### C. Tujuan

Merancang nirmana 2D menggunakan unsur/elemen (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan peralatan komputer

### D. Alat dan Bahan

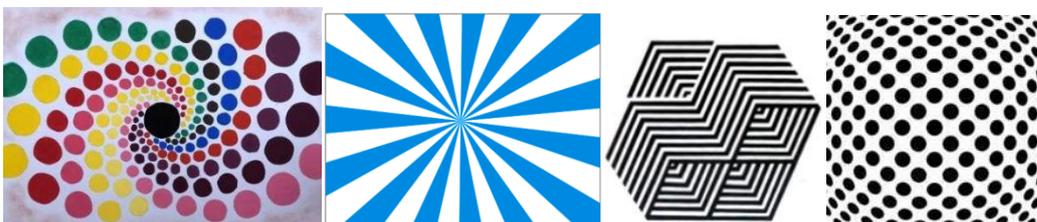
1. Komputer
2. Software Corel Draw X5 – X8
3. Drawing Pen
4. Pensil dan Penghapus
5. Kertas HVS

### E. Langkah Kerja

1. Buka Software Corel Draw atau software berbasis vektor
2. Siapkan lembar kertas HVS ukuran A4 (21cm x 29,7 cm)
3. Sketsa rancangan unsur/elemen yang akan dibuat (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur)
4. Beri kombinasi dengan komposisi warna yang berbeda-beda pada objek desain
5. Jalankan software grafis berbasis vektor
6. Buat lembar kerja baru dengan ukuran A4 (21cm x 29,7 cm)
7. Desain sesuai sketsa unsur yang telah dibuat (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur)
8. Pembuatan titik menggunakan Oval Tool
9. Pembuatan garis menggunakan Freehand Tool
10. Pembuatan bidang menggunakan Basic shape tool, rectangle tool, ellips tool dan polygon tool
11. Pembuatan gempal/volume menggunakan freehand tool, Basic shape tool, rectangle tool, ellips tool dan polygon tool
12. Mengisi warna outline melalui outline pen atau tekan F12 atau bisa dengan klik kanan pada palet warna.
13. Mengisi warna bidang objek dengan uniform fill atau tekan F11 atau dengan klik pada palet warna
14. Mengisi tekstur pada bidang bisa dilakukan dengan klik pada bidang kemudian klik texture fill atau pattern fill.
15. Simpan hasil desain yang dibuat
16. Lakukan pengamatan
17. Mencatat laporan
18. Presentasi kepada kelompok lain dan jelaskan langkah-langkah pembuatannya.

### F. Hasil Akhir

Hasil yang diharapkan sebagai berikut.



Lampiran 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 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 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

Skor yang Diperoleh

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

## Lampiran 2. Lembar Penilaian Keterampilan

### Instrumen Penilaian Keterampilan (Membuat NIRMANA)

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 penggabungan teks dengan bitmap dengan yakin dan cepat.	5	50
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan yakin dan lambat.	4	
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan cepat namun banyak bertanya.	3	
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan ragu-ragu.	2	
		Jika tidak terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap.	1	
3	Hasil Projek	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