



SMK NEGERI 1 PURWODADI

Jl. P. Diponegoro No. 24 Purwodadi-Grobogan 58113
Telp./Faks. 0292 421136 E-mail: smkn1_purwodadi@yahoo.com
Website: <http://www.smkn1-purwodadi.net>



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK ANGKATAN 4

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Purwodadi
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Nirmana Garis
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 10 menit
Nama Pengajar : Vivi Nur Azizah, S.Sn.
Surel : vi2.azizah@gmail.com

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian nirmana
2. Membuat desain nirmana dari unsur garis

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam.▪ Guru mengecek kehadiran peserta didik.▪ Guru menyampaikan tema materi dan memberi pertanyaan rangsangan kepada peserta didik.▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran▪ Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bertanya jawab dan diskusi.▪ Guru menyampaikan rencana penilaian pengetahuan dan keterampilan.	3 menit
Inti	<p>Pemberian stimulus</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Pada awal pembelajaran, guru memperlihatkan tentang contoh desain nirmana garis.▪ Peserta didik mengamati tayangan dari guru. (mengamati) <p>Identifikasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik membuat pertanyaan tentang tentang desain nirmana garis. (menanya) <p>Pengumpulan data</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik mencari referensi tentang desain nirmana garis. (mengumpulkan informasi) <p>Pembuktian</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa menyiapkan alat & bahan. (training obyek)▪ Guru meminta siswa untuk merancang nirmana dari unsur garis. <p>Menarik kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik berdiskusi menyimpulkan hasil identifikasi tentang desain nirmana garis. (menalar)▪ Peserta didik mempresentasikan hasil rancangan desain nirmana garis. (mengomunikasikan)	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. ▪ Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru. ▪ Guru memberikan penguatan dan menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merangkum materi pembelajaran. ▪ Peserta didik menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Memberikan umpan balik pembelajaran. ▪ Menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. ▪ Memberikan penugasan. ▪ Guru menutup dengan salam. 	2 menit

C. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian
2. Instrumen Penilaian
(Kisi-kisi dan instrumen penilaian terlampir)

Purwodadi, 12 Juli 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sukamto, S.Pd., M.M.
NIP. 19720302 199512 1 001

Guru Mata Pelajaran



Vivi Nur Azizah, S.Sn.
NIP.19860626 201101 2 008

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Kisi-Kisi, Soal Pengetahuan, Kunci Jawaban, dan Cara Pengolahan Nilai
Instrumen Penilaian Pengetahuan
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	Menjelaskan pengertian nirmana.	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian nirmana .	Tertulis	1. Jelaskan pengertian nirmana!
	Menjelaskan elemen dasar nirmana.	2. Siswa dapat menyebutkan macam elemen dasar nirmana. 3. Siswa dapat menjelaskan pengertian garis. 4. Siswa dapat menyebutkan macam-macam garis.	Tertulis	2. Sebutkan macam elemen dasar nirmana! 3. Jelaskan pengertian dari garis! 4. Sebutkan macam-macam garis!
	Menjelaskan nirmana garis.	5. Siswa dapat menggambarkan nirmana yang tersusun dari garis.	Tertulis	5. Gambarkan contoh garis lengkung!

Kunci jawaban soal :

- Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, tekstur, bidang dan bentuk menjadi satu kesatuan komposisi yang harmonis dan tidak itu saja nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra (2D), trimatra (3D) yang harus mempunyai nilai keindahan.
- Elemen dasar nirmana antara lain: Titik, Garis, Bidang, Gempal/volume, Warna, Tekstur.
- Garis adalah bentuk geometri yang dilukiskan oleh sebuah titik yang bergerak. Garis hanya mempunyai satu dimensi yaitu panjang.
- Macam garis: garis lurus, garis lengkung, garis zigzag, garis tidak beraturan, garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal.
- 

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai

- Nilai 4 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
- Nilai 3 : jika jawaban sesuai kunci jawaban namun kurang begitu lengkap
- Nilai 2 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
- Nilai 1 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Contoh Pengolahan Nilai

No Soal	IPK	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	4	(Skorperolehan KD pengetahuan: Skormaksimumdarinilai IPK) x 100 (20/20) * 100 = 100
2.	2	4	
3.	2	4	
4.	3	4	
5.	3	4	
Jumlah		20	

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

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

IPK	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
Menerapkan langkah-langkah dalam merancang desain nirmana garis berdasarkan tugas	Menerapkan pembuatan desain nirmana garis yang dirancang berdasarkan tugas.	Siswa dapat merancang desain nirmana garis yang dirancang berdasarkan tugas masing-masing.	Unjuk Kerja
Mempresentasikan hasil desain nirmana garis yang dirancang berdasarkan tugas	Mempresentasikan hasil pembuatan desain nirmana garis yang dirancang berdasarkan tugas.	Siswa dapat mempresentasikan hasil pembuatan desain nirmana garis yang dirancang berdasarkan tugas.	Unjuk Kerja

Rubrik Tes Keterampilan

No.	Komponen/Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor	Max Skor
1	2	3	4	
I.	Persiapan Kerja			15
	Pastikan semua alat dan bahan seperti : alas gambar, kertas gambar, pensil 2B, penghapus, rautan, penggaris dan spidol hitam telah disiapkan dengan baik	Lengkap	15	
		Kurang lengkap	10	
		Bahan sedikit	5	
		Belum menyiapkan bahan	0	
II.	Proses (Sistematika & Cara Kerja)			20
	Merancang desain nirmana dari elemen garis	Membuat obyek garis dengan tangan/free-hand bagus dan tegas	20	
		Membuat obyek garis dengan tangan/free-hand dengan bagus namun kurang tegas	15	
		Membuat obyek garis dengan tangan/free-hand tapi kurang bagus	10	
		Membuat obyek baru menggunakan tulisan tangan/free hand seadanya	5	
III.	Hasil Kerja			40
	1. Ukuran gambar	Ukuran tepat	10	10
		Ukuran kurang tepat	8	
		Salah ukuran	5	
	2. Penataan Objek garis	Penataan objek garis yang dirancang sangat sesuai dengan proporsi media	10	10
		Penataan objek garis yang dirancang kurang sesuai dengan proporsi media	8	
		Tidak dengan proporsi media	5	
	3. Komposisi	Komposisi sangat menarik dan menimbulkan ilusi yang enak dilihat	10	10

No.	Komponen/Subkomponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor	Max Skor
1	2	3	4	
		Komposisi cukup menarik dan menimbulkan ilusi yang enak dilihat	8	
		Komposisi kurang menarik dan kurang menimbulkan ilusi yang enak dilihat	6	
		Komposisi tidak menarik	4	
	4. Pewarnaan dengan spidol	Penebalan garis rapi	10	10
		Penebalan garis cukup rapi	8	
		Penebalan garis kurang rapi	5	
IV.	Sikap Kerja			15
	4.1. Penggunaan alat gambar	Mampu menggunakan peralatan dengan baik dan benar	5	5
		Mampu menggunakan peralatan tetapi kurang baik	3	
		Tidak mampu menggunakan peralatan	2	
	4.2 Keselamatan Kerja	Bekerja sesuai standar keselamatan kerja dengan baik	10	10
		Bekerja kurang sesuai dengan standar keselamatan kerja	6	
		Bekerja Tidak sesuai dengan standar keselamatan kerja	4	
V.	Waktu			10
	1.1. Waktu Penyelesaian Praktik	Mengerjakan soal lebih cepat dari waktu yang disediakan	10	
		Mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang disediakan	8	
		Mengerjakan soal melebihi dari waktu yang disediakan	5	
	Total Skor Max			100

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sukanto, S.Pd., M.M.
NIP. 19720302 199512 1 001

Purwodadi, 12 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran



Vivi Nur Azizah, S.Sn.

NIP.19860626 201101 2 008

LEMBAR KERJA

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Produk : Nirmana Garis

A. Informasi Pengetahuan

Materi Jobsheet ini merupakan bentuk tugas dalam kegiatan pembelajaran praktik yang mengacu pada kompetensi dasar, yaitu : Menyajikan hasil perancangan desain nirmana garis

B. Tujuan

Setelah mempraktekkan topik ini, peserta didik diharapkan dapat membuat desain nirmana dari unsur garis

C. Alat dan Bahan

1. Alas Gambar
2. Kertas Gambar ukuran A4
3. Penggaris
4. Pensil 2B
5. Penghapus
6. Rautan
7. Spidol Hitam

D. Aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja

1. Periksa kelengkapan alat dan bahan sebelum digunakan.
2. Pelajari dan pahami petunjuk praktikum pada lembar kegiatan praktikum.
3. Pastikan peralatan yang digunakan dalam keadaan baik.
4. Yakinkan tempat anda bekerja aman dan sesuai untuk melaksanakan praktikum.
5. Perhatikan keselamatan dan kesehatan kerja selama praktikum berlangsung.
6. Kerjakan sesuai tugas praktikum.
7. Gunakan peralatan praktek sesuai kepentingan.

E. Langkah Kerja / SOP

Langkah kerja perancangan desain Nirmana Garis:

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Buat ukuran media yang akan digunakan.
3. Mulai dengan merancang sketsa dasar menggunakan pensil 2B.
4. Lanjutkan dengan proses perancangan.
5. Pertebal garis dengan menggunakan spidol hitam.
6. Hapus dan bersihkan garis dasar sketsa awal yang sudah tidak diperlukan.
7. Beri identitas pada lembar kerja.
8. Kumpulkan kepada guru apabila semua tugas telah terselesaikan untuk diuji selanjutnya.

Tugas : Rancanglah desain nirmana yang tersusun dari elemen garis sesuai imajinasi siswa masing-masing dengan ketentuan :

1. Menggunakan media kertas gambar ukuran A4.
2. Buat kotak di dalamnya dengan ukuran 20 x 20 CM dan sesuaikan proporsinya dengan media.
3. Rancanglah nirmana garis yang mampu menciptakan ilusi dalam ukuran kotak tersebut.
4. Pertebal garis atau warnai garis untuk mempertegas dengan spidol hitam.

Selamat Mengerjakan