

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK MIFTAHUL ULUM KEBUN BARU
Kelas/ Semester	: X / Gasal
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak.
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan X 5 JP (@45 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI.4	Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tataletak garis.
- 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna
- 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang
- 4.1.1 Menetapkan unsur-unsur dasar tata letak atau layout
- 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan observasi, diskusi, dan tanya jawab, diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis dengan benar.
2. Menguraikan unsur-unsur warna
3. Mendeskripsikan tekstur dan ruang.
4. Merancang unsur-unsur dasar tata letak atau layout yang meyakinkan sesuai dengan prinsip desain grafis.
5. Merancang unsur-unsur, berupa garis, ilustrasi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang sesuai dengan prinsip desain grafis.

E. Materi Pembelajaran

1. Unsur dan Prinsip Seni Grafis
(Materi pelajaran terlampir)

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan berfikir : Sientific
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Observasi, diskusi dan penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke 1

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
1. Pendahuluan		
1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Melakukan pengkondisian peserta didik 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan 5. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan 6. Melakukan Pre test.		10 Menit
2. Kegiatan Inti		
A. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>);	Peserta didik melihat video tentang perkembangan desain grafis <ul style="list-style-type: none"> • Video berisi perkembangan dan manfaat desain grafis. Peserta didik duduk berkelompok (satu kelompok terdiri dari 4 orang)	65 menit
B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk mengidentifikasi unsur unsur dan prinsip seni grafis • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. • Siswa membaca buku berkaitan dengan unsur dan prinsip seni grafis • Siswa berdiskusi tentang unsur dan prinsip seni grafis • Siswa mengidentifikasi unsur dan prinsip seni grafis • Guru menugaskan siswa untuk menentukan masalah utama dalam menciptakan sebuah karya seni grafis • Siswa mengidentifikasi masalah-masalah melalui contoh yang didemonstrasikan oleh guru mengenai unsur dan prinsip seni grafis 	

C. Pengumpulan data (Data Collection)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku untuk mendapatkan informasi tentang unsur dan prinsip seni grafis • Berdasarkan hasil membaca buku dan diskusi siswa merumuskan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah karya seni grafis • Siswa menggali informasi tentang cara merancang sebuah karya desain grafis • Siswa mendiskusikan tahap-tahap merancang sebuah karya seni grafis • Siswa menyampaikan pada kelompok lain dan menanggapi berkaitan prosedur merancang sebuah karya seni grafis 	
D. Pembuktian (verification)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkombinasikan unsure-unsur seni grafis sesuai dengan prinsip-prinsipnya • Siswa mencoba membuat sebuah karya seni grafis (nirmana) 	
E. Menarik kesimpulan (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk membuat sebuah karya seni grafis • Siswa menyajikan karya seni grafis • Siswa lain memberikan tanggapan karya yang dibuat • Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. • Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan membuat sebuah karya seni grafis 	
3. Penutup (15 menit)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bersama-sama siswa diminta untuk menyimpulkan tentang unsur dan prinsip seni grafis 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh siswa secara individu untuk mengerjakannya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. 5. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 		

H. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a. Teknik : Non Test dan Test

b. Bentuk :

- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis uraian
- Penilaian keterampilan : Pembuatan produk (slidepresentasi)

PENILAIAN PENGETAHUAN

❖ TES TERTULIS : ESSAY

Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	THB	Jenis Soal	Soal
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tataletak garis.	a. peserta didik dapat menentukan unsur-unsur tata letak garis dengan mandiri	1. Peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur seni grafis		Essay	1. Jelaskan unsur unsur seni grafis!
	3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna	b. peserta didik dapatMenguraikan unsur-unsur warna dengan bertanggung jawab	2. Peserta didik dapat mengelompokan warna		Essay	2. warna dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Sebutkan warna apa saja yang termasuk dalam kategori warna primer!
	3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang.	c. Peserta didik dapat mendeskripsikan tekstur dan ruang dengan mandiri	3. Peserta didik dapat mendeskripsikan tekstur dan ruang		Essay	3. apa yang dimaksud dengan tekstur dan ruang dalam desain grafis?
4.1Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Menetapkan tata letak unsu-unsur garis.	a. Peserta didik dapat menetapkan tata letak unsur-unsur garisdengan percaya diri	4. Peserta didik dapat menetapkan tata letak unsur-unsur garis		Essay	4. jelaskan prinsip-prinsip seni grafis untuk tujuan komunikasi visual dari sebuah karya desain?
	4.1.2 Menetapkan tataletak unsur-unsur warna	b. Menetapkan tata letak unsur-unsur warna denan bertanggung jawab	5. Peserta didik dapat menetapkan tata letak unsur unsur warna		Essay	5. jelaskan tentang warna RGB dan CMYK!

Kunci Jawaban :

1. garis, bidang, tekstur,ruang, ukuran, warna
2. Merah, kuning, biru
3. Tekstur adalah nilai halus dan kasarnya sebuah benda, ruang adalahjarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya
4. Ruang kosong, kejelasan, kesederhanaan, emphasis
5. RGB= red green blue, sistem warna untuk display monitor, CMYK = cyan, magenta, yellow, black adalah sistem pewarnaan yang biasanya untuk keperluan percetakan.

Kriteria Penskoran :

No. Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20

Jadi skor ideal = 100

$$NILAI = \frac{\text{Skor Perolehan}}{100} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

❖ **KARYA**

Indikator penilaian keterampilan :

4.7.1 Membuat sebuah karya seni grafis nirmana

Instrumen :

1. nirmana garis
2. menggabungkan garis-garis sehingga membentuk suatu karya seni grafis

❖ **KRITERIA PENILAIAN DESAIN NIRMANA**

No.	Nama/Kelompok	Aspek yang dinilai																Skor Perolehan
		kesatuan				keseimbangan				irama				penekanan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Keterangan :

Point	Keterangan Aspek Yang Dinilai			
	Kesatuan	Keseimbangan	Irama	Penekanan
1	Kurang	Kurang	Kurang	Kurang
2	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup
3	Baik	Baik	Baik	Baik
4	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

I. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat dan media pembelajaran : LCD, Laptop, whiteboard, bahan tayang (PPT)
2. Sumber belajar :
 - Buku Desain Grafis ,
 - Ebook (Desain Grafis)
 - Ebook Tutorial Corel Draw X7
 - Ebook Tutorial Adobe Photoshop CS6
 - Internet

Pamekasan, Juli 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

YANTO, S.Pd. MM.

MULYADI, S.Kom.