

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (LURING)

Sekolah : SMK Negeri 1 Sumber
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester : X / Gasal
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 3 JP x @45 menit (Pertemuan 1)
Materi Pokok : Unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 2 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Mediskusikan Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Menelaah Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 3.1.2 Menyimpulkan Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati video yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menganalisis unsur - unsur tata letak, antara lain: garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dalam pembuatan desain grafis dengan tepat.

2. Melalui diskusi, peserta didik dapat mengkritisi unsur - unsur tata letak, antara lain: garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dalam pembuatan desain grafis dengan tepat.
3. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menyimpulkan unsur - unsur tata letak, antara lain : garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dalam pembuatan desain grafis dengan tepat.

D. Penguatan Pendidikan Karakter

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Tanggung jawab
4. Kejujuran
5. Kedisiplinan
6. Gotong royong

E. Materi Pembelajaran

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
1. Unsur -unsur tata letak berupa : Garis Ilustrasi Tipografi Warna gelap-terang tekstur ruang	1. Unsur -unsur tata letak berupa : Garis Ilustrasi Tipografi warna	1. Unsur -unsur tata letak berupa : Garis Ilustrasi Tipografi Warna gelap-terang tekstur ruang 2. Unsur warna

F. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media Belajar : Jobsheet, Laptop, Ms. Powerpoint, Internet

Alat/Bahan : Smartphone, Buku, bullpen, Pensil 2B, Penggaris,

Sumber Belajar :

1. Buku Panduan : Modul Desain Grafis

2. Internet :

- a. LMS/ Asinkron : Teams Office 365, Whatsapp grup, Office form dan One drive, Quizizz
- b. Webmeeting : Teams Office 365
- c. Website : https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis
- d. Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=e3x4f7StJWw>

G. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik/ TPACK

Model Pembelajaran : Discovery based learning

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, Observasi, diskusi

H. Kegiatan Pembelajaran

NO	Kegiatan	Langkah – Langkah Pembelajaran	Waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran Melakukan pengkondisian peserta didik Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan Melakukan Pre test 	15 Menit
2	Kegiatan Inti	Stimulus	
		<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengamati video materi yang ada di layar komputer tentang unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang Guru meminta peserta didik untuk membaca buku panduan yang lainnya agar dapat mudah dipahami Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah dari materi yang disajikan oleh guru 	25 Menit
		Identifikasi Masalah	
		<ol style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik untuk memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang Peserta didik berusaha untuk dapat memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsurtata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang Setelah peserta didik membaca buku panduan yang lainnya peserta didik dapat memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsurtata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok yang lainnya tentang memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang Peserta didik menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, kelompok yang lainnya memberikan tanggapan 	20 Menit
		Pengumpulan Data	
		<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mencari buku panduan atau informasi memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang Peserta didik mencoba memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang petunjuk dari guru sebagai pembuktian pengujian hipotesis 	20 Menit
Pembuktian			
<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berusaha menilai, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur 	10 Menit		

		<ul style="list-style-type: none"> – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang 2. Guru meminta peserta didik untuk menilai hasil yang telah dibuat oleh peserta didik yang lainnya 	
		Menarik Simpulan	
		<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang menilai, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang 2. Peserta didik yang lain menanggapi kesimpulan dari peserta didik yang sedang maju untuk mempresentasikan hasilnya 3. Peserta didik memperbaiki hasil presentasi berdasarkan tanggapan dari temannya 	10 Menit
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 2. Peserta didik diberi tugas untuk melakukan mengerjakan latihan tentang- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 3. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh peserta didik secara individu untuk mengerjakannya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. 5. Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup 	35 Menit

I. Uraian Materi

Terlampir

J. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Teknik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Pengetahuan	Tertulis Online	Saat pembelajaran
2	Ketrampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/Setelah pembelajaran

b. Instrument Penilaian

1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis Online (Quizizz)

- Teknik Penilaian : Tes tertulis Online (Quizzez)
- Bentuk Instrumen : Soal tes Online
- Kisi- kisi : Menelaah Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

2) Ketrampilan

Penilaian ketrampilan (presentasi) hasil diskusi tentang Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

- Teknik Penilaian : Penilaian hasil diskusi(Presentasi)
- Bentuk Instrumen : Materi Diskusi
- Kisi – kisi :

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Persiapan	20
2	Proses	50
3	Hasil	20
4	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

3) Sosial

- Teknik : Observasi
- Bentuk Instrumen : Check List
- Kisi – Kisi :

No	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1	Disiplin	1
2	Peduli Lingkungan	2
3	Cinta Tanah Air dan Semangat Kebangsaan	3
4	Demokratis	4
5	Berpikir Kritis	5
6	Percaya Diri	6
7	Komunikatif	7
8	Gemar Membaca	8
9	Bertanggung Jawab	9



No	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia tuhan	2
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan	3
4	Sopan dan berakhlak mulia	4

2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif kognitif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi
- Apabila jumlah peserta didik yang remedi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedi
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 90 atau lebih maka diadakan pengayaan

Rembang, Juli 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK N 1 SUMBER

Guru Mata Pelajaran

Suswanto Djony Purnawan, S.Pd.,M.Pd.

Ayu Rohmatin Diana, S.Pd.

NIP 19700531 200401 1 001

NIP.-

PENGERTIAN DAN UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS

Secara sederhana pengertian desain grafis yang menurut Effendy (1989 : 154) “penataan media komunikasi secara cetak-mencetak dengan citarasa keindahan”.

Berdasarkan pendapat Effendy tersebut, maka desain grafis merupakan komunikasi tertulis pada media tertentu seperti buku, majalah, buletin, brosur, leaflet, spanduk, dan lain-lain. Penyampaian pesan yang secara tertulis dapat mendesainnya sedemikian rupa dengan mengkolaborasikan warna, tekstur, garis, dan lain sebagainya, sehingga dapat menimbulkan daya tarik tersendiri. Oleh karena itu desain grafis merupakan salah satu unsur penunjang dalam mencapai komunikasi yang efektif, sehingga apa yang menjadi harapan komunikator pada komunikasi dapat tercapai. Menurut Suidiana (1983 : 21) bahwa karya komunikasi grafis memiliki keselarasan dan keterpaduan menuntut persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

1. Dalam suatu bidang terdapat bagian menonjol dapat menjadi pusat perhatian;
2. Tipografi memiliki kejelasan dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pembacanya;

Susunan letak dari unsur-unsur reka bentuk sedemikian rupa, sehingga terasa mengandung irama; dan semua unsur yang terangkum dalam kesatuan yang terpadu secara utuh dan selaras. Melakukan reka bentuk terdapat unsur-unsur estetika yang benar-benar harus menjadi perhatian utama dalam komunikasi grafis. Karena, komunikasi grafis merupakan tahap awal yang turut serta mempengaruhi keefektifan dalam kegiatan komunikasi. Oleh karena itu, Suidiana mengklasifikasikannya menjadi beberapa unsur yang terdiri dari :

1. Garis

Secara umum garis terdiri dari unsur-unsur titik yang juga memiliki peran tersendiri, unsur titik juga bisa ikut mendukung keindahan. Bentuk garis dapat bersifat lurus atau lengkung, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dengan garis lurus lainnya terdapat pula perbedaan, misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan, dan letak di mana masing-masing memiliki karakter tersendiri. Sifat garis umum dikenal yaitu lurus, lengkung, dan bersudut.

Dalam penggunaan garis memiliki arah seperti horizontal, vertikal dan diagonal. Garis pun mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, pendek, dan saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis roling yang berlawanan. Adapun bentuk-bentuk dari garis tersebut sebagai berikut :

- a. Garis lurus yaitu garis yang digunakan sebagai penunjukan yang disertai kualitas tertentu, misalnya kekuatan, stabilitas, aspirasi, ketenangan, dan lain-lain.
- b. Garis vertikal yaitu garis yang berdiri tegak lurus, memberikan kesan kekuatan yang bergerak ke atas yaitu pada saat mata kita tergerak untuk melihat dari bawah ke atas dan dengan menggunakan garis-garis vertikal untuk membentuk pemberian kesan ketinggian yang nyata.
- c. Garis horizontal yaitu garis yang terletak mendatar, sejajar dengan cakrawala atau horizon, dan memberi kesan ketenangan serta membuat mata seolah-olah tergerak dari arah kiri ke kanan.
- d. Garis diagonal atau oblique yaitu arah garis bisa miring ke kiri atau ke kanan, memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora, serta perlawanan.
- e. Garis lengkung yaitu garis lurus yang bengkok berupa suatu lengkungan yang mampu menimbulkan perasaan kuat, lemah, sensitif, dan ekspresif.
- f. Garis-garis berlawanan yaitu arah garis berlawanan secara tidak langsung akan terlihat adanya perbedaan atau pertentangan dalam hal posisi atau letak. Perlawanan tersebut menghendaki adanya variasi dalam arah garis dengan ukuran garis yang sama panjang atau tidak sama panjang. Garis-garis yang saling berlawanan dapat menambah daya

- tarik dalam desain.
- g. Garis transisi yaitu garis yang dapat mengarahkan mata dari satu bidang ke bidang lain. Contohnya, suatu sudut siku-siku yang terbentuk dari dua buah garis berlawanan yaitu garis horizontal dan garis vertikal yang bisa memberikan kesederhanaan atau kekerasan, namun kesan tersebut dapat berubah dengan menambahkan garis lain, seperti garis diagonal.
 - h. Garis berselang yaitu garis pendek yang bisa bergantian dengan garis panjang atau garis lurus berselang-seling dengan garis lengkung.

2. **Tekstur**

Pada umumnya tekstur berkaitan dengan indera peraba dan indera penglihatan. Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, kilap, pudar, dan kusam yang dapat diaplikasikan secara serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain.

Dalam penggunaan tekstur, pengkombinasian yang serasi akan lebih menarik daripada penggunaan dengan tekstur yang sama.

3. **Warna**

Warna memiliki pengaruh besar dalam komunikasi grafis agar mampu menimbulkan daya tarik. Kolaborasi warna memiliki karakter atau sifat yang berbeda-beda antara lain :

- a. Biru tua melambangkan perasaan yang mendalam;
- b. Biru hijau melambangkan elastisitas keinginan;
- c. Merah oranye melambangkan keinginan yang kuat; dan
- d. Kuning terang melambangkan spontanitas eksentrik.

4. **Tipografi**

Tipografi merupakan seni grafis dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak dan jenis huruf dengan tujuan sebagai pendukung pesan atau karakter desain. Penggunaan huruf dapat diklasifikasikan menjadi beberapa karakter antara lain :

- a. Karakter tegas dapat terwakili oleh jenis huruf yang tegak dan tebal;
- b. Karakter dinamis dapat terwakili oleh jenis huruf yang miring atau jenis huruf yang terkesan bebas dan spontan ;
- c. Karakter lembut dapat terwakili oleh jenis huruf yang melengkung-lengkung; dan
- d. Karakter ringan dapat terwakili oleh jenis-jenis huruf yang tipis dan simpel.

Mentransformasikan huruf dapat menjadi suatu karya seni yaitu dengan mengolah bentuk huruf, kata atau blok tulisan tersebut sesuai dengan fungsinya masing-masing sehingga tercipta suatu tekstur, warna, dan garis. Kemudian, mengkomunikasikannya sebagai pesan baik dalam bentuk rangkaian kata termasuk pula pada gambar.

Bentuk huruf pada sebuah judul sangat penting pula, karena judul harus mampu menarik dan merayu pembaca agar memperhatikan tulisan yang di-display. Dalam menyiapkan sebuah judul membutuhkan suatu pengolahan desain secara khusus, seperti pada satu atau dua kata dan dalam ukuran, gaya atau perwajahan yang berbeda (top, big, and intensive). Secara singkat kata-kata suatu judul harus bisa tampil secara ekspresif untuk lebih mempertegas maksud dari pesan tersebut.

Berdasarkan pendapat Sudiana tersebut, maka keberhasilan dalam desain grafis terletak pada isi pesan baik pada kata-kata termasuk pula pada gambar, serta penampilannya, yaitu bagaimana ukuran dan cara mendesain tulisan dan judul agar dapat menunjukkan pada pembaca mana pesan yang paling penting.