

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
GURU PENGGERAK

SEKOLAH : SMKS ISLAM ANDALUSIA
MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN GRAFIS
GURU : IMRON
KELAS / SEMESTER : X / GENAP Tahun Ajaran 2021/2022
MATERI POKOK : DESAIN LOGO
ALOKASI WAKTU : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta Didik Dapat dapat :

1. Memahami bagaimana mendesain logo
2. Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor
3. Menerapkan perangkat lunak pengolahan gambar bitmap (raster)
4. Membuat desain berbasis gambar vektor
5. Menggunakan perangkat lunak pengolahan gambar bitmap

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Sikap : Disiplin, Tanggung Jawab dan Gotong Royong

Pengetahuan : mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta

Ketrampilan : mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Tahap	Aktivitas Belajar	Waktu
Pendahuluan Orientasi	1) Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. 2) Guru menanyakan konsep hasil belajar pada pertemuan sebelumnya dan siswa memberi jawaban sesuai pertanyaan guru	3 menit
Apersepsi	1) Guru memberikan persepsi dengan mereview materi tentang pembuatan dan mendesain logo yang baik	

Tahap	Aktivitas Belajar	Waktu
Motivasi	2) Siswa mengamati contoh demonstrasi tersebut. 1) Memberikan reward berupa ungkapan pujian kepada peserta yang aktif merespon saat itu. 2) Peserta didik mendapatkan informasi manfaat dan tujuan dari materi pembelajaran yang sedang berlangsung terkait dengan kompetensimereka. 3) Mendapat motivasi dari kegiatan ice-breaker	
Kegiatan Inti	1) Memenonton Video Youtube : https://youtu.be/lmnZsFKBXu4 2) Guru menjelaskan tentang jenis-jenis logo berdasarkan hasil pembuatannya seperti model sequential, mosaic atau grid, model dots, model arabesque, model origami, bertipe mascot, pictogram, organic dan versi hitam putih 3) Guru dan siswa mendiskusikan perbedaan karakteristik masing-masing tipe logo tersebut. 4) Guru meminta siswa Zona Aktivitas Ke 1 Bab IV Bagian Uji Pengetahuan dan Praktikum Buku Ajar Desain Grafis Erlangga (hal. 149), 5) Guru dan siswa membahas tugas tersebut dan mengevaluasinya. 6) Guru memberikan IceBreaking supaya siswa kembali focus. 7) Guru memerikan Study Kasus tentang masalah Didunia industri, siswa diminta untuk dapat memberikan opini	5 menit
Penutup	1) Peserta didik memberikan ringkasan dari pembelajaran hari ini. 2) Peserta didik mendapat informasi tentang pembelajaran remedial dan pengayaan. 3) Peserta didik mendapatkan umpan balik (Pertanyaan: apa yang telah anda semua dapatkan saat pembelajaran	2 menit

Tahap	Aktivitas Belajar	Waktu
	hari ini) 4) Guru melakukan penguatan pembelajaran 5) Guru memberikan nasihat baik. “obey the rule” 6) Guru berdoa bersama dan memberi salam.	

B. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : LCD Projector, Notebook.
2. Alat dan bahan : Buku Belajar DDG, Slide PPT.

C. SUMBER BELAJAR

- Internet / Youtube
- Buku Aktivitas belajar : Dasar Desain Grafis X SMK (Erlangga)
- Artikel tentang grafik, warna, gambar

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Proses Ilmiah (*Scientific*)
2. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning Type* dan pembelajaran berbasis karya (*project based learning*)
3. Metode :
 - **Diskusi**, tentang teknik mendesain Logo.
 - **Tanya Jawab**, Untuk membahas study kasus dan materi
 - **Penugasan**, membuat logo sederhana.
 - **Proyek mandiri**, melakukan kombinasi antara gambar raster dan vector untuk mendesain logo dalam sebuah perusahaan.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bungo, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Melisa, S.Pd

Imron, S.Kom