

**Rencana
Pelaksanaan Pembelajaran**

Prinsip- Tata Letak



Graphic Design

Disusun Oleh :

Edi Kamto, S.Kom

**SMK Ma'arif NU Mantup
LAMONGAN**





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SMK MA'ARIF NU MANTUP
Bidang Keahlian : Bisnis Manajemen dan Informatika

Akte Notaris : BHPNU Kemenkumham No.AHU-119.AH.01.08 Tahun 2013

Alamat: Jln. Sumberdadi – Mantup Lamongan Telp. / Fax. (0322) 4670241

Email: smk_maarif_nu_mantup@yahoo.co.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DASAR DESAIN GRAFIS DARING

TP.2020/2021

Satuan pendidikan : SMK MA'ARIF NU MANTUP
Kompetens Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X/Gasal
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Prinsip-Prinsip Tata Letak
Alokasi Waktu : 5 Pertemuan (5 Pekan x 1 JP x 45 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual 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.

KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

| KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) |
|--|--|
| 3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis | 3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain. 3.3.2 Menguraikan prinsip desain. |
| 4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis | 4.3.1 Mengintegrasikan perinsip kedalam desain. 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip |

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran melalui tayangan video youtube dengan menggunakan pendekatan *saintifik, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL* dalam pembelajaran Prinsip-Prinsip Tata Letak, diharapkan *siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab* dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, peserta dapat :

1. Memahami prinsip-prinsip tata letak
2. Mengidentifikasi proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.
3. Menyimpulkan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.

D. Materi Pembelajaran

Prinsip-prinsip Tata Letak

- kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony)
- Keseimbangan (Balance)
- Proporsi (Proportion)
- Irama (Rhythm)
- Penekanan/ focus dan emphasis
- Contrast dan variety.
- Repetisi (Repetition)

E. Model dan Metode Pembelajaran Metode

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

F. Kegiatan Pembelajaran

| Langkah | Kegiatan Guru | Kegiatan Siswa | Waktu |
|--------------------|--|---|----------|
| Pendahuluan | a. Mengundang siswa melalui WA Group b. Membuka media daring (zoom / google meet, Google Classroom / WA) c. Mengabsen siswa d. Memberi salam dan mengajak berdo'a | a. Mempersiapkan diri menerima pelajaran b. Membuka laman yang telah ditetapkan c. Siswa mengklik absen di google form d. Membalas salam dan berdo'a bersama | 5 menit |
| Inti | a. Menjelaskan materi melalui penayangan powerpoint / memutar video sesuai topic prinsip tata letak b. Memberi umpan balik dengan menanyakan materi yang dipaparkan c. Menjawab pertanyaan | a. Mendengarkan, mengamati, menyimak, merespon materi pelajaran yang dipaparkan b. Merespon dan menjawab pertanyaan c. Menanyakan yang belum mengerti | 30 menit |
| Penutup | a. Menyimpulkan materi, dan menginformasikan materi minggu depan, tugas b. Memberi tugas | a. Merespon b. Menyelesaikan tugas dan dikumpulkan | 10 menit |

G. Penilaian Pembelajaran

1. Nilai Proses : Penilaian kehadiran dan sikap selama mengikuti daring

| No | Nama | NILAI PROSES | | |
|----|------|--------------|-----------|--------------|
| | | Kehadiran | Keaktifan | Akhlaq/Sikap |
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |

Kriteria :

Nilai Kehadiran : Siswa hadir di PBM daring nilai 100, tidak hadir nilai 0, ijin nilai 60

Nilai Keaktifan : Siswa aktif menjawab pertanyaan guru dan atau bertanya nilainya 100, hanya mengikuti saja nilainya 80

Siswa Akhlaq : Siswa tidak mengganggu kegiatan dari nilainya 100, mengganggu nilai 60

Bentuk mengganggunya : Sering mic di ON kan sehingga suara dari luar mengganggu kegiatan daring
 Sering di ON kan videonya sehingga akan muncul wajahnya siswa, Sehingga guru sering memperingatkan

2. Tes Tulis : Bentuk PG / Essay / Tugas

- a. Tes Setelah selesai paparan siswa mengerjakan tes dalam bentuk pilihan ganda yang di tampilkan soalnya kedalam Google Form dalam waktu 10 menit sehingga siswa tinggal memilih jawaban yang tersedia. Nilai bisa langsung ditanyakan/ diketahui siswa. Jumlah disesuaikan yang isinya sesuai KD yang diajarkan.

b. Tugas

- Berilah tugas yang waktunya bisa dikerjakan setelah selesai kegiatan daring.
- Lama tugas dikerjakan sebanyak 60 menit
- Jumlah tugas 1 atau 2 macam tugas
- Setelah selesai tugas dikerjakan langsung dikirim ke gmail guru
- Siswa yang lebih dahulu mengirim tugas mendapat nilai keseriusan 100, makin terlambat nilai dibawah 100

Catatan:

1. Tugas tidak boleh diselesaikan pada hari berikutnya, tetapi setelah selesai daring siswa langsung mengerjakan.
2. Sesi kegiatan daring paling banyak 2 matpel, bila dipaksakan paling banyak 3 matpel dalam satu hari pada satu kelas

H. Sumber Belajar

- Buku paket Desain Grafis
- Media massa cetak/ elektronik
- Resume guru
- Youtube
- Internet

Mantup, 16 Juli 2020

Mengetahui,

Kepala SMK Ma'arif NU Mantup

Guru Pengampu

MASHERU, S.E., M.Pd

EDI KAMTO, S.Kom

PROSES PEMBELAJARAN DARING
MAPEL DESAIN GRAFIS
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

1) Sumber Belajar

- a. Modul Dasar Desain Grafis SMK/MAK
- b. Internet
- c. Youtube : <https://youtu.be/e0POk2w4xTM> (Prinsip-Prinsip Tata Letak | Desain Grafis)

2) Proses Pembelajaran

Pembelajaran daring ini menggunakan tiga platform digital yaitu ;

- a. Group WhatsApp : Untuk melakukan diskusi interaktif dengan siswa
- b. Google Classrom : Untuk guru mengunggah link materi dan Quiz serta menerima respon siswa.
- c. Instagram : Untuk siswa mengunggah hasil karyanya
- d. Zoom : Untuk video confrence tatap muka dengan siswa

3) Proses Penilaian

| Ranah Penilaian | Indikator |
|------------------------|---|
| Sikap | Disiplin kehadiran di grup Whatsapp kelas Keaktifan tanggapan dan diskusi interaktif dan di group WhatsApp Disiplin dan komitmen waktu pada mengumpulkan tugas |
| Pengetahuan | Tanggapan siswa terhadap materi yang diunggah di Google Classroom Diskusi materi di group Whatsapp Quiz online menggunakan GoogleQuiz |
| Ketrampilan | Laporan proses pembuatan proyek melalui grup WhatsApp Unggahan Karya di Instagram |