



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>MATA PELAJARAN</b>	<b>DASAR DESAIN GRAFIS</b>		
<b>KELAS/SEMESTER</b>	<b>X TKJ / ...</b>		
<b>ALOKASI WAKTU</b>	<b>5 JP</b>		
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>		<b>KD 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KD 4 (KETRAMPILAN)</b>
3.1.1. Siswa mampu menjelaskan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.		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.
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>		<b>INDIKATOR KD 3</b>	<b>INDIKATOR KD 4</b>
Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.		Menjelaskan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.	Menetapkan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
<b>URAIAN MATERI</b>		<b>BUKU PEGANGAN/ SUMBER BELAJAR</b>	<b>MODEL PEMBELAJARAN</b>
1. Menjelaskan tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang		1. Literasi dari internet	1. PBL ( <i>Project Based Learning</i> )
<b>DESKRIPSI</b>		<b>SKENARIO LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
Peserta didik mampu menjelaskan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.		1. Mengamati dan menanya 2. Merencanakan dan mengorganisasikan 3. Membimbing, Mengumpulkan dan menganalisis 4. Mengolah dan menyajikan hasil karya Mengevaluasi relfeksi dan tindaklanjut	
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b>		<b>PENILAIAN/ ASESMEN</b>	
1. Laptop	Sikap	Tanggung jawab, disiplin, inovasi, kerjasama dan komunikatif.	
	Pengetahuan	Tes tertulis, tes lisan, wawancara.	
	Ketrampilan	Penilaian unjuk kerja dan portofolio.	

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**IMAM SAFI'I, S.Pd., M.Si.**

Donomulyo, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**SANTIKO KUSNUL HAKIM**