RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**: SMK Negeri 19 Jakarta**
Bidang Keahlian	**: Teknik Informasi dan Komunikasi**
Program Keahlian	**: Teknik Komputer dan Informatika**
Kompetensi Keahlian	**: Multimedia**
Mata Pelajaran	**: Desain Grafis Percetakan**
Kelas/Semester	**: XI / Ganjil**
Materi Pokok	**: Membuat desain menggunakan tipografi**
Alokasi Waktu	**: 2 x 45 JP**

A. Kompetensi Dasar

3.2. Menerapkan tipografi sesuai media.
4.2. Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan

a. Produk

3.2.1 Menjelaskan tipografi sesuai media
3.2.2 Mengidentifikasi tipografi sesuai media.
3.2.3 Menganalisis tipografi sesuai media

b. Proses

3.2.4 Menjelaskan cara menerapkan tipografi sesuai media

2. Keterampilan

4.2.1 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat dengan menggunakan aplikasi pengolah grafis

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan:

a. Produk

1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tipografi sesuai media dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM.
2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu mengidentifikasi tipografi sesuai media dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.
3) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu menganalisis tipografi sesuai media dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.

b. Proses

Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan cara menerapkan tipografi sesuai media dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM.

2. Keterampilan:

Dengan menggunakan aplikasi pengolah grafis peserta didik mampu membuat desain dengan menggunakan tipografi yang tepat menggunakan aplikasi pengolah grafis sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal nilai sama dengan KKM.

D. Materi Pembelajaran : Membuat desain dengan Tipografi

E. Pendekatan, Model dan Metode :

Pendekatan : Saintifik
Model Pembelajaran : Project Based Learning
Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media, Alat/Bahan

a. Powerpoint
b. Laptop/Komputer
c. Perangkat lunak pengolah grafis
d. LKPD
e. Untuk aktivitas sinkron Google Meet, untuk aktivitas asinkron Google classroom,WA grup

2. Sumber Belajar

a. Buku Referensi Drs. Siwi Widi Asmoro. 2018, M.Pd, Desain Grafis Percetakan. SMK/MAK Kelas XI. Bumi Aksara
b. Drs. Siwi Widi Asmoro, M.Pd. Drs. Joko Pramono. 2017. Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI. Andi.
c. https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/
https://www.youtube.com/watch?v=MlypKMRcgtQ

G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
1. Guru mengajak peserta didik bergabung melalui google meet 2. Guru menyapa kondisi peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik untuk	Disiplin	Teknologi	

berdoa secara mandiri 4. Guru meminta siswa mengisi daftar hadir di Google form 5. Peserta Didik menyimak apersepsi dari guru tentang tipografi dengan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik	Religius	Comunication	15 menit

2. Kegitan Inti

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
Sintak-1: Penentuan Project 1. Guru meminta Peserta didik untuk menyaksikan video dan Powerpoint tentang tipografi. 2. Guru Memberikan Pertanyaan Mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara Pada penugasan diantaranya : a. Pengertian tentang tipografi sesuai media b. Mengidentifikasi tipografi sesuai media c. Proses Menganalisis tipografi sesuai media d. Cara menerapkan tipografi sesuai media 3. Guru Menentukan Praktik membuat desain Tipografi sesuai dengan media dengan menggunakan aplikasi Photoshop. 4. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat Tentang Slide Powerpoint dan video yang ditampilkan. 5. Peserta didik Mengamati langkah-langkah membuat desain menggunakan tipografi yang tepat 6. Guru memberikan video tentang cara membuat desain	Gotong royong Mmandiri	Critical Thingking Communication Collaboration	60 menit

menggunakan tipografi yang tepat sesuai arahan guru			
Sintak-2 : Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Project 7. Peserta didik membaca ulang materi membuat desain menggunakan tipografi yang tepat 8. Peserta didik menyusun rencana tahapan membuat desain menggunakan tipografi yang tepat 9. Peserta didik menggunakan peralatan dan perangkat yang sudah disampaikan oleh guru 10. Peserta didik Menggunakan software aplikasi pengolah grafis yang sudah ditentukan oleh guru	Gotong royong Mandiri Bertanggung Jawab	Critical thingking Communication Collaboration	
Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project 11. Peserta didik bersama guru menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untuk project membuat desain menggunakan tipografi yang tepat 12. Peserta didik menyusun jadwal membuat desain menggunakan tipografi yang tepat berpedoman kepada rentang waktu yang sudah disepakati bersama. 13. Peserta didik membuat jadwal dalam bentuk timeline dan akan membantu dalam penyelesaian project sesuai target waktu. 14. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan	Bertanggung jawab Mandiri	Critical thingking Communication Collaboration	

Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasilitas dan Monitoring Guru 15. Guru membagikan LKPD melalui google classroom dengan melakukan tagihan yaitu Membuat desain dengan menggunakan Tipografi yang tepat menggunakan aplikasi pengolah grafis. 16. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai jadwal yang ditentukan	Gotong royong Mandiri Bertanggung jawab	Critical Thingking Communication	
Sintak-5 : Penyusunan Laporan dan Presentasi /Publikasi hasil Project 17. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas desain project yang telah dibuat 18. Peserta didik memaparkan hasil pembuatan desain menggunakan tipografi yang tepat yang dilakukan dan telah dibuat 19. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukkan terkait desain tipografi yang dibuat 20. Peserta didik menyampaikan laporan tentang hasil pembuatan desain dengan menggunakan tipografi yang tepat dilakukan dengan mengirimkan melalui google classroom.	Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab	Critical Thingking Communication Collaboration	
Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project 21. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari desain proyek yang telah dibuat 22. Guru memberikan kesempatan kepada peserta	Bertanggung jawab Mandiri	Critical Thingking Communication Collaboration	

didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.			

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: 1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; 3. melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; 4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 5. Menutup Pembelajaran dengan Berdoa	Mandiri Religius Bertanggung Jawab	Communication Critical Thinking	15 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian

a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
c. Produk : Ujian Tulis
d. Proses : Format Assessmen Kinerja Proses
e. Keterampilan : Format Assessmen Kinerja Keterampilan

2. Instrumen penilaian

a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
b. LP2 : Sikap Sosial
c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
d. LP4 : Proses
e. LP5 : Keterampilan

3. Pembelajaran Remedial Pengayaan

I. Lampiran
1. Materi pembelajaran
2. Rubrik penilaian

Mengetahui	Jakarta, Agustus 2021
Kepala Sekolah,	Guru,
Nunuk Isnadhiyah, M.Pd	**Irfan Febrian, ST**
NIP. 197606191999032003	NIP. -