



**PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI I KELAM PERMAI**

Kelompok : Agribisnis, Pariwisata, Teknik Komputer & Informatika, Akuntansi, Teknik Sepeda Motor, dan Teknik Komputer dan Jaringan
Alamat : Jalan Sintang – Nanga Jetak Desa Kebong Kode Pos 78651

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Nama : **Deddy Mizwar, S.Kom**
Sekolah : **SMK Negeri 1 Kelam Permai**
Email : **deddymz83@gmail.com**
Mata Pelajaran : **Dasar Desain Grafis**
Kompetensi Keahlian : **Teknik Komputer dan Jaringan**
Kelas / Semester : **X/ Ganjil**
Topik Pembelajaran : **Unsur-unsur tata letak dalam Desain Grafis**
Alokasi Waktu : **10 Menit**

A. Kompetensi Inti

KI.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI.4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

2.1.1. Menjelaskan pengertian desain grafis

2.1.2. Menguraikan unsur-unsur warna, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

2.1.3. Mendeskripsikan tekstur dan ruang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

4.1.1. Menetapkan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang.

4.1.2. Membuat secara manual unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penggalan informasi dan diskusi peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian desain grafis dengan penuh rasa *ingin tahu*

2. Menguraikan unsur-unsur warna, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dengan penuh rasa *ingin tahu*

3. Mendeskripsikan tekstur dan ruang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dengan penuh rasa *ingin tahu*.
4. Menetapkan unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang dengan penuh rasa *ingin tahu*
5. Membuat secara manual unsur- unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang dengan *kreatif*

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian Desain Grafis
- Unsur-unsur tata letak desain grafis

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifict learning
2. Strategi : Cooperatif learning
3. Model : Discovery learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai <i>(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)</i> 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 3. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran <i>(menumbuhkan karakter disiplin)</i> 	3 menit
B. Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melihat tayangan berupa gambar 2. Guru menjelaskan sebuah gambar yang didalamnya terdapat unsur-unsur tata letak <i>(menumbuhkan karakter mandiri)</i> 3. Guru mempersilahkan kepada Peserta didik untuk mencari materi gambar yang berhubungan dengan unsur-unsur tata letak melalui berbagai sumber belajar. 4. Peserta didik mencari informasi tentang unsur-unsur tata letak sesuai dengan apa yang diperintah oleh guru <i>(menumbuhkan karakter bekerja keras)</i> 	5 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman terhadap materi yang sudah dipelajari 2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya 3. Peserta didik memberikan salam dan berdoa ketika proses pembelajaran telah selesai <i>(menumbuhkan karakter religious)</i> 	2 menit

H. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
Lembaran gambar
2. Alat/Bahan
 - a. Whiteboard
 - b. Spidol
3. Sumber belajar
 - Rudi Setiawan, 2018, Dasar Desain Grafis, Surakarta, CV. Mediatama, Bab 1 Hal 1 -16
 - Lita Likmalatari, 2014, Dasar Desain Grafis Surakarta, Putra Nugraha, Bab 1 Hal 7 -17

I. Penilaian, Pembelajaran dan Remedial Pengayaan

1. Teknik Penilaian dan bentuk instrument
 - a. Pengetahuan
Tehnik Penilaian : Tertulis
Bentuk Instrumen : Tugas Latihan (terlampir)
 - b. Keterampilan
Tehnik Penilaian : Praktik
Bentuk Instrumen : Tugas ketrampilan (terlampir)
 - c. Sikap
Penilaian diri dalam minat belajar (Terlampir)
2. Pembelajaran remedial
Kegiatan pembelajaran remedial dilakukan dalam bentuk pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.
3. Pembelajaran Pengayaan
Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan bentuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) dengan cara meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

H. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Terlampir

1. Lampiran 1 : Lembar Penilaian Pengetahuan
2. Lampiran 2 : Lembar penilaian Keterampilan

Kelam Permai, 17 Juli 2021

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Kelam Permai

Guru Mata Pelajaran

LAZARUS, S.Pd, M.Si
NIP. 19650711 199412 1 003

DEDDY MIZWAR, S.Kom
NIP. 19830516 201402 1 001

Lampiran 1

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalam Permai
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Materi Pokok : Unsur Tata Letak Desain Grafis

Nama Peserta Didik :

Nomor Absen :

TES TERTULIS BENTUK URAIAN

SOAL ESAY

1. Sebutkan jenis-jenis unsur-unsur tata letak!

Jawab :

.....
.....

2. Jelaskan pengertian shape!

Jawab :

.....
.....

3. Gambarkan minimal tiga jenis shape yang anda ketahui!

Jawab :

.....
.....

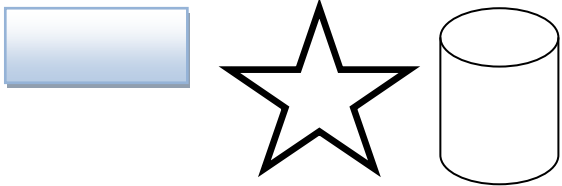
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipografi!

.....
.....

5. Sebutkan 3 fungsi unsur tata letak gelap terang!

.....
.....

Kunci Jawaban & Rubrik Penilaian

NO SOAL	KUNCI	SKOR
1	Unsur- unsur tata letak antara lain garis, shape (bidang), ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang	20
2	Shape (Bidang) merupakan unsur tata letak obyek yang memiliki dimensi panjang dan lebar berifat pipih, sedangkan yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi disebut bentuk	10
3.		30
4.	Tipografi adalah unsur tata letak yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu dan menciptakan kesan tertentu sehingga susunan tata letak dapat terlihat menarik sehingga pesan yang disampaikan juga bisa diterima dengan jelas oleh penerimanya	10
5	<p>Gelap terang berfungsi untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan kesan kedalaman 2. Membuat efek tiga dimensi 3. Memperjelas kontras 	30

Rublik Penilaian

1	<ol style="list-style-type: none">1. Jika jawaban sesuai kunci jawaban skor 202. Jika jawaban ada yang kurang sesuai dengan kunci jawaban skor 103. Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban skor 0
2	<ol style="list-style-type: none">1. Jika jawaban sesuai kunci jawaban skor 102. Jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban skor 53. Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban skor 0
3	<ol style="list-style-type: none">1. Jika gambarnya sesuai 3 dengan kunci jawaban maka skornya 302. Jika gambarnya sesuai 2 dengan kunci jawaban maka skornya 203. Jika gambarnya sesuai 1 dengan kunci jawaban maka skornya 104. Jika gambar tidak sesuai dengan kunci jawaban skor 0
4	<ol style="list-style-type: none">1. Jika jawaban sesuai kunci jawaban skor 102. Jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban skor 53. Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban skor 0
5.	<ol style="list-style-type: none">1. Jika jawaban sesuai 3 dengan kunci jawaban maka skornya 302. Jika jawaban sesuai 2 dengan kunci jawaban maka skornya 203. Jika jawaban sesuai 1 dengan kunci jawaban maka skornya 104. Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban skor 0

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kelam Permai
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Materi Pokok : Unsur Tata Letak Desain Grafis

Nama Peserta Didik :

Nomor Absen :

Soal

Buatlah sebuah gambar kemasan produk yang didalamnya terdapat unsur-unsur tata letak desain grafis!

Rubrik Penilaian

No	Tahapan	Skor (1 – 5)*
1	Persiapan alat dan bahan	
2	Tahap Proses Pembuatan: a. Penggunaan alat dan bahan b. Teknik pengolahan c. K3 (Keselamatan kerja, Keamanan, dan Kebersihan)	
3	Tahap Akhir (Hasil Produk): a. Bentuk Fisik b. Inovasi	

Indikator Penilaian Produk

a) Persiapan Alat dan Bahan

- Alat dan Bahan Tidak Tersedia (Skor = 1)
- Alat Tersedia Bahan Tersedia Sebagian/ Rusak (Skor = 2)
- Alat Tersedia Bahan Tersedia Sebagian (Skor = 3)
- Alat Tersedia Bahan Tersedia Kualitas Rendah (Skor = 4)
- Alat Tersedia Bahan Tersedia Kualitas Bagus (Skor = 5)

b) Tahap Proses Pembuatan

I. Penggunaan Alat Dan Bahan :

- Sembrono dan main – main (Skor = 1)
- Sembrono tidak main – main (Skor = 2)
- Hati – Hati tapi tidak teliti dan kaku menggunakan (Skor = 3)
- Hati – Hati tapi tidak teliti namun luwes menggunakan (Skor = 4)
- Hati – Hati teliti dan luwes menggunakan (Skor = 5)

II. Teknik Pengolahan :

- Pengolahan produk sembarangan (Skor = 1)
- Pengolahan produk tidak sesuai SOP (Skor = 2)
- Pengolahan Produk sesuai SOP namun sembarangan (Skor = 3)
- Pengolahan Produk sesuai SOP namun kaku (Skor = 4)
- Pengolahan Produk sesuai dan benar (Skor = 5)

III. K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja)

- Tidak memperhatikan K3 (Skor = 1)
- Memperhatikan K3 namun kurang (Skor =2)
- Memperhatikan K3 namun sedang (Skor = 3)
- Memperhatikan K3 bagus (Skor = 4)
- Memperhatikan K3 cermat (Skor = 5)

c) Tahap Akhir Hasil Produk :

I. Bentuk Fisik

- Jelek (Skor = 1)
- Kurang (Skor = 2)
- Sedang (Skor = 3)
- Bagus (Skor = 4)
- Excellence (Skor = 5)

II. Inovasi

- Tidak ada inovasi, mencontek dari yang ada (Skor = 1)
- Buat sendiri tidak plagiat namun masih jelek (Skor =2)
- Buat sendiri tidak plagiat hasilnya sedang (Skor = 3)
- Buat sendiri tidak plagiat hasilnya bagus tapi ndak ada inovasi (Skor= 4)
- Buat sendiri tidak plagiat hasilnya bagus dan berinovasi (Skor = 5)