



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

DESAIN GRAFIS XI - SEMESTER 1



AUGUST 30, 2020
SMKS TERPADU BABUSSALAM
KECAMATAN BAKTIYA

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMKS TERPADU BABUSSALAM
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Kelas/Semester : XI / 1
Materi Pokok : Konsep Dasar Desain Grafis
Alokasi Waktu : 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu menjelaskan Unsur-Unsur Tata letak garis dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu Menguraikan Unsur-unsur warna dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

Peserta didik diharapkan dapat Mendeskripsikan Tekstur dan ruang dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan:

Dengan menggunakan komputer siswa dapat mempraktekan pembuatan Garis tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

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 (IPK)

1. Pengetahuan :

a Produk (Penggalan Materi 1)

- 1) Menjelaskan konsep dasar desain grafis
- 2) Menjelaskan Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
- 3) Menjelaskan Karakteristik, kegunaan, dan makna warna

- b. Proses (Penggalan Materi 2)
Mengidentifikasi Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya

- 2. **Keterampilan :** (Penggalan Materi 3)
Mempraktekkan langkah-langkah pembuatan garis Unsur-unsur tata letak dengan aplikasi

D. Materi Pembelajaran:
Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya

- a. Pengertian, Unsur-unsur tata letak
- b. Unsur-unsur tata letak.
- c. Garis, ilustrasi, tipografi.
- d. Warna, gelap-terang.
- e. Tekstur, dan ruang

E. Pendekatan, Model dan Metode: Model pembelajaran Saintifik

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

- 1. Modul/Buku Desain Grafis
- 2. LKPD
- 3. Jobsheet
- 4. Komputer
- 5. Proyektor LCD

G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran					
2. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari					
3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari					
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan di capai					
5. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus					
<i>(Disalin dari lampiran Permendikbud No. 22 Tahun 2016 halaman 11)</i>					

2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
<p>Mengamati Video /gambar tentang Unsur Desain</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau hal-hal yang berhubungan dengan Unsur-unsur Desain.</p> <p>Mengeksplorasi a. Mengeksplorasi unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang b. Mengeksplorasi cara Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang c. Melakukan pembuatan Garis dengan menggunakan aplikasi.</p> <p>Mengasosiasi Menganalisis prinsip dasar pembuatan Garis Dengan Aplikasi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil analisis prinsip dasar pembuatan garis dengan menggunakan aplikasi</p>					

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat				Catatan Pengamat
	1	2	3	4	
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:</p> <p>1. seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pem-</p>					

<p>belajaran yang telah berlangsung;</p> <p>2. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>3. melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok;</p> <p>4. menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p><i>(Disalin dari lampiran Permendikbud No.22 Tahun 2016 halaman 12)</i></p>					
---	--	--	--	--	--

H. Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian
 - a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
 - b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
 - a. Produk : Ujian Tulis
 - b. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
 - c. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

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

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

I. Lampiran

1. Materi pembelajaran
2. Rubrik penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah,

AZHARI, ST
NIP.198411252010031003

Baktiya, 2018
Guru,

ARMIYA
NIP.

BAHAN AJAR

Sekolah	: SMKS TERPADU BABUSSALAM
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Kelas/Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Konse Dasar Desain Grafis
Alokasi Waktu	: 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

c. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu menjelaskan Unsur-Unsur Tata letak garis dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu Menguraikan Unsur-unsur warna dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

d. Proses

Peserta didik diharapkan dapat Mendeskripsikan Tekstur dan ruang dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan:

Dengan menggunakan komputer siswa dapat mempraktekan pembuatan Garis tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

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 (IPK)

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Menjelaskan konsep dasar desain grafis
- 2) Menjelaskan Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
- 3) Menjelaskan Karakteristik, kegunaan, dan makna warna

b. Proses

Mengidentifikasi Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya

2. Keterampilan :

Mempraktekkan langkah-langkah pembuatan garis Unsur-unsur tata letak dengan aplikasi

D. Materi Pembelajaran:

A. Kompetensi Dasar dan Pengalaman Belajar

Kompetensi Dasar	Pengalaman Belajar
<p>Setelah mengikuti pembelajaran ini siswa mampu:</p> <p>2.1 Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, teliti, cermat, tekun, kritis, rasa ingin tahu, inovatif, terbuka, tanggungjawab, dan peduli lingkungan dalam membuat desain grafis barang cetakan.</p> <p>2.2 Menghargai kerjasama, toleransi, demokratis dalam menata unsur-unsur dan prinsip-prinsip tata letak dalam membuat desain grafis.</p> <p>2.3 Menjalankan sikap responsif, proaktif, konsisten, dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial untuk materi pengembangan desain grafis barang cetakan.</p> <p>3.1. Memahami dan menganalisis unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>4.1. Membuat secara elektronik unsur-unsur tata letak berupa garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	<p>Melalui pembelajaran materi unsur-unsur tata letak siswa memperoleh pengalaman belajar:</p> <p>Mampu mengamati dan/atau membacainformasi tentang unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>Mampu mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Unsur Desain
(Waktu 1 x 40 menit)

Nama Kelompok :

Nama Peserta didik :

Kelas :

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu menjelaskan Unsur-Unsur Tata letak garis dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu Menguraikan Unsur-unsur warna dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

Peserta didik diharapkan dapat Mendeskripsikan Tekstur dan ruang dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan:

Dengan menggunakan komputer siswa dapat mempraktekan pembuatan Garis tugas kinerja di LP 5 minimal sama dengan KKM.

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 (IPK)

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Menjelaskan konsep dasar desain grafis
- 2) Menjelaskan Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
- 3) Menjelaskan Karakteristik, kegunaan, dan makna warna

b. Proses




Mengidentifikasi Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya




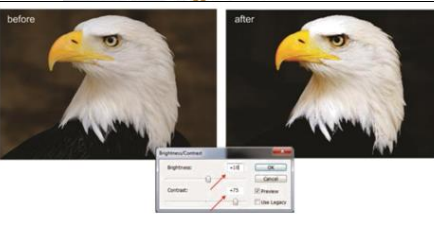

2. Keterampilan :

Mempraktekkan langkah-langkah pembuatan garis Unsur-unsur tata letak degan aplikasi

D. Langkah Pembelajaran

1. Identifikasikan Unsur desain Grafis, lalu kerjakan soal berikut ini dengan melengkapi kolom nama Unsur-unsur desain dan identifikasi berdasarkan prinsip.

Gambar animasi	Nama Unsur-unsur desain grafis	identifikasi
		
		
		



2. Dengan melihat gambar, tunjuk gambar yang sesuai dengan identifikasi berdasarkan Unsur-unsur Desain Grafis

E. Diskusi

1. Buatlah kelompok dengan jumlah anggota 4 atau 5 siswa setiap kelompoknya dan memilih dan menata huruf dengan pengatur penyebaran pada ruang-ruang lakukanlah diskusi dengan kelompoknya untuk di presentasikan kepada kelompok lain !

.....

.....

.....

.....

.....

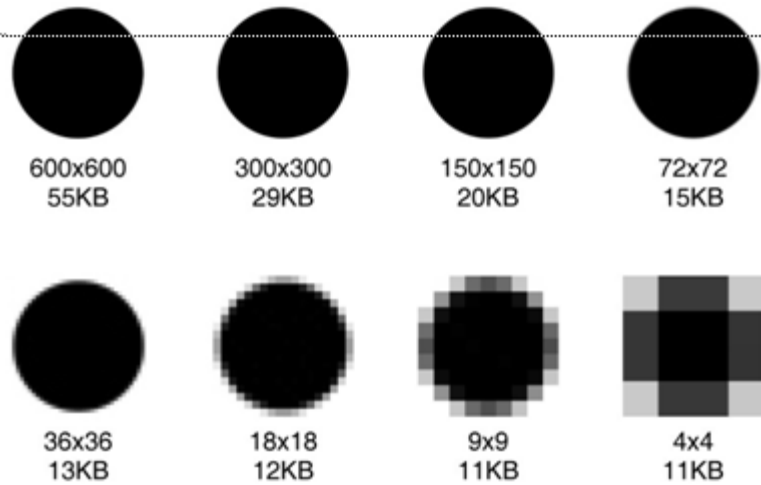
.....

2. Coba Sebutkan Perbedaan Gambar dibawah ini yang sudah dipelajari Dan jelaskan maksud dari gambar di bawah ini.

Gambar 1



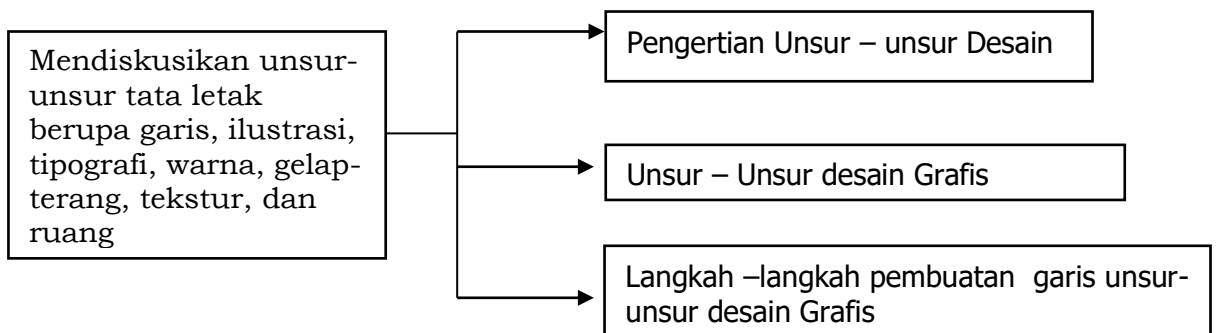
Gambar 2



Gambar 2



F. Peta Konsep






G. Rujukan




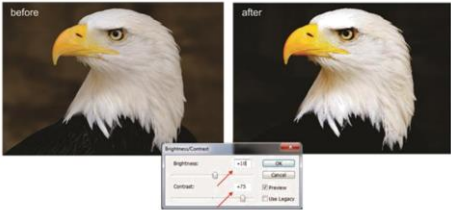
Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderalpendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2013

KUNCI JAWABAN LKPD

1. Identifikasikan prinsip dasar animasi 2D

3. Perangkat jaringan Komputer :

Gambar animasi	Nama Unsur-unsur desain grafis	Identifikasi
	Garis (line)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Garis Lurus (Bersifat Formal) 2. Garis Lengkung (Untuk Kesan santai dan lembut) 3. Garis Patah (terkesan kaku) 4. Garis Tebal dan Tipis
	Bidang (shape)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang Beraturan 2. Bidang Tidak Beraturan 3. Bidang Memiliki Volume
	Ilustrasi	Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk memperjelas suatu maksud atau pesan

	<p>Ilustrasi</p>	<p>A. Ilustrasi Bitmap Yaitu ilustrasi yang di bentuk oleh susunan susunan raster/pixel/titik.</p> <p>B. Ilustrasi vector Yaitu ilustrasi yang dibentuk oleh serangkaian instruksi matematis yang dijabarkan dalam bentuk garis, dan bagian2 lain yang saling yang saling berhubungan dalam sebuah gambar.</p>
	<p>Tipografi</p>	<p>Tipografi ialah suatu ilmu yang dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia.</p> <p>yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu, sehingga susunan tata letak dapat terlihat menarik serta pesan yang disampaikan juga bisa diterima dengan jelas bagi yang melihatnya.</p>
	<p>Warna</p>	<p>Warna merupakan unsur tata letak yang paling menonjol dalam menarik perhatian bagi yang melihatnya.</p> <p>Karena apabila pemilihan warna kurang tepat akan menimbulkan kebingungan, kurang terbaca serta merusak komposisi yang sudah di susun.</p>
	<p>Gelap Terang</p>	<p>Gelap terang berfungsi untuk menampilkan pesan kedalaman, membuat efek benda tiga dimensi dan untuk memperjelas kontras.</p>

	<p>Textur</p>	<p>Textur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori, dan sebagainya.</p>
	<p>Ruang (Space)</p>	<p>Dengan menghayati sebuah karya desain grafis akan timbul ruang di dalamnya. Dengan adanya benda atau unsur garis pada sebuah bidang akan terlihat adanya ruang.</p>

4. Dengan melihat gambar, tunjuk gambar yang sesuai dengan identifikasi berdasarkan Unsur-unsur Desain Grafis

H. Diskusi

3. Buatlah kelompok dengan jumlah anggota 4 atau 5 siswa setiap kelompoknya dan memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang lakukanlah diskusi dengan kelompoknya untuk di presentasikan kepada kelompok lain !

.....

.....

.....

.....

.....

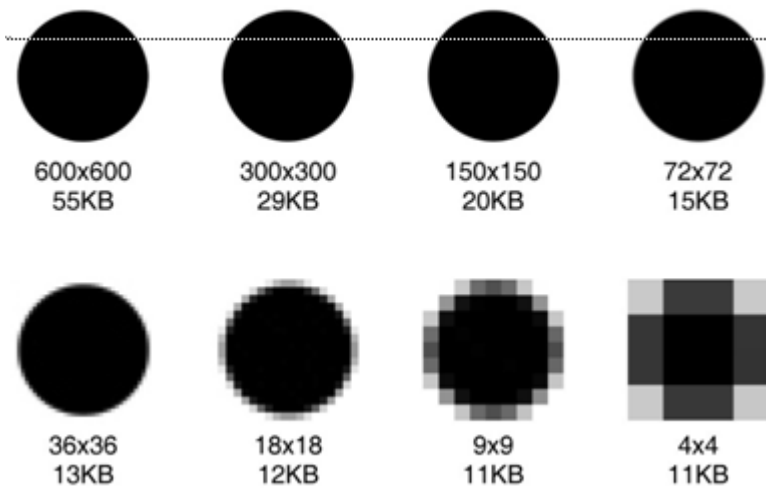
.....

4. Coba Sebutkan Perbedaan Gambar dibawah ini yang sudah dipelajari.

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 2



Lampiran 2.**Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian**

Indikator	LP dan Butir Soal	Kunci LP dan Butir Soal
Sikap Prilaku Karakter	LP1	Deskripsi
Sikap Sosial	LP2	
Produk: 1. Menjelaskan unsur-unsur desain grafis 2. Menguraikan Unsur-unsur warna	LP 3 Produk Butir 1,2,3	Kunci LP 1 Produk Butir 1,2,3
Proses: mengidentifikasi unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya	LP 4 Proses: RTK 1, 2, 3, 4	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru
Keterampilan: 1. Mempraktek	LP 5 Keterampilan: RTK 1, 2, 3, 4, 5,	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas peserta didikpeserta didik itu menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan												
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Kedisiplinan													
2	Kejujuran													
3	Kerja sama													
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi													
5	Tanggung jawab													
6	Memecahkan masalah													
7	Kemandirian													
8	Ketekunan													

$$\text{Nilai Attitude (NAt)} = \frac{\sum (B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{\max}} \times S_{\max}$$

Keterangan:

- n_{\max} = banyaknya aspek sikap (dalam contoh diatas $n_{\max} = 8$);
- S_{\max} = Skor maksimum; 10,00; 100; atau sesuai ketentuan tertentu.
- B_n dan E_n : skor B dan E pada aspek sikap ke n;
- Pesrta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai Nat

Baktiya, 2018

Pengamat,

(ARMIYA)

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (ATTITUDE)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerjasama	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi	Dapat mengakses dan memanfaatkan informasi terbaru	Dapat mengakses informasi tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang mencari informasi baru	Dapat memanfaatkan informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggung jawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang-kadang bertanggung-jawab jika diawasi	Bertanggung jawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggung-jawab pada kewajibannya
6	Memecahkan	Dapat memecahkan	Dapat memecahkan	Dapat memecahkan	Dapat memecahkan	Semua masalah

	masalah	kan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	n masalah dengan baik atas bimbingan	hkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	n sebagian masalah walau tanpa bimbingan	diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau	Kurang tekun walau dibimbing

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial peserta didik itu menggunakan skala berikut ini:

*D = Memerlukan
perbaikan*

C =Menunjukkan kemajuan

B =Memuaskan

A =Sangat Baik

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

Baktiya, 2018

Pengamat,

(ARMIYA)

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

LP3 : Produk

1. Jelaskan pengertian Unsur-Unsur tata letak dan macam-macamnya!

.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan Pengertian hiercy visual!

.....
.....
.....
.....

3. Apa yang di maksud dengan garis, dan sebutkan jenis-jenisnya !

.....
.....
.....
.....

4. Sebutkan jenis-jenis bidang (shape)!

.....
.....
.....
.....

5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipografi Dan beriakan 1contoh gambar tipografi !

.....
.....
.....
.....

Peserta didik:

Kelas:

Tanggal:

Jawaban LP3 : Produk

1. Jelaskan pengertian Unsur-Unsur tata letak dan macam-macamnya!
 - a. Garis merupakan rangkaian yang tersusun dari titik-titik
 - b. Bidang (shape) merupakan unsur tata letak berupa objek yang memiliki dimensi panjang dan lebar (bersifat pipih). Sedangkan yang memiliki panjang lebar dan tinggi disebut sebagai bentuk (memiliki volume).
 - c. Ilustrasi (menjelaskan).
 - d. Tipografi merupakan unsur tata letak yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu dan menciptakan kesan tertentu.
 - e. Tekstur Merupakan permukaan sebuah benda
2. Jelaskan Pengertian hierarcy visual!

Pengaturan prioritas yang ingin di tampilkan baik itu informasi serta unsur-unsur tata letak, dariyang paling penting sampai yang tidak penting.
3. Apa yang di maksud dengan garis, dan sebutkan jenis-jenisnya !

Garis merupakan rangkaian yang tersusun dari titik-titik

 1. Garis lurus Berkesan stabil/statis, tenang, kekuatan atau kemegahan
 2. Garis horizontal dapat mengungkapkan kesan tenang , wawasan luas
 3. Garis Putus-Putus dapat mengungkapkan kesan kesan gerak dan gelisah
 4. Garis Silang
 5. Garis lengkung
 6. Garis Zig zag
 7. Garis Spiral
4. Sebutkan jenis-jenis bidang (shape)!
 1. Bidang alamiah, contohnya bidang lapangan atau taman, bidang sawah
 2. Bidang buatan ada 2 :
 - a. Sengaja dibuat misalnya: bidang lukisan, bidang segi tiga, bidang lingkaran. dsb

- b. Bidang yang tidak sengaja dibuat timbul karena pembubuhan warna cahaya, atau tekstur.

- 5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipografi Dan berikan 1 contoh gambar tipografi !

Tipografi merupakan unsur tataletak yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu. Sehingga susunan tataletak dapat terlihat menarik serta pesan yang disampaikan juga bisa diterima dengan jelas bagi yang melihatnya.



Nama :

NIS :

Tanggal :

LP4 : Proses

Prosedur :

1. Guru meminta peserta didik mengidentifikasi Unsur- unsur desain grafis da prinsipnya.
2. Penentuan skor kinerja peserta didik mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
3. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum assesmen dimulai
4. Peserta didik diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Proses

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Peserta didik Sendiri	Oleh Guru
1	Peserta didik menyebutkan Unsur- unsur tata letak	20		
2	Peserta Menguraikan Unsur-unsur warna	20		
3	Peserta mendekripsikan tekstur dan ruang	40		
4	Peserta didik menuliskan hasil identifikasi yang telah didapat	20		
	Skor Total	100		

Baktiya,

2018

Peserta didik

Guru,

()

(ARMIYA)

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP5 : Keterampilan

Prosedur :

1. Siapkan komputer untuk digunakan masing-masing peserta didik
2. Tugas peserta didik membuat Unsur-unsur Desain Grafis
3. Penentuan skor kinerja peserta didik mengacu pada Format Assesmen Kinerja pada tabel
4. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum assesmen dilakukan
5. Peserta didik diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Peserta didik Sendiri	Oleh Guru
1	Membuat Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	50		
2	Mengidentifikasi unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya.	25		
3	Mempraktekkan langkah-langkah pembuatan garis unsur-unsur tata letak dengan aplikasi.	25		
	Skor Total	100		

Peserta didik

()

Baktiya,
Guru

2018

(ARMIYA)

vektor dan bitmap memiliki **perbedaan**. ... Ini dikarenakan **vektor** merupakan gambar yang dibentuk dari gabungan titik dan garis yang membentuk sebuah objek. Sedangkan format **bitmap** (raster) adalah representasi dari citra grafis. **Bitmap** terdiri dari titik-titik yang tersusun dan tersimpan dalam memori komputer.

BITMAP	VEKTOR
-Disusun oleh objek yang disebut pixel- Sifatnya resolution Independent- Pengaruh perbesaran pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi	- Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis-Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi-Pengaruh perbesaran tidak pecah, blur atau rusak
-tampilan Ukuran penyimpanan relative kecil	-Ukuran penyimpanan relative besar
-Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.	-Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk.
-Format penyimpanan PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP	-Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS
-Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint	-Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand

Pengertian Grafis Vektor dan Bitmap

Pengertian Grafis Vektor

Grafis vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu.

Pengertian Grafis Bitmap

Grafis Bitmap adalah objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik dan kombinasi warna.

2. Kelebihan dan kekurangan grafis vektor dan bitmap

Kelebihan Grafis Vektor

- Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien
- Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
- Dapat dicetak pada resolusi tertinggi printer Anda
- Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan

Kekurangan Grafis Vektor

- Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap

Kelebihan Grafis Bitmap

- Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
- Dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan

Kelemahan Grafis Bitmap

- Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
- Efek yang didapat dari objek berbasis bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah