



DOSEN : Suhartono, S.Kom., M. Kom.
GURU PAMONG : Drs. Nur Alam., M.Pd

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

GIGIN GANTINI PUTRI

No PPG : 20026752310019

NIM : 209012495198

Digunakan terbatas :

SMK N 2 CIMAHI

REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Jalan Kamarung No.69, RT.2/RW.5, Citeureup,
Cimahi Utara, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota
Cimahi, Jawa Barat 40512



A. PENDAHULUAN

Kompetensi Inti

- KI3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi 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.
- KI4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar :

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi (IPK)
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.



Tujuan Pembelajaran

(Penggalan Materi 1)

1. Melalui proses pengamatan melalui tayangan video, Siswa dapat Menjelaskan konsep gambar vektor dengan tepat.
2. Melalui proses pengamatan melalui tayangan video dan membaca modul mengenai Corel Draw, siswa dapat menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dengan mandiri dan tepat.

(Penggalan Materi 2)

3. Melalui proses pengamatan melalui tayangan video dan membaca modul mengenai Corel Draw, siswa dapat mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor dengan mandiri dan tepat.
4. Melalui diskusi kelompok serta eksplorasi melalui internet, Siswa dapat menemukan solusi jika ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dan cara mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor dengan cermat dan bertanggung jawab.

(Penggalan Materi 3)

5. Melalui percobaan menggunakan aplikasi Corel Draw, siswa dapat membuat satu gambar dengan mandiri.
6. Siswa dapat membuat video atau presentasi untuk menyampaikan tahapan tentang Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan dan pembuatannya sebagai laporan kegiatan dengan mandiri dan sistematis.

Petunjuk Penggunaan Modul

Modul ini terdiri dari dua bagian. Bagian yang pertama berisi mengenai teori dan bagian kedua berisi mengenai praktikum karena pada kd yang muncul di materi ini terdapat pengetahuan mengenai apa itu software vektor dan bagaimana cara menggunakannya. Siswa silakan mengisi dan di akhir terdapat penilaian apa saja yang akan kami lakukan. Selamat mengerjakan.

Alat dan Bahan

1. PC / Laptop
2. Corel Draw X4
3. Video Youtube
4. Browser
5. LKPD
6. Internet



Keselamatan Kerja

1. kegiatan dimulai dengan Berdo'a
2. Pastikan anda bekerja dalam lingkungan yang aman
3. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
4. Perhatikan instruksi sebelum melakukan pekerjaan
5. Lakukan pekerjaan sesuai SOP (Standard Operating Procedure)
6. Taati peraturan selama pelajaran daring berlangsung
7. Tanyakan pada guru jika ada hal yang kurang dipaham melalui whatsapp
8. Teliti dan kreatif dalam mengetik mengerjakan desain



LKPD 1 Pertemuan Ke-1: Konsep Gambar Vektor

Nama Siswa	:	
Kelas	:	
Skor dan Paraf Guru	:	
Tanda Tangan Orangtua	:	

Lengkapi data berikut ini!

1. Apa itu gambar vektor?

2. Ciri-ciri gambar vektor?

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.
- f.

3. Kelebihan yang dimiliki gambar vektor?

- a.
- b.
- c.
- d.

4. Kekurangan yang dimiliki gambar vektor?

- a.
- b.

5. Jenis-Jenis Gambar Vektor

a. WPAP

b. Anime Version



c. Line Art

d. Vektor Art

e. Siuet Art

f. Karikatur

g. Sketch Art



Kunci Jawaban :

1. Apa itu gambar vektor???

Gambar vektor merupakan sebuah gambar yang dihasilkan dari perpaduan antara titik dan garis dengan rumusan matematika, sehingga membentuk sebuah poligon yang menggambarkan objek gambar tertentu.

2. ciri-ciri gambar vektor adalah :

- a. Mempunyai ukuran yang relatif kecil.
- b. Bersifat *Scalable* hingga tidak akan pecah jika gambar diperbesar.
- c. Jika ditampilkan ke layar monitor memerlukan proses yang lebih lama.
- d. Gambar vektor dibuat dari perpaduan objek-objek yang bersifat individu yang terdiri dari titik, garis dan warna.
- e. Ukuran gambar tidak berpengaruh terhadap kualitas gambar yang ditampilkan, karena tidak tergantung pada resolusi gambar.
- f. Tampilan gambar yang dihasilkan kurang alami, sehingga tidak bisa digunakan untuk memproduksi gambar foto realistik.

3. kelebihan yang dimiliki oleh gambar vektor:

- a. Gambar vektor mempunyai sifat atau karakteristik *scalable*. Pada saat gambar diubah ukurannya, baik diperkecil maupun diperbesar, maka penurunan kualitas dari gambar vektor tidak akan terjadi.
- b. Ketika dibandingkan dengan gambar bitmap, ukuran file dari gambar vektor akan menjadi lebih kecil.
- c. Gambar vektor adalah gambar yang paling cocok digunakan untuk mendesain logo, baliho, papan reklame, gambar kartun, dan beberapa desain lainnya karena gambar vektor mempunyai karakteristik warna-warna yang sulit.
- d. Gambar vektor bisa dikonversi ke tampilan tiga dimensi. Proses ini bisa diaplikasikan dengan menggunakan software untuk mendesain 3D.

4. kekurangan yang dimiliki oleh gambar vektor adalah sebagai berikut:

- a. Warna yang dimiliki oleh gambar vektor akan sedikit berbeda dengan warna benda atau objek aslinya. Artinya gambar vektor mempunyai warna yang tidak alami dan juga tidak realistis.
- b. Efek khusus pada gambar vektor sulit direalisasikan meskipun tetap bisa dikerjakan, namun mempunyai tingkat kesulitan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pengolahan gambar bitmap.

5. Jenis-jenis gambar vektor:

- a. WPAP, merupakan singkatan dari (Wedha's Pop Art Potrait) yang artinya ialah gambar yang dibuat dengan bentuk geometri dan dengan warna-warna yang beragam. Biasanya gambar yang dibuat WPAP ialah gambar wajah.
- b. Anime Version, merupakan gambar yang dibuat seperti tokoh kartun. Gambar ini hanya mengambil bagian tubuh yang mirip dengan objek aslinya, namun untuk bagian wajah biasanya dibuat seperti salah satu tokoh kartun.



- c. Line Art, merupakan sebuah gambar ilustrasi yang terdiri dari garis tegas tanpa menggunakan gradasi warna. Biasanya hanya menggunakan warna hitam dan putih saja.
- d. Vektor Art, Vektor ini hampir mirip dengan anime version. Jadi gambar aslinya dibuat seperti gambar kartun, hanya saja vektor art ini memakai gambar wajah yang sebenarnya.
- e. Siluet Art, seperti gambar bayangan sebuah benda, jadi gambar siluet ini adalah gambar tiruan dari gambar asli namun hasilnya dibuat menjadi warna hitam secara menyeluruh.
- f. Karikatur, merupakan gambar tiruan dari sebuah objek (biasanya manusia) namun bagian kepalanya dibuat lebih besar daripada tubuhnya.
- g. Sketch Art, merupakan gambar yang dibuat seperti sketsa. Dan kebanyakan dari gambar yang dibuat karya sketch art ialah gambar manusia.

Penilaian

Rubrik Skor Penilaian Berdasarkan kunci jawaban

Soal	Bagian	Skor detail	Jumlah Skor Jika Jawaban Benar Semua
1	Pengertian	100	100
2	a.	16.66	100
	b.	16.66	
	c.	16.66	
	d.	16.66	
	e.	16.66	
	f.	16.66	
3	a.	25	100
	b.	25	
	c.	25	
	d.	25	
4	a.	50	100
	b.	50	
5	a.	14,28	100
	b.	14,28	
	c.	14,28	
	d.	14,28	
	e.	14,28	
	f.	14,28	
	g.	14,28	
Total Skor (Jumlah Skor Jika Jawaban Benar / 5)			100



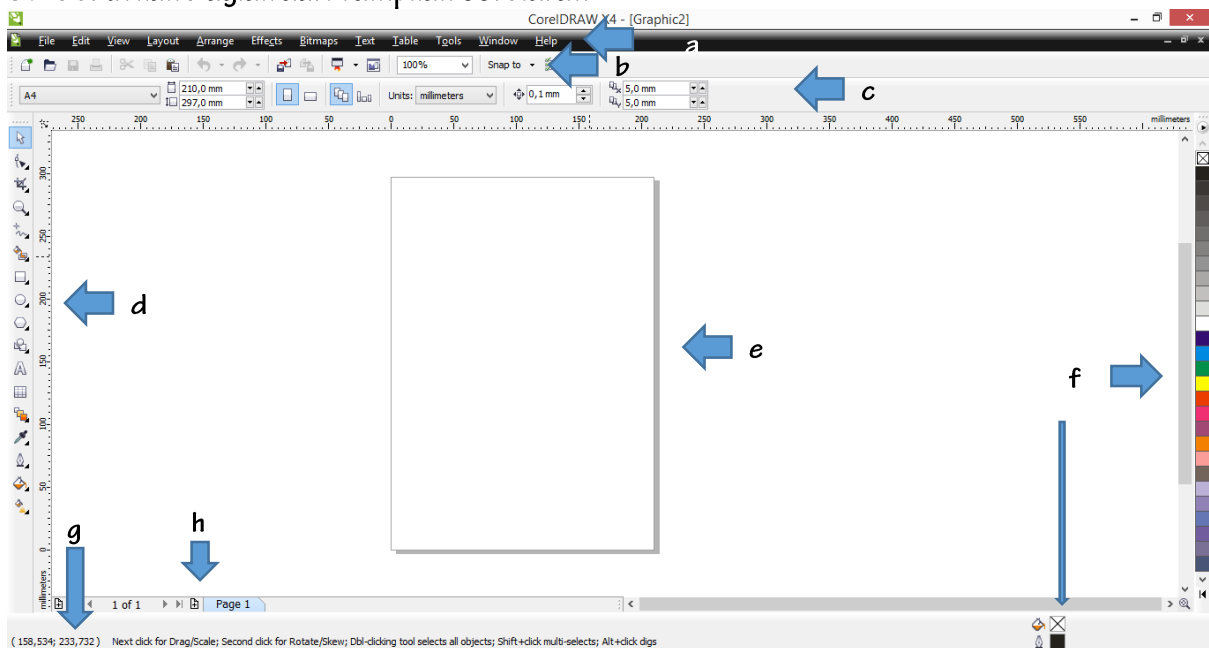
LKPD 2 Pertemuan Ke-2: Fitur-Fitur dalam Coreldraw

Nama Siswa	:	
Kelas	:	
Skor dan Paraf Guru	:	
Tanda Tangan Orangtua	:	

Lengkapi data berikut ini !

1. Logo yang digunakan untuk coreldraw X4 adalah : _____
2. Sebutkan cara untuk membuka aplikasi coreldraw: _____

3. Sebutkan Bagian dari tampilan Coreldraw



- a.
- b.
- c.
- d.
- e.
- f.

- g.
- h.



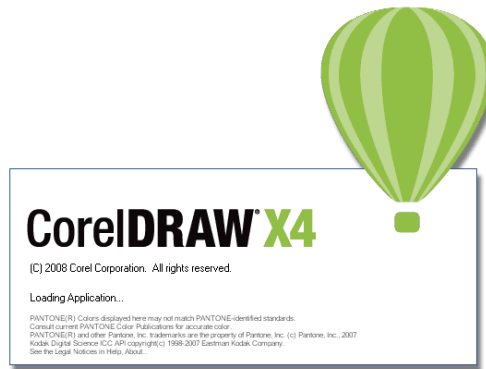
4. Lengkapi tabel fungsi dari Fasilitas Dasar Corel Draw Berikut ini :

No	Fasilitas	Fungsinya
a.	Quick Start	
b.	Hints	
c.	Menu Bar	
d.	Standard Toolbar	
e.	Property Bar	
f.	Toolbox	
g.	Status Bar	
h.	Color Palette	
i.	Dialog Box	
j.	Docker	



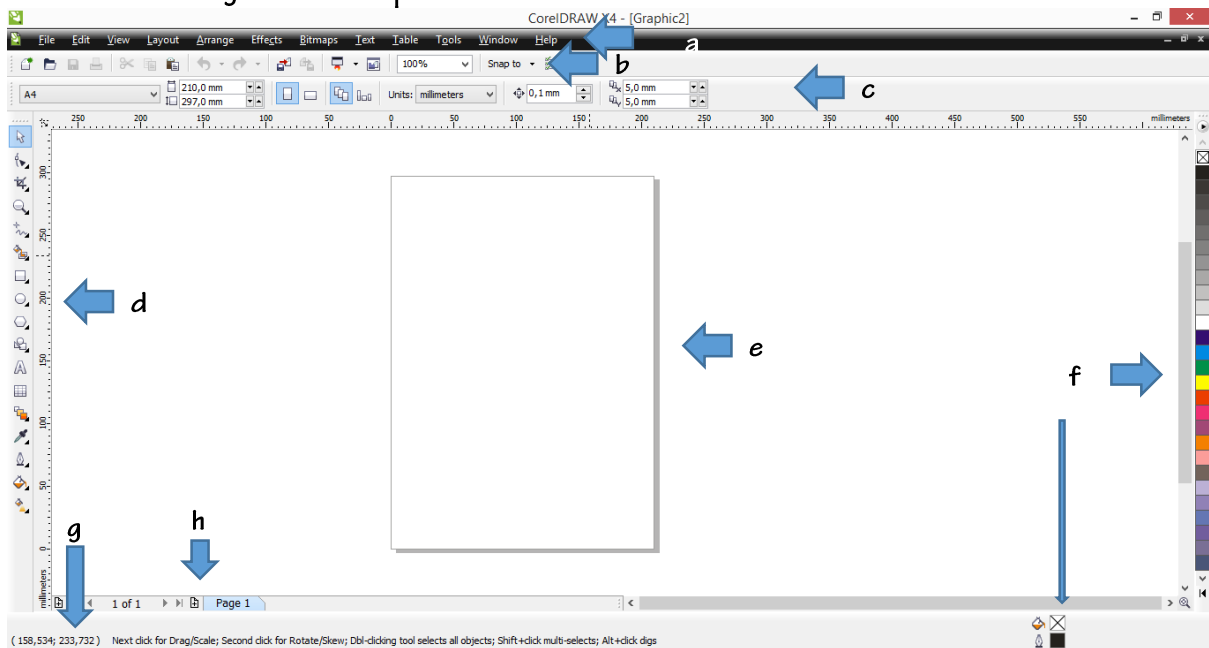
Kunci Jawaban

1. Logo yang digunakan untuk coreldraw X4 adalah : Balon Udara



2. Cara membuka aplikasi ini adalah dengan mengklik dua kali thumbnail Coreldraw X4 || Start Button > CorelDraw || Menu di taskbar jika ada di klik

3. Sebutkan Bagian dari tampilan Coreldraw



- a. Menu bar
- b. Standard Tool bar
- c. Property bar
- d. Tool box
- e. Lembar kerja
- f. Color palette
- g. Status bar
- h. halaman



4. Lengkapi tabel fungsi dari Fasilitas Dasar Corel Draw Berikut ini :

No	Fasilitas	Fungsinya
a.	Quick Start	aplikasi ini dapat membantu untuk mempermudah mempersiapkan ruang perancangan grafis baru atau perubahan rancangan grafis yang pernah dibuat sebelumnya.
b.	Hints	Hints berada pada sisi kanan kotak dialog utama sistem. Fasilitas ini memberikan petunjuk apa dan bagaimana memproses suatu objek gambar/teks.
c.	Menu Bar	Menu Bar berada pada bagian atas kotak dialog utama sistem. Sistem menu CorelDRAW X4 menggunakan standar sistem operasi Windows yang sangat memudahkan pemakaian.
d.	Standard Toolbar	Standard toolbar terletak di bawah menu bar. Pada standard toolbar, sistem meletakkan simbol proses cepat. Misalnya terdapat simbol seperti folder untuk membuka suatu data grafis CorelDRAW.
e.	Property Bar	Property bar adalah fasilitas tambahan yang muncul setelah memilih salah satu alat dalam fasilitas toolbox. Tujuannya untuk mempermudah pemakaian alat fasilitas toolbox terpilih. Property bar biasanya berada di bawah standard toolbar.
f.	Toolbox	Toolbox biasanya terletak di bagian paling kiri. Sistem meletakkan sebagai memberi tanda lipatan pada sisi kanan bawah alat fasilitas toolbox yang memiliki subalat. Untuk menampilkan daftar subalat tersebut dapat dilakukan dengan mengklik dan menahan simbol alat yang bersangkutan.
g.	Status Bar	Sistem meletakkan berbagai informasi pada baris status yang terdapat pada sisi bawah kotak dialog utama. Informasi tersebut berkenaan dengan objek gambar/teks dan/atau alat proses terpilih.
h.	Color Palette	Color palette atau kotak warna terletak di bagian paling kanan kotak dialog utama. Untuk memberi warna pada objek gambar/teks cukup melakukan klik seperti biasa. Sedangkan untuk memberi warna garis, klik kanan pada warna yang dipilih dalam kotak warna.
i.	Dialog Box	suatu kotak dialog. Fasilitas yang bersangkutan dapat diatur melalui kotak dialog tersebut.
j.	Docker	Sistem meletakkan sejumlah kotak dialog fasilitas yang (dianggap) sering digunakan dalam bentuk tetap pada sisi kanan kotak dialog. Format tersebut disebut dengan docker. Fasilitas ini dapat ditampilkan melalui menu window submenu docker.



Penilaian

Rubrik Skor Penilaian Berdasarkan kunci jawaban

Soal	Bagian	Skor detail	Jumlah Skor Jika Jawaban Benar Semua
1		100	100
2		100	100
3	a.	12,5	100
	b.	12,5	
	c.	12,5	
	d.	12,5	
	e.	12,5	
	f.	12,5	
	g.	12,5	
	h.	12,5	
4	a.	10	100
	b.	10	
	c.	10	
	d.	10	
	e.	10	
	f.	10	
	g.	10	
	h.	10	
	i.	10	
	j.	10	
Total Skor (Jumlah Skor Jika Jawaban Benar / 4)			100



LKPD 3 Pertemuan Ke-2: Operasi dasar pada Coreldraw

Nama Siswa	:	
Kelas	:	
Skor dan Paraf Guru	:	
Tanda Tangan Orangtua	:	

Alat dan Bahan

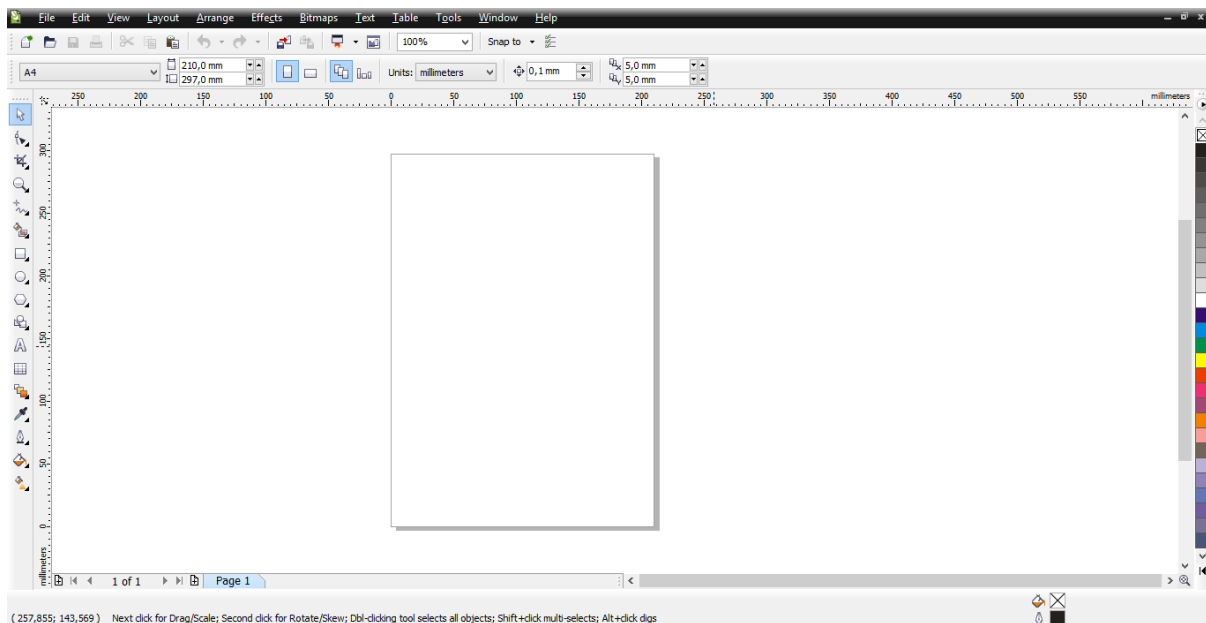
Alat dan Bahan :

1. Perangkat Lunak Coreldraw
2. Komputer / PC/ Laptop

Langkah Kegiatan

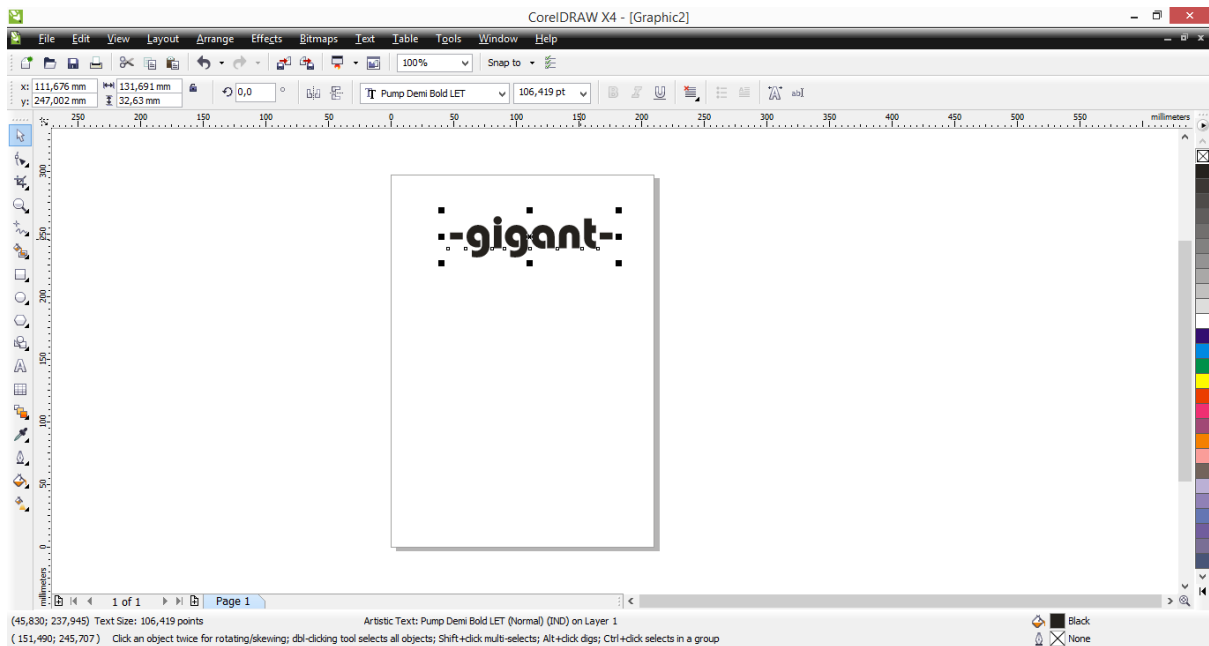
Langkah Kegiatan membuat logo sederhana

1. Buka Aplikasi Coreldraw

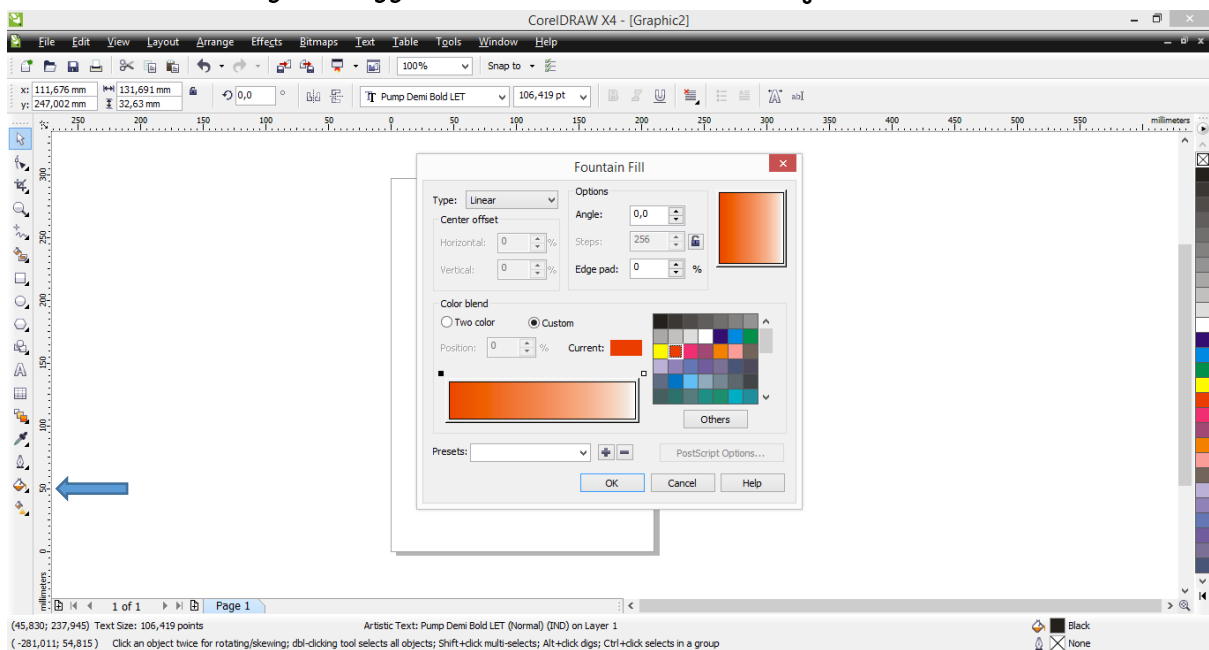


2. Masukkan teks dengan mengklik huruf A pada tool box ganti font dan tuliskan logo yang ingin kita buat.





3. Ganti warna dengan menggunakan fountain fill tekan ok jika sudah selesai

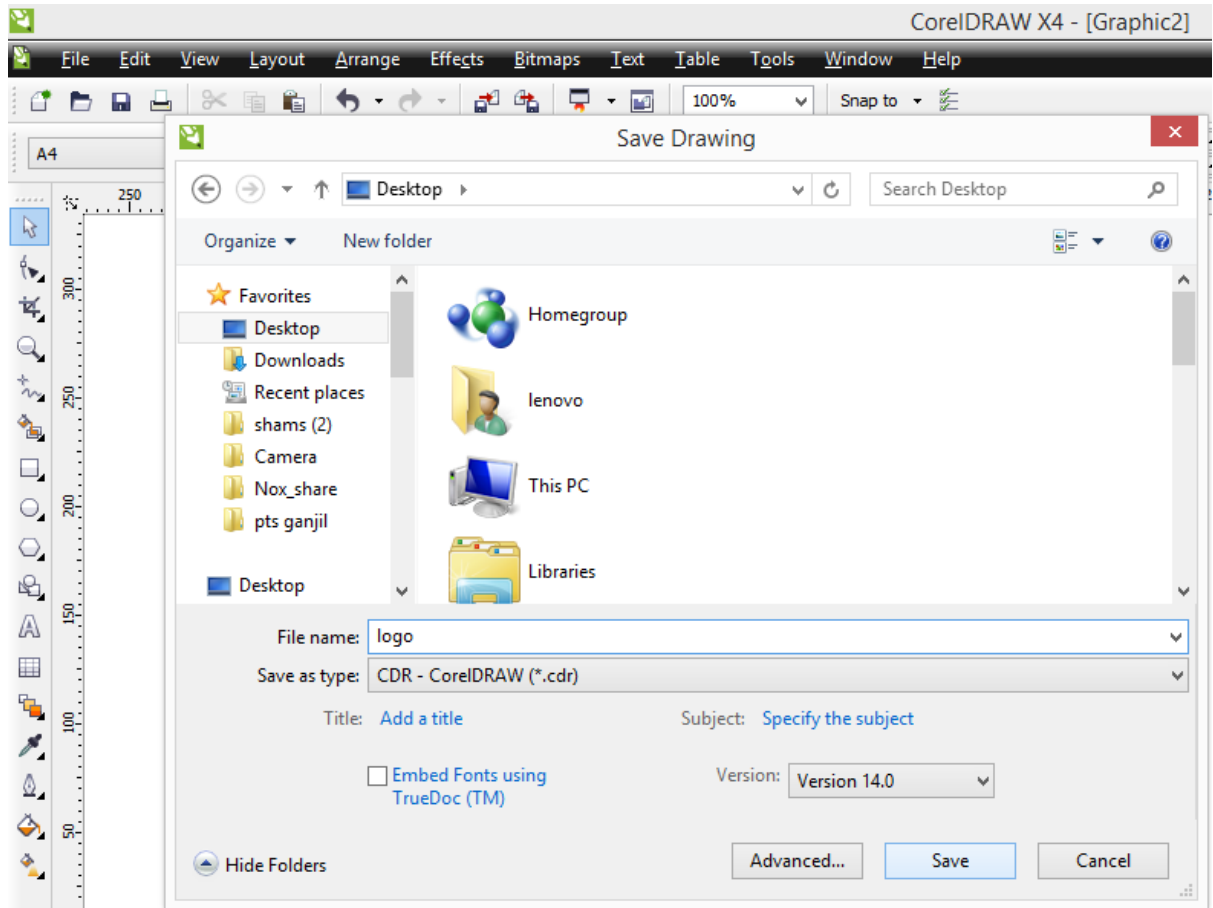


4. Hasilnya



5. Simpan file tersebut dengan menggunakan file > save as





Tugas

Setelah anda membaca uraian di atas, silakan buat satu desain logo. Dengan menggunakan fasilitas yang ada di coreldraw dan buat tahapan pembuatannya.

Tanggal selesai	Tanda Tangan Orangtua	Nilai	Tanda Tangan Guru



Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan (melalui presentasi atau video yang dibuat)

No.	Indikator	Skor
1.	Terdapat penjelasan (apa, bagaimana) gambar vektor	25
2.	fitur-fitur pada Corel Draw	25
3.	menggunakan fitur-fitur pada aplikasi	25
4.	Ada video atau presentasi	25
	Jumlah Skor	100

2. Penilaian Keterampilan (melalui gambar dibuat)

No.	Aspek	Skor
1.	Siswa membuat gambar	50
2.	Gambar menarik (persepsi guru)	25
3	Gambar menarik (persepsi siswa)	25
	Jumlah Skor	100

3. Penilaian Sikap

No.	Aspek Pengamatan	Aktif	tidak
1	Berdoa sebelum belajar		
2	Belajar tepat waktu		
3	Mengerjakan sendiri video/presentasi		
4	Terlibat aktif diskusi		

Daftar Pustaka

- Artprian. (2013). [SHARE] corelDRAW X5 Graphic Suite Full Version. Tersedia online : <http://artprian.wordpress.com/2011/04/09/share-coreldraw-x5-graphic-suite-full-version/>. Diakses tanggal 7 Juli 2020.
- Damayanti, safira. (2012). Pengertian Corel Draw. tersedia online : <http://shafiradamayanti.blogspot.com/2012/03/pengertian-corel-draw.html>. diakses tanggal 07 Juli 2020.
- Fauzi, ridwan. (2011). Sejarah coreldraw. tersedia online : <http://www.ridwanfauzi.com/2011/sejarah-coreldraw/>. diakses tanggal 7 Juli 2020.
- Mujahid, Abdhi. (2019). Pengertian Gambar Vektor. tersedia online : <https://cakbagus.net/pengertian-gambar-vektor/> .diakses tanggal 03 Oktober 2020.
- (2020). Berkenalan dengan coreldraw. Tersedia online : <http://desainku.net/inspirasi/berkenalan-dengan-coreldraw/>. diakses tanggal 07 Juli 2020.

