

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Alma Ata Majenang
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Materi Pokok	: Menggabungkan Gambar Dan Teks Berbasis Vector Menggunakan fitur Polygonal Tool dan Text Tool
Alokasi Waktu	: 1JP (@ 30 menit) X 1 Pertemuan
Kelas/Semester	: XI/ Ganjil
Pertemuan	: 1 (Satu)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1.

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2.

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3.

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* 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.

KI 4.

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

B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar pada KI pengetahuan	Kompetensi Dasar pada KI Keterampilan
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar pada KI Pengetahuan	Kompetensi Dasar pada KI Keterampilan
3.5.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor	4.5.1 Mengintegrasikan fitur polygonal dan text tool dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor
3.5.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector	4.5.2 Menunjukkan gambar dan teks yang berbasis vektor

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan fitur aplikasi pengolah gambar berbasis vector berdasarkan fungsinya melalui pengamatan bahan tayang video dari guru dengan berpikir kritis dan benar
2. Siswa dapat membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector berdasarkan format gambarnya melalui bahan tayang powerpoint dari guru dengan teliti dan benar
3. Siswa dapat mengintegrasikan fitur polygonal dan text tool dalam mengolah gambar dan teks berbasis vector sesuai dengan fungsinya melalui jobsheet yang diberikan oleh guru dengan benar
4. Siswa dapat menunjukkan gambar dan teks yang berbasis vector menggunakan fitur polygonal dan text tool pada aplikasi coreldraw melalui presentasi hasil praktik dengan berpikir kritis, sopan, dan percaya diri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Fakta

Fitur polygonal tool dan text tool toolbar aplikasi coreldraw merupakan dua fitur penting dalam menggabungkan text dan gambar vector

2. Konsep

Fitur polygonal tool dan text tool dapat digunakan untuk menggabungkan text dan gambar vektor sesuai dengan kebutuhan

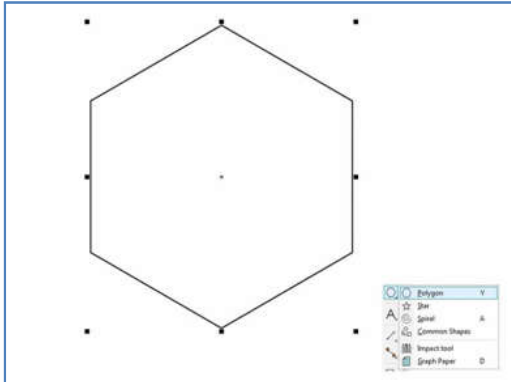
3. Prinsip

Polygonal tool merupakan tool yang berfungsi untuk membuat objek gambar vector seperti polygonal. Fungsi text tool untuk membuat objek berupa text

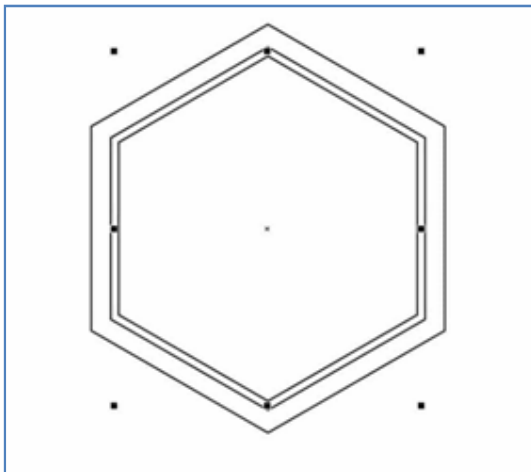
4. Prosedur

Langkah kerja menggabungkan gambar dan text vector dengan fitur polygonal tool dan text tools

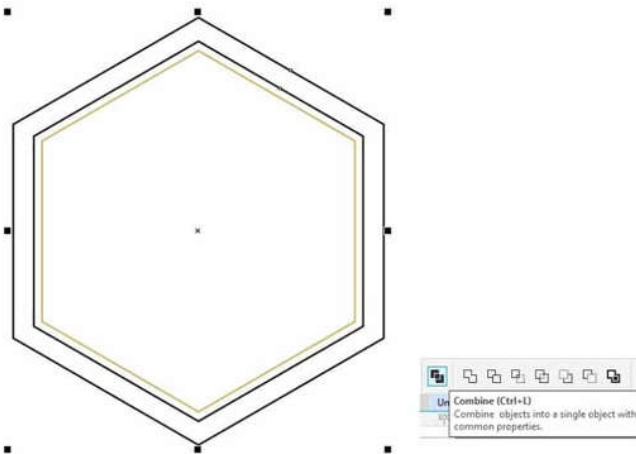
1. Klik polygonal tool untuk membuat background



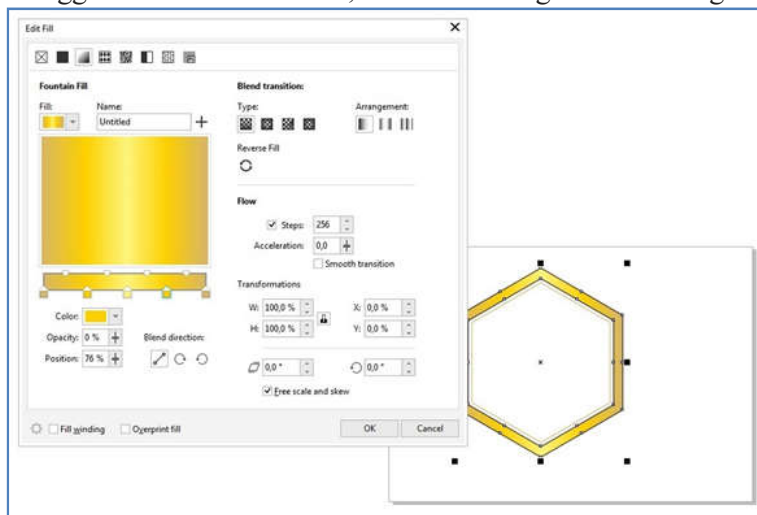
2. Copy dan paste polygon shape dasar, kemudian ubah ukuran menjadi lebih kecil tetap dengan skala lalu susun polygon shape seperti pada gambar



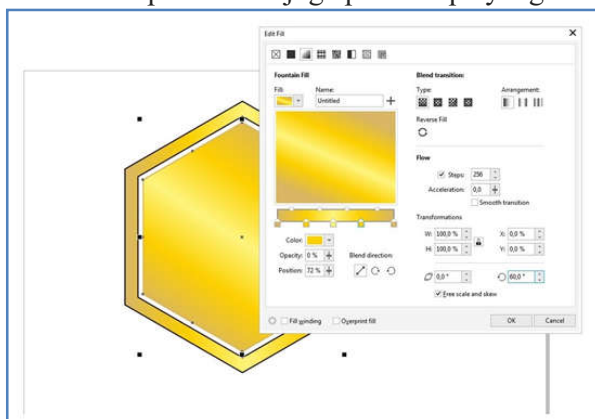
3. Kombinasikan polygon paling luar dengan polygon yang ditengah dengan cara klik dahulu polygon paling luar kemudian tekan shift pada keyboard dan klik pada polygon yang ditengah, kemudian pilih menu combine (ctrl + L).



4. Warnai shape yang sudah dikombinasi. Agar lebih menarik kita buka menu Edit Fiil dan menggunakan efek Fountain, lalu kita atur agar terlihat elegan.



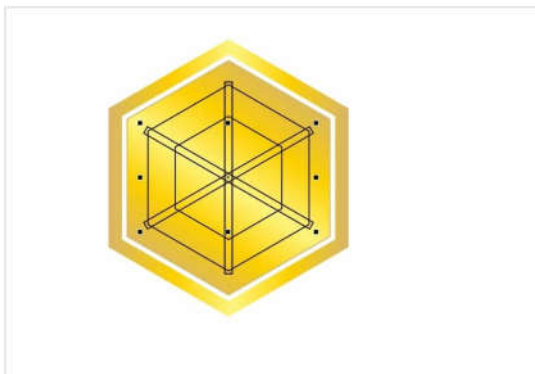
5. Lakukan pewarnaan juga pada shape yang ditengah.



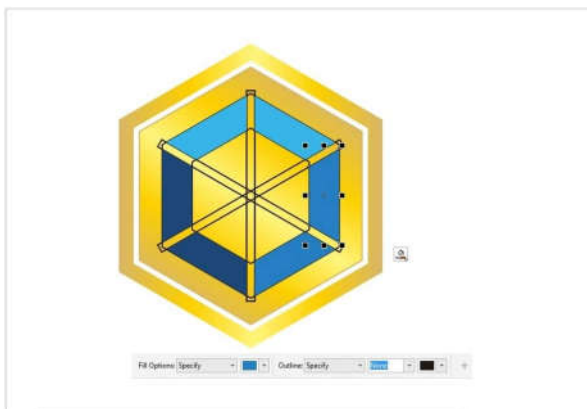
6. Buat shape lagi dengan ukuran yang lebih kecil (tetap dengan skala) dan letakkan di tengah, lalu buat juga rectangle yang nanti akan bergungsi sebagai pemisah.



7. Copy dan Paste rectangle, letakkan pada shape dari ujung keujung hingga membentuk pola.



8. Pilih Smart Fill tool untuk mewarnai bagian – bagian yang sudah dibuat.



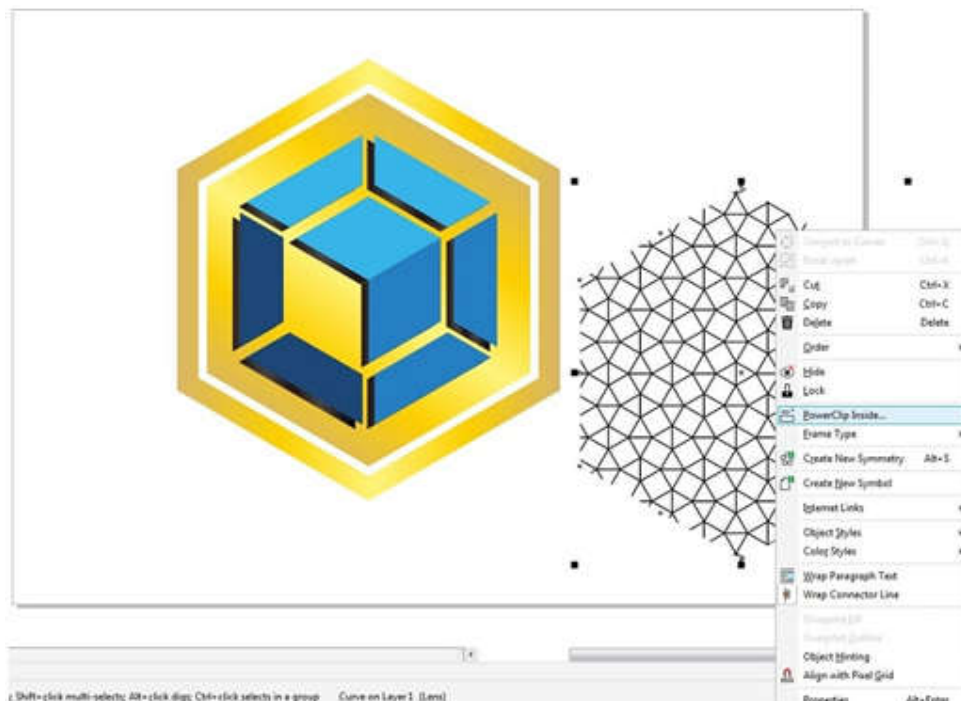
9. Ulangi langkah sebelumnya seperti diatas untuk membuat bagian tengah ikon.



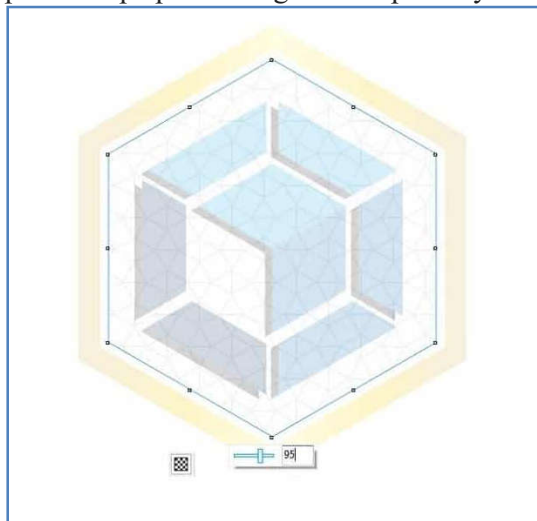
10. Hapus shape yang tadi dibuat untuk dasar pembuatan ikon.



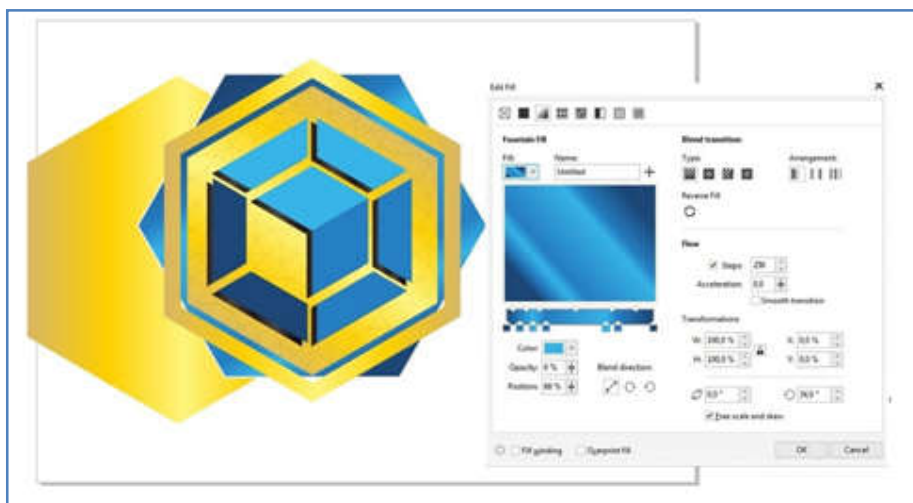
11. Memberikan efek tekstur pada shape tengah dengan cara copy dan paste shape tengah kemudian Edit Fill pilih texture yang diinginkan. Kemudian kita akan memasukkannya kedalam shape tengah dengan cara klik kanan shape dengan texture -> PowerClip Inside -> pilih shape tengah



12. Memberikan efek transparan. Klik Transparency tool kemudian klik shape texture dan pilih berapa persen tingkat transparannya.



13. Membuat efek blend dan menambahkan text. Buat 2 buah shape kemudian isi dengan warna yang berbeda, beri jarak antar shape kemudian salah satunya di rotasi.



14. Pilih Blend tool klik pada salah satu shape kemudian hubungkan ke shape yang satunya. Kemudian tambahkan text dengan menggunakan Text tool.



15. Demikian langkah-langkah kerja menggabungkan gambar dan teks vector menggunakan polygonal tool dan teks tool

F. PENDEKATAN, MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM)*

Model : Blended Learning, Flipped Classroom

Metode : Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi, dan Praktikum

G. SUMBER BELAJAR

1. Jobsheet Praktikum menggabungkan gambar dan text vector dengan fitur polygonal tool dan text tools kelas XI Multimedia mata pelajaran Desain Grafis Percetakan
2. Modul Desain Grafis Percetakan : Levi. desain grafis percetakan XI Multimedia.2018
3. Internet :
 - ❖ <https://qerdus.com/2020/01/21/desain-logo-coreldraw>
 - ❖ <https://piter-tws.blogspot.com/2019/08/modul-desain-grafis-percetakan-kelas-xi-Multimedia.html>
4. Video fungsi fitur gambar dan teks yang berbasis vector
5. Powerpoint gambar dan teks yang berbasis vector

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Uraian		Alokasi Waktu
1	Pendahuluan Online/ Sinkron melalui zoom	1. Guru memberi salam dan menyapa siswa 2. Guru mengkondisikan kelas (berdoa, mengecek kehadiran siswa) (Penerapan PPK berbasis budaya sekolah) 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru melakukan apersepsi (Mengevaluasi secara garis besar materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang gambar bentuk dan perspektif)		5 Menit
2	Inti	Sintak model Inquiry learning	Pendekatan <i>Scientific</i>	20 Menit
	Online/ sinkron Melalui zoom dan google classroom	Merencanakan Produk	Mengamati 1. Guru menayangkan video tentang fungsi fitur pada aplikasi pengolah gambar vector corel draw 2. Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru 3. Guru menayangkan powerpoint tentang gambar dan teks yang berbasis vector 4. Siswa mengamati materi powerpoint yang ditayangkan oleh guru	

No	Kegiatan Pembelajaran	Uraian		Alokasi Waktu
	Online/ sinkron Melalui zoom dan google classroom		Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan 2. Siswa bertanya tentang materi yang diberikan dengan sopan santun menggunakan zoom meeting 3. Guru mempersilakan siswa lain untuk menjawab 4. Siswa lain menjawab pertanyaan berpikir kritis dan sopan 5. Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan 	
	Online/ Asinkron	Melaksanakan proses produksi	Mengumpulkan Informasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa membuat logo sederhana menggunakan fitur polygonal dan text tool melalui forum diskusi classroom 2. Guru mengawasi dan mengobservasi perkembangan kegiatan siswa membuat logo melalui forum diskusi classroom 	

No	Kegiatan Pembelajaran	Uraian		Alokasi Waktu
	Online / Asinkron	Mengevaluasi produk	Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengelompokan siswa dan menugaskan untuk saling mengevaluasi tugas satu sama lain melalui forum diskusi google classroom 2. Siswa berdiskusi dan mencatat hasil diskusi hasil evaluasi tugas siswa lain melalui forum diskusi google classroom 	
	Online/ Asinkron		Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mempresentasikan karyanya dengan video 3. Siswa merekam kegiatan proses pembuatan logo dan presentasi hasil karyanya lalu diupload ke youtube dengan benar 4. Guru memberikan apresiasi dan melakukan evaluasi terhadap karya siswa melalui forum classroom 5. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil belajar 6. Siswa menyimpulkan hasil belajar melalui forum classroom 	
3	Penutup Online/ sinkron Melalui zoom meet google classroom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kepada siswa apa masih ada yang belum jelas mengenai materi pembelajaran yang dilakukan 2. Guru memberikan informasi mengenai diskusi yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 3. Peserta didik diberikan beberapa sumber mengenai materi selanjutnya 4. Mengakhiri pembelajaran dengan doa 		5 Menit

I. ALAT PEMBELAJARAN

- Aplikasi zoom meet
- Platform Google classroom
- Laptop
- Perangkat Komputer
- Aplikasi corel draw

J. PENILAIAN

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1. Penilaian Sikap : observasi	Lembar Jurnal
2. Penilaian Pengetahuan : tes tulis	Pilihan Ganda
3. Penilaian Keterampilan : tes kinerja	Lembar Kinerja (proses)

2. Instrumen Penilaian

A. Sikap :

Penilaian sikap dilakukan melalui observasi siswa pada saat awal proses pengerjaan project hingga akhir pembuatan project

Tabel 2.1 Penilaian sikap spiritual

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				Jujur
2				Tanggung jawab

Tabel 2.2 Penilaian sikap sosial

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
				Gotong royong

B. Pengetahuan :

Penilaian pengetahuan dilakukan melalui platform google classroom berupa pertanyaan

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Tertulis

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	Penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	Menjelaskan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector Menerapkan penggabungan gambar	1	Pilihan Ganda

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
			dan teks yang berbasis vector	2	

Pengetahuan :

A. Soal

1. Warna subtractive digunakan untuk kebutuhan cetak. Sistem warna yang digunakan adalah ...
 - A. Blue, red, Orange
 - B. Blue, Red, Violet
 - C. Desain
 - D. RGB
 - E. CMYK

2. Sebuah gambar ketika diperbesar hasilnya tidak pecah atau blur karena gambar ini berbasis ...
 - A. PNG
 - B. Raster
 - C. Vector
 - D. Bitmap
 - E. JPEG

B. Kunci Jawaban

1. E
2. C

3. Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

C. Penilaian Ketarampilan

Penilaian dilakukan dengan menyaksikan hasil video yang diupload siswa ke youtube dan drive guru

Tabel 4.1 Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Teknik Penilaian
1	Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	Penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	1. Menjelaskan gambar dan teks yang berbasis vector 2. Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	Proses

1. Instrumen

Petunjuk : Berilah tanda check (v) menggunakan kolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
A	Persiapan			
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan Rapi			
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapi			
B	Proses Kerja			
	Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector			
C	Hasil			
	Permasalahan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector			
D	Sikap Kerja			
	Sikap kerja saat melakukan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector			
E	Waktu			
	Ketepatan waktu kerja			

2. Rubrik Penilaian

No	Komponen/Sub Komponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
A	Persiapan		
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapi	1. Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapi 2. Hadir tepat waktu, berseragam lengkap 3. Hadir tepat waktu, berseragam tidak lengkap	3 2 1
	Alat dipersiapkan dengan	1. Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapi	3

	lengkap dan rapi	2. Alat dipersiapkan dengan lengkap 3. Alat dipersiapkan dengan tidak lengkap	2 1
B	Proses Kerja		
	Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	1. Menunjukkan Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector yg tepat 2. Menunjukkan Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector dg kurang tepat 3. Menunjukkan Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector dg tidak tepat	3 2 1
C	Hasil		
	Permasalahan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	1. Gambar dan teks yang berbasis vector digabungkan dengan tepat 2. Gambar dan teks yang berbasis vector digabungkan dengan kurang tepat 3. Gambar dan teks yang berbasis vector digabungkan dengan tidak tepat	3 2 1
D	Sikap Kerja		
	Sikap kerja saat melakukan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	1. Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan dan melaporkan 2. Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan 3. Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melaksanakan, atau melaporkan	3 2 1
	Waktu		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 30 menit 1-30 menit Lebih dari 30 menit	3 2 1

Mengetahui,
Kepala SMK Alma Ata Majenang

Majenang,2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. Nursin Romli, M.Pd

Ari Yohana, S.Kom

