



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SWASTA DAERAH SEI BEJANGKAR
BATUBARA

Alamat : Jl. Besar Simpang Sei Bejangkar Kec. Sei Balai Kab. Batubara Telp : (0623) 459158
E-Mail : smasd_seibejangkar@yahoo.co.id Website : <http://www.smadaerahseibejangkar.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Swasta Darah Sei Bejangkar
Kelas / Semester : XII/1
Tema : Mengenal Perangkat Lunak Pembuat Grafis
Sub Tema : Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu :

1. Mengetahui berbagai jenis perangkat lunak pembuat grafik
2. Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
3. Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
4. Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
5. Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
6. Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
7. Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

B. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan
1	Pembuka <ul style="list-style-type: none">- Guru menyapa siswa dengan melakukan pengecekan kehadiran siswa dengan melakukan presensi kepada peserta didik, bertanya kepada peserta didik siapakah rekan sejawat yang tidak masuk dalam pelajaran hari ini.- Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai, dengan meminta kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa.- Guru mengajak siswa untuk melakukan penyegaran sebelum materi pembelajaran dimulai- Guru menginformasikan tentang materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">- Guru memberi materi dengan menampilkan Vidio dari link youtube tentang pengertian desain grafis https://www.youtube.com/watch?v=8miET8q-TZE peserta didik diminta untuk mengamati vidio tersebut- Guru menjelaskan dan memberikan masukan tentang desain grafis, perbedaan dan jenis desain grafis.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi kelompok dan membimbing peserta didik untuk saling berdiskusi tentang materi yang sudah dijabarkan. - Guru meminta kepada peserta didik untuk membuat pertanyaan dan peserta didik lain untuk menjawab pertanyaan dari peserta didik lainnya, pertanyaan dimaksud sesuai dengan materi yang telah disampaikan.
3	<p>Peenutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan - Guru memberikan evaluasi pembelajaran tentang materi yang telah disampaikan dengan, evaluasi tersebut dapat diakses dengan menggunakan Google Form, Edmodo dan Quizis. - Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, seberapa daya serap yang telah diterima peserta didik dalam menerima materi tersebut - Guru membuat sebuah permainan guna memotivasi peserta didik - Guru menutup pembelajaran dengan meminta kepada salah satu peserta didik untuk membawakan doa

C. Penilaian Pembelajaran

- | | | |
|---------------------------|---|--|
| 1. Penilaian Pengetahuan | : | Penugasan Dalam Bentuk Soal Tertulis |
| 2. Penilaian Keterampilan | : | Portofolio Pembuatan Desain Grafis |
| 3. Sikap | : | Pengamatan Selama Pembelajaran Berlangsung |

Kepala Sekolah

Sei Bejangkar, 06 April 2021
Guru Mata Pelajaran

DIDI RISWAN, S.Kom., Gr.
NRKS : 20023L0030722241197273

DIDI RISWAN, S.Kom., Gr.

BAHAN MATERI

Defenisi Desai Grafis

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Representasi desain grafis di dalam komputer terdiri dari dua cara yaitu dengan bitmap dan vektor grafik.

Dalam Sebuah Desain Grafis ada Dua Jenis Perbedaan Yaitu Vektor dan Bitmap

1. Pengertian Desain Grafis Berbasis Vektor

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

Vektor digunakan untuk menampilkan **gambar** abstrak atau ilustrasi. Contoh **gambar vektor** adalah **gambar** kartun. Untuk membuat **gambar vektor** pada komputer, kita dapat menggunakan aplikasi desain grafis, seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand, atau Corel Designer. Contoh file vektor adalah .wmf, swf, cdr dan .ai. Dan sering dipakai dalam membuat logo, animasi, ilustrasi, kartun, clipart dsb.

2. Pengertian Desain Grafis Berbasis Bitmap

Grafis Berbasis Bitmap adalah Objek Gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik dan kombinasi warna. Grafis desain bitmap dibentuk dengan raster/pixel/dot/titik/point koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar.

3. Aplikasi Perangkat Lunak Desain Grafis

Vektor	Bitmap
Corel Draw Freehand Macromedia Frehand Adobe Illustrator	Adobe Photohop Corel Photopoint Microsoft Photo Editor

RUBRIK PENILAIAN

A. Penilaian Pengetahuan

Soal Untuk Tes Tertulis

1. Pada sebuah gambar wajah kita perhatikan dengan secara seksama terdiri dari kumpulan beberapa titik-titik yang membentuk suatu gambar dan menjadi pixel. Dari pernyataan diatas jenis desain grafis apa yang tepat.?
 - a. Desain Grafis Berbasis Vektor
 - b. Desain Grafis Berbasis Word
 - c. Desain Grafis Berbasis Bitmap
 - d. Desain Grafik Berbasis Pengolah Angka
 - e. Desain Grafis Adobe Photoshop
2. Banyak Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah desain grafis, yang bertujuan untuk sebuah percetakan, yang manakah dibawah ini sebuah aplikasi Berbasis Vektor yang benar.
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Adobe PrimerPro
 - c. CorelDraw
 - d. Microsoft Office
 - e. Power Point

Penskoran

No.	Uraian Jawaban	Skor
1	Soal 1	30
2	Soal 2	30
Dst		

B. Penilaian Keterampilan

No	Bidang Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Keterampilan dalam menggunakan aplikasi Desain Grafis					
2	Keterampilan dalam merancang sebuah desain dengan menggunakan Aplikasi Corel Draw					
3	Mampu Membedakan Aplikasi Grafis Berbasis Vektor dan Grafis Berbasis Bitmap					

Kriteria

Sangat baik ≥ 12 kali konversi

nilai >90 Baik ≥ 8 kali konversi

nilai 90 – 80

Cukup ≥ 6 kali konversi nilai 80 – 70

Kurang < 6 kali konversi nilai 40 - 60

C. Penilaian Sikap

No.	NAMA SISWA	SIKAP			
		DISIPLIN	RASA INGIN TAHU	JUJUR	TANGGUNG JAWAB
1					
2					
3					

Diisi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik