

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom

SILABUS

PEMETAAN KI KD

RPP

BAHAN AJAR

MEDIA

LKPD

EVALUASI



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

SILABUS

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

SILABUS

Nama Sekolah	: SMK Negeri 18 Samarinda
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2019/ 2020
Durasi	: 2 x 45 Menit

Kompetensi Inti (KI)

- KI-3 (Pengetahuan) :** 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 (Keterampilan) :** Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. 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 persepsi, 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	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.6. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	Efek pada gambar vektor	JP	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati Tayangan atau stimulasi terkait materi pemberian efek pada gambar vektor Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan dengan pemberian efek pada gambar vektor Mengumpulkan informasi Mengumpulkan informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pemberian efek pada gambar vektor 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Modul Internet Handout Video Pembelajaran
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vector 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor					

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi/Mengasosiasi Melalui analisis data, mengumpulkan, menyimpulkan pemberian efek pada gambar vektor • Mengkomunikasikan Mengkomunikasikan pemberian efek pada gambar vektor 			

Samarinda, 6 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



M. Fajri Basuki, S.Kom



PEMETAAN KI KD

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

PEMETAAN KI DAN KD
MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS PERCETAKAN


Nama Sekolah : SMK Negeri 18 Samarinda
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2019/ 2020

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	ANALISIS DAN REKOMENDASI KI
<p style="text-align: center;">1</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. 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.</p>	<p style="text-align: center;">3</p> <p>KI-3 pengetahuan dan KI-4 keterampilan; adalah untuk program pendidikan 3 tahun KI-3 dan KI-4 tersebut sesuai menjadi rujukan KD-KD mata pelajaranAa Program Studi Teknik Ototronik (3 Tahun)</p>

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
1 3.6.Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	2 4.6.Mendesain efek pada gambar vektor	3 Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C4) dan bentuk dimensi pengetahuan adalah metakognif	4 Menganalisis (C4) sudah sesuai dengan pengetahuan metakognitif	5 Memeriksa termasuk keterampilan konkret dan tingkatannya adalah presisi (P3)	6 KD Menganalisis (C4) sudah setara dengan KD memperbaiki (P3)	7 KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Aa sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi, bentuk pengetahuan KD-3 linier dengan KD-4.

Samarinda, 6 Juli 2020



Guru Mata Pelajaran

M. Fajri Basuki, S. Kom

RPP

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 18 Samarinda
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester	: XI / 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi Pokok	: Efek Pada Gambar Vektor
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

❖ KI-3 (Pengetahuan) :

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detail 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 (Keterampilan) :

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kualitas 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 diri 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.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran model *Discovery Learning* dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vektor
2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
3. Mendesain efek pada gambar vektor

D. Materi Pembelajaran

Efek pada gambar vektor

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Center)

Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

Metode Pembelajaran : Pemaparan, Diskusi Kelompok, Penugasan Kelompok

F. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Powerpoint, Youtube
2. Alat : Laptop/PC, LCD Proyektor, Smartphone
3. Sumber Belajar : Handout, Buku, Internet, Video Pembelajaran

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Apersepsi <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam serta menciptakan suasana kelas yang religius dengan menunjuk salah satu siswa memimpin berdo'a, memeriksa kehadiran siswa, dan kebersihan serta kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan2. Menyanyikan lagu wajib nasional, lagu dari sabang sampai Merauke3. Guru menyampaikan tentang :<ul style="list-style-type: none">- Kompetensi Dasar- Materi Pokok- Tujuan Pembelajaran- Teknik Penilaian- Metode Pembelajaran4. Pre Test<ul style="list-style-type: none">- Apakah yang anda ketahui tentang efek pada gambar vektor ?- Sebutkan salah satu bentuk efek pada gambar vektor dalam coreldraw yang anda ketahui ?	20 Menit

Inti	<p>Sintak 1 : <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian dengan cara peserta didik diminta untuk mengamati penayangan video tentang efek pada gambar vektor</p>	60 menit
	<p>Sintak 2 : <i>Problem Statement</i> (pertanyaan/identifikasi masalah)</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik berfikir kritis serta tanggapan mengenai penayangan video pemberian efek pada gambar vektor.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penayangan video tentang efek pada gambar vektor.</p>	
	<p>Sintak 3 : <i>Data Collection</i> (pengumpulan data)</p> <p>Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi (Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab dan pantang menyerah (Karakter), literasi (membaca) yang dapat mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik dari buku paket maupun sumber lain seperti internet; melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mencari informasi (Literasi) dan mempresentasikan (4C) dengan penuh tanggung jawab (Karakter) 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengumpulkan informasi (Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C)) ❖ Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang efek pada gambar vektor ❖ Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca handout tentang efek pada gambar vektor. 	
	<p>Sintak 4 : <i>Data Processing</i> (pengolahan data)</p> <p>Guru mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah (Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C),)</p> <p>Selama peserta didik bekerja di dalam kelompok, pendidik memperhatikan dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat diskusi, dan mengarahkan bila ada kelompok yang melenceng jauh pekerjaannya dan bertanya (Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah)apabila ada yang belum dipahami, bila diperlukan pendidik memberikan bantuan secara klasikal.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdiskusi tentang efek pada gambar vektor yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan /pertemuan sebelumnya 	

	<p>maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja praktek siswa.</p>	
	<p>Sintak 5 : <i>Verification</i> (pembuktian) Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber untuk menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan</p>	
	<p>Fase 6 : <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan) Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang efek pada gambar vektor 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis. ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau LKPD yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru, melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume/rangkuman. 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat soal dan penyelesaiannya. 3. Menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja dipelajari 4. Menyampaikan pada siswa untuk materi minggu depan 5. Mengakhiri pembelajaran dengan salam 	10 menit

H. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan
 - Teknik penilaian : Tes Tertulis
 - Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda
 - Instrumen penilaian : (Terlampir)
- b. Penilaian Keterampilan
 - Teknik penilaian : Penugasan
 - Bentuk : Praktek
 - Instrumen penilaian : (Terlampir)

I. Remedial dan Pengayaan

- a. Remedial
 1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar (75)
 2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar.
- b. Pengayaan
 1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Ketuntasan Belajar (KB).
 2. Pengayaan diberikan pada saat peserta didik lain mengikuti remedi (perbaikan).
 3. Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas

Samarinda, 6 Juli 2020



Guru Mata Pelajaran

M. Fajri Basuki, S.Kom

BAHAN AJAR

PERANGKAT PEMBELAJARAN

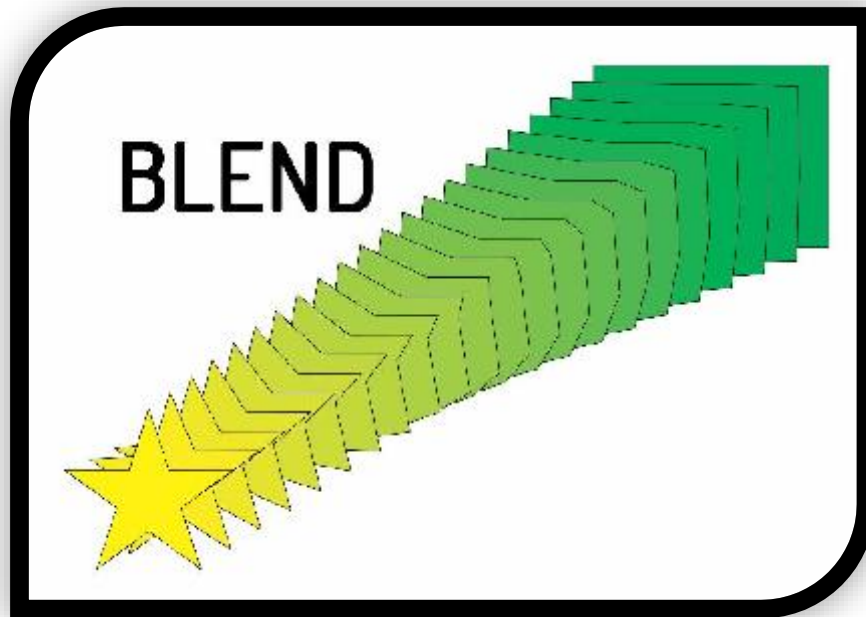
M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

HANDOUT

EFEK PADA GAMBAR VEKTOR



Oleh:

M. Fajri Basuki, S.Kom

Dinas Pendidikan Propinsi Kalimantan Timur

SMK Negeri 18 Samarinda

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 18 Samarinda
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI / 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Materi Pokok : Efek Pada Gambar Vektor
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

B. Materi Pokok

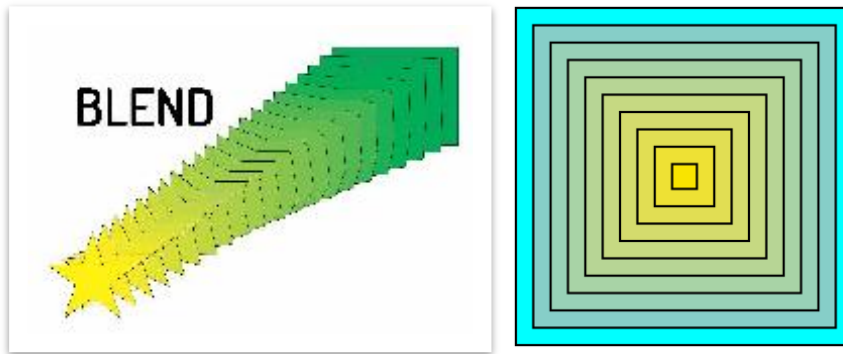
Efek Pada Gambar Vektor

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vektor
2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
3. Mendesain efek pada gambar vektor

A. Uraian Materi



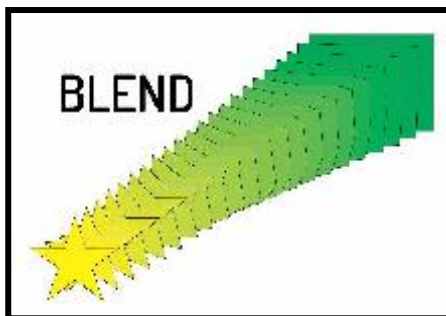
a) Pengertian

Efek pada gambar vektor adalah Suatu fungsi untuk melakukan perubahan secara langsung pada objek gambar berbasis vektor.

b) Jenis efek pada gambar vektor

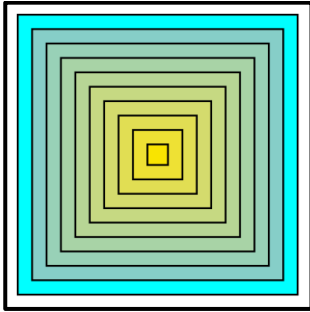
Efek pada gambar vektor sangat berguna untuk memberikan kesan berbeda pada gambar vektor baik berupa bentuk maupun teks, Dalam dunia desain ada berbagai macam efek pada gambar vektor yang dapat diterapkan pada aplikasi coreldraw yaitu :

1. Blend



Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya.

2. Contour



Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata didalam atau diluar objek

3. Envelope



Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut.

4. Extrude



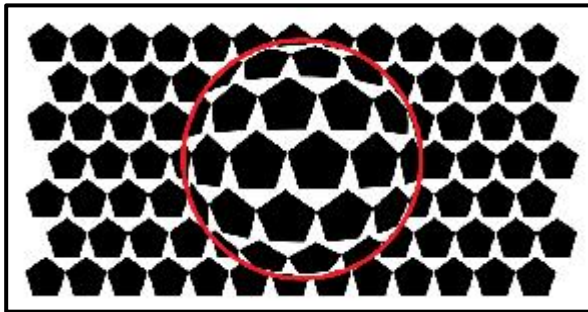
Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek

5. Bevel



Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek

6. Lens



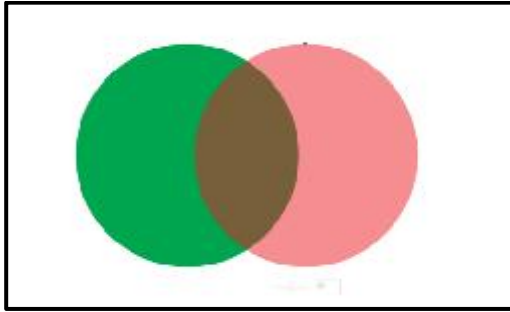
Efek untuk memberi efek objek lensa, yaitu dengan mengubah objek didalam lensa tanpa melakukan perubahan pada objek di luar lensa

7. Distort



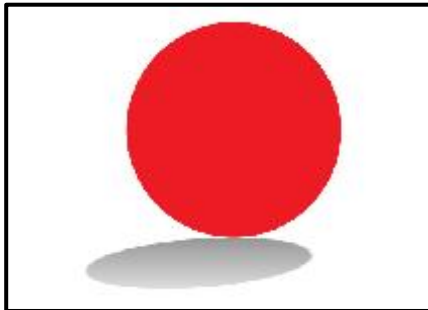
Efek perubahan pada objek dengan menarik atau mendorong, memutar, dan menutup

8. Transparency



Efek membuat objek menjadi transparan

9. Drop Shadow



Efek untuk memberi bayangan pada objek

10. Powerclip



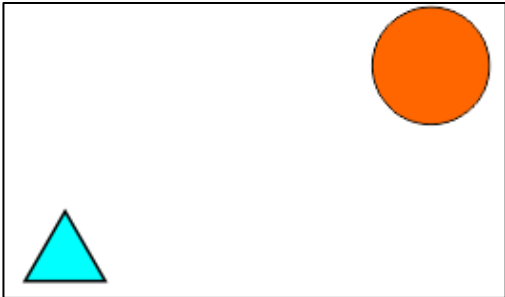
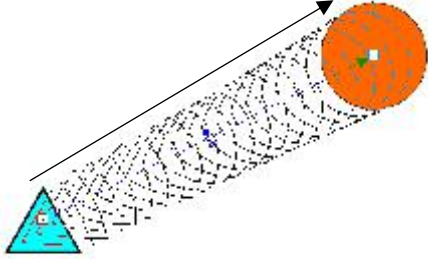
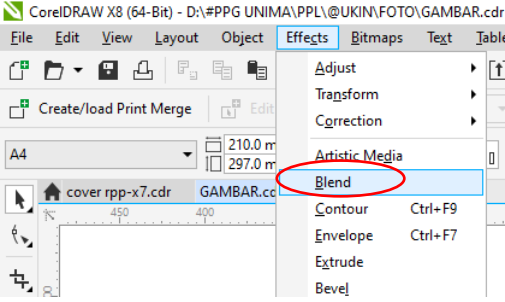
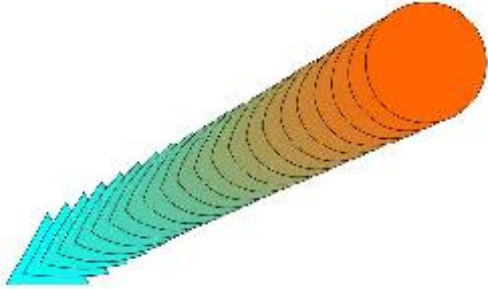
Penerapan efek gambar yang masuk kedalam gambar bentuk / objek seperti lingkaran, kotak, dan objek lainnya, objek yang dimasukkan disebut dengan contain dan objek yang menampung disebut container

B. Mendesain Efek

Untuk mendesain efek pada gambar vektor aplikasi yang kita gunakan adalah aplikasi coreldraw.

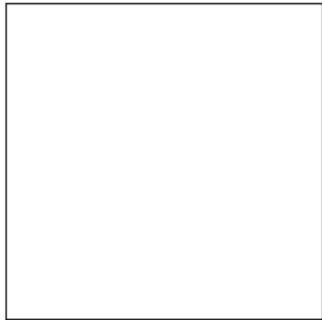
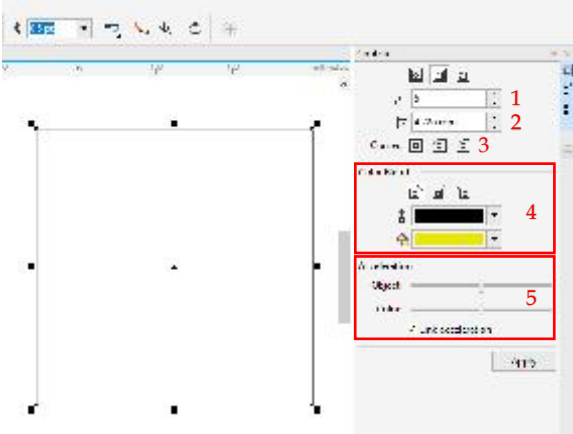
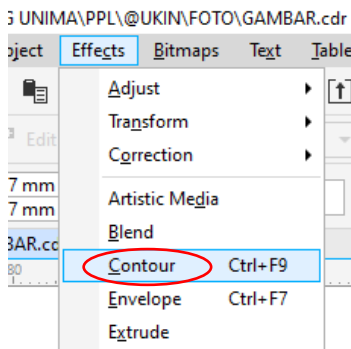
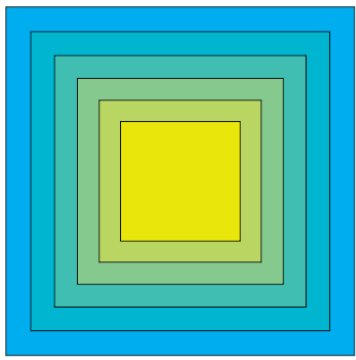
1. Blend

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah 2 objek yang berbeda dan beri warna berbeda</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Tarik cursor dari objek segitiga ke lingkaran</p> 
<p>Langkah 2</p> <p>Masuk menu Effects pilih Blend</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Hasil Blend</p> 



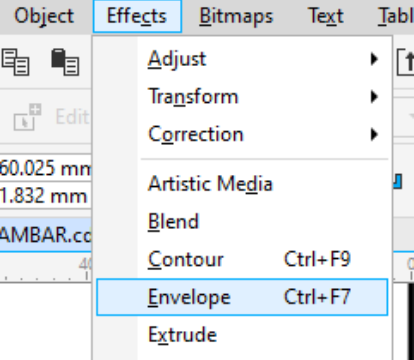

2. Contour

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah objek kotak</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Pengaturan setting contour</p>  <ol style="list-style-type: none">1. Jumlah objek contour2. Ukuran gaps antar objek contour3. Bentuk sudut pada objek contour4. Warna objek contour, bukan warna objek utama5. Penyelarasan objek dan warna
<p>Langkah 2</p> <p>Masuk menu Effects pilih Contour</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Klik Apply</p> 


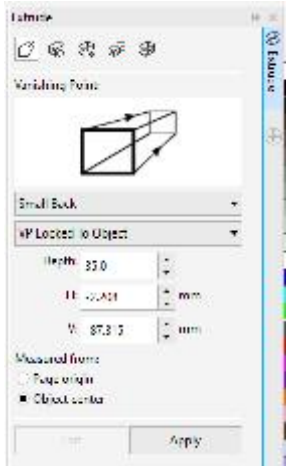
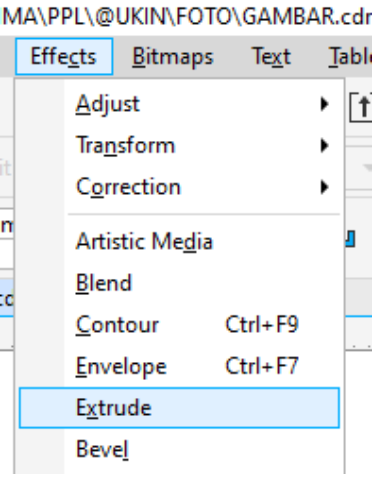


3. Envelope

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah tulisan ENVELOPE dengan ukuran font dan jenis font anda tentukan sendiri</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Pengaturan setting envelope</p>  <ol style="list-style-type: none">1. Menambah baru atau gunakan contoh objek envelope2. membentuk envelope garis lurus,1 lengkungan, 2 lengkungan dan fleksibel
<p>Langkah 2</p> <p>Masuk menu Effects pilih Envelope</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Untuk membentuk envelope dapat menggeser point dengan kursor</p> 

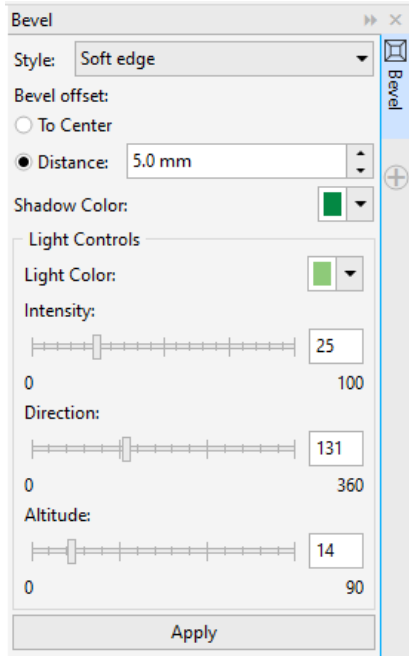

4. Extrude

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah tulisan EXTRUDE dengan ukuran font dan jenis font anda tentukan sendiri</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Pengaturan Setting Extrude</p>  <p>buat konfigurasi setting extrude seperti di samping</p>
<p>Langkah 2</p> <p>Masuk menu Effects pilih Extrude</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Klik Apply</p>  <p>Teks masih terseleksi, klik warna kuning atau warna lain</p> 

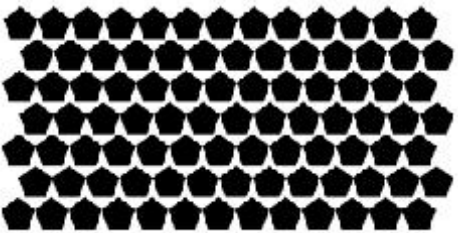
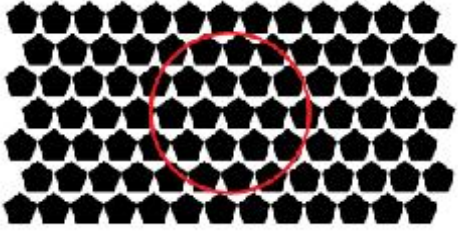
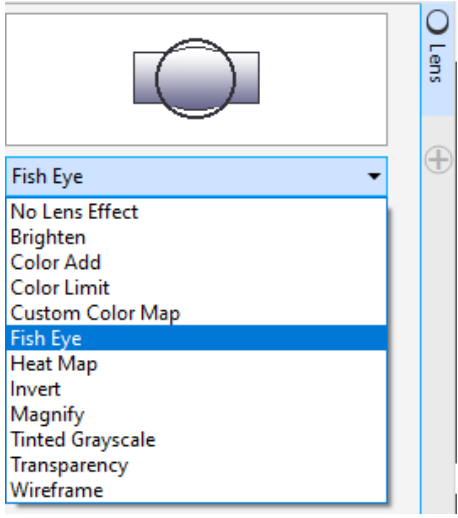
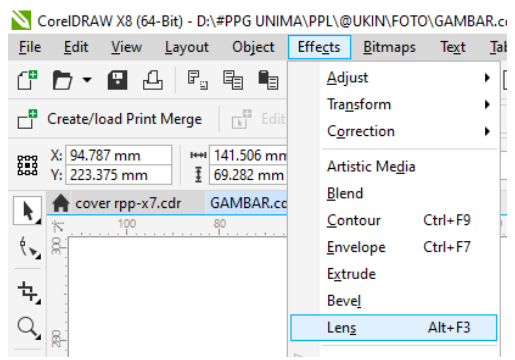
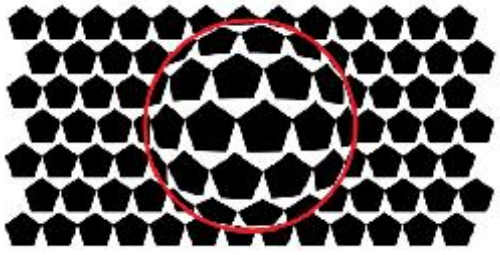
5. Bevel

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah tulisan BEVEL dengan ukuran font dan jenis font anda tentukan sendiri</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Konfigurasi bevel</p> 
<p>Langkah 2</p> <p>Masuk menu Effects pilih Bevel</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Klik Apply</p> 

6. Lens

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah objek seperti tampak pada gambar dibawah ini. Group semua objek</p>  <p>Kemudian letakkan objek lingkaran diatas objek yang sudah di group tersebut</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Konfigurasi Lens</p>  <p>Terdapat banyak pilihan lens silahkan pilih fish eye, efek mata ikan</p>
<p>Langkah 2</p> <p>Seleksi semua objek</p> <p>Masuk menu Effects pilih Lens</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Klik Apply</p> 


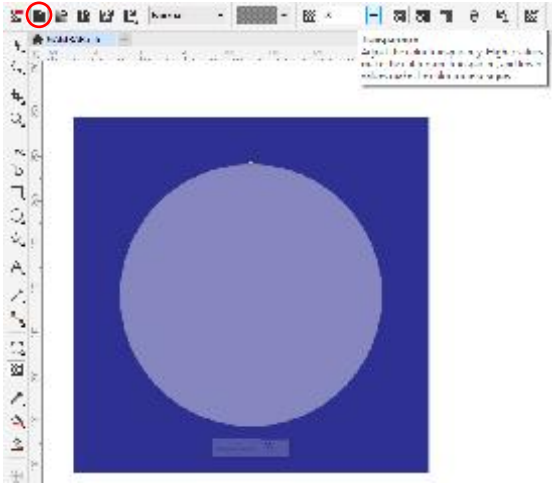
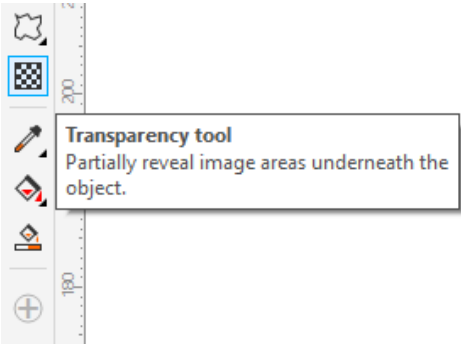
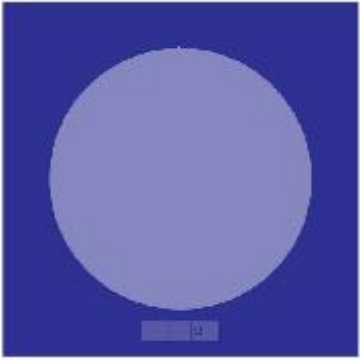
7. Distort

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah tulisan distort</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Tarik dan tahan teks dengan kursor searah dengan teks tetapi sedikit untuk menghasilkan tulisan yang dapat dibaca</p> 
<p>Langkah 2</p> 	<p>Langkah 4</p> 

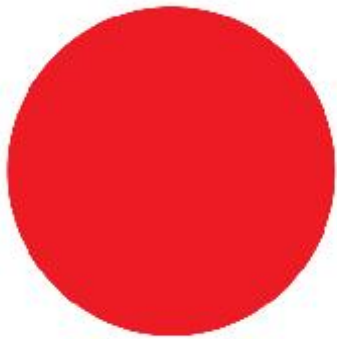
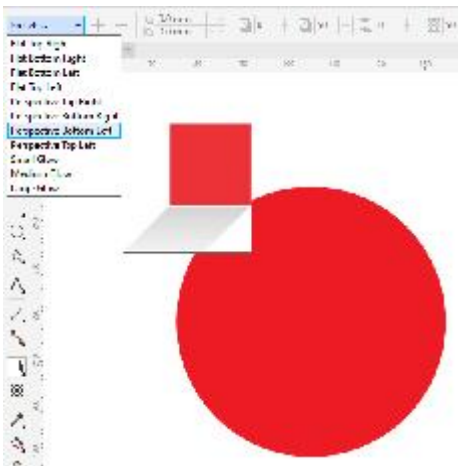
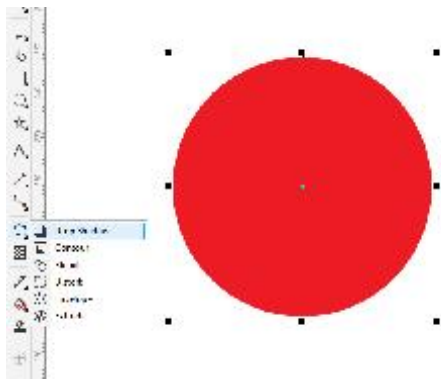

8. Transparency

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah dua buah objek lingkaran dan persegi</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Gunakan pengaturan transparency uniform</p> 
<p>Langkah 2</p> <p>Klik pada objek lingkaran</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Hasil transparan pada objek lingkaran telah terbentuk ditandai dengan tembusan warna biru pada objek lingkaran</p> 



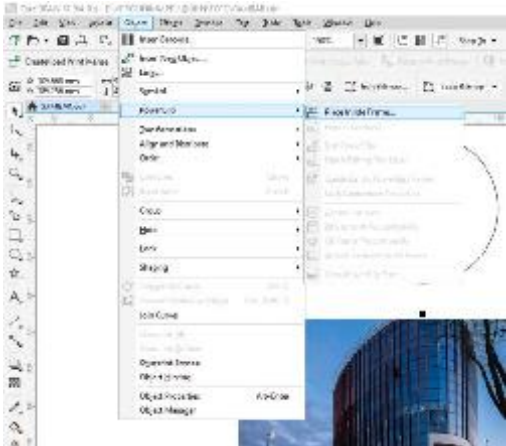

9. Drop Shadow

Langkah Kerja

<p>Langkah 1 Buatlah objek lingkaran</p> 	<p>Langkah 3 Pilih preset <i>Perspective Bottom Left</i></p> 
<p>Langkah 2 Klik pada objek lingkaran</p> 	<p>Langkah 4 Hasil Shadow</p> 

10. Powerclip

Langkah Kerja

<p>Langkah 1</p> <p>Buatlah objek lingkaran dan import gambar</p> 	<p>Langkah 3</p> <p>Arahkan panah ke objek lingkaran</p> 
<p>Langkah 2</p> <p>Pilih gambar, dan klik menu Objek pilih powerclip place inside frame</p> 	<p>Langkah 4</p> <p>Hasil Powerclip</p> 

C. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa efek pada gambar vektor menghasilkan efek tambahan sehingga gambar vektor lebih menarik.

D. Evaluasi

1. Efek perubahan dengan menarik, mendorong, memutar, dan menutup adalah
 - a. Transparency
 - b. Distort
 - c. Lens
 - d. Bevel
 - e. Extrude
2. Efek yang membuat objek transparan adalah
 - a. Transparency
 - b. Distort
 - c. Lens
 - d. Bevel
 - e. Extrude
3. Untuk mengubah objek dengan menarik node pada setiap sisi disebut efek
 - a. blend
 - b. extrude
 - c. distort
 - d. contour
 - e. envelope
4. Untuk meng-convert elips menjadi kurva adalah
 - a. Ctrl + A
 - b. Ctrl + V
 - c. Ctrl + C
 - d. Ctrl + Q
 - e. Ctrl + K
5. Dibawah ini shortcut keyboard untuk melakukan pengaturan pada efek contour
 - a. Ctrl + F6
 - b. Ctrl + F7
 - c. Ctrl + F8
 - d. Ctrl + F9
 - e. Ctrl + F5
6. Pengertian dari efek contour adalah
 - a. Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya
 - b. Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata di dalam atau di luar objek
 - c. Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut

- d. Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek
- e. Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek

7. Pengertian dari efek extrude adalah

- a. Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya
- b. Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata di dalam atau di luar objek
- c. Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut
- d. Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek
- e. Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek

8. Ikon toolbar distort ditunjukkan pada nomer



1 2 3 4 5

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4
- e. 5

9. Ikon toolbar drop shadow ditunjukkan pada nomer



1 2 3 4 5

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4
- e. 5

10. Ikon toolbar blend ditunjukkan pada nomer



1 2 3 4 5

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4
- e. 5

E. Sumber Pustaka

Mulyadi, Rida. 2018. *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta.

Yudhistira

Asmoro, Siwi Widi. 2019. *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*

Kompetensi Keahlian Multimedia. Yogyakarta. Andi

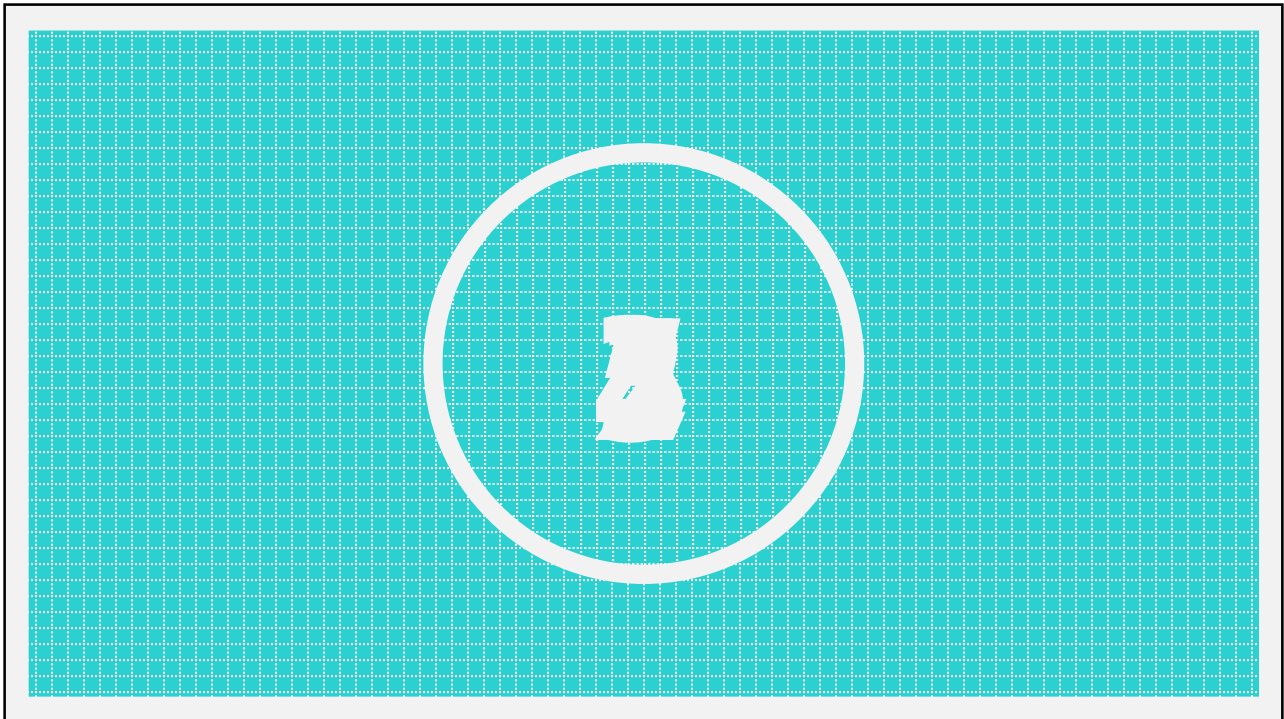
MEDIA

PERANGKAT PEMBELAJARAN

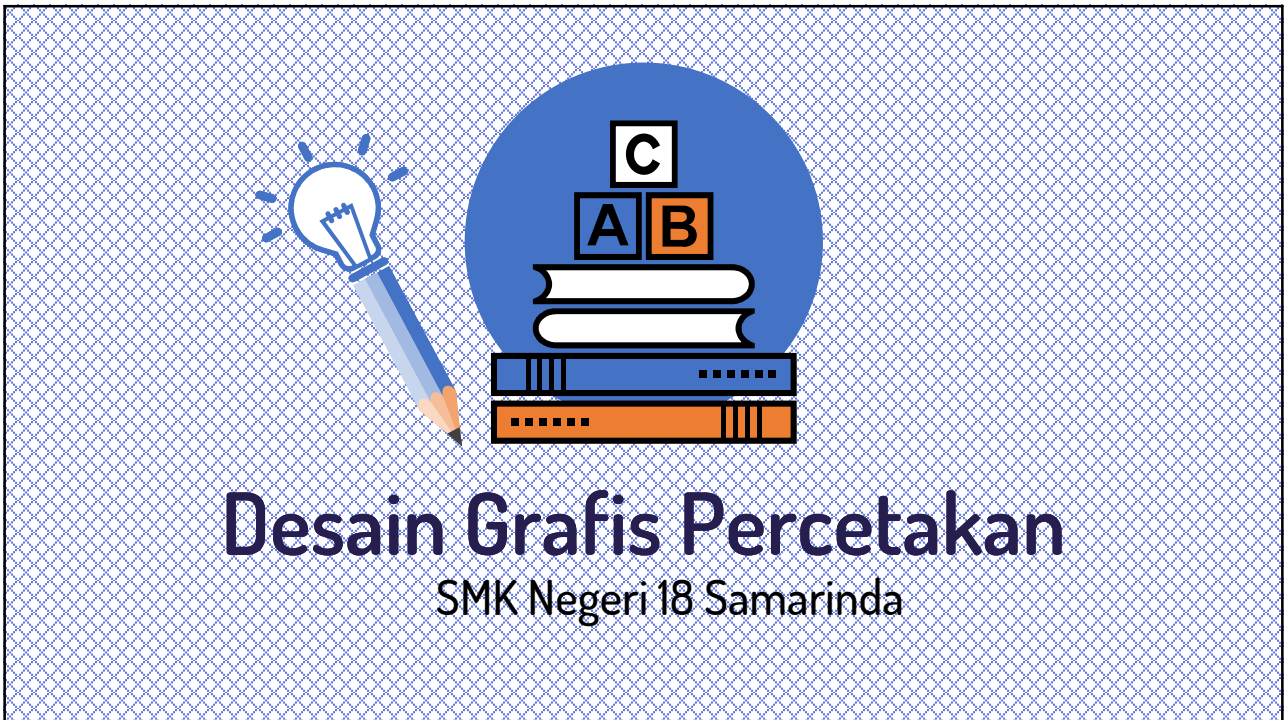
M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**



1



2



Oleh :
M. Fajri Basuki, S.Kom

3

MATERI
EFEK PADA GAMBAR VEKTOR

4



**Tujuan Pembelajaran
Siswa Diharapkan Mampu:**

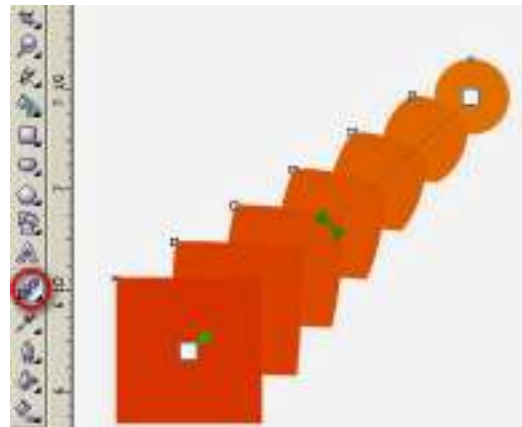
-  Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vector
-  Menganalisis pemberian efek pada gambar vector
-  Mendesain efek pada gambar vektor

5

PENGERTIAN

Efek Gambar Vektor

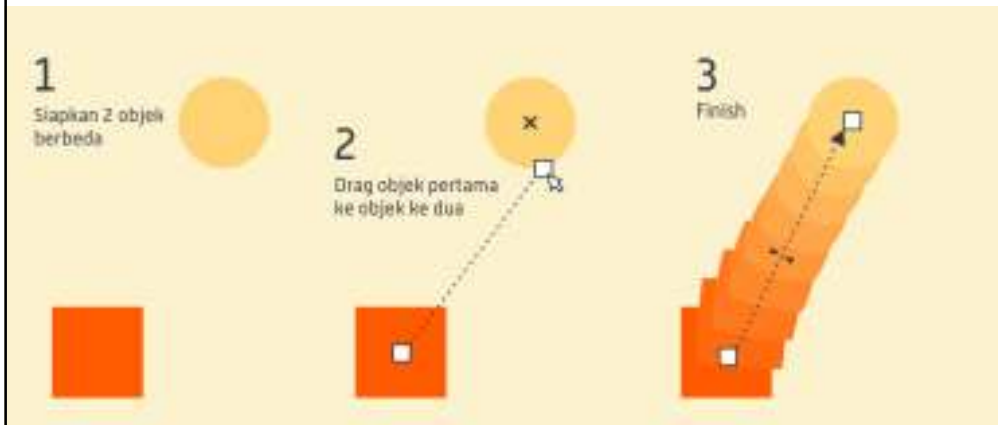
Suatu fungsi untuk melakukan perubahan secara langsung pada objek gambar berbasis vektor.



6

1. Blend

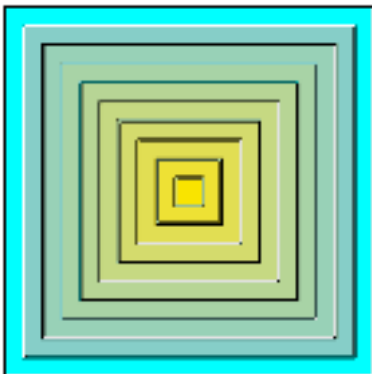
Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya.



7

2. Contour

Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata didalam atau diluar objek



8

3. Envelope

Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut.



9

4. Extrude

Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek



10

5. Bevel

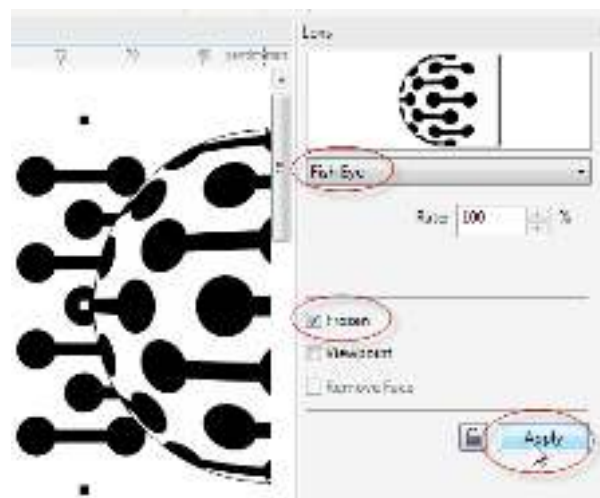
Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek

BEVEL

11

6. Lens

Efek untuk memberi efek objek lensa, yaitu dengan mengubah objek didalam lensa tanpa melakukan perubahan pada objek di luar lensa



12

7. Distort

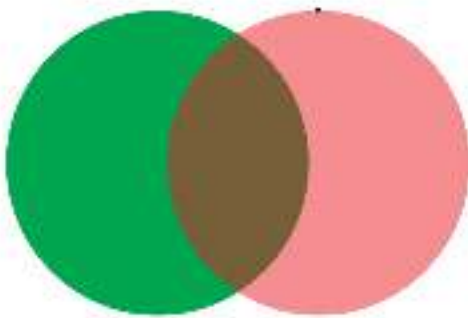
Efek perubahan pada objek dengan menarik atau mendorong, memutar, dan menutup

DISTORT

13

8. Transparency

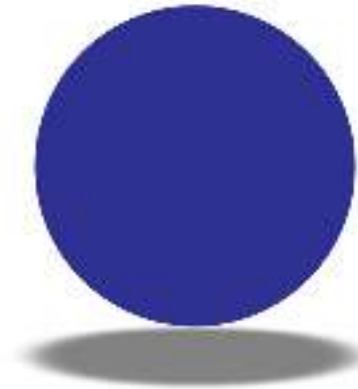
Efek membuat objek menjadi transparan



14

9. Drop Shadow

Efek untuk memberi bayangan pada objek



15

10. Powerclip

Penerapan efek gambar yang masuk ke dalam gambar bentuk / objek seperti lingkaran, kotak, dan objek lainnya, objek yang dimasukkan disebut dengan contain dan objek yang menampung disebut container

POWERCLIP

16

**PENUGASAN KELOMPOK
LKPD**

17

THANK
YOU

18

LKPD

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 18 Samarinda
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI / 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Materi Pokok : Efek Pada Gambar Vektor

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran model *Discovery Learning* dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vektor
2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
3. Mendesain efek pada gambar vektor

C. Petunjuk

Untuk dapat mengisi LKPD ini, bacalah terlebih dahulu handout efek pada gambar vektor, dan perhatikan petunjuk berikut :

1. Kerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan secara berkelompok.
2. Diskusi dengan teman kelompokmu
3. Akan ditunjuk secara acak wakil dari kelompok untuk melaporkan hasil diskusinya

D. Ringkasan Materi

Efek pada gambar vektor merupakan Suatu fungsi untuk melakukan perubahan secara langsung pada objek gambar berbasis vektor. Terdapat beberapa efek yang dapat diterapkan pada gambar vektor menggunakan aplikasi coreldraw diantaranya:

- 1) **Blend** adalah Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya.
- 2) **Contour** adalah Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata didalam atau diluar objek
- 3) **Envelope** adalah Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut
- 4) **Extrude** adalah Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek
- 5) **Bevel** adalah Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek
- 6) **Lens** adalah Efek untuk memberi efek objek lensa, yaitu dengan mengubah objek didalam lensa tanpa melakukan perubahan pada objek di luar lensa
- 7) **Distort** adalah Efek perubahan pada objek dengan menarik atau mendorong, memutar, dan menutup
- 8) **Transparency** adalah Efek membuat objek menjadi transparan
- 9) **Drop Shadow** adalah Efek untuk memberi bayangan pada objek
- 10) **Powerclip** adalah penerapan efek gambar yang masuk kedalam gambar bentuk / objek seperti lingkaran, kotak, dan objek lainnya

Nama Kelompok : _____

Nama Siswa :

Perhatikan gambar dibawah ini :



Instruksi :

Diskusikanlah dengan kelompok anda untuk menganalisa efek apasaja yang membentuk gambar diatas, setelah anda diskusikan buatlah gambar serupa kedalam aplikasi coreldraw pada komputer kelompok.

Jawab :

Tuliskan efek apasaja yang membentuk gambar diatas, dan berikan penjelasan tentang efek tersebut !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUASI

PERANGKAT PEMBELAJARAN

M. Fajri Basuki, S.Kom



**SMK NEGERI 18
SAMARINDA**

Instrumen Evaluasi

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 18 Samarinda
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Kelas/ Semester : XI / 1 (Ganjil)
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Materi Pokok : Efek Pada Gambar Vektor
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

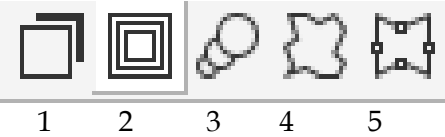


Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

B. Kisi-kisi Instrumen Evaluasi

Kompetensi Dasar	Indikator KD	Juml Butir	Indikator Soal	Jenis Tes	Level Proses Kognitif						Tingkat Kesukaran			Kunci Jawaban
					C1	C2	C3	C4	C5	C6	M	SD	SK	
3.6 Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor	2 (6-7)	Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor	PG			✓					✓		6. B 7. D
	3.6.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	3 (1-3)	Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	PG				✓					✓	1. B 2. A 3. E
4.6 Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1 Menjelaskan desain efek pada gambar vektor	5 (4-5)	Menjelaskan desain efek pada gambar vektor	PG					✓				✓	4. D 5. D
		(8-10)		PG					✓				✓	8. D 9. A 10. C

C. Soal Pilihan Ganda

No Soal	Uraian Soal	Pilihan Jawab	Jawaban
1	Efek perubahan dengan menarik, mendorong, memutar, dan menutup adalah	a. Transparency b. Distort c. Lens d. Bevel e. Extrude	B
2	Efek yang membuat objek transparan adalah	a. Transparency b. Distort c. Lens d. Bevel e. Extrude	A
3	Untuk mengubah objek dengan menarik node pada setiap sisi disebut efek	a. blend b. extrude c. distort d. contour e. envelope	E
4	Untuk meng-convert elips menjadi kurva adalah	a. Ctrl + A b. Ctrl + V c. Ctrl + C d. Ctrl + Q e. Ctrl + K	D
5	Dibawah ini shortcut keyboard untuk melakukan pengaturan pada efek contour	a. Ctrl + F6 b. Ctrl + F7 c. Ctrl + F8 d. Ctrl + F9 e. Ctrl + F5	D
6	Pengertian dari efek contour adalah	a. Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya b. Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata di dalam atau di luar objek c. Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut d. Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalam pada objek e. Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek	B
7	Pengertian dari efek extrude adalah	a. Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya b. Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata di dalam atau di luar objek c. Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut	D

		<p>d. Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek</p> <p>e. Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek</p>	
8	<p>Ikon toolbar distort ditunjukkan pada nomer</p>  <p>1 2 3 4 5</p>	<p>a. 1</p> <p>b. 2</p> <p>c. 3</p> <p>d. 4</p> <p>e. 5</p>	D
9	<p>Ikon toolbar drop shadow ditunjukkan pada nomer</p>  <p>1 2 3 4 5</p>	<p>a. 1</p> <p>b. 2</p> <p>c. 3</p> <p>d. 4</p> <p>e. 5</p>	A
10	<p>Ikon toolbar blend ditunjukkan pada nomer</p>  <p>1 2 3 4 5</p>	<p>a. 1</p> <p>b. 2</p> <p>c. 3</p> <p>d. 4</p> <p>e. 5</p>	C