

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJAN

PRODUKSI AUDIO VISUAL

DISUSUN OLEH

NUR DIANA HAZMI, S.Pd

Kompetensi Dasar

3.2 Menerapkan Gambar Vektor

4.2 Membuat Gambar Vektor

2021



YAYASAN PENDIDIKAN WARTAWAN JAWA TIMUR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK PRAPANCA 2
~TERAKREDITASI-A~

AKUNTANSI TEKNIK PRODUKSI dan SIARAN PROGRAM
PERTELEVISIAN

Kampus : NGINDEN INTAN TIMUR-I/20
Telepon : (031) 5910 718
Kode Pos : 60119
E-mail : smkprapanca2@yahoo.co.id
Site :
<http://smkprapanca2.blogspot.com>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK PRAPANCA 2 SURABAYA
Mata Pelajaran : Produksi Audio Visual
Kelas/ Semester : X / 1 (Gasal)
Materi Pokok : Gambar vektor
Alokasi Waktu : 1x 9 JP @45menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI – 3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Produksi Audio Visual 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: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Produksi Audio Visual. 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kompetensi Dasar

3.2 Menerapkan gambar vektor.

4.2 Membuat gambar vektor.

2. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Mengidentifikasi gambar vektor.

3.2.2 Menerapkan gambar vektor.

3.2.3 Menganalisis gambar vektor.

4.2.1 Mempraktekkan pengolahan gambar vektor pada perangkat lunak.

4.2.2 Membuat kembali gambar vektor pada perangkat lunak.

4.2.3 Mempertunjukkan pengolahan gambar vektor pada perangkat lunak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati presentasi tentang gambar vektor melalui video conference share screen guru, siswa dapat mengidentifikasi gambar vektor secara tepat.
2. Melalui tayangan slide presentasi tentang gambar vektor pada share screen guru, dan berdiskusi, siswa dapat menerapkan gambar vektor dengan percaya diri.
3. Setelah berdiskusi bimbingan guru, siswa dapat menganalisis gambar vektor dengan .
4. Setelah menonton video membuat gambar vector siswa dapat mempraktekkan pengolahan gambar vektor pada perangkat lunak dengan baik.
5. Setelah menonton video dan berlatih siswa dapat membuat kembali pengolahan gambar vektor pada perangkat lunak dengan baik.
6. Setelah membuat gambar vector dengan perangkat lunak, siswa dapat mempertunjukkan pengolahan gambar

D. Materi Pembelajaran

1. Grafis berbasis vektor

Pengertian grafis vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu. Pengertian grafis bitmap adalah objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik dan kombinasi warna. 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 di!etak pada resolusi tertinggi printer gambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.

2. Karakteristik gambar vektor

Gambar vektor biasanya memiliki bobot *file* yang cukup karena hanya berisi data mengenai *bezier curves* yang membentuk sebuah gambar. Format *file* seringkali digunakan untuk menyimpan gambar vektor yang dapat memberikan penampilan gambar bitmap bitmap preview image dalam data *bezier*. Bobot *file* dari gambar penampilan biasanya lebih besar dari data bezier-nya sendiri

a. Format file yang digunakan untuk data vektor

Selara umum data vektor dapat disimpan dalam format *file*:

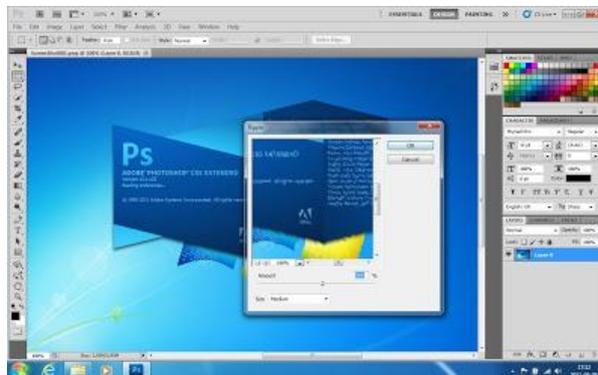
- EPS : format file yang paling populer untuk menyimpan gambar vektor walaupun format EPS juga dapat berisi data bitmap.
- Pdf : format *file* yang !ukup serbaguna yang dapat berisi data apa saja termasuk halaman-halaman lengkap.
- PICT: format *file* yang dapat berisi data bitmap maupun vektor tetapi biasanya hanya dapat digunakan oleh komputer macintosh.

3. Jenis-jenis perangkat lunak berbasis vektor

3.1 Perangkat Lunak Vektor Berbasis Desktop

Ada beberapa software yang digunakan dalam pengolah gambar. Dan berikut ini adalah daftar dari software paling populer yang sering digunakan dalam dunia pengolah gambar antara lain:

Adobe Photoshop



Gambar 7. Lembar Kerja *Photoshop*

Sumber: (www.devana.berusaha.id)

Adobe Photoshop adalah *software* yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System*, yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan *effect*. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh *Fotografer Digital* dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar.

3.2 Perangkat Lunak Vektor Berbasis Mobile

Infinite Design



Gambar 15. *Infinite Design*

Sumber: (www.androbuntu.com)

Hal lainnya yang bisa dilakukan apabila memutuskan untuk menginstall sebuah aplikasi pembuat vektor yang bagus dan terbukti berkualitas yaitu aplikasi *Infinite Design*. Untuk pengguna yang tertarik dengan gambaran yang cukup detail seperti doodle ataupun grafik lainnya. Pengguna bisa menggunakan aplikasi yang satu ini dengan men-support 4 jenis, simetri, pen, dan zoom aplikasi ini jelas bisa digunakan.

Sumber :

- E.C. Foster. 2014. *Software Engineering A Methodical Approach*. 1st Edition.
- Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Andi, Yogyakarta:
(Tautan Buku)

- Perangkat Lunak Pengolah Gambar
<http://devana.berusaha.id/2019/05/08/macam-macam-perangkat-lunak-pengolah-gambar-macam-macam-perangkat-lunak-pengolah-gambar-macam-macam-perangkat-lunak-pengolah-gambar-vektor/>
- Bitmap dan Vektor
<https://www.dosenpendidikan.co.id/grafis-bitmap-dan-vektor/>
- Aplikasi Pembuat Vektor diandroid
<https://androbuntu.com/2020/04/22/aplikasi-pembuat-vektor-di-android/>

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran	: Pembelajaran Scientific yang berpusat pada siswa (<i>Student Centered</i>), 4C (<i>Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative</i>), HOTS (<i>High Order Thinking Skills</i>) dan TPACK (<i>Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Pemaparan dan diskusi kelompok

F. Media, Alat/Bahan dan Ruang Belajar

1. Media : *Slide power point, video pembelajaran, LKPD*
2. Alat : *Laptop/PC, handphone*
3. Ruang : *Synchronous pada google meet dan asynchronous pada whatsapp group dan google classroom.*

G. Sumber Belajar

1. Materi Ajar Gambar Vektor
2. Internet
3. Video Pembelajaran

H. Langkah-langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1

No.	Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
PENDAHULUAN				
1.	ORIENTASI <i>Synchronous</i> melalui <i>Google Meet /</i> <i>Group WA</i>	<p>1. Melakukan persiapan koneksi dan mengumpulkan peserta masuk dalam kelas <i>google meet</i>.</p> <p>2. Siswa dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru secara manual dan melakukan presensi lewat google formulir. (PPK : Nilai Disiplin)</p> <p>3. Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA (PPK: Nilai Kesopanan, Kolaboratif)</p> <p>4. Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: Nilai kepedulian, kolaboratif)</p>	<p>1. Siswa bersiap dan terhubung dengan kelas <i>google meet</i>.</p> <p>2. Siswa mengkonfirmasi kehadiran pada guru</p> <p>3. Membalas salam yang diberikan oleh guru.</p> <p>4. Membalas pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar kesehatan dan suasana hati saat ini dan menanyakan keadaan guru.</p>	10 menit

		5. Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: Nilai Relegius) dipimpin oleh siswa yang mau mengajukan diri. (PPK: Nilai Mandiri)	5. Bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa.	
		6. Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen (PPK : Nilai Disiplin)	6. Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup	
		ORIENTASI MASALAH Apersepsi: 7. Guru menyampaikan apersepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Guru memperlihatkan gambar 1 & 2 (Mengamati-Saintifik)	7. Siswa memperhatikan apersepsi yg disampaikan guru. Siswa mengamati gambar yang disajikan guru.	
		8. Guru menyampaikan IPK dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai (Communication-4C)	8. Siswa memperhatikan Guru menyampaikan IPK	
		Motivasi : 9. Guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi tertentu	9. Siswa memperhatikan motivasi yg disampaikan guru	

INTI				
No.	Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
2.	Synchronous melalui <i>Google Classroom</i> dan <i>Google Meet</i>)	<p>PENGORGANISASIAN PESERTA DIDIK</p> <p>Eksplorasi</p> <p>1. Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Pengolahan gambar vector” pada masing-masing siswa melalui <i>Google Classroom</i> dan <i>Google Meet</i>.</p>	<p>1. Siswa mengakses <i>Google Classroom</i> untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru</p>	20 Menit
		<p>2. Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 3 orang) (<i>Collaboration -4C</i>)</p>	<p>2. Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelompok kepada guru melalui <i>Google Classroom</i></p>	
3.	Asynchronous melalui <i>Google Classroom</i>	<p>PEMBIMBINGAN DAN INVESTIGASI</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD</p>	<p>3. Siswa melakukan diskusi dan analisis, bekerja sama, dan mengisi LKPD (<i>Critical Thinking, Communication - 4C</i>)</p>	

		<p>PENYAJIAN HASIL DISKUSI</p> <p>4. Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengirimkan hasil analisis pada LKPD dan diskusi (<i>Critical Thinking</i> – 4C, Penerapan TPACK)</p>	<p>4. Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru</p>
		<p>5. Guru menjadi fasilitator jalannya diskusi.</p>	<p>5. Masing-masing kelompok mendiskusikan pekerjaan kelompok lain</p>
		<p>6. Guru memberikan review untuk komentar umum atas pelaksanaan diskusi dan penyajian hasil</p>	<p>6. Siswa memperhatikan review dari guru</p>
		<p>MENGATASI MASALAH</p> <p>Konfirmasi</p> <p>7. Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian di Google Classroom</p>	<p>7. Siswa memperhatikan Guru memberi feedback</p>
4.	<i>Synchronous melalui Google Meet</i>	<p>8. Guru melaksanakan klarifikasi atas beberapa miskonsepsi selama kegiatan. Melalui Google Meet</p>	<p>8. Siswa memperhatikan Guru menjelaskan miskonsepsi</p>

Tahap Kuis (Online)	9. Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui kahoot (Penerapan TPACK)	9. Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui kahoot	
Tahap Perhitungan Skor (Online)	10. Guru melihat skor hasil quiz di kahoot (Penerapan TPACK)	10. Siswa langsung melihat skor hasil quiz setelah mengerjakan quiz	
Tahap Penghargaan (Online)	11. Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik (Penerapan TPACK)	11. Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru	

PENUTUP

5.	<i>Synchronous</i> melalui <i>Google Meet</i>	1. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. (Mengkomunikasikan -Saintifik)	1. Bersama guru menyimpulkan pelajaran	15 menit
		2. Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Meet	2. Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Meet	

		3. Guru menjelaskan gambaran materi pertemuan selanjutnya	3 Guru menjelaskan gambaran materi pertemuan selanjutnya	
		4. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik (PPK: Nilai Relegius)	4. Berdoa bersama	
		5. Guru memberi salam kepada peserta didik (PPK: Nilai Kesopanan, Kolaboratif)	5. Membalas salam yang diberikan oleh guru.	

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Sikap

No.	Teknik	Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap	Pada saat awal tengah dan akhir pembelajaran berlangsung melalui google meet	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

b. Pengetahuan

No.	Teknik	Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pertanyaan pilihan ganda pada aplikasi kuis <i>online</i> melalui <i>kahoot</i>	Setelah pembelajaran	Penilaian akhir pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

c. Ketrampilan

No.	Teknik	Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes <ul style="list-style-type: none">• Kinerja praktik• Portofolio	<ul style="list-style-type: none">• Lembar penilaian diskusi• Lembar penilaian presentasi	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian sebagai pencapaian pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

2. Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang tidak tuntas mencapai KKM 78, maka akan dilakukan remedial baik secara individu maupun klasikal dengan ketentuan sebagai berikut :

- 75% tidak mencapai KKM : Remedial klasikal
- 25% tidak mencapai KKM : Remedial Individu

3. Pembelajaran 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 remediasi (perbaikan).
- 3). Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas

Mengetahui,
Kepala

Surabaya, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran
