

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Majalaya

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kelas /Semester : XII / Semester 1

Materi Pokok : Berkarya seni 2 Dimensi *POSTER DIGITAL*.

Alokasi waktu : (3 minggu) 2 Jam Pelajaran x 45 Menit.

A. Kompetensi Inti (KI)

KOMPETENSI INTI
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

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

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
3.1	Menjelaskan konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa poster digital.	4.1	Membuat karya seni rupa poster digital.
No	IPK Pengetahuan	No	IPK Keterampilan
3.1.1	<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis konsep seni, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa• Memahami dan menerapkan digital dalam membuat poster.• Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap karya poster digital dari konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa.	4.1.1	<ul style="list-style-type: none">• Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan digital.• Mempresentasikan konsep berkarya <i>poster digital</i> secara tertulis dan lisan (presentasi).

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran “*POSTER DIGITAL*” dalam mempelajari materi “Berkarya seni 2 Dimensi”, perlu ditanamkan kepada peserta didik sikap menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. dengan penuh, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif, kreatif, kolaboratif, komunikatif sebagai bagian dalam berinteraksi secara efektif dengan mengembangkan karya berkelompok. Hasil karya seni rupa dua dimensi berupa karya gabungan yang memiliki satu kesatuan sehingga terciptanya proses kreasi dan inovasi.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian seni rupa dua dimensi teknik digital.
2. Berkarya membuat poster digital.

Materi Pembelajaran Pertemuan 1:

1. Pengertian dasar konsep teknik menggunakan digital (*corel draw*).
2. Teknik Pembuatan karya seni rupa dua dimensi *poster digital*.

Materi Pembelajaran Pertemuan 2:

1. Membuat rancangan poster dari berbagai macam tema (bebas)
2. Memberikan prosedur alat menggunakan laptop (*corel draw*) dalam *poster digital*.
3. Praktek penggunaan *corel draw*.

Materi Pembelajaran Pertemuan 3:

1. Menerapkan rancangan ke dalam konsep poster.
2. Memberi gambar *corel draw* masing-masing untuk dibuat poster.
3. Mempresentasian hasil poster yang dibuat.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
 - a. Metode : Discovery Learning dan Project base learning
 - b. Model Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab dan literasi

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2×45 menit)

a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (*disiplin*)
3. Mengaitkan *materi/tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan berkaitan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya.

5. Menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan manfaatnya melalui metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi tentang konsep *collective painting*.
6. Memberi tugas alat dan bahan yang di siapkan untuk materi yang akan datang
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

b. Kegiatan Inti (70 menit)

NO	Sintaks/Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajarannya	Alokasi waktu
1	Pemberian stimulus kepada peserta didik sebagai pengantar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa memperhatikan paparan yang ditayangkan guru tentang bacaan tentang konsep teknik menggunakan digital, serta penerapannya dalam sebuah karya. sebagai sebagai stimulus pengantar dari materi sebelumnya untuk menemukan masalah. Materi bisa siswa baca dari PDF yang dishare/Internet. 	10'
2	Penugasan, mengidentifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penjelasan akan metode berkarya 2 dimensi dengan digital yang terkandung. ▪ 	10'
3	Pengumpulan dan pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bekerja sama mengumpulkan referensi gambar yang relevan melalui diskusi kelompok untuk dijadikan tema sketsa yang telah disepakati untuk dipahami dan dibuat ke dalam gambar. ▪ Siswa dapat mencari referensi gambar melalui berbagai macam sumber belajar, diantaranya studi literatur, website/blog internet dll. 	15'
4	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyampaikan gagasan tentang rancangan sketsa kolektive painting yang dibuat. 	30'
5	Menyimpulkan (Identifikasi)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan konsep teknik menggunakan digital dan penggunaan dipertemuan selanjutnya. 	5'

c. Penutup (10 menit)

1. Melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun kesimpulan
2. Memeriksa hasil sketsa berkelompok pada peserta didik yang selesai langsung diperiksa.
3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik

4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perseorangan (jika diperlukan).
5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
6. Mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

Pertemuan 2 (2×45 menit)

a. Pendahuluan (10 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (*disiplin*)
3. Mengaitkan *materi/tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan berkaitan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya.
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan manfaatnya melalui metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi tentang konsep *colective painting* lanjutan pembahasan.
6. Menyimak uraian materi dari buku teks pegangan siswa (*Literasi*)
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

b. Kegiatan Inti (70 menit)

NO	Sintaks/Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajarannya	Alokasi waktu
1	Pemberian stimulus kepada peserta didik sebagai pengantar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penjelasan contoh dalam berkarya poster dengan digital. 	15'
2	Persiapan alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penjelasan langkah-langkah dan proses penggunaan digital untuk menghasilkan poster yang sesuai. ▪ Siswa mempersiapkan laptop untuk kemudian di praktekan. 	
3	Penugasan, pembuatan konsep poster	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi tugas pada siswa dalam membuat rancangan sketsa poster digital untuk di buat di corel draw. 	30'
4	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa memperlihatkan hasil konsep penerapan poster masing-masing pada guru untuk di tindaklanjuti dalam diskusi dan pemecahan solusi. 	20'
5	Menyimpulkan (Identifikasi)	Guru menyampaikan cara penggunaan digital dan ditetapkan menjadi poster dipertemuan selanjutnya.	15'

c. Penutup (10 menit)

1. Melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun kesimpulan
2. Memeriksa hasil sketsa berkelompok pada peserta didik yang selesai langsung diperiksa.
3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik
4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
5. Mengahiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

Pertemuan 3 (2×45 menit)

a. Pendahuluan (10 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (*disiplin*)
3. Mengaitkan *materi/tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan berkaitan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya.
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan manfaatnya melalui pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi tentang *poster digital* lanjutan pembahasan.
6. Menyimak uraian materi dari buku teks pegangan siswa (*Literasi*)
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

b. Kegiatan Inti (70 menit)

NO	Sintaks/Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajarannya	Alokasi waktu
1	Pemberian Penugasan, tanya jawab.	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa diminta melanjutkan hasil rancangan poster <i>digital</i>, untuk disalin ke laptop dibuat menjadi sebuah karya.	10'
2	Persiapan alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan penjelasan langkah-langkah dan proses penggunaan digital untuk menghasilkan poster yang sesuai.▪ Siswa mempersiapkan laptop untuk kemudian di praktekan.	10'
3	Penugasan, pembuatan poster	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru melanjutkan tugas pada siswa dalam membuat rancangan sketsa poster digital untuk di buat di corel draw.	30'
4	Presentasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Berkelompok siswa mempresentasikan karya finish yang telah dibuat dengan poster digital sesuai tema dan deskripsi karyanya.	15'
5	Menyimpulkan (Identifikasi)	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa memahami hasil pembelajaran dari konsep berkarya <i>poster digital</i>.	5'

c. Penutup (10 menit)

1. Melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun kesimpulan
 2. Memeriksa hasil sketsa berkelompok pada peserta didik yang selesai langsung diperiksa.
 3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik
 4. Mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.
- G. Alat, Media, Sumber belajar
1. Alat:
 - Laptop & infocus
 - Kertas
 2. Media:
 - Poster Prinsip dan Unsur Seni Rupa
 - Lembar penilaian
 - LCD Proyektor
 3. Sumber belajar:
 - Buku Seni Budaya Siswa Kelas XI BSE
 - Buku referensi yang relevan
 - Media Internet

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

(Penilaian otentik, lisan, tulisan, pengamatan, penugasan), meliputi tiga aspek yaitu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan)

No.	Aspek	No. IPK	IPK	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik penilaian
1	Pengetahuan	3.1	Menjelaskan konsep pemakaian alat digital (corel draw)	Penugasan Tertulis	Tugas Uraian	Terlampir	Terlampir
		3.2	Memahami dan menerapkan poster digital.				
2.	Keterampilan	4.1	Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap karya poster digital.	Produk Presentasi karya poster digital	Data Presentasi	Terlampir	Terlampir
		4.2	Membuat karya poster digital.		Hasil karya poster digital		

1. Kisi-kisi

No.	IPK	Materi	Level	Indikator Soal	Jenis Soal
1	Menjelaskan konsep seni, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa 2 Dimensi	Permasalahan karya 2 dimensi collective painting		Diberikan permasalahan topik sebuah karya 2 dimensi, siswa dapat menjelaskan prinsip, unsur, teknik dan bahan dalam karya seni tersebut.	Uraian
2	Penerapan Metode collective painting dalam karya seni rupa 2 Dimensi	Metode collective painting		Pembuatan Karya (keterampilan)	

2. Soal Uraian

Indikator Soal	Uraian Soal
Diberikan permasalahan topik sebuah poster digital, siswa dapat menjelaskan prinsip, unsur, teknik dan bahan dalam karya seni tersebut.	Dalam sebuah karya seni yang dibuat dijelaskan secara deskripsi, dan dapat di analisis hasil gambar unsur dan prinsip yang terkandung, serta teknik dan media yang di pakai, berupa: 1. Unsur: 2. Prinsip: 3. Teknik: 4. Media: 5. Bahan:
Penskoran	
Jawab: Skala 50-100	

Keterampilan

No.	Nama Siswa/ Kelompok	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor	Nilai
		Hasil karya	Konsep karya	Estetika	Kesesuaian dengan tema		
1.							
2.							
3.							

Pedoman Penskoran :

1 = jika tidak benar/tidak tepat/tidak lengkap/tidak sesuai

2 = Jika Kurang benar/ tepat/ lengkap/kurang sesuai

3 = jika tepat/benar/ lengkap/sesuai

Penilaian: **Jumlah SKOR/5 X 100**

Rubrik Praktek/ Diskusi

No	Instrumen yang di nilai	Nama siswa				
		1	2	3	4	5
1.	Memberikan kontribusi materi					
2.	Kerjasama					
3.	Ikut berdiskusi					
4.	Kerja keras					
Jumlah						

Rubrik Laporan Presentasi

No	Instrumen yang di nilai	Ya/tdk	KETERANGAN
1.	Identitas/Judul/Topik		
2.	Urutan Penulisan		
3.	Konten		
4.	Kesimpulan		
5.	Sumber/Pustaka		
Jumlah			

Pedoman Penskoran :

1 = jika tidak benar/tidak tepat/tidak lengkap/tidak sesuai

2 = Jika Kurang benar/ tepat/ lengkap/kurang sesuai

3 = jika tepat/benar/ lengkap/sesuai

Penilaian: **Jumlah SKOR/5 X 100**

Remedial : Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian.

1. Bentuk Pelaksanaan Pembelajaran Remedial

- a) Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang belum atau mengalami kesulitan dalam penguasaan KD tertentu.
- b) Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran regular.
- c) Memberikan perbaikan bagi peserta didik yang belum mampu berkreasi dalam membuat tabel/peta konsep/charta tentang berkarya 2 Dimensi berdasarkan ciri(dengan teknik penugasan).
- d) Melakukan bentuk penyederhanaan materi pembelajaran dengan teknik pembelajaran ulang.

Pembelajaran Pengayaan

- a. Memberi kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai batas ketuntasan atau melebihi target pencapaian konsep konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi, dengan memberikan perluasan materi atau peningkatan kompetensi (menyiapkan modul pembelajaran pengayaan);
- b. Peserta didik yang sudah terampil memahami tentang berkreasi dalam membuat tabel/peta konsep/charta tentang konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi berdasarkan ciri dengan penugasan dan mampu menyajikan model/charta/gambar/ yang merepresentasikan pemahamannya tentang konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.
- c. Memberikan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik (misal: dipajangkan, digandakan, diumumkan terbuka, dsb.)

Bandung, 26 Juni 2019

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Majalaya

Guru Mata Pelajaran SeniBudaya

Drs. H. Alan Suherlan, M.Pd.

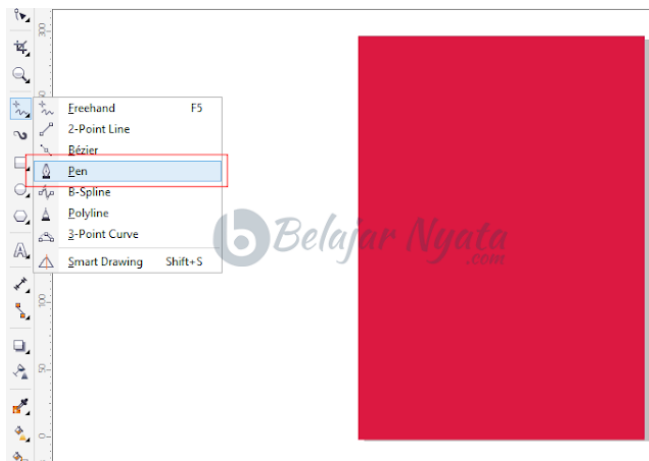
NIP. 19620407 198803 1 006

Leni Umar Windiani

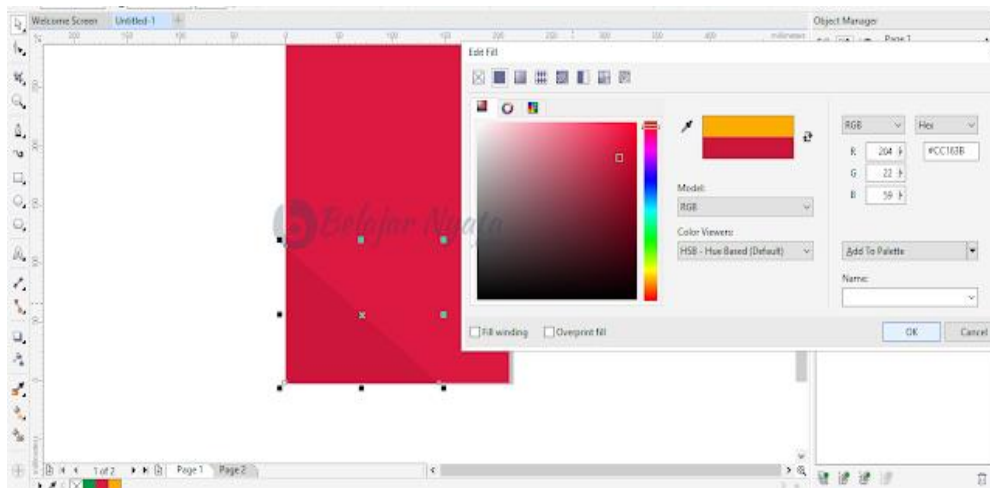
NIP. 19940604 201903 2 017

Lampiran:: langkah membuat poster digital

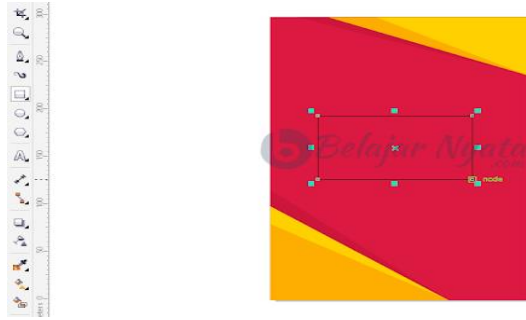
1. Untuk langkah pertama, silahkan Anda untuk membuka corelDRAW dan membuat Document baru,
2. Selanjutnya kita akan membuat pola layout dasar dengan sebuah Rectangle disesuaikan dengan ukuran yang telah dibuat.
3. Pada kotak tersebut, berikan warna sesuai dengan keinginan.. Pada contoh saya memberikan warna merah.
4. Poster yang akan dibuat, saya akan menambahkan beberapa variasi dari layout ini. Gunakan Pen Tools untuk membuat variasi.



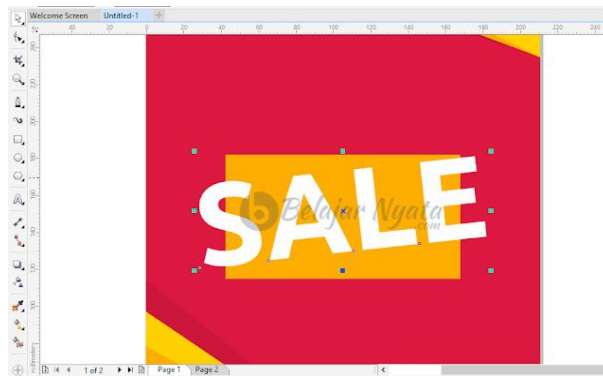
Variasi ini saya bentuk segitiga pada sudut kiri dan berikan warna merah gelap dari layout. Untuk menambahkan warna silahkan tekan F11 pada keyboard dan pilih warna yang sesuai.



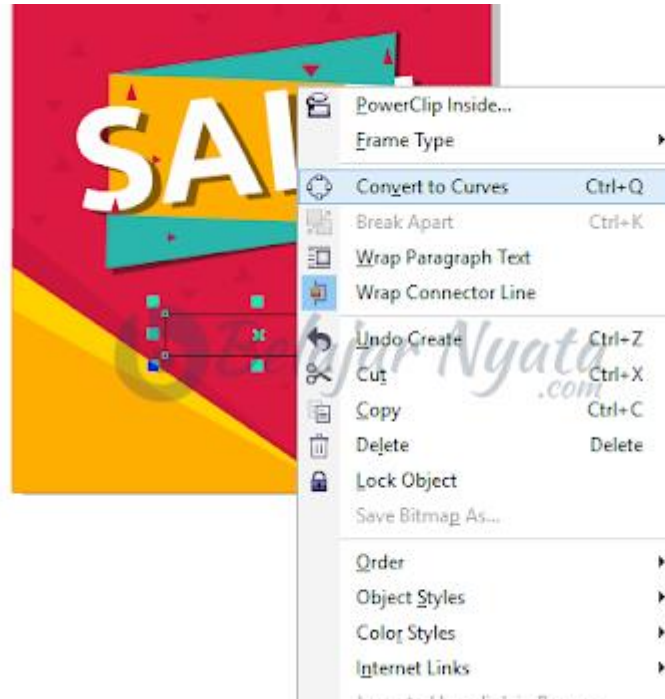
5. Pada objek yang telah dibuat dengan Pen Tools, kita duplicate atau copy paste dengan merubah bentuk seperti dibawah ini. Setelah itu buatlah kotak persegi panjang pada tengah poster.



6. Berikan warna dengan menyesuaikan warna yang anda berikan, Tambahkan text sesuai keperluan poster Anda yang akan dibuat. Semisal saya menulis teks "SALE" untuk poster event diskon semisalnya,



7. Tidak sampai itu, kita akan memperkaya tampilan pada poster ini dengan menambahkan sebuah bayangan atau shadow pada setiap objek.
8. Pada text warna hitam tadi, berikan tranparancy menggunakan transparency tools. Geser menjadi 52 persen saja.
9. Objek yang telah dibuat tadi, saya duplikat dan mirror objek dari berlawanan arah pada posisinya, Setelah itu buat kembali objek untuk bayangan atau shadow, serta ulangi kembali langkah untuk transparan seperti cara diatas.
10. Setelah itu kita membuat sebuah objek dengan bentuk segitigan dan berikan warna merah tua yang berfungsi untuk bisa terlihat. Objek tersebut silahkan untuk perbanyak dengan secukupnya.



Berawal dari Persegi panjang menjadi Jajar genjang fungsi Curve dari setiap sudut bisa merubah bentuk sesuai keinginan. Poster selesai dibuat.

