

DESAIN RPP 3 PERTEMUAN DARING

Oleh : Slamet Supriyadi, S. Kom

Email : s.supriyadi.mm@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP Daring)

Satuan pendidikan	: SMK Bhakti Nusantara
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI Multimedia / Gasal
Materi Pokok	: Menggambar bentuk dan perspektif
Alokasi Waktu	: 12 JP (3x pertemuan, 3 minggu)

1) 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, 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 lingkup kerja teknik informatika dan komputer. 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.

2) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1 Menjelaskan bidang horison, garis bebas dan titik hilang dalam menggambar bentuk dan perspektif 3.4.2 Mendeskripsikan bidang horison, garis bebas dan titik hilang dalam menggambar bentuk dan perspektif 3.4.3 Memanipulasi gambar bentuk dan perspektif.
4.4 Menggambar bentuk dan perspektif	4.4.1 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat gambar bentuk dan perspektif 4.4.2 Mendesain gambar bentuk dan perspektif.

3) Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar berbagai macam bentuk dan perspektif, siswa dapat memahami dan menerapkan serta menganalisa prinsip gambar bentuk dan perspektif.
2. Setelah melihat tayangan video cara menggambar bentuk dan perspektif, siswa dapat mendesain gambar bentuk dan perspektif dengan benar.

4) Penguatan Pendidikan Karakter (PKK)

1. Religius
2. Kejujuran
3. Kedisiplinan
4. Kreatif
5. Rasa ingin tahu
6. Kerja keras

5) Materi Pembelajaran

Unsur-unsur menggambar bentuk dan perspektif

1. Bidang horizon
2. Garis bebas
3. Titik lenyap atau titik hilang
4. Titik mata atau titik pandang

6) Model, Pendekatan, dan metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Model : Project Based Learning
Metode : Penugasan Individu

7) Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

- Media pembelajaran
 - Produk Desain gambar bentuk dan perspektif
 - Software pengolah gambar Vector / CorelDraw
 - Internet
- Alat Pembelajaran
 - Komputer / Laptop
 - Pensil
 - Penggaris
 - Penghapus
- Bahan pembelajaran
 - Kertas HVS

8) Sumber belajar

- Modul Desain Grafis Percetakan
- Buku Paket
- Tutorial Youtube
- Google

9) Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Online (Google Meet)		Online (Google Classroom)	
	Kegiatan (Sinkron)	Alokasi Waktu	Kegiatan (Asinkron)	Alokasi Waktu
	<p><u>Pertemuan Ke-1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing Siswa di cek kehadiran dengan melakukan melihat daftar chat online Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C) Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi (4C-Collaboration Saintifik – Menanya) Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang menggambar bentuk dan perspektif. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru (4C-Communication) 	20 menit	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan/mengupload materi tentang perspektif 1 titik hilang Guru memberikan gambar urutan langkah-langkah membuat gambar perspektif 1 titik hilang Siswa mengerjakan tugas perspektif 1 titik hilang menggunakan software CorelDraw X4 atau CorelDraw X7 Guru memberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan tugas ini. Siswa meng-upload tugas pertama di Google Class Room. 	1 Minggu
	<p><u>Pertemuan Ke-2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan meminta siswa berdoa menurut agamanya masing-masing. 	20 menit	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan/mengupload materi tentang perspektif 2 titik 	1 Minggu

<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa di cek kehadiran dengan melakukan melihat daftar chat online 3. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C) 4. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C-Collaaboration Saintifik – Menanya) 5. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang menggambar bentuk dan perspektif 2 titik hilang. 6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru (4C-Communication) 		<p>hilang/titik lenyap)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan gambar urutan langkah-langkah membuat gambar perspektif 2 titik hilang 3. Siswa menngerjakan tugas perspektif 2 titik hilang menggunakan software CorelDraw X4 atau CorelDraw X7 4. Guru memberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan tugas ini. 5. Siswa meng-upload tugas ke-dua di Google Class Room 	
<p><u>Pertemuan Ke-3</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan meminta siswa berdoa menurut agamanya masing-masing. 2. Siswa di cek kehadiran dengan melakukan melihat daftar chat online 3. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C) 4. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C-Collaaboration Saintifik – Menanya) 5. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang menggambar bentuk dan perspektif 3 titik hilang. 6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru (4C-Communication) 	20 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengupload materi tentang perspektif 3 titik hilang (tiga titik hilang) 2. Guru memberikan gambar urutan langkah-langkah membuat gambar perspektif 3 titik hilang. 3. Siswa menngerjakan tugas perspektif 3 titik hilang menggunakan software CorelDraw X4 atau CorelDraw X7 4. Guru memberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan tugas ini. 5. Siswa meng-upload tugas ke-tiga di Google Class Room 	1 Minggu

10) Penilaian

No.	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Pengetahuan	Uji Berbasis Online	Soal pilihan ganda di <i>Ms. Office Form</i>
		Tugas	Pengumpulan Tugas di <i>Google Classroom</i>
2.	Keterampilan	Membuat desain Gambar Perspektif : 1 titik hilang 2 titik hilang 3 titik hilang	Penugasan membuat gambar bentuk dan perspektif dengan benar sesuai contoh
3.	Sikap	Keaktifan dalam kegiatan	Jurnal

11) Asesmen Formatif

Menggunakan LMS Ms. Office Form

<https://bit.ly/2GZcHu0>

1. Gambar perspektif yang terjadi saat sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Sistem perespektif ini digunakan untuk menggambar obyek (benda) yang terletak relatif dekat dengan mata.
 - Perspektif 3 titik hilang
 - Perspektif 2 titik hilang
 - Perspektif 1 titik hilang
 - Perspektif 0 titik hilang
2. Perspektif hilang menggambarkan objek dengan menggunakan titik hilang yang terletak berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala, Dalam gambar arsitektur dengan prinsip perspektif ini biasanya dipergunakan untuk menggambarkan ruang luar (eksterior) suatu bangunan adalah
 - Perspektif 3 titik hilang
 - Perspektif 2 titik hilang
 - Perspektif 1 titik hilang
 - Perspektif 0 titik hilang
3. Bidang khayalan, kedudukannya selalu setinggi mata pengamat dan sejajar dengan bidang dasar. Berupa garis mendatar, dengan ketinggian mata pengamat dan memisahkan gambar yang di atas dan di bawah mata
 - Bidang Horison
 - Titik Hilang
 - Titik Pandang
 - Garis Batas

12) Asessmen Projek

Pengumpulan Tugas Projek dengan link dibawah ini :

<https://classroom.google.com/u/0/c/NDI1NTg3MzU2Mjda/a/MTQ2Mzk0OTcyMzg5/details>

Mranggen, Oktober 2020
Guru Produktif MM

Slamet Supriyadi, S. Kom