

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RPP DARING PENDEKATAN TPACK

Sekolah	: SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI / 3
Materi Pokok	: Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit (180 Menit)
Pertemuan Ke	: Ke - 9

A. Kompetensi Inti (KI):

KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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 menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standard 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, sampai dengan tindakan orisinal 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

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Kompetensi Pengetahuan 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7.1 Mengoprasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap 4.7.2 Membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap 4.7.3 Menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK dengan model PjBL Peserta didik menunjukkan kekaguman terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dan menunjukkan perilaku ilmiah : rasa ingin tahu, jujur, teliti, cermat dan tekun dalam aktivitas pembelajaran. Berikut tujuan pembelajarannya :

1. Peserta didik diharapkan mampu mengoprasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.
2. Peserta didik diharapkan mampu mendesain penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.
3. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.

D. Penguatan Pendidikan Karakter

1. Religius (menghargai keragaman ciptaan Tuhan YME, Berdoa)
2. Nasionalis (cinta tanah air)
3. Mandiri (ulet dengan kemauan dan minatnya belajar)
4. Gotong Royong (Saling bantu dalam kelompok)
5. Integritas (Memiliki tanggung jawab yang baik terhadap tugas dan kelompok)

E. Materi Pembelajaran

1. Interface dan fungsi tools pada software Adobe Photoshop
2. Prosedur penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop (Membuat Feed Instagram)

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : **TPACK (Technoligical and Pedagogical Content Knowledge)**
2. Model : **PjBL (*Project-based Learning*)**
3. Metode : Diskusi, Berkreasi

G. Media Pembelajaran

1. Media
 - PPT (Slide Materi Ajar)
 - Video Pembelajaran
 - LKPD
 - LMS Moodle
 - Google Meet
2. Alat
 - PC/Leptop

H. Sumber Belajar

1. Buku Desain Grafis Percetakan kelas XI, Penerbit Yudhistira
2. Buku Desain Grafis Percetakan Kelas XI, Penerbit Bumi Aksara
3. Internet (youtube, Blog, sumber lain yang relevan)

I. Langkah-langkah Pembelajaran (Pertemuan ke-9)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
Pendahuluan (10 menit)		
Menggunakan LMS Moodle dan tatap maya menggunakan Aplikasi Google Meet		
Orientasi	1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.	Religius
Motivasi	2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.	Disiplin
Apersepsi	3. Guru mereview sejenak materi pelajaran sebelumnya.	Komunikatif
Pemberian Acuan	4. Guru memberi apersepsi tentang penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap. 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, tujuan dan KKM pada pertemuan yang berlangsung	Komunikatif
Kegiatan Inti (160 menit)		
Stimulus	Melalui aplikasi google meet guru menjelaskan dan menampilkan antarmuka software digital (adobe photoshop cc). Guru menayangkan video pembelajaran/youtube channel (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>): https://www.youtube.com/watch?v=WGoT6-Y2I8g	Rasa ingin tahu
Literasi	Peserta didik di bentuk kelompok 3-4 melakukan diskusi dan dengan teliti mencari dan mengumpulkan data/informasi tentang penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (membuat <i>feed istgram</i> tema ILM) melalui studi literatur digital online (Pada kegiatan ini diharapkan muncul pertanyaan-pertanyaan kritis dari peserta didik/guru)	Kreatif Kerjasama

Merancang Proyek	Peserta didik bertanya jawab dengan guru mengidentifikasi teknik pembuatan, langkah kerja tentang proyek tersebut, guru menentukan kegiatan kinerja peserta didik.	
Aktivitas	Peserta didik bersama guru mensepakati bersama jadwal pembuatan kegiatan kinerja, peserta didik mengerjakan kegiatan kinerja membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (membuat <i>feed istgaram</i> dengan tema tema ILM Indonesia Merdeka ke-76) di rumah dengan alat dan software digital	Nasionalis
Monitoring	Peserta didik dimonitoring oleh guru memalui google meet dengan cara siswa bergantian <i>share screen</i> dan <i>live video</i> . Guru menitik beratkan pada segi proses dan sikap, Guru sesekali memberi umpan pertanyaan terkait adakah peserta didik yang mengalami kesulitan.	Mandiri Integritas
Penilaian (assess the outcome)	Guru mengukur ketercapaian pada proses kegiatan kinerja	
Evaluasi	Peserta didik memaparkan hasil kegiatan kinerja dan mengupload hasil kerja di LMS Hasil kegiatan kinerja ditanggapi oleh guru dan menyimpulkan bersama	
Kegiatan Penutup (10 Menit)		
Penguatan dan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di beri penguatan materi untuk di pelajari secara mandiri berupa tayangan/ gambar https://www.youtube.com/watch?v=TfWGjtSY7Uw https://blog.sribu.com/id/cara-membuat-poster-menarik/ 2. Mengakhiri pembelajaran dan memimpin doa. 3. Menutup pembelajaran di google meet. 	

J. Penilaian

Teknik Penilaian

- a. Teknik Penilaian terdiri dari:
 1. Penilaian **sikap**
 2. Penilaian **Produk** (observasi, LKPD 1 kelompok)
 3. Penilaian Presentasi (LKPD/terlampir)
- b. Bentuk Instrumen Penilaian
 1. Lembar Observasi (terlampir)
 2. Tes Tertulis
 3. Kinerja
 4. Produk/Hasil

K. Pembelajaran remedial dan pengayaan

- a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB).
- b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKB, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

L. Lampiran-Lampiran

1. Lampiran Bahan Ajar Praktik “Penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap”
2. Lampiran Media Pembelajaran (PPT)
3. Lampiran LKPD
4. Lampiran Instrumen Penilaian

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Klaten

Klaten, Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Narimo, S.Pd. M.M.
NIP. 19650420 198901 1 003

Erwan Friyanto, SST
NIP.-

LAMPIRAN- LAMPIRAN

1. Lampiran Bahan Ajar Praktik “Karakteristik gambar dan teks yang berbasis bitmap”
2. Lampiran Media Pembelajaran (PPT)
3. Lampiran LKPD
4. Lampiran Instrumen Penilaian

1. Lampiran Bahan Ajar Praktik

Materri Ajar

Menggabungkan Gambar dan Teks Yang Berbasis Bitmap

SMK Multimedia Kelas XI

A. Pendahuluan

Pada materi ini kita akan belajar mengenal User Interface Adobe Photoshop, Tools program Adobe Phothosop dan berkreasi dengan menggabungkan Gambar dan Teks yang berbasis Bitmap di software Adobe Photoshop. Lingkup pembahasan setiap sub materi tersebut di sesuaikan dengan materi pokok menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK jurusan Multimedia.

B. Capaian Pembelajaran

Menguasai materi tentang karakteristik gambar dan teks berbasis bitmap. Materi tersebut diuraikan secara rinci agar peserta didik dapat memahami gambar karakteristik gambar dan teks berbasis bitmap sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi keahlian yang dibutuhkan oleh DUDIKA

C. Sub Capaian

Setelah mempelajari bahan ajar ini diharapkan :

4. Peserta didik diharapkan mampu mengoprasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.
5. Peserta didik diharapkan mampu membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar. (Bisa menggunakan aplikasi smartphome)
6. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.

D. Materi Inti

Menurut *Tech Trems* gambar bitmap atau biasa disebut gambar raster adalah sebuah gambar digital yang tersusun dari sekumpulan titik - titik atau juga disebut juga dengan pixel dengan warna - warna tertentu pada masing - masing pixel sehingga

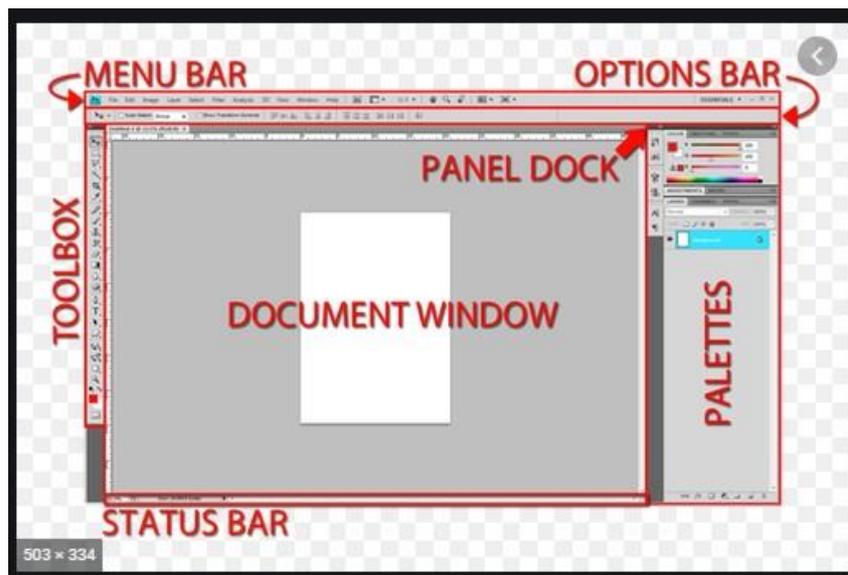
membentuk sebuah gambar yang dapat ditampilkan pada sebuah komputer atau media kertas.

Software editor gambar raster, seperti Painter, Adobe Photoshop, Paint.NET, Microsoft Paint, Corel Photopaint dan GIMP, berfungsi dengan cara mengedit piksel, tidak seperti editor gambar vektor, seperti Xfig, CorelDRAW, Adobe Illustrator, atau Inkscape, yang bekerja dengan cara mengedit garis dan bentuk (vektor). Ketika sebuah gambar di-*render* di dalam editor gambar raster, gambar tersebut terdiri dari berjuta-juta piksel. Secara keseluruhan, editor gambar raster bekerja dengan memanipulasi setiap piksel secara individual. Kebanyakan editor gambar berbasis piksel berfungsi dengan model warna RGB, tapi beberapa memungkinkan penggunaan model-model warna lain seperti model warna CMYK.

Dalam pembelajaran penggabungan gambar dan teks kali ini kita akan menggunakan software/program yang umum di gunakan di dalam dunia kerja yaitu Adobe Photoshop. Fungsi dari program ini sangat komplit sehingga kebutuhan akan editing foto/digital imaging sangat mampu di jalankan pada program ini.

E. Program Adobe Photoshop

Hal yang paling mendasar untuk memulai belajar program Adobe Photoshop adalah terlebih dahulu anda harus mengerti atau mengenali *user interface* dari program *adobe photoshop* dan fungsi-fungsi tool dalam adobe photoshop, karena tool-tool inilah yang akan membantu kita dalam proses pengerjaan dalam program ini.

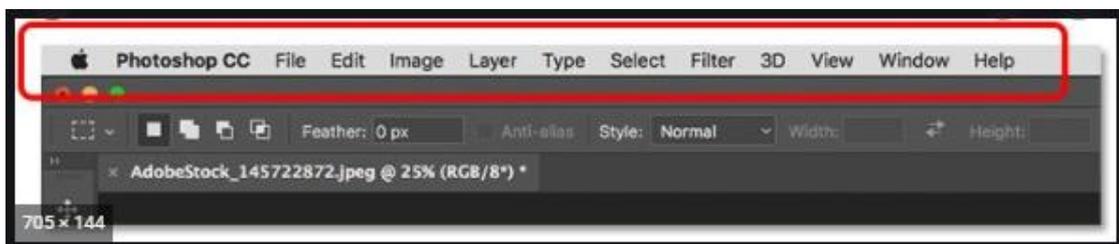


Gambar 1. Antar muka/ User interface Adobe Photoshop
(Dokumen Pribadi)

1. Menu Bar

Menu Bar adalah menu utama dari Photoshop yang berguna untuk mengelola file dokumen kalian, mengelola layer serta perintah-perintah lain untuk pembuatan efek filter dan pengaturan tampilan panel, sebagai contoh pada menu “File” dapat digunakan untuk membuat dokumen baru, menyimpan dokumen, melakukan Export dan Import file serta exit / keluar dari photoshop

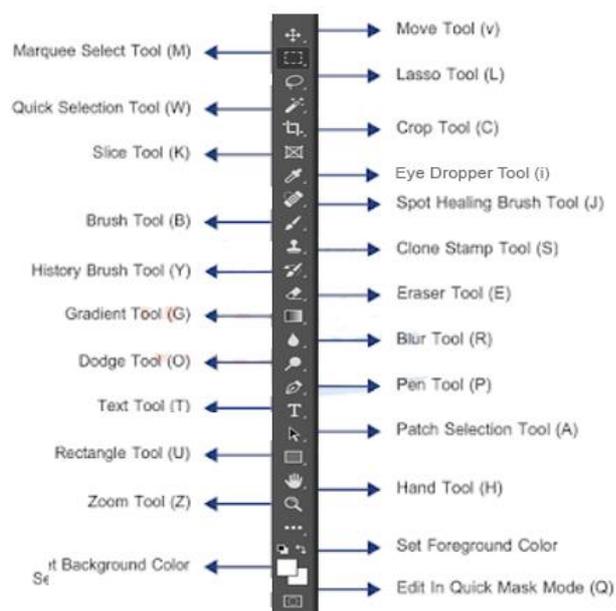
“Terlalu banyak fitur dan menu yang terdapat pada “Menu bar” ini, maka disarankan agar siswa rutin melakukan latihan agar dapat memahami semua menu-menunya.”



Gambar 2. Menu Bar

2. Tool Box

Dalam program Adobe Photoshop memiliki tools yang fungsinya sangat kompleks yang membantu dalam proses pengerjaan. Toolbox ini berisi tools yang dapat kalian manfaatkan untuk keperluan editing foto/gambar, kalian dapat memindahkan objek menggunakan Move Tool, melakukan seleksi pada foto, mengkloning foto dan masih sangat banyak fitur yang ada di Toolbox ini.



Gambar 3. Tools Box

Tempat atau kotak yang berisi berbagai piranti atau tool untuk memanipulasi dan menyunting sebuah tampilan ini dinamakan dengan Toolbox. Di dalam kotak toolbox anda bisa membuat teks, seleksi, membuat gambar, mengcrop, dan sebagainya.

Beberapa peranti atau tool memiliki segitiga kecil di sudut kanan bawah, tanda tersebut menunjukkan bahwa tool tersebut memiliki tool lain yang tersembunyi di belakangnya. Untuk memunculkannya anda bisa mengklik mouse di peranti yang memiliki tanda segitiga kecil tersebut beberapa saat.

Tools yang berada di Toolbox

a) Move Tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Move Tool	V

Gambar 4. Move Tool

- Move tool di gunakan untuk memindahkan objek baik itu berupa gambar maupun teks

b) Marquee Tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Rectangular Marquee Tool	M
 Elliptical Marquee Tool	M
 Single Row Marquee Tool	
 Single Column Marquee Tool	

Gambar 5. Marquee Tool

- Rectangular marquee berfungsi membuat seleksi berbentuk segi empat
- Elliptical marquee berfungsi membuat seleksi berbentuk lingkaran atau oval
- Single row marquee berfungsi membuat seleksi berbentuk garis horizontal
- Single column marquee berfungsi membuat seleksi berbentuk garis vertikal

c) Lasso tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Lasso Tool	L
 Polygonal Lasso Tool	L
 Magnetic Lasso Tool	L

Gambar 6. Lasso Tools

- Lasso tool berfungsi membuat seleksi sesuai dengan gerakan mouse
- Polygonal lasso tool berfungsi membuat seleksi garis lurus
- Magnetic lasso tool berfungsi membuat seleksi sesuai bentuk objek

d) Quick selection & Magic wand tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Quick Selection Tool	W
 Magic Wand Tool	W

Gambar 7. Quick selection & Magic wand tool

- Quick selection tool berfungsi membuat seleksi dengan cepat sesuai objek
- Magic wand tool berfungsi membuat seleksi pada objek yang memiliki warna yang sama tetapi bisa di atur toleransinya pada option bar

e) Cropping & Slice tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Crop Tool	C
 Perspective Crop Tool	C
 Slice Tool	C
 Slice Select Tool	C

Gambar 8. Cropping & Slice tool

- Crop tool berfungsi untuk memotong berbentuk persegi empat atau persegi panjang
- Perspective crop tool berfungsi untuk memotong yang bentuknya bisa di sesuaikan
- Slice tool berfungsi untuk membuat potongan potongan gambar
- Slice select tool berfungsi untuk memilih potongan gambar jika kita ingin menggesernya

f) Eyedropper tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Eyedropper Tool	I
 3D Material Eyedropper Tool	I
 Color Sampler Tool	I
 Ruler Tool	I
 Note Tool	I
 Count Tool	I

Gambar 9. Eyedropper tool

- Eye dropped tool berfungsi untuk mengambil sampel warna pada gambar dan menyimpannya di box warna
- Ruler tool berfungsi untuk mengukur panjang ,sudut kemiringan, dan posisi pada gambar
- Note tool berfungsi untuk membuat catatan pada gambar

g) Brush & Patch tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Spot Healing Brush Tool	J
 Healing Brush Tool	J
 Patch Tool	J
 Content-Aware Move Tool	J
 Red Eye Tool	J

Gambar 10. Brush & Patch tool

- Spot healing brush tool berfungsi untuk menghilangkan bagian tertentu di gambar dengan cara menyamakan warna di sekitarnya, biasanya tool ini digunakan untuk menghilangkan jerawat dll
- Healing brush tool berfungsi untuk menduplikat bagian tertentu sesuai dengan gerakan mouse
- Patch tool untuk menggantikan bagian yang di seleksi dengan bagian lain yang kita pilih dengan bentuk yang sama
- Content aware move tool berfungsi untuk memindahkan objek ke bagian lain dan otomatis akan menyesuaikan daerah tersebut dengan objek disekitarnya
- Red eye tool berfungsi untuk menghapus warna merah pada mata

h) Brush tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Brush Tool	B
 Pencil Tool	B
 Color Replacement Tool	B
 Mixer Brush Tool	B

Gambar 11. Brush tool

- Brush tool berfungsi untuk mewarnai objek dengan bentuk yang bervariasi, yang di sediakan photoshop atau bisa di download di internet
- Pencil tool berfungsi untuk membuat objek coretan pensil
- Color replacement tool berfungsi untuk merubah warna pada gambar
- Mixer brush tool berfungsi untuk memberikan polesan dengan mencampurkan warna brus dan warna gambar

i) Clone stamp tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Clone Stamp Tool	S
 Pattern Stamp Tool	S

Gambar 12. Clone stamp tool

- Clone stamp tool berfungsi untuk mengkloning area gambar
- Pattern stamp tool berfungsi untuk mengkloning pola pada suatu objek gambar

j) History brush tool

Tool Panel Command	Shortcut
 History Brush Tool	Y
 Art History Brush Tool	Y

Gambar 13. History brush tool

- History brush tool berfungsi untuk mengembalikan gambar yang sudah di brush ke kondisi awal
- Art history brush tool sama fungsinya dengan history brush tool namun dengan gaya tertentu

k) Eraser tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Eraser Tool	E
 Background Eraser Tool	E
 Magic Eraser Tool	E

Gambar 14. Eraser tool

- Eraser tool berfungsi untuk menghapus gambar
- Background eraser tool berfungsi untuk menghapus background pada suatu gambar
- Magic eraser tool berfungsi untuk menghapus area pada gambar yang memiliki gambar padat

l) Gradient tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Gradient Tool	G
 Paint Bucket Tool	G
 3D Material Drop Tool	G

Gambar 15. Gradient tool

- Gradient tool berfungsi untuk membuat warna pada gambar atau layer

- Paint bucket tool untuk memberi warna pada suatu gambar atau layer
- 3D material drop tool berfungsi untuk memberi warna 3D pada gambar atau layer

m) Blur tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Blur Tool	
 Sharpen Tool	
 Smudge Tool	

Gambar 16. Blur tool

- Blur tool berfungsi untuk membuat gambar blur / mengaburkan gambar
- Sharpen tool untuk menajamkan warna gambar
- Smudge tool berfungsi untuk memberi efek seperti gosokan pada cat basah

n) Dodge, Burn and Sponge tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Dodge Tool	O
 Burn Tool	O
 Sponge Tool	O

Gambar 17. Dodge, Burn and Sponge tool

- Dodge tool berfungsi untuk meningkatkan kecerahan gambar
- Burn tool untuk menghitamkan atau menggelapkan gambar
- Sponge tool untuk meningkatkan saturation pada gambar

o) Pen tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Pen Tool	P
 Freeform Pen Tool	P
 Add Anchor Point Tool	
 Delete Anchor Point Tool	
 Convert Point Tool	

Gambar 18. Pen tool

- Pen tool berfungsi untuk membuat seleksi titik-titik yang nantinya akan membentuk objek gambar
- Freeform pen tool berfungsi untuk membuat path dengan bentuk yang bebas

- Add anchor point tool berfungsi untuk menambahkan titik pada objek yang sedang kita buat
- Delete anchor point tool berfungsi untuk menghapus titik pada objek yang sedang kita buat
- Convert poin tool berfungsi untuk menyeleksi objek yang ingin kita pindahkan

p) Shape tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Horizontal Type Tool	T
 Vertical Type Tool	T
 Horizontal Type Mask Tool	T
 Vertical Type Mask Tool	T

Gambar 19. Shape tool

- Horizontal type tool berfungsi untuk membuat teks dengan arah horizontal
- Vertical type tool berfungsi untuk membuat teks dengan arah vertikal
- Horizontal type Mask tool berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah horizontal
- Vertical type Mask tool berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah vertikal

q) Path selection tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Path Selection Tool	A
 Direct Selection Tool	A

Gambar 20. Path selection tool

- Path selection tool berfungsi untuk memilih objek path
- Direct selection tool berfungsi untuk memilih titik-titik atau point pada suatu objek path

r) Shape tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Rectangle Tool	U
 Rounded Rectangle Tool	U
 Ellipse Tool	U
 Polygon Tool	U
 Line Tool	U
 Custom Shape Tool	U

Gambar 21. Shape tool

- Rectangular tool berfungsi untuk membuat objek kotak
- Rounded rectangle tool berfungsi untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul
- Elipse tool berfungsi untuk membuat objek elips
- Polygon tool berfungsi untuk membuat objek segi banyak / bintang
- Line tool berfungsi untuk membuat garis

s) Hand & rotate view tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Hand Tool	H
 Rotate View Tool	R

Gambar 22. Hand & rotate view tool

- Hand tool berfungsi untuk menggeser tampilan gambar dalam dokumen saja.
- Rotate view tool berfungsi untuk memutar tampilan gambar dalam dokumen kerja

t) Zoom tool

Tool Panel Command	Shortcut
 Zoom Tool	Z

Gambar 23. Zoom tool

- Zoom tool berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan gambar dalam dokumen kerja

u) Set foreground & background

Tool Panel Command	Shortcut
 Default Foreground/Background Colors	D
 Switch Foreground/Background Colors	X

Gambar 24. Set Foreground & Background

- Set foreground & background berfungsi untuk mengganti warna foreground dan background.

v) **Quick mask mode**

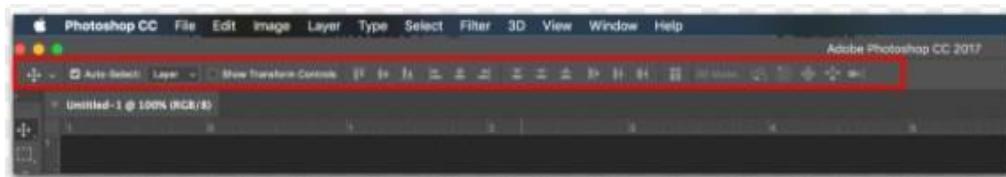
Tool Panel Command	Shortcut
 Toggle Standard/Quick Mask Modes	Q

Gambar 25. Quick mask mode

- Quick mask mode berfungsi untuk mengolah file gambar atau foto ke dalam mode normal dan Quick Mask

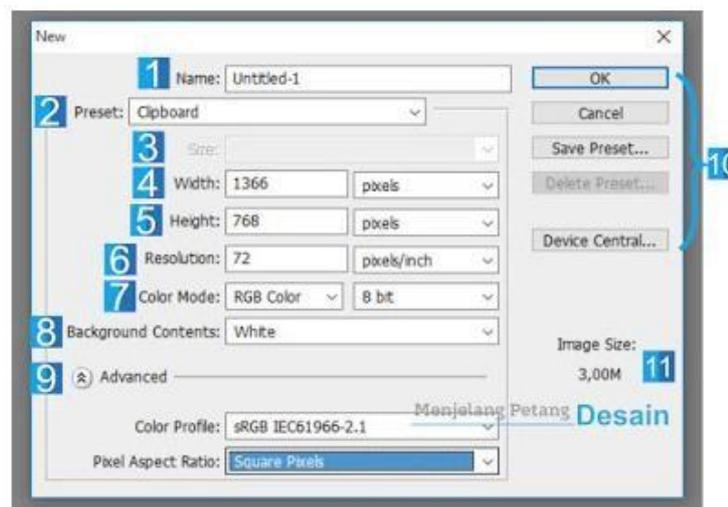
3. **Option Bar**

Option Bar adalah menu yang muncul ketika kita memilih salah satu tool pada Tool Box, menu ini bertujuan untuk membantu kalian melakukan pengaturan pada tool yang kalian pilih, sebagai contoh jika kalian memilih Tool “Brush” maka kalian dapat memilih variant Brush dan mengatur diameter Brush pada Option Bar ini, menu Option Bar lokasi nya ada dibagian bawah menu bar.



Gambar 26. Menu Bar

Untuk melanjutkan pembahasan kita kali ini, silahkan kalian membuat dokumen baru dengan cara klik File > New (CTRL+N), maka akan muncul window baru untuk mengatur dokumen, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 27. New Document

Keterangan gambar :

1. Name : Kolom untuk memberi nama dokumen kalian.
2. Present : kalian dapat mengatur panjang dan lebar dokumen atau memilih ukuran file dokumen yang telah disediakan.
3. Size : menu ini aktif jika memilih ukuran file dokumen bawaan dari Photoshop.
4. Width : mengatur lebar dokumen
5. Hight : mengatur tinggi dokumen
6. Resolution : mengatur kepadatan pixel dari dokumen kalian, artinya semakin tinggi resolution maka semakin baik gambar yang dihasilkan tetapi juga akan semakin memberatkan kinerja komputer.
7. Color : mengatur warna dokumen, ada beberapa pilihan warna dari Grayscale, RGB sampai CMYK silahkan pilih sesuai kebutuhan kalian.
8. Background Content : kalian dapat memilih tampilan background default dari dokumen kalian, ada 3 yaitu White (Putih), Black (Hitam) dan Transparent (Transparan).
9. Advanced : pengaturan tambahan untuk Color/warna atau aspect ratio dari dokumen baru kalian.
10. Jika semua pengaturan sudah selesai maka kalian dapat menekan tombol OK , melakukan save untuk pengaturan yang baru kalian lakukan atau membatalkan settingan melalui tombol Cancel, jika kalian membuat file dokumen yang di tujukan untuk smartphone maka kalian dapat melakukan test device melalui tombol “device central”.
11. Image Size : menunjukkan besarnya file yang baru kalian buat, ini bukan ukuran final dari dokumen, namun file akan semakin besar jika kalian memasukan foto/gambar beserta efek-efek nya nanti.

4. Palette / Panel

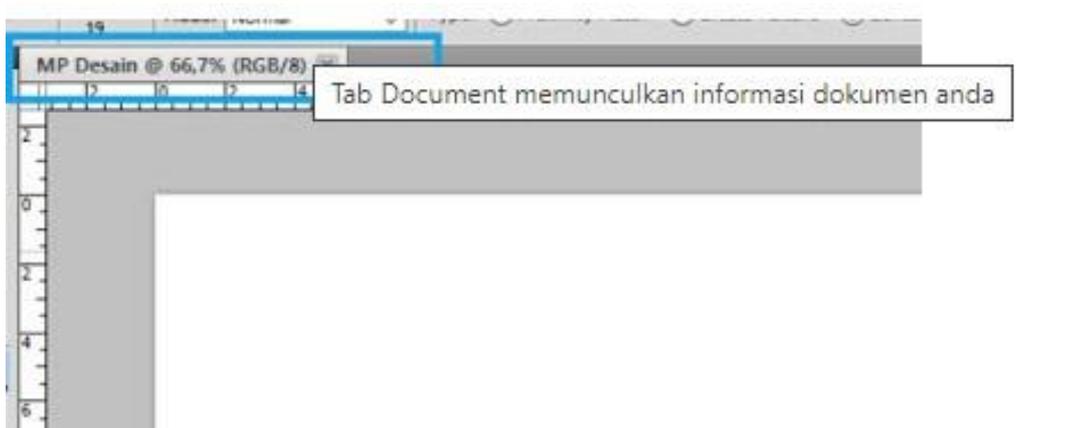
Merupakan tab yang berisi informasi tentang dokumen yang sedang aktif, setiap langkah saat kita melakukan editing akan terekam pada palette, ada banyak sekali palette/panel yang dimiliki Photoshop maka dari itu tidak semua palette/panel muncul di tab ini, kalian dapat menampilkan atau menyembunyikan panel sesuai keinginan kalian melalui perintah Windows dan pilih panel yang kalian inginkan seperti Layer, History, Navigator, Color dan lain-lain. Secara default palette/panel berada di sisi kanan jendela photoshop kalian.



Gambar 28. Palette /Panel

5. Tab Dokumen

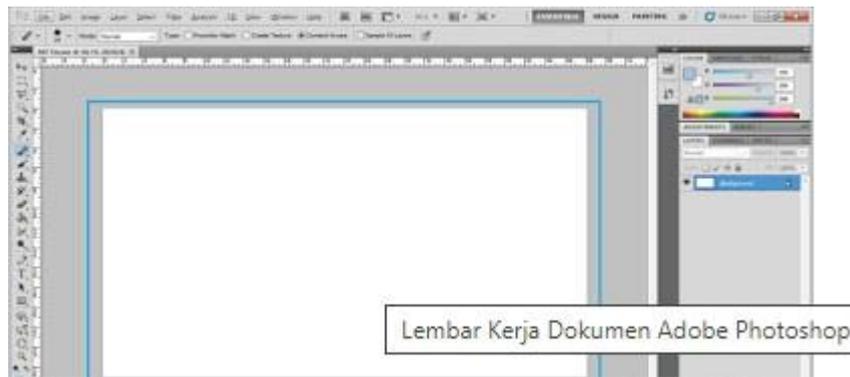
Tab Dokumen akan memberi informasi pada kalian tentang dokumen yang sedang kalian aktifkan meliputi nama, berapa persen kalian melakukan Zoom Dokumen dan warna sedang kalian gunakan



Gambar 29. Tab dokument

6. Lembar Kerja Dokumen

Jendela Kerja Dokumen adalah lembar kerja kalian yang berisi gambar/foto, teks ataupun objek lain yang sedang kalian olah, lembar kerja ini dapat kalian perbesar atau perkecil sesuai keinginan menggunakan tool yang berada di Toolbox, kita juga dapat mengubah tampilannya menggunakan tombol F pada keyboard.

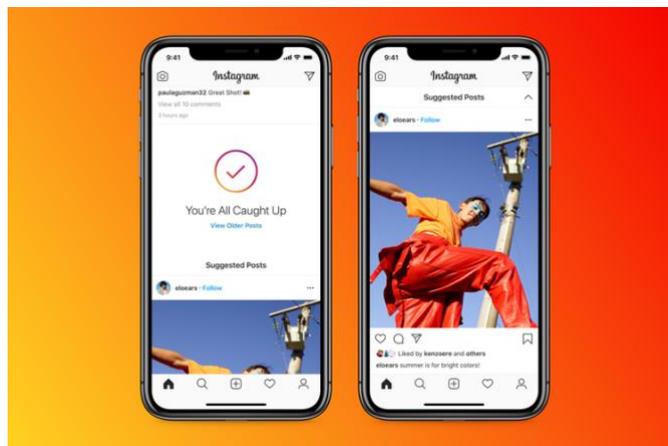


Gambar 30. Lembar kerja Dokumen

Menu-menu diatas juga dapat kalian pindah-pindah sesuai keinginan, misalnya Tool Box yang dapat kalian geser kebawah atau keatas, dengan kemudahan mengatur Interface

F. Prosedur Pembuatan

Setelah peserta didik memahami antarmuka dan fungsi tools pada program adobe photoshop maka selanjutnya kita akan membuat sebuah karya seni yaitu feed Instagram. Apa itu feed Instagram ?? **Feed Instagram** adalah kabar beranda instagram yang berisi postingan baik berupa foto ataupun video yang telah diupload pengguna ke beranda (<https://pubiway.com/>).



Gambar 31. Contoh Feed Instagram

(<https://tekno.kompas.com/read/2020/08/21/07030027/instagram-kini-sarankan-konten-yang-menarik-dilihat-di-feed>)

Setelah memahami tentang *Feed Instagram* kita akan membuat sebuah feed IG dengan tema “Hari Kemerdekaan RI ke-76” dengan menggunakan software Adobe Photoshop CC. Sebelum kita mulai kita harus mempersiapkan alat dan bahan/asset terlebih dahulu.

1. Membuat Feed Instagram

Spesifikasi

Judul Poyek : Feed Instagram “Hari Kemerdekaan RI Ke-76”

Tagline : “Lindungi Diri Untuk Indonesia Merdeka”

Ukuran : 1080 x 1080 pixel

Alat :

- Komputer/ Leptop
- Software Adobe Photoshop

Bahan/Asset :



Masker Merah Putih



Background Tugu monas

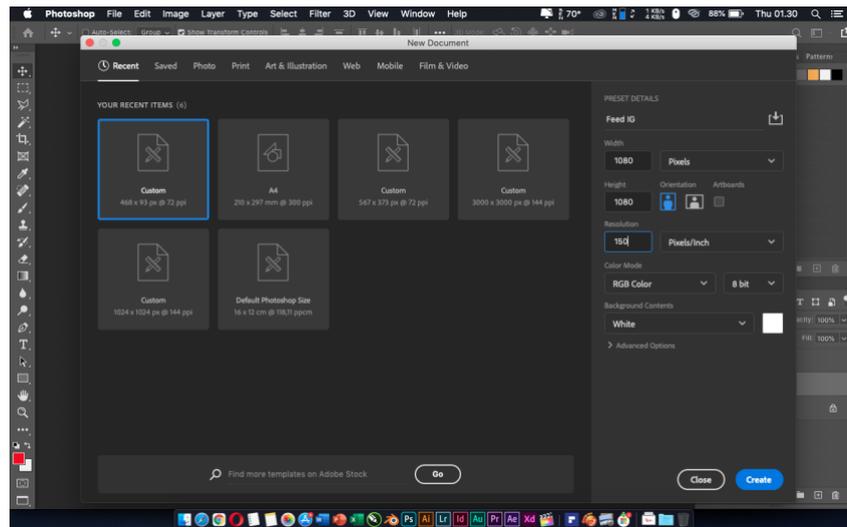


Logo 76 Indonesia
Merdeka

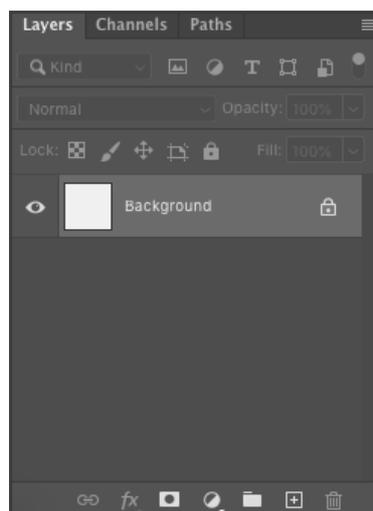
(Bahan bisa di download di LMS atau www.pexels.com secara gratis)

Langkah Kerja

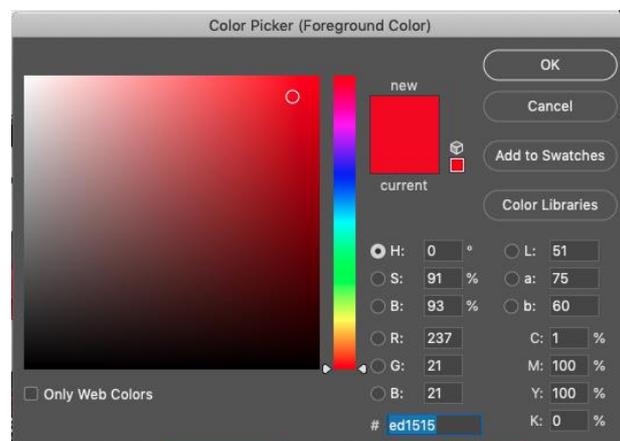
- 1) Buka Program Adobe Phothosop CC 2020 (Peserta didik bisa menggunakan versi yang lain).
- 2) Buat dokumen baru dengan klik menu File – New (CTRL+N)
- 3) Masukkan data Berikut :
 - Name : Feed IG
 - Width : 1080 Pixel
 - Height : 1080 Pxel
 - Resolution 150 px
 - Color Mode : RGBColor
 - Background : White



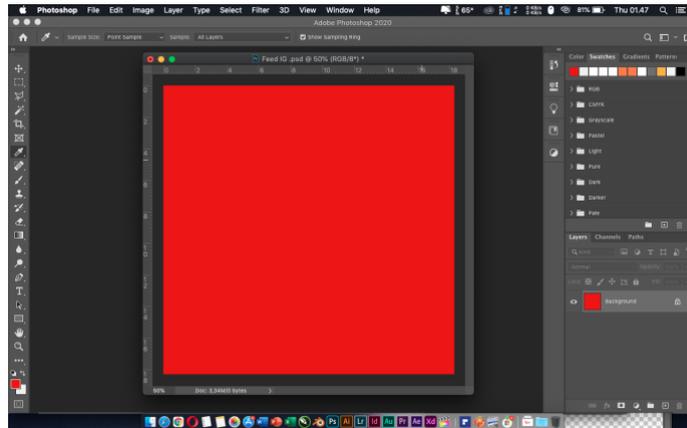
- 4) Double klik pada layer background gambar gembok pada layer background, sehingga akan berubah nama menjadi layer 0



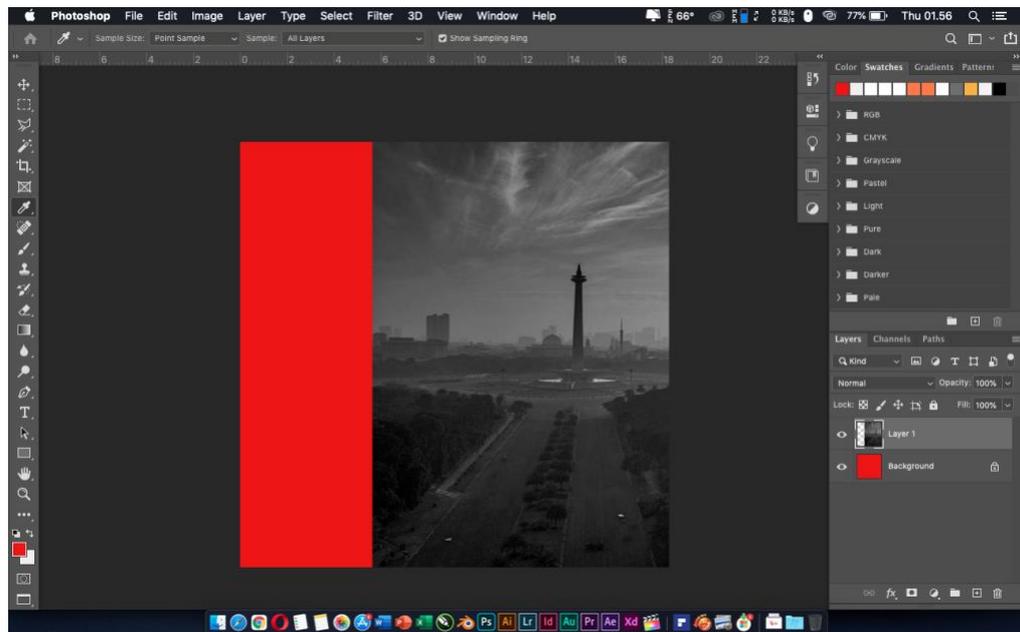
- 5) Pilih warna merah (#ed1515) pada Color Picker kemudian klik OK



- 6) Ubah warna Background menjadi warna Merah, gunakan Paint Bucket Tool untuk mengaplikasikannya pada layer 0



- 7) Masukkan Asset gambar background dengan klik menu File – Open kemudian pilih file di dengan nama “Background Tugu Monas”
Setelah terbuka di photoshop gunakan tool **move tools (V)** drag gambar “Bacground Tugu Monas” ke dalam project Feed IG Posisikan seperti gambar berikut



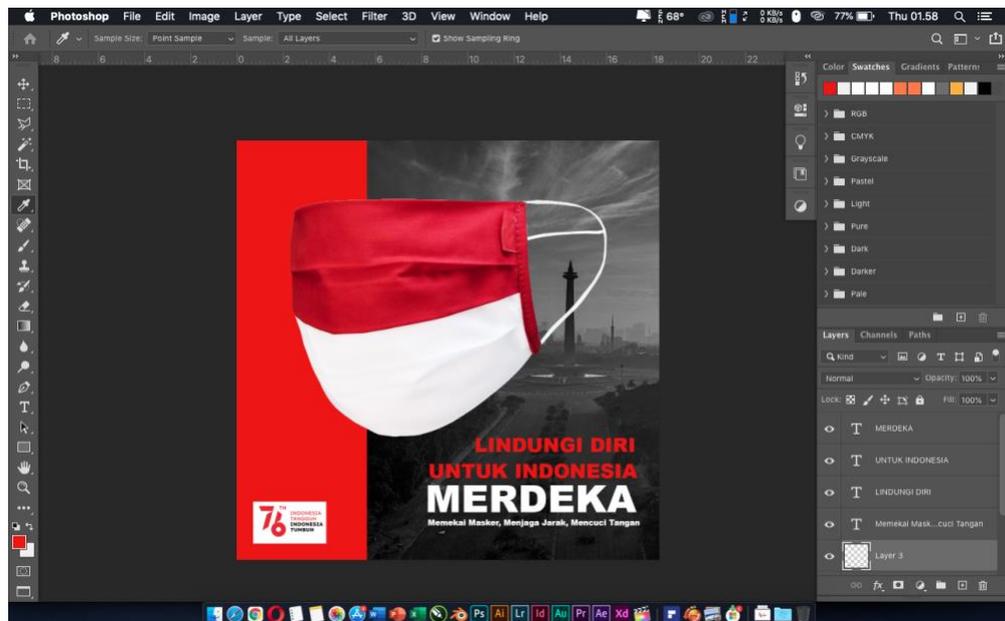
- 8) Seperti tangkiah nomor 7 masukkan juga asset “masker merah putih” dan “Logo 76 Indonesia Merdeka”.
Menggunakan **Move Tools (V)** bentuk lay out seperti gambar di bawah



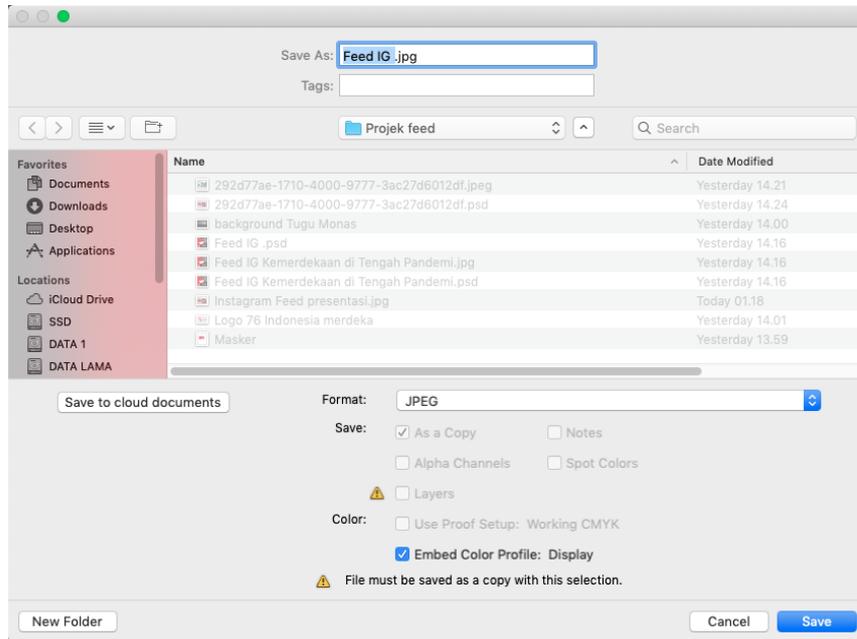
9) Ketikkan teks menggunakan **Horizontal Type Tool (T)**

- LINDUNGI DIRI
- UNTUK INDONESIA
- MERDEKA
- Memakai Masker, Menjaga Jarak, Mencuci Tangan

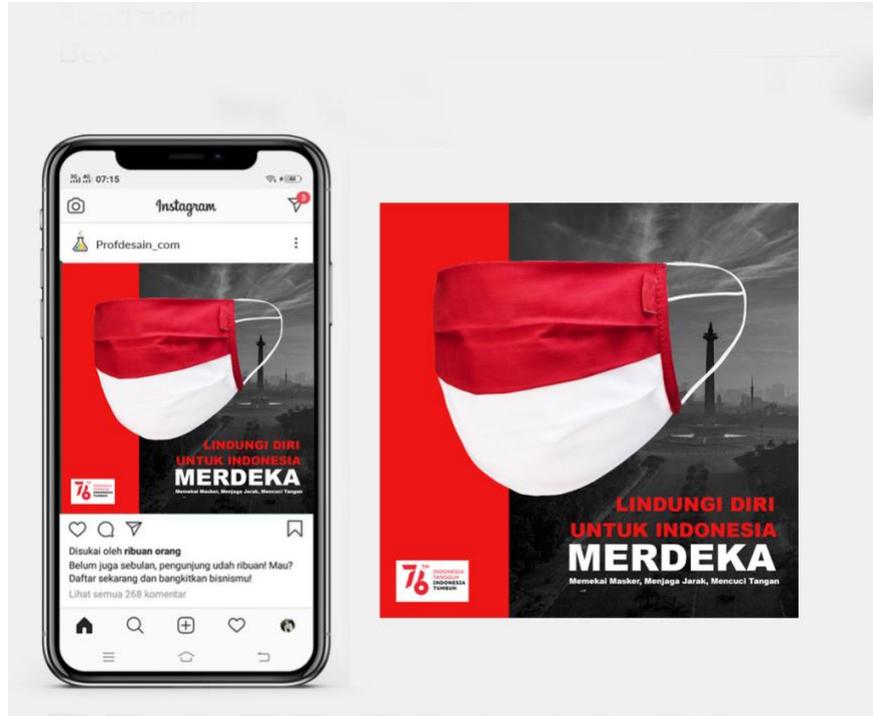
Menggunakan font **ARIAL BLACK** komposisikan seperti gambar di bawah



- 10) Kemudian simpan menjadi file *JPEG dengan cara Klik menu **File – Save As ganti format menjadi *JPEG**. simpan di dalam folder kalian masing-masing kemudian klik Save



- 11) Unggah hasil pekerjaan kalian ke Instagram masing-masing. Pengumpulan unggah link Instagram di LMS Smk Negeri 1 Klaten.



Bila kalian belum jelas bisa melihat video proses pembuatan *feed instagram* di atas di link yang sudah di sediakan di LMS

Rangkuman

1. Tempat atau kotak yang berisi berbagai piranti atau tool untuk memanipulasi dan menyunting sebuah tampilan ini dinamakan dengan Toolbox.
2. Macam-macam tools pada Adobe Photoshop antara lain : Move Tool, Marque tool, Lasso tool, Quick selection and Magic wand tool, Cropping and slice tool, Eyedropper tool, Brush and Patch tool, Brush tool, Clone Stamp tool, History brush tool, Eraser tool, Gradient tool, Blur tool, Dodge, Burn and Sponge tool, Pen tool, Shape tool, Path selection tool, Shape tool, Hand and rotate view tool, Shape tool, Hand and Rotate view tool, Zoom tool, Set foreground and background, Quick mask mode dan Screen mode

Daftar Pustaka

Mulyadi, Rida. 2018. Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia. Jakarta :
Penerbit Yudhistira

<https://belajar-dotcom.blogspot.com/2016/06/fungsi-fungsi-tool-pada-photoshop.html>

<http://oyannasution.blogspot.com/2016/10/fungsi-tools-pada-photoshop-cs6.html>

<http://www.pexels.com>

Lampiran 2
Media Pembelajaran

Media Pembelajaran

Sekolah : SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester : XI / 5
Materi Pokok : Penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
Alokasi Waktu : 45 menit (1x Pertemuan)

Kompetensi Inti :

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Kompetensi Pengetahuan 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7.1 Mengoperasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap 4.7.2 Membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap 4.7.3 Menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK dengan model PjBL Peserta didik menunjukkan kekaguman terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dan menunjukkan perilaku ilmiah : rasa ingin tahu, jujur, teliti, cermat dan tekun dalam aktivitas pembelajaran. Berikut tujuan pembelajarannya :

1. Peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.
2. Peserta didik diharapkan mampu membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.

3. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.

Media Pembelajaran Power Point



Dst..

Media Pembelajaran Video

Link Video tutorial di Upload di LMS



Penutup

Media pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami gambar dan teks berbasis bitmap

LAMPIRAN 3

Penilaian Sikap



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KIATEN**

Jln. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22, Klaten Utara / Tel./Fax (0272) 321266 Klaten 57432
Web : /www.smkn1klaten.sch.id E-mail : mkn1klaten@smkn1klaten.sch.id

Lembar Penilaian Sikap Sosial

Kelas : XI/3
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Materi Pokok : Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Bitmap

No	Nama	Aspek Pengamatan														Perolehan	Keterangan		
		Semangat		Jujur		Disiplin		Kreatif		Mandiri		Berfikir kritis		Teliti				Santun	
		ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak			ya	tidak
x	XXX	v		v		v		v		v		v		v		v		8	SB
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
dst																			

Kategori nilai sikap:

Sangat baik (SB) : apabila melakukan lebih dari 3 sikap

Baik (B) : apabila melakukan 3 sikap

Cukup (C) : apabila melakukan kurang dari 3 sikap

LAMPIRAN 4

LKPD 1 Kisi-kisi soal LKPD

KD	Tujuan pembelajaran	Indikator soal	Level soal
Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="467 329 903 629">1. Peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan software penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.<li data-bbox="467 640 903 1055">2. Peserta didik diharapkan mampu membuat penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar. (Bisa menggunakan aplikasi smartphone)<li data-bbox="467 1066 903 1402">3. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi adobe phothoshop setelah menggali informasi secara offline dan online, berdiskusi dan bekerjasama dengan benar.	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="927 329 1222 495">1. Menggali ide serta mengembangkan ide penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap<li data-bbox="927 528 1222 694">2. Menunjukkan kinerja pada proses penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap<li data-bbox="927 728 1222 893">3. Menghasilkan karya penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	P5

Instrumen Penilaian Keterampilan Karya (Produk)

Teknik Penilaian : Tes hasil karya penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap
 Bentuk Instrumen : Lembar penilaian
 Instrumen : Membuat karya Feed Instagram dengan penggabungan gambar dan teks dengan aplikasi adobe photoshop.

No.	Aspek Penilaian	Keterangan (Indikator Penilaian)		Skor
1	Ide/Gagasan	3	Ide sesuai dengan tema yang ditentukan	30
		2	Ide kurang sesuai tema yang ditentukan	20
		1	Ide tidak dengan tema yang ditentukan	10
2	Komposisi	3	Komposisi objek menarik dan estetik	40
		2	Komposisi objek kurang menarik dan estetik	30
		1	Komposisi objek tidak menarik dan estetik	20
3	Teknik	3	Teknik benar sesuai dengan fungsi tools	30
		2	Teknik kurang sesuai dengan fungsi tools	20
		1	Teknik tidak sesuai dengan fungsi tools	10
		Total skor tertinggi (30+40+30)		100

Nilai = jumlah skor

Instrumen Penilaian penyajian karya

Teknik Penilaian : Tes hasil karya penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap
 Bentuk Instrumen : Lembar penilaian
 Instrumen : Video presentasi

No.	Aspek Penilaian	Keterangan (Indikator Penilaian)		Skor
1	Paparan Konsep	3	Paparan sesuai dengan konsep desain	30
		2	Paparan kurang sesuai dengan konsep desain	20
		1	Paparan tidak sesuai dengan konsep desain	10
2	Paparan Proses Berkarya	3	Paparan proses berkarya detail dan sistematis	40
		2	Paparan proses berkarya kurang detail dan sistematis	30
		1	Paparan proses berkarya tidak detail dan sistematis	20
3	Teknik Presentasi	3	Teknik presentasi menarik, jelas, mudah di mengerti	30
		2	Teknik presentasi kurang menarik, jelas, mudah di mengerti	20
		1	Teknik presentasi tidak menarik, jelas, mudah di mengerti	10
		Total skor tertinggi (30+40+30)		100

Nilai = jumlah skor

Lampiran 5



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KIATEN
Jln. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22, Klaten Utara / Tel./Fax (0272) 321266 Klaten 57432
Web : /www.smkn1klaten.sch.id E-mail : mkn1klaten@smkn1klaten.sch.id

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Kinerja Praktik

Pada LKPD ini, peserta didik diminta dan diharapkan mampu untuk merancang, membuat dan menghasilkan penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap dengan membuat Feed Instagram.

Kegiatan Kinerja Praktik :

Setelah kalian mendapatkan penjelasan, pemahaman penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap, pemahaman tools Adobe Photoshop dan pernah membuat Instagram feed, sekarang coba buatlah konten untuk Feed Instagram dengan ketentuan:

- Tema : Merdeka di Tengah Pandemi
- Tagline : “Indonesia Berjuang Melawan Corona” (Boleh mengganti tagline)
- Ukuran : 1080x 1080 pixel
- Asset menggunakan dokumen pribadi/ mencari di penyedia stock yang free lisensi
- Kerjakan dengan software Adobe Photoshop
- Upload hasil praktik ke Instagram masing-masing, share link di LMS
- Waktu pengerjaan : 60 menit
- Siswa membuat presentasi hasil karya praktik (Konsep, Proses Pengerjaan)
- Kriteria penilaian : Ide/Gagasan, Komposisi dan Teknik
- Kerjakan dengan cermat dan penuh ide kreatif

Klaten, Agustus 2021

Erwan Friyanto, SST

NIP: -

Lembar Penilaian Produk

Kelas : XI/3
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Materi Pokok : Penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap

No	Nama	Aspek penilaian									Perolehan nilai
		Ide			Komposisi			Teknik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
x	xxx			v			v			v	100
1											
2											
3											
4											
5											
dst											

Instrumen Penilaian Penyajian Hasil Karya (Presentasi) :

Kelas : XI/3
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Materi Pokok : Penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap

No	Nama	Aspek penilaian									Perolehan nilai
		Kesesuaian Konsep			Paparan Proses berkarya			Teknik Presentasi			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
x	xxx			v			v			v	100
1											
2											
3											
4											
5											
dst											

Nilai Total : (70% penilaian Produk) + (30% penilaian Presentasi)

Ket.

Nilai 85 – 100 : Predikat A

Nilai 78 – 84 : Predikat B

Nilai 66 – 77 : Predikat C

Nilai 50 – 65 : Predikat D

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Jika peserta didik mendapatkan nilai kurang dari ide, proses dan hasil hanya mendapatkan point 1, 1 dan 1 akan diikutkan dalam program remedial yang dimana waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kegiatan KBM di sekolah.

Kompetensi Dasar	Rencana Remidi	Rencana Pengayaan	Kegiatan Kinerja
Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	Mengadakan pembelajaran tambahan	Mengulang materi materi yang tidak dipahami	Membuat penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap dengan penerapan di feed instagram yang sama dengan kegiatan kinerja praktik awal