

LKPPD

Desain Grafis Percetakan

KELAS X1 SEMESTER 1

A. Pertemuan 1

Materi Nirmana

Penulis :

Gaman Mustaqim, S.Kom

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
PERTEMUAN KE 1 Kegiatan Belajar 1**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Cikulur
Mata Pelajaran : Desain grafis percetakan
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / I
Tahun Pelajaran : 2023-2024
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
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, 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.	3.1. Menerapkan Nirmana 3.2. Menerapkan tipografi sesuai media 3.3. Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi 3.4. Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif. 3.5. Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Siswa mampu Menjelaskan pengertian Nirmana
- Siswa mampu Menjelaskan pengertian garis, bidang, gempal dan texture

B. Materi

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya. 1. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. 2. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. 3. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. 4. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman. Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya. Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain. 1. Ruang Kosong (White Space) Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan. 2. Kejelasan (Clarity) Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas.

C. Penguatan materi

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengertian dari Nirman, kamu dapat mencari sumber referensi lain dari internet.

Nirmana atau dikenal juga dengan Rupa dasar memberikan sikap dan pengetahuan dasar bagaimana seseorang mampu menghasilkan sebuah kebaruan dalam bentuk karya.

D. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran 1 dan kegiatan pembelajaran 2 ini adalah :

1. Bahan Ajar
2. Smartphone / Laptop / PC (Komputer)
3. Internet, Artikel / Blog, Video Pembelajaran

E. PROSEDUR KERJA Mengamati/observasi

Buatlah kelompok dengan anggota 2 orang / teman sebangku, Amatilah dengan cermat perbedaan garis, bidang, Gempal, texture dan warna.

Menanya

Bertanyalah kepada gurumu mengenai hal-hal sebagai berikut :

- pengertian Nirmana
- Perbedaan garis dan bidang

Buatlah kesimpulan tentang Nirmana

Mengkomunikasikan

Presentasikanlah hasil kerja kelompokmu didepan kelas dengan penuh rasa percaya diri,tentang nirmana .

F. SOAL PENGUATAN

1. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan Nirmana?

.....

.....

2. Jelaskan pengertian garis ?

.....

.....

3. Jelaskan pengertian bidang!

.....

.....

4. Jelaskan pengertian texture?

.....

.....

5. Gambarkan contoh sebuah garis dan bidang ?

.....

.....

Penilaian diri

Nama :
Nama-nama anggota kelompok :
Kegiatan kelompok :

Isilah pernyataan berikut dengan jujur. Untuk No. 1 s.d. 4, isilah dengan cara melingkari jawaban dibawah pertanyaan.

1. Selama diskusi saya mengusulkan ide kepada kelompok untuk didiskusikan.
4 : Selalu 3 : Sering 2 : Kadang-kadang 1 : Tidak pernah
2. Ketika kami berdiskusi, tiap orang diberi kesempatan mengusulkan sesuatu.
4 : Selalu 3 : Sering 2 : Kadang-kadang 1 : Tidak pernah
3. Semua anggota kelompok kami melakukan sesuatu selama kegiatan.
4 : Selalu 3 : Sering 2 : Kadang-kadang 1 : Tidak pernah
4. Tiap orang sibuk dengan yang dilakukannya dalam kelompok saya.
4 : Selalu 3 : Sering 2 : Kadang-kadang 1 : Tidak pernah
5. Selama kerja kelompok, saya....
 - Mendengarkan orang lain
 - Mengajukan pertanyaan
 - Mengorganisasi ide-ide saya
 - Mengorganisasi kelompok
 - Mengacaukan kegiatan
 - Melamun