

**LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Jl. AM. Sangaji No.47 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 513490 Yogyakarta

E-Mail : info@smk2-yk.sch.id Website : <http://www.smk2-yk.sch.id>

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan

Semester Khusus Tahun Akademik 2014/2015



Oleh:

EPY KHOIRUNNINGSIH

NIM 11520241024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

LEMBAR PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini telah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Yogyakarta.

Nama : Epy Khoirunningsih
NIM : 11520241024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas/Universitas : Teknik/Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta dari tanggal 1 Juli 2014 - 17 September 2014, hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, September 2014

Menyetujui,

Dosen Pembimbing PPL

Guru Pembimbing

MUHAMMAD MUNIR, M.Pd
NIP 19630512 198901 1 001

ENDHY PITOYO, S. ST
NIP 19820523 201001 1 013

Mengetahui,

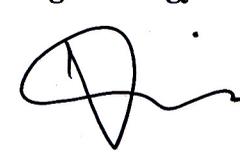
Kepala Sekolah

Koordinator KKN-PPL 2014

SMK Negeri 2 Yogyakarta

SMK Negeri 2 Yogyakarta


Drs. KARYOTO, M.T, M.Pd
NIP 19641214 199003 1 007


Drs. M. KHARIS
NIP 19640803 198803 1 012

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kegiatan PPL Tahun 2014 dan menulis laporan hasil Kegiatan PPL Individu yang bertempat di SMK Negeri 2 Yogyakarta. Penyusunan laporan Kegiatan PPL Individu ini dimaksudkan sebagai bukti tanggung jawab penulis atas pelaksanaan Kegiatan PPL yang telah dilakukan dan juga merupakan salah satu persyaratan kelulusan dalam menempuh mata kuliah PPL.

Adapun tujuan dari PPL ini adalah memberikan pengalaman dan pengetahuan lapangan sebagai bekal mahasiswa agar menjadi calon tenaga pendidik yang profesional. Dengan adanya Kegiatan PPL ini diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan dan menerapkan di lingkungan masyarakat sekolah. Mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilan selama di lingkungan masyarakat sekolah dan memperoleh wawasan bila nantinya bekerja sebagai Tenaga Pendidik.

Dalam penyusunan laporan Kegiatan PPL ini tentu tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, hidayah, dan inayahnya sehingga penulis mampu melaksanakan KKN-PPL dengan lancar.
2. Dr. Rochmat Wahab, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Drs. Paryoto, M.T, M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama pelaksanaan KKN-PPL.
4. Drs. M.. Kharis selaku koordinator KKN-PPL SMK Negeri 2 Yogyakarta.
5. Muhammad Munir, M. Pd selaku Dosen Pembimbing PPL yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama pelaksanaan PPL.
6. Endhy Pitoyo, S. ST selaku Guru Pembimbing mata pelajaran Pengolahan Citra Digital di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan pada saat pelaksanaan PPL sampai terselesaikannya laporan ini.

7. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMP), yang telah menyelenggarakan PPL di semester khusus tahun 2014.
8. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik materil maupun spiritual.
9. Segenap Guru, Karyawan, dan Staff SMK Negeri 2 Yogyakarta atas kerjasamanya selama pelaksanaan KKN-PPL.
10. Rekan-rekan mahasiswa PPL SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan program PPL.
11. Siswa-siswi SMK Negeri 2 Yogyakarta khususnya jurusan Multimedia baik kelas XI maupun XII yang telah membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.
12. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Program PPL sampai penyusunan laporan Kegiatan PPL ini selesai.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Kegiatan PPL Individu ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran senantiasa penulis harapkan untuk perbaikan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat pada diri penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, September 2014

Epy Khoirunningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisa Situasi	2
1. Kondisi Fisik Sekolah	3
2. Kondisi Non Fisik Sekolah	4
3. Potensi Siswa	5
4. Potensi Guru dan Karyawan SMK Negeri 2 Yogyakarta	6
5. Fasilitas KBM dan Media	7
6. Kegiatan Akademis	9
7. Kegiatan Kesiswaan	9
8. Administrasi Sekolah	10
9. Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	10
10. Tempat Ibadah	10
B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	10
1. Observasi Kelas	11
2. Konsultasi Persiapan Mengajar	11
3. Pembuatan Perangkat Pengajaran	11
4. Konsultasi Pembuatan Perangkat Pengajaran	11
5. Pelaksanaan Praktik Mengajar	11
6. Konsultasi Pelaksanaan Mengajar	12
7. Evaluasi	12
8. Penyusunan Laporan PPL	12
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	13
A. Persiapan	13

1. <i>Microteaching</i>	13
2. Pembekalan PPL	13
3. Observasi Pembelajaran	14
4. Pembuatan Administrasi Guru	15
5. Konsultasi Dosen Pembimbing PPL	15
6. Konsultasi Guru Pembimbing	16
B. Pelaksanaan PPL	16
1. Praktik Mengajar	16
2. Pemilihan Metode dan Media Pembelajaran	21
3. Evaluasi Pembelajaran	21
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	22
1. Hambatan dalam Pembuatan Administrasi Guru	22
2. Hambatan dalam Penyiapan Materi Pelajaran	22
3. Hambatan dari Siswa	23
4. Hambatan dari Sekolah	23
BAB III PENUTUP	26
A. Kesimpulan	26
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL Kelas XI MM 1	18
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL Kelas XI MM 2	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi Pembelajaran

Lampiran 2. Matriks Pelaksanaan PPL

Lampiran 3. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL

Lampiran 4. Administrasi Guru

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan PPL

ABSTRAK
LAPORAN KEGIATAN PPL
DI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Oleh:
Epy Khoirunningsih
NIM 11520241024

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan perpaduan kegiatan yang bertujuan mengembangkan potensi mahasiswa sebagai calon pendidik dan tenaga kependidikan. Penempatan mahasiswa di lokasi PPL diharapkan mampu memotivasi mahasiswa dan sekolah dalam usaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya dan mengenal situasi ketika nantinya mahasiswa terjun dalam dunia kerja yang nyata. Kegiatan PPL dilaksanakan pada periode Juli hingga September 2014. Mahasiswa praktikan memperoleh tugas melaksanakan praktik mengajar di dalam kelas dengan guru memberikan kebebasan penuh kepada praktikan (mahasiswa) untuk mengelola kelas, tentunya dengan tanggung jawab penuh.

Pelaksanaan Kegiatan PPL merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar sebagai sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Visi dari PPL adalah wahana pembentukan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Sedangkan untuk menjadi guru yang baik tidak hanya cukup dapat mengajar dan mendidik saja, namun guru yang baik harus juga dapat peka terhadap lingkungan sekitar dimana ia berpijak. Karena ujung tombak dari setiap profesi ialah tetap akan selalu berhubungan dengan masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu sebagai calon pendidik yang baik kita tidak hanya dituntut untuk bisa mengajar dan mendidik dalam hal akademis saja namun juga dituntut memiliki personalia yang baik dalam kehidupan masyarakat sehingga Indonesia dapat menjadi negara yang cendikia, mandiri, dan bernurani.

Terlaksananya kegiatan PPL ini tentunya banyak memberikan pengalaman kepada mahasiswa praktikan, sehingga mahasiswa diharapkan dapat memetik hikmah dan menambah wawasan akan dunia kerja yang akan ditempuh. Dengan hal tersebut tentunya mahasiswa akan lebih tangguh dan mampu bersaing dengan kualitas terbaik

Kata kunci: Praktik Pengalaman Lapangan, Guru, Mahasiswa

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu lembaga Perguruan Tinggi Negeri yang bertujuan mendidik (menyiapkan) tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional. Salah satu usaha nyata dalam menyiapkan tenaga pendidik yang profesional yaitu dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah mata kuliah wajib yang diwujudkan dalam bentuk pendidikan dengan cara memberikan pelatihan dan pengalaman mengajar secara langsung di lapangan, khususnya di lembaga pendidikan sehingga mahasiswa calon guru dapat mempunyai bekal dalam mengajar dan terlatih dalam mengidentifikasi permasalahan di lapangan serta belajar bagaimana cara mengatasinya. PPL sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga pendidik yang profesional memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari, mengenal, dan menghayati permasalahan yang ada di lembaga kependidikan, baik terkait dengan proses pembelajaran, maupun manajerial kelembagaan.

Beberapa dimensi persyaratan sebagai seorang guru, tidak hanya menguasai materi dan ketrampilan mengajar saja, akan tetapi juga sikap dan kepribadian yang luhur perlu dimiliki oleh seorang guru. Hal ini sesuai dengan teori tiga dimensi kompetensi guru yang mencakup, sifat-sifat kepribadian yang luhur, penguasaan bidang studi dan ketrampilan mengajar. Dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini, mahasiswa diterjunkan ke sekolah atau lembaga dalam jangka waktu tertentu secara bertahap dan berkesinambungan untuk dapat mengenal, mengamati dan mempraktikkan semua kompetensi yang diperlukan bagi seorang guru atau tenaga pendidik. Bekal pengalaman yang telah diperoleh diharapkan dapat dipakai sebagai modal untuk mengembangkan diri sebagai calon guru atau tenaga pendidik yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga akademis (profesionalisme pendidik).

Lokasi kegiatan PPL adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Salah satunya dilaksanakan di SMK

Negeri 2 Yogyakarta. SMK Negeri 2 Yogyakarta dipilih sebagai lokasi kegiatan PPL berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran dan materi kegiatan yang dipraktikkan di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa.

A. Analisis Situasi

SMK Negeri 2 Yogyakarta beralamat di di Jalan A.M. Sangaji No. 47 Jetis, Kota Yogyakarta. Di wilayah Jetis terdapat beberapa institusi pendidikan atau sekolah-sekolah yang didirikan antara lain yaitu SMK Negeri 3 Yogyakarta, SMA Negeri 11 Yogyakarta, SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, SMP Negeri 6 Yogyakarta, SD Jetis 1 dan 2 Yogyakarta, serta sekolah yang didirikan oleh Taman Siswa.

Dibangun pada tahun 1919 pada masa penjajahan Belanda dan menjadi Sekolah Teknik Menengah pertama di Indonesia pada tahun 1951, SMK Negeri 2 Yogyakarta selalu mengembangkan baik secara sarana maupun prasarana sekolah agar terwujud kegiatan belajar dan mengajar sesuai dengan standar Internasional sehingga mampu bersaing dengan SMK yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta maupun Nasional.

Visi SMK Negeri 2 Yogyakarta :

Menjadi lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan yang kompetitif dan berwawasan lingkungan yang menghasilkan tamatan profesional, mampu berwirausaha, beriman dan bertaqwa.

Misi SMK Negeri 2 Yogyakarta :

- Melaksanakan sistem manajemen mutu (SMM) berbasis ICT dan berkelanjutan.
- Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang memenuhi kualifikasi dan kompetensi standar.
- Meningkatkan fasilitas dan lingkungan belajar yang nyaman memenuhi standar kualitas dan kuantitas.
- Mengembangkan kurikulum, metodologi pembelajaran dan system penilaian berbasis kompetensi.

- Menyelenggarakan pembelajaran sistem CBT (Competency-Based Training) dan PBE (Production-Based Education) menggunakan bilingual dengan pendekatan ICT.
- Membangun kemitraan dengan lembaga yang relevan baik dalam maupun luar negeri.
- Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler agar siswa mampu mengembangkan kecakapan hidup (life skill) dan berakhlak mulia.

Pelaksanaan PPL berfungsi sebagai penyiapan guna menghasilkan tenaga pendidik yang mempunyai kompetensi yang sesuai harapan sekolah dan lembaga kependidikan yang menghasilkannya. Kegiatan PPL ini dirancang sebagai latihan berkomunikasi, bersosialisasi, mental, kerjasama dan yang paling utama adalah latihan sebagai tenaga pendidik di masa depan.

Analisis situasi dibutuhkan untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik yang terjadi di SMK Negeri 2 Yogyakarta sebelum melaksanakan kegiatan PPL. Tujuan analisis situasi ini adalah menggali potensi dan kendala yang ada secara obyektif dan real sebagai bahan acuan untuk merumuskan program kegiatan. Adapun hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 2 Yogyakarta ini memiliki luas tanah 37.905 m². tanah tersebut merupakan tanah kasultanan yang bersifat permanen. Bangunan yang didirikan di tanah tersebut seluas 10.912,75 m² yang terdiri dari :

- a. Ruang teori sebanyak 30 ruangan dengan luas 1818,70 m².
- b. Ruang gambar sebanyak 11 ruangan dengan luas 1373 m².
- c. Ruang laboratorium sebanyak 5 ruangan dengan luas 576 m².
- d. Ruang praktik bengkel sebanyak 18 ruangan dengan luas 1.487 m².
- e. Ruang kepala sekolah dengan luas 140 m².
- f. Ruang kantor sebanyak 6 ruangan dengan luas 298 m².
- g. Ruang BP dengan luas 84 m².
- h. Ruang perpustakaan dengan luas 212 m².
- i. Ruang guru dengan luas 102 m².
- j. Ruang UKS dengan luas 102 m².

- k. Ruang ibadah dengan luas 256 m².
- l. Ruang OSIS dengan luas 76 m².
- m. Ruang koperasi sebanyak 2 ruangan dengan luas 48 m².
- n. Ruang kantin dengan luas 27 m².
- o. Kamar mandi/WC sebanyak 10 dengan luas 240 m².
- p. Gudang dengan luas 399 m².
- q. Ruang pertemuan/aula dengan luas 454,50 m².
- r. Lapangan olahraga dengan luas 13.851,25 m².
- s. Kebun sekolah dengan luas 2.229 m².
- t. Halaman sekolah dengan luas 1972 m².

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

a. Kondisi Umum SMK Negeri 2 Yogyakarta

Secara umum kondisi SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki lokasi sekolah cukup strategis dan kondusif sebagai tempat belajar. Jalan menuju ke sekolah cukup ramai dikarenakan SMK Negeri 2 Yogyakarta berada pada kawasan perkantoran dan sekolah-sekolah tetapi juga cukup kondusif sebagai tempat belajar. Fasilitas penunjang cukup lengkap. Adanya perawatan yang saat ini semakin baik menjadikan KBM dapat berjalan lancar sehingga siswa merasa nyaman untuk mengikuti program KBM di sekolah.

b. Kondisi Kedisiplinan di SMK Negeri 2 Yogyakarta

Hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Negeri 2 Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Masuk sekolah/ jam efektif dimulai pukul 06.45 WIB dengan berdoa dan menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama dipimpin dari pusat. Dan setiap jurusan menyelenggarakan KBM dengan sistem blok maka terdapat penyesuaian terhadap jam masuk dan jam pulang sekolah.
- 2) Kedisiplinan siswa masih perlu ditingkatkan ada sebagian kecil siswa yang masih terlambat masuk sekolah dan tidak rapi dalam berpenampilan sebagai siswa yang tertib.

3) Personalia Sekolah

Kepala sekolah dibantu oleh beberapa wakil kepala sekolah per bidang yang dibawahinya. Staf TU, Kepala Koordinator Program, Kepala Bursa Tenaga Kerja, Praktik Kerja Industri dan dengan masing-masing jurusan yang dipimpin oleh satu kepala jurusan.

4) Lingkungan

Sekolah berada dikawasan perkantoran dan sekolah-sekolah dengan tingkat kebersihan dan tingkat keamanan yang cukup baik.

5) Fasilitas Olah Raga

Kelebihan sekolah ini juga memiliki lapangan dan alat olahraga yang cukup lengkap seperti lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan badminton (di dalam auditorium) dan lapangan volley.

6) Kegiatan kesiswaan

Program kesiswaan di SMK Negeri 2 Yogyakarta berjalan cukup baik. Masing-masing organisasi telah memiliki ruang tersendiri antara lain: OSIS, pramuka, pecinta alam, pleton inti, KSR dan kegiatan kerohanian.

3. Potensi Siswa

Jumlah siswa SMK Negeri 2 Yogyakarta secara keseluruhan ± 2070 siswa. Sesuai dengan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu menghasilkan tenaga kerja yang handal dan profesional, siap kerja dengan memiliki keterampilan dan kemampuan intelektual yang tinggi, sehingga mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi yang ada.

Adanya pelatihan dan penyuluhan bagi siswa merupakan salah satu cara untuk menambah cakrawala pengetahuan dan mendukung penggalian potensi, serta mendorong munculnya kreativitas dari siswa SMK Negeri 2 Yogyakarta.

SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki empat bidang keahlian dengan sembilan program keahlian dalam tiap tingkatan kelas.

- a. Bidang Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika, dengan Program Studi Keahlian Teknik Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan

- b. Bidang Studi Keahlian Teknik Mesin, dengan Program Studi Keahlian Teknik Pemesinan dan Teknik Kendaraan Ringan.
- c. Bidang Studi Keahlian Teknik Bangunan, dengan Program Studi Keahlian Teknik Gambar Bangunan, Teknik Konstruksi Batu dan Beton dan Teknik Survei dan Pemetaan.
- d. Bidang Studi Keahlian Teknik Elektro, dengan Program Studi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik dan Teknik Audio Video.

4. Potensi Guru dan Karyawan SMK Negeri 2 Yogyakarta

Jumlah guru di SMK Negeri 2 Yogyakarta dan BLPT terdapat ± 193 guru dengan masing-masing guru mengampu sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Guru yang mengampu mata diklat rata-rata berlatar pendidikan Sarjana (S1), sedangkan untuk karyawan rata-rata lulusan SMA. Selain itu terdapat beberapa guru yang sedang menempuh pendidikan S2, dan guru senior di bidangnya. Sedangkan jumlah karyawan di SMK Negeri 2 Yogyakarta ± 74 karyawan. Dimana untuk guru dan karyawan rata-rata telah mempunyai diklat komputer temporer dan bahasa Inggris.

Selain peningkatan fasilitas peralatan dan gedung, yang tidak kalah pentingnya adalah peningkatan SDM, baik guru maupun karyawan. Peningkatan SDM dilakukan dengan upaya-upaya berikut.

- a. Mengirim guru maupun karyawan pada pelatihan-pelatihan di P4TK, Dinas Pendidikan maupun lembaga pelatihan guna meningkatkan kompetensi.
- b. Mengirim staff kepala sekolah dalam pelatihan manajemen untuk meningkatkan kualitas pengelolaan sekolah.
- c. Mengirim staff kepala sekolah dan guru dalam pelatihan bahasa Inggris.
- d. Mengadakan pelatihan-pelatihan bahasa Inggris, ketrampilan komputer maupun kompetensi kejuruan untuk guru dan karyawan.
- e. Mengirim guru di perusahaan-perusahaan untuk melaksanakan *On the Job Training (OJT)*.

- f. Mengirim guru maupun karyawan pada seminar, loka karya, studi banding dan kunjungan industri guna menambah wawasan serta meningkatkan kinerja.
- g. Memberi kesempatan kepada guru maupun karyawan yang ingin meningkatkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

5. Fasilitas KBM dan Media :

Sarana pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 2 Yogyakarta cukup mendukung bagi tercapainya proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan adanya ruang teori dan ruang praktik yang terpisah serta adanya ruang teori di dalam bengkel (untuk teori pelajaran praktik). Berikut ini sarana yang terdapat di SMK Negeri 2 Yogyakarta meliputi :

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang ada diantaranya adalah *white board*, *black board*, kapur, spidol, *OHP*, *LCD*, modul, komputer, *job sheet* dan alat-alat peraga lainnya.

b. Laboratorium/bengkel

Setiap masing-masing program keahlian di SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki laboratorium dan bengkel atau yang disebut juga dengan laboratorium Jurusan, selain itu juga terdapat laboratorium Bahasa, laboratorium Komputer, laboratorium SAS (Perpustakaan dan akses data), laboratorium Kisika dan laboratorium Kimia.

c. Lapangan olahraga dan auditorium.

d. Ruang bimbingan dan konseling

Bimbingan konseling yang ditujukan kepada siswa yang mempunyai masalah dengan kegiatan belajarnya.

e. Perpustakaan

Ruangan perpustakaan ini merupakan gedung baru yang tepatnya berada di lantai 2. Di dalam perpustakaan terdapat buku-buku diantaranya adalah buku paket, buku umum, koran, dan majalah. Koleksi buku-buku yang dimiliki antara lain ensiclopedia, kamus, fiksi, bahasa, sosial, teknik, ilmu sosial, filsafat, teknik keterampilan, dan karya umum. Juga terdapat poster-poster motivasi membaca, lemari katalog, penitipan

tas, meja dan kursi untuk membaca, satu set peralatan komputer, TV, satu set meja petugas perpustakaan, dan data statistik kegiatan perpustakaan SMK Negeri 2 Yogyakarta.

f. Kelas teori dan gambar.

Sesuai dengan tuntutan yang harus dipenuhi oleh Sekolah Bertaraf Internasional agar tamatan memiliki daya saing tingkat nasional maupun internasional, maka fasilitas pembelajaran dikembangkan secara bertahap sebagai implementasi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Dibawah ini merupakan langkah-langkah yang telah dilakukan :

- 1) Menyediakan fasilitas hotspot di beberapa tempat sehingga guru dan siswa dapat mengakses internet secara gratis.
- 2) Melengkapi ruang kelas dengan PC, *viewer*, dan *wall screen* sebagai perangkat berbasis ICT dalam pembelajaran.
- 3) Menyediakan ruang *Self Access Study* (SAS) yang merupakan *digital library* (perpustakaan digital), guna pembelajaran mandiri menggunakan internet. Materi pembelajaran yang telah dibuat guru disimpan pada server dan dapat diakses oleh pengguna *digital library*. Materi pelajaran disajikan dalam bahasa Indonesia dan sebagian menggunakan bahasa Inggris.
- 4) Menambah jam pelajaran Matematika, bahasa Inggris, dan Fisika guna menambah bekal pengetahuan bila ingin meneruskan kuliah serta untuk meningkatkan potensi bersaing di tingkat Internasional.
- 5) Mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris, Físika dan Kimia dengan laboratorium Bahasa dan laboratorium IPA.
- 6) Materi pelajaran diberikan oleh guru yang berkualitas dengan jenjang pendidikan S3, S2, S1, D3/Sarjana Muda, dan STM.
- 7) Memberikan kegiatan pengembangan diri berupa ketrampilan ekstrakurikuler dan kegiatan keagamaan dengan fasilitas yang memadai.
- 8) Selalu dilakukan pembenahan peralatan praktik dan laborrorium sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan ilmu dan teknologi.

- 9) Menerapkan Sistem Administrasi Manajemen Sekolah (SAMS) berbasis IT sehingga pelayanan lebih cepat dan akurat.

6. Kegiatan Akademis

SMK Negeri 2 Yogyakarta ini memiliki fasilitas ruang kelas dan ruang bengkel yang memadai dengan kegiatan belajar meliputi; kegiatan belajar mengajar kurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan kurikuler merupakan kegiatan pendidikan dan pembinaan disekolah sesuai dengan kurikulum masing-masing jurusan. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang masih memerlukan pembinaan dalam skill manajemen organisasi dan pengolaan organisasinya. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler siswa antara lain bahasa Jepang dan bahasa Inggris yang berguna sebagai pelatihan untuk siswa kelas XII dalam menghadapi tes wawancara dan tes-tes tertulis industri.

7. Kegiatan Kesiswaan

Selain materi yang berhubungan dengan kompetensi yang harus diberikan kepada siswa, siswa juga dibekali ketrampilan pengembangan diri yang diharapkan bermanfaat bagi masa depannya, melalui kegiatan ekstrakurikuler. Semua kegiatan dimaksudkan agar siswa mampu meningkatkan potensi dan bakat intelektualnya. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi :

a. Umum :

- 1) Peringatan Hari Besar Nasional dan Keagamaan.
- 2) Pengabdian Masyarakat / Bakti Sosial.
- 3) Bela Negara, PKS, PMR, Pramuka.

b. Olah Raga :

- 1) Sepak bola.
- 2) *Volley ball*.
- 3) *Basket ball*.
- 4) Pecinta alam.
- 5) *Wall climbing*.
- 6) Bela diri (Karate Sinar Putih).

- c. Seni & Budaya :
 - 1) Karawitan.
 - 2) Seni Tari.
 - 3) Teater.
 - 4) Band.
- d. Pengetahuan :
 - 1) Majalah dinding.
 - 2) Kuli Tinta (Jurnalistik).
 - 3) Kelompok Ilmiah Remaja (KIR).

8. Administrasi Sekolah

Bagian administrasi sekolah dikelola oleh bagian Tata Usaha (TU) yang membawahi berbagai bidang, diantaranya : bidang kepegawaian, keuangan, kesiswaan, perpustakaan, perlengkapan, kerumahtanggaan, pengetikan, dan persuratan.

9. Unit Kesehatan Sekolah (UKS)

Adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung berjalannya UKS antara lain 3 tempat tidur, 1 tandu kayu, 1 tandu lipat, 1 lemari obat-obatan, air minum, alat ukur badan, dan lain-lain. Di dalam UKS juga terdapat medali dan piagam penghargaan serta tropi yang telah diperoleh.

10. Tempat Ibadah

Mushola SMK Negeri 2 Yogyakarta dinamakan dengan Mushola Al-Kautsar. Berada tepat di bagian tengah lingkungan sekolah dan digunakan sebagai tempat ibadah dan tempat KBM pelajaran PAI. Fasilitas ditempat ibadah antara lain Al Quran, mukena, kipas angin, penerangan, peralatan *sound system*, jadwal sholat, kaligrafi dan ruang ROHIS dibagian selatan.

B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan PPL merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktik di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing. Kegiatan PPL dilaksanakan pada periode bulan Juli hingga September 2014 berdasarkan ketentuan yang berlaku. Rancangan

kegiatan PPL adalah suatu hasil dari perencanaan yang dibuat dengan berdasarkan waktu dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat mahasiswa melaksanakan PPL. Di bawah ini merupakan rancangan kegiatan PPL secara garis besar :

1. Observasi Kelas

Observasi kelas bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, keadaan lingkungan dan fasilitas penunjang proses pembelajaran.

2. Konsultasi Persiapan Mengajar

Konsultasi persiapan mengajar dengan guru pembimbing yang dilaksanakan secara rutin terkait kelas mengajar, waktu mengajar, silabus, dan administrasi guru yang dibutuhkan.

3. Pembuatan Perangkat Pengajaran

Pembuatan persiapan pengajaran meliputi pembuatan administrasi guru seperti pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa modul, jobsheet, dan presentasi menggunakan slide presentasi. Selain itu juga penentuan dan persiapan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Konsultasi Pembuatan Perangkat Pengajaran

Konsultasi pembuatan perangkat pengajaran dengan guru pembimbing terkait Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi, media, sumber buku, dan alat evaluasi pembelajaran yang telah dibuat sebelum pelaksanaan pengajaran di kelas.

5. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Kegiatan praktik mengajar dimulai bersamaan dengan tahun ajaran baru 2014/2015. Setiap mahasiswa bertugas untuk mengampu mata pelajaran sesuai dengan jurusan/kompetensi mengajar masing-masing. Kegiatan PPL dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara mahasiswa PPL bersama guru pembimbing hingga kegiatan PPL berakhir.

Pada umumnya kegiatan mengajar di kelas dilakukan secara terbimbing dan mandiri. Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar masih dibantu oleh guru pembimbing misalkan dalam membuka

pelajaran ataupun ketika pelajaran dimulai. Praktik mengajar mandiri yaitu praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan bidang ajar guru pembimbing masing-masing di kelas yang diampu. Namun demikian, sebelum pembelajaran atau saat pembelajaran bimbingan oleh guru pembimbing tetap dapat dilakukan.

6. Konsultasi Pelaksanaan Mengajar

Konsultasi pelaksanaan mengajar dilakukan setiap sebelum atau setelah kegiatan mengajar dilaksanakan, serta saat menemukan kendala dalam pelaksanaan praktik mengajar.

7. Evaluasi

Evaluasi mengajar dilaksanakan setelah kegiatan mengajar dilaksanakan. Dimana mahasiswa mengkonsultasikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan guru pembimbing akan memberikan evaluasi terkait kekurangan maupun kelebihan dalam praktik mengajar yang telah dilaksanakan.

8. Penyusunan Laporan PPL

Laporan ini berfungsi sebagai bahan pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan PPL. Dalam kegiatan penyusunan laporan ini, dosen pembimbing lapangan dan guru pembimbing juga dilibatkan sebagai pembimbing pembuatan laporan PPL.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Persiapan pelaksanaan kegiatan PPL mencakup kegiatan yang dilakukan mahasiswa sebelum memulai melaksanakan kegiatan PPL. Persiapan ini bertujuan agar mahasiswa memiliki bekal dalam pelaksanaan PPL di instansi sekolah dan agar proses pelaksanaan kegiatan PPL dapat berjalan dengan lancar. Adapun persiapan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut :

1. *Microteaching*

Pengajaran mikro merupakan program perkuliahan yang dilaksanakan mahasiswa sebelum melaksanakan kegiatan PPL. Program ini bersifat wajib dilaksanakan mahasiswa karena termasuk dalam mata kuliah wajib lulus dengan nilai minimal B. Program ini dilaksanakan dengan dibimbing oleh seorang dosen pembimbing, dimana mahasiswa akan diberi materi tentang bagaimana cara mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar. Praktik mengajar ini tidak langsung dilakukan dengan peserta siswa melainkan dari teman sekelompok atau *peer teaching* yang berjumlah kurang lebih 10 mahasiswa. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan dalam membuka kelas, cara berkomunikasi di dalam kelas, cara menguasai kelas, cara menyampaikan materi, cara memotivasi siswa, cara mengatur waktu dan cara menutup kelas. Keterampilan tersebut diajarkan dalam bentuk teori dan praktik mengajar teman sekelompok, sehingga nanti dalam pelaksanaan PPL mahasiswa memiliki bekal sebagai calon pendidik.

2. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL diselenggarakan oleh pihak universitas yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan bekal bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PPL dengan menghadirkan beberapa

narasumber atau pembicara. Materi yang disampaikan dalam pembekalan PPL ini antara lain mekanisme pelaksanaan PPL di sekolah maupun di lembaga, Profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan, Dinamika sekolah, Norma dan etika pendidik/tenaga kependidikan serta informasi-informasi terkait kemungkinan-kemungkinan yang akan dihadapi di sekolah.

3. Observasi Pembelajaran

Selain kegiatan pengajaran mikro yang merupakan praktik pembelajaran di meja perkuliahan, mahasiswa juga diharuskan melaksanakan kegiatan observasi pembelajaran yang dilakukan langsung di kelas. Observasi dilakukan dengan mengikuti guru pembimbing atau pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam observasi ini, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh gambaran langsung karakteristik siswa di suatu sekolah dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh seorang pendidik.

Observasi kegiatan pembelajaran di kelas ini juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek – aspek karakteristik komponen pendidikan dan norma yang berlaku di suatu instansi sekolah.

Observasi dilakukan di kelas X MM yang berjumlah 32 siswa dengan guru pembimbing selama jam pelajaran. Hal – hal yang diobservasi antara lain :

- a. Perangkat Pembelajaran
 - 1) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
 - 2) Silabus.
 - 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Proses Pembelajaran
 - 1) Membuka pelajaran.
 - 2) Penyajian materi.
 - 3) Metode pembelajaran.
 - 4) Penggunaan bahasa.
 - 5) Penggunaan waktu.

- 6) Gerak.
 - 7) Cara memotivasi siswa.
 - 8) Teknik bertanya.
 - 9) Teknik penguasaan kelas.
 - 10) Penggunaan media.
 - 11) Bentuk dan cara evaluasi.
 - 12) Menutup pelajaran.
- c. Perilaku Siswa
- 1) Perilaku siswa di dalam kelas.
 - 2) Perilaku siswa di luar kelas.

4. Pembuatan Administrasi Guru

Dalam pelaksanaan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta, mahasiswa diwajibkan membuat administrasi guru selama satu tahun agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berikut ini merupakan rincian dari administrasi guru :

- a. Sumpah/Janji Guru.
- b. Kalender Pendidikan.
- c. Perhitungan Jam Efektif.
- d. Program Tahunan.
- e. Program Semester.
- f. Silabus.
- g. Jadwal Mengajar.
- h. Agenda Kegiatan Guru.
- i. RPP satu tahun.
- j. Daftar Buku/Modul Pegangan Guru dan Siswa.
- k. Daftar Hadir Siswa.
- l. Daftar Nilai Siswa.
- m. Penilaian Ahlak.
- n. Penilaian Kepribadian.
- o. Buku Catatan Pembinaan Siswa.
- p. Laporan Prestasi Siswa.

- q. Program Kegiatan Perbaikan dan Pengayaan.
- r. Hasil Kegiatan Perbaikan dan Pengayaan.
- s. Kisi-Kisi dan Butir Soal.
- t. Analisis Butir Soal dan Hasil Evaluasi.
- u. Perhitungan Daya Serap.
- v. Pencapaian Target Kurikulum.
- w. *Jobsheet* (Khusus materi Praktik).
- x. Bank Soal.

5. Konsultasi Dosen Pembimbing PPL

Dalam persiapan dan pelaksanaan PPL, mahasiswa membutuhkan bimbingan dari dosen pembimbing PPL untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul. Selain itu dengan adanya konsultasi dengan dosen pembimbing PPL, mahasiswa memperoleh penjelasan terkait matriks PPL, laporan mingguan, laporan PPL, dan administrasi lainnya.

6. Konsultasi Guru Pembimbing

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa melakukan konsultasi dengan guru pembimbing terkait administrasi guru yang harus disusun dan kelengkapan lainnya agar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi yang tercantum. Konsultasi dengan guru pembimbing ini tidak hanya dilakukan sebelum kegiatan PPL namun juga saat pelaksanaan kegiatan PPL.

B. Pelaksanaan PPL

1. Praktik Mengajar

Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai pada tanggal 1 Juli 2014 sedangkan kegiatan belajar mengajar dimulai pada tanggal 7 Juli 2014. Mahasiswa mendapat tugas untuk mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital pada kelas XI MM 1 dan XI MM 2. Selain itu mahasiswa juga membantu mendampingi guru pembimbing dalam mata pelajaran Produktif Multimedia pada kelas XII MM2. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan Garis Besar Program Pendidikan, juga disesuaikan

dengan susunan program pendidikan dan pelatihan keahlian masing-masing. RPP yang digunakan dalam pelaksanaan mengajar ini adalah RPP sesuai dengan format kurikulum 2013.

Kegiatan pembelajaran untuk kelas XI MM 1 dan XI MM 2 masing-masing 4 jam pelajaran sedangkan untuk kelas XII MM 2 selama 6 jam pelajaran setiap minggunya. Praktik mengajar terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Praktik Mengajar Terbimbing

Tahapan mengajar yang pertama yaitu praktik mengajar terbimbing. Praktik mengajar terbimbing ini dilakukan sebelum praktik mengajar mandiri. Pada praktik mengajar terbimbing ini mahasiswa melakukan pengenalan bersama dengan guru pembimbing. Selain itu juga dilakukan pemberian motivasi dari guru pembimbing. Mahasiswa pada praktik mengajar terbimbing sudah mulai menyampaikan materi dengan didampingi guru pembimbing.

b. Praktik Mengajar Mandiri

Praktik mengajar mandiri dilaksanakan setelah praktik mengajar terbimbing, dimana dalam praktik mengajar mandiri mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengajar dari awal membuka pelajaran hingga menutup pelajaran. Selama proses pembelajaran mata pelajaran Pengolahan Citra Digital, materi teori disampaikan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan praktik oleh siswa yang didampingi dan dibimbing mahasiswa. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas meliputi tiga langkah-langkah pembelajaran yaitu:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal meliputi pembukaan, apersepsi, dan pemberian motivasi. Pembukaan ini dimulai dengan salam, berdoa bersama, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan kemudian dilakukan presensi dengan menyebutkan nama siswa satu per satu. Setelah pembukaan kemudian dilanjutkan apersepsi tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut.

Apersepsi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa mengenai materi pembelajaran pada pertemuan tersebut dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Setelah itu pemberian motivasi terkait pentingnya pengolahan citra digital dalam teknologi saat ini serta penerapannya sehingga siswa lebih bersemangat untuk mempelajarinya.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti meliputi penyampaian materi kepada siswa baik teori maupun praktik. Mahasiswa menyampaikan materi secara garis besar sesuai dengan topik pembahasan. Saat kegiatan praktik mahasiswa membimbing siswa mempraktikkan pekerjaan yang terdapat pada *jobsheet*. Mahasiswa mengecek satu per satu siswa saat praktik dan menanyakan langsung apakah siswa mengalami kesulitan atau belum paham mengenai suatu materi tersebut. Jika ada siswa yang belum paham dan mengalami kesulitan saat melakukan praktik mahasiswa membimbing dan membantu siswa tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keahaman siswa pada suatu materi. Evaluasi dapat disampaikan dengan memberikan pertanyaan yang bersifat memancing siswa untuk turut aktif dalam pembelajaran atau dengan memberikan soal-soal terkait materi yang telah dipelajari. Setelah dilakukan evaluasi, kegiatan selanjutnya adalah menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Kemudian dilanjutkan dengan doa bersama, salam, piket dan berjabat tangan.

Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan kegiatan PPL untuk mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI MM 1 :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL Kelas XI MM 1

No	Hari/Tanggal	Materi yang Diajarkan	Hasil
1	Senin, 11-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan, pemberian motivasi. - Penyampaian sumber belajar. - Tipografi. - Jenis-jenis typeface. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui sejarah tipografi. - Siswa mengetahui pengertian tipografi. - Siswa mengetahui jenis-jenis typeface.
2	Senin, 18-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi kelompok terkait jenis-jenis typeface. - Karakteristik huruf. - Elemen-elemen desain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui ciri-ciri masing-masing jenis typeface. - Siswa mengenal karakteristik huruf. - Siswa mengenal elemen-elemen dalam desain.
3	Senin, 25-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Tes formatif tipografi. - Pembahasan tes formatif. - Corel draw. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui jawaban yang benar tentang tes formatif tipografi. - Siswa mampu mengaplikasikan Corel draw.
4	Senin, 1-9-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-prinsip desain. - Pembuatan desain dengan menerapkan prinsip desain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui prinsip-prinsip desain. - Siswa mampu mengaplikasikan

			prinsip desain dalam sebuah desain.
5	Senin, 8-9-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Project logo Corel draw. - Presentasi project. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengaplikasikan tipografi dalam pembuatan logo dengan Corel draw. - Siswa mampu mempresentasikan project individu dengan elemen elemen desain yang digunakan.

Jadwal pelaksanaan kegiatan PPL untuk mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI MM 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL Kelas XI MM 2

No	Hari/Tanggal	Materi yang Diajarkan	Hasil
1	Selasa, 12-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan, pemberian motivasi. - Penyampaian sumber belajar. - Tipografi. - Jenis-jenis typeface. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui sejarah tipografi. - Siswa mengetahui pengertian tipografi. - Siswa mengetahui jenis-jenis typeface.
2	Selasa, 19-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi kelompok terkait jenis-jenis typeface. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui ciri-ciri masing-

		<ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik huruf. - Elemen-elemen desain. 	<ul style="list-style-type: none"> masing jenis typeface. - Siswa mengenal karakteristik huruf. - Siswa mengenal elemen-elemen dalam desain.
3	Selasa, 26-8-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Tes formatif tipografi. - Pembahasan tes formatif. - Corel draw. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui jawaban yang benar tentang tes formatif tipografi. - Siswa mampu mengaplikasikan Corel draw.
4	Selasa, 2-9-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-prinsip desain. - Pembuatan desain dengan menerapkan prinsip desain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui prinsip-prinsip desain. - Siswa mampu mengaplikasikan prinsip desain dalam sebuah desain.
5	Selasa, 9-9-2014	<ul style="list-style-type: none"> - Project logo Corel draw. - Presentasi project. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengaplikasikan tipografi dalam pembuatan logo dengan Corel draw. - Siswa mampu mempresentasikan project individu

			dengan elemen elemen desain yang digunakan.
--	--	--	---

2. Pemilihan Metode dan Media Pembelajaran

a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pengolahan Citra Digital adalah metode ceramah dan tanya jawab untuk penyampaian materi teori dan untuk materi praktik siswa dibimbing oleh guru mempraktikkan pekerjaan yang terdapat pada *jobsheet*. Selain itu guru juga melihat satu per satu pekerjaan siswa sehingga guru mengetahui siswa yang belum paham dan guru dapat membantu siswa tersebut. Hal ini akan memungkinkan siswa melakukan interaksi dengan guru secara aktif saat proses pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan LCD Proyektor, *white board*, *jobsheet* dan Slide Presentasi. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang ada dilakukan dengan cara mengkondisikan siswa dalam keadaan tenang dan kondusif agar memudahkan semua siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Kemudian setelah itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada saat penyampaian materi. Hal tersebut bertujuan agar semua siswa mampu memahami materi yang diajarkan.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan setiap akhir proses pembelajaran maupun saat proses pembelajaran. Tujuan evaluasi pembelajaran ini adalah untuk mengetahui taraf efisiensi metode yang digunakan oleh pendidik, mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan

dengan bahan yang baru atau diulangi, mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan, dan lain-lain.

Evaluasi dilakukan baik menggunakan tes maupun non tes. Tes yang digunakan adalah tes formatif yang diberikan setiap akhir proses pembelajaran sedangkan non tes digunakan untuk menilai aspek tingkah laku termasuk sikap, minat, dan motivasi melalui pengamatan.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Secara umum pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta berjalan dengan baik dan lancar karena dukungan dari beberapa pihak seperti dosen pembimbing PPL, guru pembimbing, dan siswa-siswi SMK Negeri 2 Yogyakarta.

Berikut ini adapun hambatan-hambatan yang muncul saat pelaksanaan kegiatan PPL beserta solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi dan mengatasinya, yaitu :

1. Hambatan dalam Pembuatan Administrasi Guru

Hambatan dalam pembuatan administrasi guru disebabkan karena mahasiswa belum memahami keperluan administrasi yang dimiliki oleh seorang guru. Pembuatan RPP, Prosem, Prota, Perhitungan Jam Efektif dan kelengkapan buku administrasi guru yang lain kurang dipahami oleh mahasiswa. Selama ini, mahasiswa hanya mengetahui metode untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran dan evaluasi pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, dalam pembuatan administrasi guru, mahasiswa mengalami hambatan dalam penyusunannya.

Solusi yang dilakukan adalah pembuatan administrasi guru dilakukan dengan melihat contoh-contoh yang telah ada dan disesuaikan dengan materi diklat yang akan diberikan. Setelah itu berkoordinasi dengan guru pembimbing dan melakukan pelaporan terhadap apa yang telah dirancang.

Setelah mengkonsultasikan dengan guru pembimbing, maka pembuatan administrasi dapat diselesaikan. Pembuatan administrasi

tersebut cukup memakan waktu karena banyaknya revisi dalam pengerjaannya. Meskipun demikian banyak ilmu yang didapat oleh mahasiswa terutama dalam pembuatan administrasi guru.

2. Hambatan dalam Penyiapan Materi Pelajaran

Permasalahan dalam menyiapkan materi pelajaran adalah mempersiapkan bahan yang sesuai tanpa adanya buku referensi yang digunakan. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan untuk membuat modul yang memuat pelajaran selama 1 tahun (semester gasal dan semester genap). Selain modul, bahan mengajar lain yang perlu disiapkan adalah slide presentasi dan *jobsheet* yang juga akan digunakan untuk periode 1 tahun. Hal tersebut cukup mempersulit mahasiswa untuk mengerjakannya.

Solusi yang dilakukan pada saat menyiapkan materi adalah materi pelajaran yang disiapkan selalu dikonsultasikan kepada guru pembimbing sehingga bahan materi yang dirancang dapat sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan. Sedangkan solusi dalam membuat *jobsheet* dan presentasi adalah dengan menyicilnya sehingga pekerjaan tidak terasa berat.

3. Hambatan dari Siswa

Saat proses belajar mengajar pada pertemuan pertama, mahasiswa tidak mendapati kendala yang berarti. Namun saat pertemuan kedua dan seterusnya, mahasiswa sedikit mengalami kesulitan dalam mengendalikan kelas. Masalah – masalah yang muncul dari siswa muncul dari diskusi siswa yang tidak berkaitan dengan materi yang disampaikan saat proses pembelajaran. Permasalahan lain yang muncul adalah dalam menangkap atau memahami akan materi yang disampaikan, terutama siswa barisan bangku belakang. Selain itu ketika materi teori terdapat siswa yang tidur di kelas.

Mengingat permasalahan tersebut, maka perlu penanganan khusus. Jika hal tersebut tidak dapat dikendalikan akan menyebabkan kesulitan dalam penyampaian materi oleh mahasiswa. Disini guru harus bisa

memahami siswanya dan harus bisa menjadi teman, orang tua serta guru itu sendiri sesuai dengan kondisi yang sedang berlangsung.

Solusi yang dilakukan untuk menangani masalah tersebut adalah memberikan atau menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Menarik dalam artian mudah untuk diikuti serta membuat media presentasi yang membuat siswa mudah untuk memahaminya sehingga penyampaian materi lebih terasa komunikatif. Sedangkan untuk siswa yang tidur di kelas ditangani dengan memberikan teguran dan peringatan secara lisan.

4. Hambatan dari Sekolah

Hambatan dari sekolah secara umum terletak pada kondisi fasilitas komputer yang digunakan oleh para siswa. Ada beberapa komputer yang mendadak *restart* dan mati ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini cukup mengganggu karena siswa harus menunggu komputer yang dibenahi oleh teknisi. Juga aplikasi pengolah citra digital yang digunakan tidak terdapat pada beberapa komputer sehingga siswa harus berpindah komputer dan mengurangi waktu praktik dari siswa itu sendiri.

Solusi dalam penanganan permasalahan tersebut adalah dengan memberi pengertian pada siswa untuk menggunakan fasilitas yang ada dengan sebaik-baiknya. Kemudian sebagai penambahan fasilitas lain, siswa harus melakukan *checking* terlebih dahulu terhadap PC yang digunakan sebelum kegiatan praktik berlangsung.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan PPL merupakan sarana bagi mahasiswa dalam menimba ilmu dan mempraktikan ilmu yang sudah diterima di kampus pada dunia pendidikan yang sebenarnya sehingga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi karier mahasiswa di dunia pendidikan di kemudian hari.
2. Melalui kegiatan PPL, mahasiswa dapat menumbuhkembangkan sikap dan kepribadian sebagai seorang pendidik, memiliki sikap dewasa dalam bertindak dan berpikir, serta disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajiban.
3. Kegiatan PPL mencakup persiapan mengajar dimana mahasiswa PPL harus melakukan observasi terlebih dahulu mengenai keadaan sekolah dan keadaan kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk membuat persiapan yang matang.
4. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran hal penting yang perlu diperhatikan adalah perencanaan waktu yang tertuang pada administrasi guru. Kelengkapan administrasi guru akan mempermudah mahasiswa PPL dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Pembuatan RPP harus dilakukan dengan matang menyesuaikan program semester dan tahunan yang telah dibuat.
6. Pemilihan metode serta media pembelajaran berpengaruh besar terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pengolahan Citra Digital adalah metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab, serta media yang digunakan berupa LCD Proyektor, *white board*, *jobsheet* dan modul pembelajaran.
7. Setiap proses pembelajaran perlu adanya evaluasi, evaluasi yang baik adalah menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pada mata pelajaran

Pengolahan Citra Digital evaluasi dilakukan dengan pemberian project logo individu dengan aplikasi pengolah citra digital.

8. Ketika proses pembelajaran berlangsung tentunya akan terjadi permasalahan-permasalahan, sebagai seorang guru harus peka terhadap permasalahan-permasalahan tersebut yang bersifat spontan dan mampu mengatasinya.
9. Konsultasi rutin dengan guru pembimbing sangat penting karena akan menunjang pelaksanaan kegiatan PPL, sehingga segala permasalahan yang menyangkut kegiatan pembelajaran dapat segera terpecahkan dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, lancar serta ilmu dapat diserap baik oleh para siswa.

B. Saran

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas maka perlu adanya masukan-masukan yang sifatnya membangun, sehingga ada pembenahan untuk kegiatan yang selanjutnya.

1. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Fasilitas yang diberikan kepada mahasiswa KKN PPL kurang mendukung dalam menjalani kegiatannya, seperti pemberian fasilitas kurang tepat waktunya (terlambat) alangkah lebih baik jika fasilitas-fasilitas tersebut diperbaiki kualitasnya sehingga kegiatan KKN-PPL dapat berjalan dengan baik, lancar, dan dipermudah dengan adanya fasilitas dari pihak Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melakukan monitoring ke setiap lokasi PPL secara rutin dan berkala untuk mengetahui kesulitan atau kendala yang dihadapi mahasiswa di lapangan.
- c. Melakukan sosialisasi lebih lanjut terkait kebijakan-kebijakan baru sehingga tidak menimbulkan simpang siur.

2. Bagi SMK Negeri 2 Yogyakarta

- a. Peningkatan koordinasi terkait mahasiswa, koordinator KKN-PPL dan guru pembimbing demi kenyamanan proses kegiatan PPL.

- b. Menjaga hubungan baik antara kedua belah pihak yaitu antara Pihak SMK N 2 Yogyakarta dengan UNY sehingga akan timbul hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Hendaknya sebelum mahasiswa praktikan melaksanakan kegiatan PPL terlebih dahulu mempersiapkan diri dalam bidang pengetahuan teori/praktek, keterampilan, mental dan moral sehingga mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan PPL dengan baik dan tanpa hambatan yang berarti.
- b. Hendaknya mahasiswa praktikan senantiasa menjaga nama baik lembaga atau almamater, khususnya nama baik diri sendiri selama melaksanakan kegiatan PPL dengan mematuhi segala tata tertib yang berlaku pada sekolah tempat pelaksanaan kegiatan PPL.
- c. Hendaknya mahasiswa PPL memanfaatkan waktu dengan seefektif dan seefisien mungkin untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengajar, serta manajemen sekolah dan manajemen pribadi secara baik dan bertanggung jawab.
- d. Mahasiswa praktikan sebaiknya memiliki jiwa untuk menerima dan memberikan masukan sehingga dapat tercipta hubungan baik antara mahasiswa dengan pihak sekolah baik itu dengan para guru, staf atau karyawan dan dengan para peserta diklat itu sendiri.
- e. Hendaknya mahasiswa PPL mempersiapkan satuan pembelajaran dan rencana pembelajaran beberapa hari sebelum praktik dilaksanakan sebagai pedoman dalam mengajar, supaya pada saat mengajar dapat menguasai materi dengan baik dan sering berkonsultasi pada guru dan dosen pembimbing. Dengan demikian proses pembelajaran akan mengalami peningkatan kualitas secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- TIM PP PPL & PKL LPPMP UNY. 2014. *Panduan PPL*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- TIM PP PPL & PKL LPPMP UNY. 2014. *Agenda PPL-KKN*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- TIM PP PPL & PKL LPPMP UNY. 2014. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN



**FORMAT OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK**

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

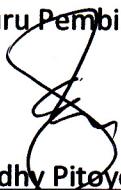
NAMA MAHASISWA : EPY KHOIRUNINGSIH PUKUL : 10.15 – 12.15
NO. MAHASISWA : 11520241024 TEMPAT PRAKTIK : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TGL. OBSERVASI : 21 FEBRUARI 2014 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTE/PTI

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Sesuai
	2. Silabus	Lengkap
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Lengkap sesuai dengan SK dan KD
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Guru mengawali membuka pelajaran dengan salam dan berdoa. Dilanjutkan dengan mengabsen para siswa kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan mereview materi sebelumnya.
	2. Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyajikan materi dengan menggunakan modul kemudian siswa mempraktikkan secara individu.• Guru mendemonstrasikan materi dan memberikan pengarahan terhadap siswa.• Guru menambahkan penjelasan untuk hal-hal yang kurang dimengerti oleh siswa.
	3. Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan praktik.
	4. Penggunaan Bahasa	Guru menggunakan Bahasa Indonesia yang jelas, sehingga siswa mudah dalam memahaminya.

5. Penggunaan Waktu	Guru menggunakan waktu secara maksimal (secara keseluruhan). Mulai dari pembukaan pelajaran, penjelasan materi, diskusi antara guru dan siswa hingga evaluasi.
6. Gerak	Guru melakukan penjelasan materi dengan berdiri di depan kelas dengan menggunakan gerakan tangan untuk memodelkan atau memberikan contoh. Selain itu guru juga berkeliling untuk memantau tugas individu siswa.
7. Cara Memotivasi Siswa	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya pembelajaran dengan mengkaitkan pada kehidupan sehari-hari. Selain itu guru juga memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sehingga siswa dapat tetap fokus.
8. Teknik Bertanya	Siswa bertanya dengan mengangkat tangan apabila terdapat materi yang kurang dipahami.
9. Teknik Penguasaan Kelas	Guru menjelaskan dengan berdiri di depan kelas, tidak di depan komputer. Kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung santai tetapi tetap disiplin. Guru berkeliling untuk memantau tugas individu siswa dan membantu kesulitan siswa.
10. Penggunaan Media	Guru menggunakan media seperti Laptop, LCD Proyektor, Slide presentasi dan <i>viewer</i> .
11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Evaluasi menggunakan hasil latihan praktikum pertemuan yang dikumpulkan pada jangka waktu yang telah ditentukan. Selain itu juga terdapat tugas kelompok, ulangan harian dan ulangan blok.

		kembali peraturan dikelas. Setelah itu guru memberikan instruksi untuk berdoa kemudian berbaris.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku Siswa di dalam Kelas	Siswa aktif dan antusias saat menerima pelajaran. Kelas terlihat santai, dinamis dan tetap disiplin.
	2. Perilaku Siswa di luar Kelas	Seluruh siswa ramah dan saling menegur sapa saat berpapasan. Siswa aktif memanfaatkan saat-saat kosong untuk melakukan hal positif dan produktif, seperti membaca buku, mengerjakan tugas, dan mencoba-coba content aplikasi yang sedang dipelajari.

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, S. ST

NIP. 19820523 2010011 013

Yogyakarta, 21 Februari 2014

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

NPma.2

Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MHS : EPY KHOIRUNNINGSIH

ALAMAT SEKOLAH: JL. A.M. SANGAJI NO. 47 NOMOR MHS : 11520241024

FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTE/PTI

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Kondisi fisik sekolah	Luas wilayah sekolah cukup besar ditandai dengan adanya lapangan sepak bola yang terdapat di bagian barat gedung sekolah. Kondisi gedung baik dan beberapa tempelan dinding tertata rapi namun juga terdapat beberapa lembar pengumuman yang tidak dilepas meskipun sudah melampaui periodenya.	
2.	Potensi siswa	Siswa berpotensi dalam berbagai perlombaan tingkat kota, provinsi, nasional bahkan internasional. Ditunjukkan dengan banyaknya piala yang dipamerkan di lorong bagian depan sekolah. Mulai dari lomba kompetensi siswa hingga lomba tenis meja putra dan putri.	
3.	Potensi guru	Guru sangat berpotensi ditandai dengan pembelajaran yang disiplin dan inovatif akan tetapi tetap santai. Guru merancang seluruh lembar supervisi perangkat yang harus dibuat oleh guru, seperti kalender pendidikan, perhitungan jam efektif, program tahunan, program semester, silabus, RPP dan sebagainya.	
4.	Potensi karyawan	Karyawan berpotensi ditunjukkan dengan kinerja yang tepat waktu dan sesuai dengan tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Administrasi sekolah tertata rapi.	

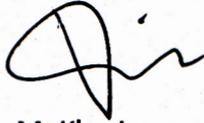
5.	Fasilitas KBM, Media	Fasilitas KBM meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • <i>Whiteboard</i> • Spidol / Kapur • LCD Proyektor • Kipas angin • AC • Komputer • Buku ajar / Modul • Media pembelajaran 	
6.	Perpustakaan	<p>Kondisi perpustakaan masih dalam tahap penataan ulang setelah sekitar dua tahun yang lalu perpustakaan mengalami perpindahan dari gedung bagian tengah ke gedung bagian utara. Meskipun begitu jumlah buku yang terdapat di perpustakaan lengkap sehingga cukup memberikan referensi untuk siswa. Namun, fasilitas <i>e-learning</i> dimana siswa dapat melakukan peminjaman dan pengembalian buku menggunakan sistem komputer belum dapat digunakan kembali.</p> <p>Penataan buku digolongkan berdasarkan kategori dan beberapa jurusan yang terdapat di sekolah, seperti Multimedia, Jaringan dan sebagainya.</p> <p>Suasana perpustakaan kondusif, tenang dan nyaman, dilengkapi dengan adanya fasilitas perpustakaan seperti tempat tas, daftar hadir, meja dan kursi yang memadai, serta ventilasi udara yang cukup sehingga meskipun di perpustakaan tersebut tidak terdapat pendingin ruangan seperti kipas</p>	

		angin maupun AC tetapi perpustakaan tetap terasa dingin.	
7.	Laboratorium	Kondisi laboratorium cukup bersih dan rapi. Terdapat beberapa laboratorium seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium Bahasa • Laboratorium IPA • Laboratorium masing-masing jurusan seperti laboratorium Multimedia, laboratorium Jaringan dan sebagainya. 	
8.	Bimbingan konseling	Bimbingan konseling dilakukan oleh beberapa guru yang berada pada ruang BP. Kondisi ruang BP nyaman dan bersih. Untuk BP sendiri menangani siswa – siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar selain faktor kognitif.	
9.	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar siswa dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar berakhir. Dengan didampingi oleh guru pembimbing dan bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait potensi kejuruan siswa yang berkaitan.	
10.	Ekstrakurikuler (pramukas, PMI, basket dll).	Kegiatan ekstrakurikuler terjadwal dengan baik. Masing-masing kegiatan ekstrakurikuler memiliki guru pembimbing yang mampu menjembatani siswa agar mampu mengikuti ajang perlombaan baik perlombaan tingkat kota, provinsi, nasional bahkan internasional melalui kegiatan ekstrakurikuler yang di ikuti.	
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi Siswa Intra Sekolah atau OSIS berjalan dengan baik. Program-program yang ada mendukung visi dan misi sekolah, baik kegiatan untuk lingkup sekolah maupun luar lingkup sekolah. Untuk ruangan OSIS sendiri terletak di bagian utara	

		gedung Multimedia dengan fasilitas yang cukup memadai.	
12.	Organisasi dan fasilitas UKS	Kondisi UKS yang kurang terawat mengakibatkan kebersihan UKS juga seperti kurang diperhatikan. Dengan jumlah ranjang yang hanya dua buah untuk siswa putra dan siswa putri sepertinya masih belum mencukupi dengan kuota siswa sekolah yang berjumlah kurang lebih 2000 orang. Selain itu kondisi ruangan UKS terkadang bocor apabila hujan deras. Namun begitu tersedia obat-obatan yang sudah cukup memadai.	
13.	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Administrasi yang terdapat di sekolah cukup lengkap dan jelas.	
14.	Karya tulis ilmiah remaja	Karya tulis ilmiah remaja diwadahi dalam suatu kelompok KIR dengan beberapa guru pembimbing yang mengarahkan dan membimbing siswa agar mampu mengolah potensi siswa secara optimal.	
15.	Karya ilmiah oleh guru	Karya ilmiah oleh guru untuk sementara tergolong kurang aktif dikarenakan tugas-tugas tambahan sehubungan dengan program SBI atau Sekolah Berbasis Internasional yang sedang berjalan.	
16.	Koperasi siswa	Koperasi siswa dikelola oleh beberapa guru dan karyawan. Menjual berbagai perlengkapan alat tulis, makanan hingga kebutuhan lain yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Koperasi juga dilengkapi dengan jasa foto kopi sehingga banyak siswa yang berkunjung ke koperasi untuk membeli kebutuhan yang diperlukan atau bahkan hanya sekedar membeli camilan.	

17.	Tempat ibadah	<p>Mushola sekolah yang dinamakan dengan nama Al-Kautsar terletak di bagian tengah gedung sekolah. Karena lokasinya yang strategis, sehingga mudah dijangkau oleh seluruh warga sekolah, baik siswa, guru maupun karyawan. Mushola tersebut juga dilengkapi beberapa fasilitas seperti peralatan ibadah (Al-Qur'an, mukena, sajadah), mimbar, bilik wudhu khusus putra dan bilik wudhu khusus putri. Akan tetapi tata letak alas kaki bagi jamaah mushola masih belum dapat tertata rapi dengan belum adanya rak sepatu sehingga alas kaki masih diletakkan di beberapa tempat secara kurang teratur. Selain itu untuk luas dari mushola sendiri kurang begitu luas sehingga kurang cukup memadai dengan jumlah siswa yang juga cukup banyak. Khususnya saat hari Jumat, masih ada sebagian siswa putra yang sholat Jumat hingga mencapai serambi serambi kelas.</p>	
18.	Kesehatan lingkungan	<p>Kesehatan lingkungan sekolah cukup tinggi. Ditunjukkan dengan adanya beberapa tanaman pot yang diletakkan di setiap sudut sekolah. Selain itu juga fasilitas tempat sampah yang cukup dan juga kamar mandi yang bersih.</p>	
19.	Lain-lain (Area parkir dan kantin sekolah)	<p>Area parkir terletak di halaman depan lingkungan sekolah khusus siswa, bagian utara dalam khusus guru/karyawan, dan bagian halaman utara lingkungan sekolah khusus tamu.</p> <p>Sedangkan untuk kantin, terdapat dua kantin sekolah yang terletak terpisah dan tidak berdekatan dengan kelas sehingga tidak mengganggu siswa saat proses pembelajaran.</p>	

Koordinator PPL Sekolah/Instansi



Drs. M. Kharis

NIP. 19640803 198803 1 012

Yogyakarta, 21 Februari 2014

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN 2014

F01
Untuk Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Epy Khoirunningsih
 Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Alamat : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta
 Guru Pembimbing : Endhy Pitoyo, SST

NIM : 11520241024
 Fakultas : Teknik
 Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
 Dosen Pembimbing : Muhammad Munir, M.Pd

No	Program/Kegiatan PPL	Pra PPL	Jumlah Jam per Minggu															Jumlah Jam		
			JULI					AGUSTUS					SEPTEMBER							
			I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V			
1	PPDB & MOPDB		10	10	10	10														40
2	Observasi Kelas	4																		4
3	Konsultasi Guru Pembimbing			1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1					12
4	Pembuatan Jadwal Pelajaran SMK N 2 Yogyakarta			8																8
5	Administrasi Guru																			
	a. Sumpah Janji Guru		2																	2
	b. Kalender Pendidikan		1																	1
	c. Perhitungan Jam Efektif			2																2
	d. Program Tahunan			2																2
	e. Program Semester			2																2
	f. Silabus		1																	1
	g. Jadwal Mengajar		1																	1
	h. Agenda Kegiatan Guru			2																2
	i. RPP				2	2	2	2	2	2	2									12
	j. Daftar Modul Pegangan Guru		1																	1
	k. Daftar Hadir Siswa		1																	1
	l. Daftar Nilai Siswa												2	2						4
	m. Penilaian Akhlak												2	2						4
	n. Penilaian Kepribadian Karakter												2	2						4
	o. Buku Catatan Pembinaan Siswa												2	2						4
	p. Program Perbaikan & Pengayaan													2						2
	q. Hasil Kegiatan Perbaikan & Pengayaan												2							2
	r. Kisi-Kisi & Butir Soal				2	2														4
	s. Analisis Butir Soal													2	2					4

	t. Perhitungan Daya Serap														2	2			4
	u. Pencapaian Target Kurikulum			1															1
	v. Jobsheet				2	2	2	2	2	2									12
	w. Bank Soal				2	2	2	2	2	2									12
6	Pembuatan Media Pembelajaran																		
	a. Persiapan								1	1	1	1	1						5
	b. Pelaksanaan								2	2	2	2	2						10
	c. Evaluasi								1	1	1	1	1						5
7	Praktik Mengajar																		
	a. Persiapan								4	4	4	4	4						20
	b. Pelaksanaan								8	8	8	8	8						40
	c. Evaluasi								4	4	4	4	4						20
8	Pemeriksaan Tugas Siswa																		
	a. Persiapan								2	2	2	2	2						10
	b. Pelaksanaan								4	4	4	4	4						20
	c. Evaluasi								2	2	2	2	2						10
9	Pengelolaan Sarana Prasarana				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			20
10	Penyusunan Laporan PPL UNY	2										2	2	2	2	2			12
	Jumlah Jam	6	17	28	19	21	9	9	37	37	33	35	35	17	17				320

Kepala Sekolah

Drs. Paryoto, M.T, M.Pd
NIP 19641214 199003 1 007

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing PPL

Muhammad Munir, M.Pd
NIP 19630512 198901 1 001

Yogyakarta, September 2014

Mahasiswa PPL UNY

Epy Khoirunningsih
NIM 11520241024



**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Jumat, 21 Februari 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Penyerahan mahasiswa PPL UNY 2014 kepada pihak SMK N 2 Yogyakarta▪ Obervasi jurusan Teknik Komputer dan Informatika	<ul style="list-style-type: none">▪ Proses penyerahan berjalan dengan baik dan lancar▪ Mendapatkan data valid tentang lingkungan jurusan sebagai data observasi		
2	Sabtu, 22 Februari 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Observasi sekolah	<ul style="list-style-type: none">▪ Mendapatkan data valid tentang lingkungan sekolah SMK N 2 Yogyakarta sebagai data observasi		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

3	Jumat, 28 Februari 2014	▪ Observasi peserta didik	▪ Mendapatkan data valid tentang peserta didik sebagai data observasi		
---	----------------------------	---------------------------	---	--	--

Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Rabu, 2 Juli 2014	▪ Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)	▪ Pendampingan PPDB SMK N 2 Yogyakarta dibagian tes khusus dengan pendaftar sebanyak 456 calon peserta didik baru	▪ Jumlah calon peserta didik baru yang banyak mendaftar pada hari pertama	▪ Pembagian tugas dengan OSIS dibagian tes khusus
2	Kamis, 3 Juli 2014	▪ Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)	▪ Pendampingan PPDB SMK N 2 Yogyakarta dibagian tes khusus dengan pendaftar sebanyak 226 calon peserta didik baru		
3	Jumat, 4 Juli 2014	▪ Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)	▪ Proses daftar ulang peserta didik baru SMK N 2 Yogyakarta pada bagian pemilahan berkas sejumlah calon peserta didik baru yang sudah	▪ Jumlah berkas yang banyak mencakup seluruh jurusan yang	▪ Pembagian tugas dengan mahasiswa PPL lain



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

			mendaftar dan dibedakan berdasarkan diterima atau tidaknya dan jurusan yang dipilih. Jumlah berkas kurang lebih 680 berkas	terdapat di SMK N 2 Yogyakarta	
4	Sabtu, 5 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Konsultasi mata pelajaran dengan guru pembimbing	<ul style="list-style-type: none">▪ Mendapatkan gambaran mata pelajaran yang akan didapatkan sebagai mata pelajaran yang akan diampu		

Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

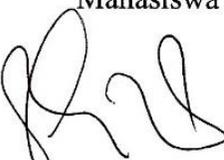

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 7 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	<ul style="list-style-type: none">Rapat koordinasi persiapan MOPDB SMK N 2 Yogyakarta dengan panitia guru yang diikuti oleh 30 guru, 5 orang mahasiswa KKN PPL UNY dan 6 anggota OSIS berupa penyampaian susunan acara dengan hasil 90 % disetujui dan 10 % terdapat perubahan acara		
2	Selasa, 8 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">Maintenance laboratorium komputer SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 5 komputer. Diantaranya 2		



			komputer dinyatakan mengalami kerusakan pada <i>harddisk</i> , 1 komputer mengalami kerusakan pada VGA dan 2 komputer baik		
3	Kamis, 10 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Konsultasi guru pembimbing	<ul style="list-style-type: none">▪ Mendapatkan penjelasan oleh guru pembimbing terkait kelengkapan administrasi guru seperti silabus, perhitungan jam efektif, prota, prosem, dan RPP		
4	Jumat, 11 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Pembuatan jadwal pelajaran SMK N 2 Yogyakarta kelas X & XI tahun ajaran 2014/2015 dengan 23 kelas jurusan	<ul style="list-style-type: none">▪ Jadwal terekap secara keseluruhan	<ul style="list-style-type: none">▪ Jumlah jurusan yang banyak mencakup seluruh jurusan yang terdapat di SMK N 2 Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none">▪ Pembagian tugas dengan mahasiswa PPL lain



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

5	Sabtu, 12 Juli 2014	▪ Pengelolaan sarana prasarana	▪ Maintenance laboratorium komputer SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 8 komputer. Diantaranya 2 komputer dinyatakan mengalami kerusakan pada <i>harddisk</i> , 2 komputer mengalami kerusakan pada VGA dan 4 komputer baik		
---	---------------------	--------------------------------	--	--	--

Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 14 Juli 2014	▪ Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	▪ Pendampingan MOPDB SMK N 2 Yogyakarta berperan sebagai pemandu kelas XMM2 dengan jumlah siswa 30 orang. Tugas yang dilaksanakan meliputi pemeriksaan kelengkapan siswa, kelengkapan tugas, dan ketertiban		
2	Selasa, 15 Juli 2014	▪ Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	▪ Pendampingan MOPDB SMK N 2 Yogyakarta berperan sebagai pemandu kelas XMM2 dengan jumlah siswa 30 orang. Tugas yang dilaksanakan meliputi pemeriksaan kelengkapan		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

			siswa, kelengkapan tugas, dan ketertiban		
3	Rabu, 16 Juli 2014	▪ Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	▪ Pendampingan MOPDB SMK N 2 Yogyakarta berperan sebagai pemandu kelas XMM2 dengan jumlah siswa 30 orang. Tugas yang dilaksanakan meliputi pemeriksaan kelengkapan siswa, kelengkapan tugas, dan ketertiban		
4	Kamis, 17 Juli 2014	▪ Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	▪ Fasilitator pengenalan jurusan dalam MOPDB SMK N 2 Yogyakarta, diikuti oleh siswa baru jurusan Multimedia dan TKJ yang berjumlah kurang lebih 126 siswa baru. Pengenalan jurusan meliputi pengenalan guru dan staff, pengenalan laboratorium, pengenalan tools dan pengenalan tata tertib laboratorium		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

5	Jumat, 18 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">Masa Orientasi Peserta Didik Baru (MOPDB)	<ul style="list-style-type: none">Pendampingan MOPDB SMK N 2 Yogyakarta berperan sebagai pemandu kelas XMM2 dengan jumlah siswa 30 orang. Tugas yang dilaksanakan meliputi pemeriksaan kelengkapan siswa, kelengkapan tugas, dan ketertiban		
6	Sabtu, 19 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">Konsultasi guru pembimbing	<ul style="list-style-type: none">Penentuan mata pelajaran Multimedia yang akan diampu yaitu Pengolahan Citra Digital kelas XI		

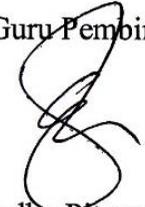
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

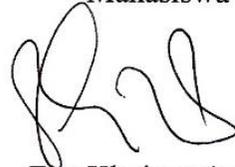

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 4 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Pengecekan oleh guru pembimbing terkait silabus, perhitungan jam efektif, prota dan prosem		
2	Selasa, 5 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Pengecekan oleh guru pembimbing terkait RPP semester gasal mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		
3	Rabu, 6 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Revisi terkait RPP semester gasal mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		
4	Kamis, 7 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Mendapatkan penjelasan oleh guru pembimbing terkait penyusunan RPP yang baik dan benar		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

5	Jumat, 8 Agustus 2014	▪ Pendampingan kelas XIIMM2	▪ Pendampingan kelas XIIMM2 mata pelajaran produksi Multimedia terkait penyusunan proposal industri / perusahaan		
6	Sabtu, 9 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Revisi akhir oleh guru pembimbing terkait RPP semester gasal mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		

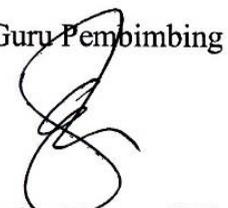
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

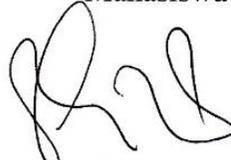

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 11 Agustus 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM1 pada jam ke 1-4	▪ Perkenalan, pemberian motivasi, penyampaian sumber belajar, penyampaian materi tipografi, dan diskusi jenis-jenis typeface		
2	Selasa, 12 Agustus 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM2 pada jam ke 5-8	▪ Perkenalan, pemberian motivasi, penyampaian sumber belajar, penyampaian materi tipografi, dan diskusi jenis-jenis typeface		
3	Rabu, 13 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Pengecekan terkait RPP semester genap mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

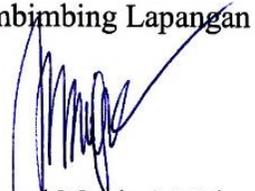
F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

4	Kamis, 14 Agustus 2014	▪ Konsultasi guru pembimbing	▪ Revisi terkait RPP semester genap mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		
5	Jumat, 15 Agustus 2014	▪ Pendampingan kelas XIIMM2	▪ Pendampingan kelas XIIMM2 mata pelajaran produksi Multimedia terkait presentasi proposal industri / perusahaan		
6	Sabtu, 16 Agustus 2014	▪ Pengelolaan sarana prasarana	▪ Koordinasi penanggung jawab program kerja jurusan yaitu mencakup maintenance laboratorium komputer jurusan, pembuatan banner, pembuatan struktur jurusan, dan penomoran file akreditasi		

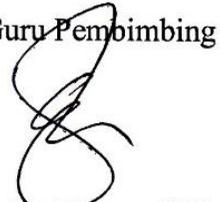
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan


Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 18 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM1 pada jam ke 1-4▪ Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">▪ Presentasi hasil diskusi terkait jenis-jenis typeface, penyampaian materi karakteristik huruf▪ Pembuatan design penamaan map yang digunakan untuk file-file akreditasi jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta sejumlah kurang lebih 185 buah	<ul style="list-style-type: none">▪ Solasi yang digunakan berukuran lebih kecil	<ul style="list-style-type: none">▪ Penempelan dilakukan pada dua bagian agar penomoran menempel sempurna
2	Selasa, 19 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM2 pada jam ke 5-8	<ul style="list-style-type: none">▪ Presentasi hasil diskusi terkait jenis-jenis typeface, penyampaian materi karakteristik huruf	<ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik banyak yang mengantuk	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengkaitkan materi dengan kegiatan yang sedang dilakukan peserta didik



		<ul style="list-style-type: none">▪ Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">▪ Penomoran map yang digunakan untuk file-file akreditasi jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 20 buah dengan design penomoran yang sudah dirancang sebelumnya		
3	Rabu, 20 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">▪ Penomoran map yang digunakan untuk file-file akreditasi jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 45 buah dengan design penomoran yang sudah dirancang sebelumnya		
4	Kamis, 21 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">▪ Penomoran map yang digunakan untuk file-file akreditasi jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 42 buah dengan design penomoran yang sudah dirancang sebelumnya		
5	Jumat, 22 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Pendampingan kelas XIIMM2	<ul style="list-style-type: none">▪ Pendampingan kelas XIIMM2 mata pelajaran produksi		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

		<ul style="list-style-type: none">▪ Pengelolaan sarana prasarana	<ul style="list-style-type: none">▪ Multimedia terkait pembuatan iklan radio▪ Penomoran map yang digunakan untuk file-file akreditasi jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 32 buah dengan design penomoran yang sudah dirancang sebelumnya		
6	Sabtu, 23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Konsultasi guru pembimbing	<ul style="list-style-type: none">▪ Revisi akhir terkait RPP semester genap mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XI		

Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 Agustus 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM1 pada jam ke 1-4	▪ Penyampaian materi terkait pengenalan Corel draw dan praktik pembuatan logo		
2	Selasa, 26 Agustus 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM2 pada jam ke 5-8	▪ Penyampaian materi terkait pengenalan Corel draw dan praktik pembuatan logo		
3	Rabu, 27 Agustus 2014	▪ Koordinasi pendampingan stand jurusan	▪ Pembuatan jadwal jaga pendampingan stand jurusan di Mall Malioboro untuk empat hari kedepan		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

4	Kamis, 28 Agustus 2014	▪ Pendampingan stand jurusan	▪ Pendampingan stand jurusan bersama dengan siswa kelas XII Multimedia		
5	Jumat, 29 Agustus 2014	▪ Pendampingan kelas XIIMM2	▪ Pendampingan kelas XIIMM2 mata pelajaran produksi Multimedia terkait pembuatan iklan radio tahap <i>recording</i>		
6	Sabtu, 30 Agustus 2014	▪ Pendampingan stand jurusan	▪ Pendampingan stand jurusan bersama dengan siswa kelas XII Multimedia		

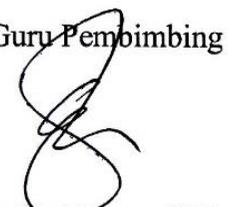
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan


Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 1 September 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM1 pada jam ke 1-4	▪ Penyampaian materi terkait prinsip-prinsip desain dan penerapannya dalam pembuatan desain		
2	Selasa, 2 September 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM2 pada jam ke 5-8	▪ Penyampaian materi terkait prinsip-prinsip desain dan penerapannya dalam pembuatan desain		
3	Rabu, 3 September 2014	▪ Pembuatan post test untuk mata pelajaran PCD kelas XIMM1	▪ Soal-soal post test		
4	Kamis, 4 September 2014	▪ Pembuatan post test untuk mata pelajaran PCD kelas XIMM2	▪ Soal-soal post test		
5	Jumat, 5 September 2014	▪ Pendampingan kelas XIIMM2	▪ Pendampingan kelas XIIMM2 mata pelajaran produksi Multimedia		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

			terkait pembuatan iklan radio tahap <i>recording</i>		
6	Sabtu, 6 September 2014	<ul style="list-style-type: none">▪ Pembuatan project pengayaan & perbaikan untuk mata pelajaran PCD kelas XIMM 1&2	<ul style="list-style-type: none">▪ Project pengayaan & perbaikan		

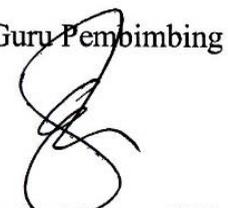
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

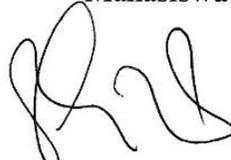

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST

NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
NO. MAHASISWA : 11520241024
FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 8 September 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM1 pada jam ke 1-4	▪ Post test, pemberian project perbaikan & project pengayaan		
2	Selasa, 9 September 2014	▪ Mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital kelas XIMM2 pada jam ke 5-8	▪ Post test, pemberian project perbaikan & project pengayaan		
3	Rabu, 10 September 2014	▪ Pembuatan lembar penilaian untuk mata pelajaran PCD kelas XIMM1	▪ Lembar penilaian		
4	Kamis, 11 September 2014	▪ Pembuatan lembar penilaian untuk mata pelajaran PCD kelas XIMM1	▪ Lembar penilaian		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

5	Jumat, 12 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Mengidentifikasi content banner yang akan di sertakan		
6	Sabtu, 13 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Pengumpulan content banner		

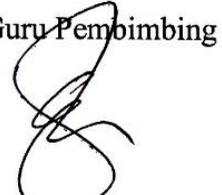
Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan


Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA NAMA MAHASISWA : Epy Khoirunningsih
ALAMAT SEKOLAH : Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta NO. MAHASISWA : 11520241024
GURU PEMBIMBING : Endhy Pitoyo, SST FAK/JUR/PRODI : FT/Pendidikan Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd.

NO	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 15 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Foto guru – guru terbaru dengan seragam yang digunakan adalah sama yaitu seragam PNS coklat		
2	Selasa, 16 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Pengeditan foto guru-guru, foto kegiatan belajar mengajar dan content lain		
3	Rabu, 17 September 2014	▪ Penarikan mahasiswa PPL UNY 2014	▪ Proses penarikan berjalan dengan baik dan lancar		
4	Kamis, 18 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Penggabungan content banner mencakup title, visi misi, foto KBM, foto-foto guru dan foto mahasiswa PPL UNY 2014		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN 2014

F02
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

5	Jumat, 19 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Pembuatan desain banner dengan menggunakan warna dasar biru tua sebagai lambang warna jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta		
6	Sabtu, 20 September 2014	▪ Pembuatan banner	▪ Tahap finishing dan pencetakan banner jurusan TI SMK N 2 Yogyakarta		

Yogyakarta, September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan


Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

DOKUMENTASI KEGIATAN
PPL UNY 2014
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

DOKUMENTASI KEGIATAN PPL



Gambar 1. Siswa baris dengan rapi dipimpin ketua kelas saat akan memulai proses pembelajaran maupun mengakhiri proses pembelajaran



Gambar 2. Proses pembelajaran Pengolahan Citra Digital



Gambar 3. Situasi Ulangan Harian Teori Tipografi



Gambar 4. Situasi Praktik Tipografi



Gambar 5. Mahasiswa PPL memberikan konfirmasi dan kesimpulan terkait materi pada pertemuan tersebut dan memberikan motivasi

ADMINISTRASI GURU
PPL UNY 2014
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/751/WAKA 1/22
		Rev. No.	0
	SUMPAH/JANJI GURU	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

SUMPAH/JANJI GURU

Bahwa saya akan :

1. Membaktikan diri saya untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran peserta didik guna kepentingan kemanusiaan dan masa depannya;
2. Melestarikan dan menjunjung tinggi martabat guru sebagai profesi terhormat dan mulia;
3. Melaksanakan tugas saya sesuai dengan kompetensi jabatan guru;
4. Melaksanakan tugas saya serta bertanggungjawab yang tinggi dengan mengutamakan kepentingan peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara serta kemanusiaan;
5. Menggunakan keharusan profesional saya semata-mata berdasarkan nilai-nilai agama dan Pancasila;
6. Menghormati hak asasi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang guna mencapai kedewasaannya sebagai warga negara dan bangsa Indonesia yang bermoral dan berakhlak mulia;
7. Berusaha secara sungguh-sungguh untuk meningkatkan keharusan profesional;
8. Berusaha secara sungguh-sungguh untuk melaksanakan tugas guru tanpa dipengaruhi pertimbangan unsur-unsur di luar kependidikan;
9. Memberikan penghormatan dan pernyataan terima kasih pada guru yang telah mengantarkan saya menjadi guru Indonesia;
10. Menjalani kerja sama secara sungguh-sungguh dengan rekan sejawat untuk untuk menumbuhkembangkan dan meningkatkan profesionalitas guru Indonesia;
11. Berusaha untuk menjadi teladan dalam berperilaku bagi peserta didik masyarakat;
12. Menghormati, menaati dan mengamalkan Kode Etik Guru Indonesia.

KODE ETIK GURU

- (1) Hubungan Guru dengan Profesi :
 - a. Guru menjunjung tinggi jabatan guru sebagai sebuah profesi.
 - b. Guru berusaha mengembangkan dan memajukan disiplin ilmu pendidikan dan mata pelajaran yang diajarkan.
 - c. Guru terus menerus meningkatkan kompetensinya.
 - d. Guru menjunjung tinggi tindakan dan pertimbangan pribadi dalam menjalankan tugas-tugas professional dan bertanggung jawab atas konsekuensinya.
 - e. Guru menerima tugas-tugas sebagai suatu bentuk tanggungjawab, inisiatif individual, dan integritas dalam tindakan-tindakan professional lainnya.
 - f. Guru tidak melakukan tindakan dan mengeluarkan pendapat yang akan merendahkan martabat profesionalnya.
 - g. Guru tidak menerima janji, pemberian, dan pujian yang dapat mempengaruhi keputusan atau tindakan-tindakan profesionalnya.
 - h. Guru tidak mengeluarkan pendapat dengan maksud menghindari tugas-tugas dan tanggungjawab yang muncul akibat kebijakan baru di bidang pendidikan dan pembelajaran.

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa PPL

EPY KHOIRUNINGSIH
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta Kodepos: 55233 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 512639
Website: <http://www.smk2-yk.sch.id> e-mail: info@smk2-yk.sch.id

KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

	JULI 2014	AGUSTUS 2014	SEPTEMBER 2014	OKTOBER 2014	NOVEMBER 2014	DESEMBER 2014
MINGGU	6 13 20 27	3 10 17 24	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23	7 14 21 28
SENIN	14 21 28	11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29
SELASA	15 22 29	12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30
RABU	16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31
KAMIS	17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	11 18 25
JUMAT	18 25	8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	12 19 26
SABTU	19 26	9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	13 20 27

	JANUARI 2015	FEBRUARI 2015	MARET 2015	APRIL 2015	MEI 2015	JUNI 2015
MINGGU	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24	7 14 21 28
SENIN	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
SELASA	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
RABU	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25 31	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31
KAMIS	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26 31	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
JUMAT	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27 31	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
SABTU	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28 31	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27

	JULI 2015
MINGGU	5 12 19 26
SENIN	13 20 27
SELASA	14 21 28
RABU	15 22 29
KAMIS	16 23 30
JUMAT	17 24 31
SABTU	18 25

Keterangan :

Awal masuk sekolah

Ulangan Akhir Semester

Penerimaan Report

Libur Semester

Libur Ramadhan/Idul Fitri

Ulang Tahun Kota Yogyakarta

Libur Umum

Libur Khusus (Hari Guru)

Hardiknas

Ujian Sekolah

Latihan Ujian Nasional

Ujian Nasional Utama

Ujian Nasional Susulan

Penggunaan Pakaian Tradisional

Ujian Tengah Semester

Porsenitas

Bakti Sosial

Imtak Ramadhan

Kunjungan Industri

Pekan Kader

Perhitungan Minggu Efektif
Sem. Ganjil : 18 Minggu
Sem. Genap : 19 Minggu



Yogyakarta, 12 Juli 2014
Kepala Sekolah,

Dr. PARYOTO, MT, M.Pd
No. 19641214 199003 1 007

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

Program Diklat	: Pengolahan Citra Digital
Tingkat	: XI Multimedia 1
Semester	: Gasal
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas	XI MM 1					
Kelas						
Jumlah JP	4					

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Juli	5	4	1	1	XI MM 1
2	Agustus	4	1	3	3	
3	September	5	0	5	5	
4	Oktober	4	0	4	4	
5	November	4	0	4	4	
6	Desember	5	5	0	0	
	Jumlah	27	10	17	17	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas XI MM 1	17 Hari	X	4 jam pelajaran	=	68 jam pelajaran
---------------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

KELAS : XI MM 1 Pembelajaran / Materi Pokok : 60 JP	
KD 3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi	4 jam pelajaran
KD 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	
KD 3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi	8 jam pelajaran
KD 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	
KD 3.3 Memahami cara membuat desain teks	8 jam pelajaran
KD 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu	
KD 3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks	8 jam pelajaran
KD 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

KD 3.5 Memahami citra vektor	32 jam pelajaran
KD 4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	
Ulangan Harian	4 jam pelajaran
<u>Cadangan</u>	4 jam pelajaran
Jumlah	68 jam pelajaran

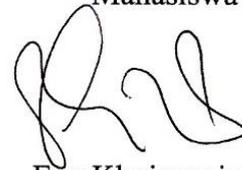
Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

Program Diklat	: Pengolahan Citra Digital
Tingkat	: XI Multimedia 1
Semester	: Genap
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas	XI MM 1					
Kelas						
Jumlah JP	4					

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Januari	4	0	4	4	XI MM 1
2	Februari	4	0	4	4	
3	Maret	5	1	4	4	
4	April	4	2	2	2	
5	Mei	4	0	4	4	
6	Juni	5	4	1	1	
	Jumlah	26	7	19	19	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas XI MM 1	19 Hari	X	4 jam pelajaran	=	76 jam pelajaran
---------------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

KELAS : XI MM 1 Pembelajaran / Materi Pokok : 64 JP	
KD 3.6 Memahami citra bitmap KD 4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	24 jam pelajaran
KD 3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap KD 4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap	24 jam pelajaran
KD 3.8 Memahami cara membuat efek pada gambar bitmap KD 4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	12 jam pelajaran

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

Ulangan Harian	4 jam pelajaran
<u>Cadangan</u>	12 jam pelajaran
Jumlah	76 jam pelajaran

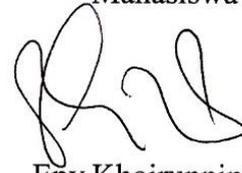
Yogyakarta, 14 Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

Program Diklat	: Pengolahan Citra Digital
Tingkat	: XI Multimedia 2
Semester	: Gasal
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas		XI MM 2				
Kelas						
Jumlah JP		4				

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Juli	5	4	1	1	XI MM 2
2	Agustus	4	1	3	3	
3	September	5	0	5	5	
4	Oktober	4	0	4	4	
5	November	4	1	3	3	
6	Desember	5	5	0	0	
	Jumlah	27	11	16	16	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas XI MM 2	16 Hari	X	4 jam pelajaran	=	64 jam pelajaran
---------------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

KELAS : XI MM 2 Pembelajaran / Materi Pokok : 60 JP	
KD 3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi	4 jam pelajaran
KD 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	
KD 3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi	8 jam pelajaran
KD 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	
KD 3.3 Memahami cara membuat desain teks	8 jam pelajaran
KD 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu	
KD 3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks	8 jam pelajaran
KD 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

KD 3.5 Memahami citra vektor	32 jam pelajaran
KD 4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	
Ulangan Harian	4 jam pelajaran
<u>Cadangan</u>	0 jam pelajaran
Jumlah	64 jam pelajaran

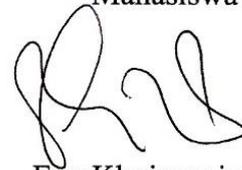
Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

Program Diklat	: Pengolahan Citra Digital
Tingkat	: XI Multimedia 2
Semester	: Genap
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas		XI MM 2				
Kelas						
Jumlah JP		4				

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Januari	4	0	4	4	XI MM 2
2	Februari	4	0	4	4	
3	Maret	5	1	4	4	
4	April	4	2	2	2	
5	Mei	4	0	4	4	
6	Juni	5	4	1	1	
	Jumlah	26	7	19	19	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas XI MM 2	19 Hari	X	4 jam pelajaran	=	76 jam pelajaran
---------------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

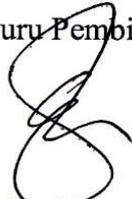
KELAS : XI MM 2 Pembelajaran / Materi Pokok : 64 JP	
KD 3.6 Memahami citra bitmap KD 4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	24 jam pelajaran
KD 3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap KD 4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap	24 jam pelajaran
KD 3.8 Memahami cara membuat efek pada gambar bitmap KD 4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	12 jam pelajaran

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PERHITUNGAN MINGGU/ JUMLAH JAM EFEKTIF	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

Ulangan Harian	4 jam pelajaran
<u>Cadangan</u>	12 jam pelajaran
Jumlah	76 jam pelajaran

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PROGRAM TAHUNAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 2

Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas	: XI MM 1
Tahun Pelajaran	: 2014 / 2015

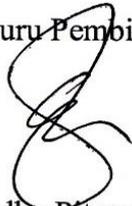
Semester	Kompetensi Dasar	Jumlah Jam Pelajaran	Keterangan
1 (GASAL)	3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4	
	3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	8	
	3.3 Memahami cara membuat desain teks 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu	8	
	3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)	8	
	3.5 Memahami citra vektor 4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	32	
	Ulangan Harian	4	
	Cadangan	4	
	Jumlah	68	
	2 (GENAP)	3.6 Memahami citra bitmap 4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	24
3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap 4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap		24	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PROGRAM TAHUNAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 2

	3.8 Memahami cara membuat efek pada gambar bitmap 4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	12	
	Ujian Teori	4	
	Cadangan	12	
	Jumlah	76	

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PROGRAM TAHUNAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 2

Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas	: XI MM 2
Tahun Pelajaran	: 2014 / 2015

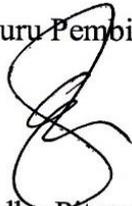
Semester	Kompetensi Dasar	Jumlah Jam Pelajaran	Keterangan
1 (GASAL)	3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4	
	3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	8	
	3.3 Memahami cara membuat desain teks 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu	8	
	3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)	8	
	3.5 Memahami citra vektor 4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	32	
	Ulangan Harian	4	
	Cadangan	0	
	Jumlah	64	
	2 (GENAP)	3.6 Memahami citra bitmap 4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	24
3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap 4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap		24	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	PROGRAM TAHUNAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 2

	3.8 Memahami cara membuat efek pada gambar bitmap 4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	12	
	Ujian Teori	4	
	Cadangan	12	
	Jumlah	76	

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
 Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
 Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



PROGRAM SEMESTER

MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL

SEMESTER : GASAL

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

No.	Kompetensi Dasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																				Jumlah								
			Juli					Agustus				September					Oktober				Nopember				Desember						
			Minggu ke:					Minggu ke:				Minggu ke:					Minggu ke:				Minggu ke:				Minggu ke:						
1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5					
1	3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4	Libur Semester Genap					Libur hari Raya Idul Fitri																			UAS Semester Gasal			Libur Semester Gasal	4

2	<p>3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi</p> <p>4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	8			4	4																						8
3	<p>3.3 Memahami cara membuat desain teks</p> <p>4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu</p>	8					4	4																			8	
4	<p>3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks</p> <p>4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)</p>	8							4	4																	8	

5	3.5 Memahami citra vektor	32	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	68																									
	4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor																										4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	32
	Ulangan Harian																										4																								4
	Cadangan																										4																								4
Jumlah		68	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	68																									

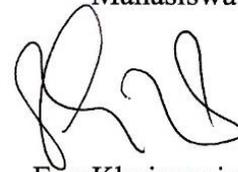
Yogyakarta, 14 Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA**
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233



Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id

PROGRAM SEMESTER

MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL

SEMESTER : GASAL

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

No.	Kompetensi Dasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																									Jumlah													
			Juli					Agustus				September					Oktober				Nopember				Desember																
			Minggu ke:					Minggu ke:				Minggu ke:					Minggu ke:				Minggu ke:				Minggu ke:																
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3		4	5											
1	3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4	Libur Semester Genap					Libur hari Raya Idul Fitri																			Libur Khusus				UAS Semester Gasal					Libur Semester Gasal					4

2	3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	8			4	4																						8
3	3.3 Memahami cara membuat desain teks 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu	8					4	4																				8
4	3.4 Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)	8						4	4																			8
5	3.5 Memahami citra vektor	32							4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
		Rev. No.	0
	SILABUS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 8



SILABUS KEJURUAN

**MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL (PCD)
KOMPETENSI KEAHLIAN : MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
		Rev. No.	0
	SILABUS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 8

**SILABUS
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL XI TAHUN 2014/2015**

Satuan Pendidikan : SMK
Mata Pelajaran : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL
Kelas / Semester : XI / 1
Kompetensi Inti*

- K1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya. 1.2 Mendiskripsikan					

TIDAK PERLU DIISI
Keterangan:

Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI 1 dan KI 2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI 3 dan KI 4.

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Doc. No.

F/751/WAKA 1/1

Rev. No.

0

SILABUS

Effective Date

14 Juli 2014

Page

Halaman 3 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam. 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.					
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari		TIDAK PERLU DIISI <i>Keterangan: Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI 1 dan KI 2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI 3 dan KI 4.</i>			

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 4 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	Anatomi font huruf pada tipografi <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian tipografi - Sejarah tipografi - Bentuk huruf - Pengukuran dalam tipografi - Perkembangan huruf 	Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian tipografi • Mendiskusikan sejarah tipografi • Mendiskusikan bentuk huruf • Mendiskusikan pengukuran dalam tipografi • Mendiskusikan perkembangan huruf Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian tipografi • Mengeksplorasi sejarah tipografi • Mengeksplorasi bentuk huruf • Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi • Mengeksplorasi perkembangan huruf Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang tipografi dan bentuk huruf Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang tipografi dan bentuk huruf	Tugas Membuat laporan tentang anatomi font pada tipografi Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	1 minggu x 4 JP	

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 5 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2. Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi</p> <p>4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Klasifikasi huruf font pada tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik fisik huruf - Pedoman penggunaan huruf - Pemilihan huruf - Prinsip perancangan tipografi 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik fisik huruf • Mendiskusikan pedoman penggunaan huruf • Mendiskusikan pemilihan huruf • Mendiskusikan prinsip perancangan tipografi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi karakteristik fisik huruf • Mengeksplorasi pedoman penggunaan huruf • Mengeksplorasi pemilihan huruf • Mengeksplorasi prinsip perancangan tipografi <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang klasifikasi font pada tipografi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang klasifikasi font pada tipografi.</p>	<p>Tugas Membuat laporan tentang klasifikasi font sesuai pedoman</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	2 minggu x 4 JP	Mejelaskan tugas karya tipografi Membuat font baru sesuai karakter

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 6 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3. Memahami cara membuat desain teks</p> <p>4.3. Membuat desain teks untuk keperluan tertentu.</p>	<p>Membuat desain teks 74</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tata letak berbagai unsur grafis - Unsur-unsur estetika - Elemen-elemen grafis - Prinsip-prinsip desain 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tata letak berbagai unsur grafis • Mendiskusikan unsur-unsur estetika • Mendiskusikan elemen-elemen grafis • Mendiskusikan prinsip-prinsip desain <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tata letak berbagai unsur grafis • Mengeksplorasi unsur-unsur estetika • Mengeksplorasi elemen-elemen grafis • Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak unsur grafis • Unsur-unsur estetika • Elemen-elemen grafis • Prinsip-prinsip desain <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak unsur grafis • Unsur-unsur estetika • Elemen-elemen grafis • Prinsip-prinsip desain 	<p>Tugas Membuat desain teks di kertas</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	2 minggu x 4 JP	

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 7 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks.</p> <p>4.4. Melakukan pengolahan teks (efek khusus).</p>	<p>Pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jenis-jenis efek pada teks - Pemberian efek pada teks 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis-jenis efek pada teks • Mendiskusikan pemberian efek pada teks <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi jenis-jenis efek pada teks • Mengeksplorasi pemberian efek pada teks <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek pada teks</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pemberian efek pada teks</p>	<p>Tugas Membuat desain teks pada kertas dilengkapi dengan efek</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	2 minggu x 4 JP	
<p>3.5. Memahami citra vektor</p> <p>4.5. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor</p>	<p>Citra Vektor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian citra vector - Ciri-ciri citra vector - Aplikasi pengolah citra vector 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai citra vektor</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian citra vector • Mendiskusikan ciri-ciri citra vector • Mendiskusikan aplikasi pengolah citra vector 	<p>Tugas Membuat laporan tentang citra vektor</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi</p>	8 minggu x 4 JP	

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Doc. No.

F/751/WAKA 1/1

Rev. No.

0

SILABUS

Effective Date

14 Juli 2014

Page

Halaman 8 dari 8

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi pengertian citra vector• Mengeksplorasi ciri-ciri citra vector• Mengeksplorasi aplikasi pengolahan citra vector Mengasosiasi <p>Membuat kesimpulan tentang citra vektor</p> Mengkomunikasikan <p>Menyampaikan hasil tentang citra vektor</p>	dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none">• Hasil kerja mandiri/kelompok• Bahan Presentasi Tes <p>Essay , pilihan ganda</p>		

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
		Rev. No.	0
	SILABUS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 6



SILABUS KEJURUAN

**MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL (PCD)
KOMPETENSI KEAHLIAN : MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
		Rev. No.	0
	SILABUS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 6

**SILABUS
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL XI TAHUN 2014/2015**

Satuan Pendidikan : SMK
Mata Pelajaran : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL
Kelas / Semester : XI / 2
Kompetensi Inti*

- K1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya. 1.2 Mendiskripsikan		<p>TIDAK PERLU DIISI</p> <p>Keterangan: Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI 1 dan KI 2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI 3 dan KI 4.</p>			

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Doc. No.

F/751/WAKA 1/1

Rev. No.

0

SILABUS

Effective Date

14 Juli 2014

Page

Halaman 3 dari 6

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam. 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.					
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari		TIDAK PERLU DIISI <i>Keterangan: Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI 1 dan KI 2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI 3 dan KI 4.</i>			

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 4 dari 6

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.6. Memahami citra bitmap 4.6. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	Citra bitmap <ul style="list-style-type: none"> Pengertian citra bitmap Ciri-ciri citra bitmap Aplikasi pengolah citra bitmap 	Mengamati Mengamati pelbagai citra bitmap Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pengertian citra bitmap Mendiskusikan ciri-ciri citra bitmap Mendiskusikan aplikasi pengolah citra bitmap Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi pengertian citra bitmap Mengeksplorasi ciri-ciri citra bitmap Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang citra bitmap Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang citra bitmap	Tugas Membuat desain menggunakan aplikasi citra bitmap Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	6 minggu x 4 JP	
3.7. Memahami cara menggabungkan gambar bitmap	Penggabungan gambar bitmap	Mengamati Mengamati pelbagai gambar bitmap	Tugas Membuat gambar bitmap	6 minggu x 4 JP	

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

SILABUS

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 5 dari 6

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.7. Melakukan penggabungan citra bitmap	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip penggabungan gambar bitmap Proses penggabungan gambar bitmap 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan prinsip penggabungan gambar bitmap Mendiskusikan proses penggabungan gambar bitmap <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi prinsip penggabungan gambar bitmap Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang gambar bitmap</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang gambar bitmap</p>	<p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
3.8. Memahami cara memberi efek pada gambar bitmap 4.8. Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	<p>Pemberian efek pada gambar bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis – jenis efek pada gambar 	<p>Mengamati Mengamati gambar bitmap</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis – jenis efek pada gambar bitmap Mendiskusikan proses pemberian efek 	<p>Tugas Membuat gambar bitmap yang dilengkapi efek</p> <p>Observasi Mengamati</p>	3 minggu x 4 JP	

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Doc. No. F/751/WAKA 1/1

Rev. No. 0

Effective Date 14 Juli 2014

Page Halaman 6 dari 6

SILABUS

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	bitmap • Proses pemberian efek	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi jenis – jenis efek pada gambar bitmap• Mengeksplorasi proses pemberian efek Mengasosiasi <p>Membuat kesimpulan proses pemberian efek pada gambar bitmap</p> Mengkomunikasikan <p>Menyampaikan hasil tentang proses pemberian efek pada gambar bitmap</p>	kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none">• Hasil kerja mandiri/kelompok• Bahan Presentasi Tes <p>Essay , pilihan ganda</p>		

* Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan.



SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

JADWAL MENGAJAR SEMESTER GASAL TAHUN 2014 / 2015

Doc. No.	F/751/WAKA 1/1
Rev. No.	0
Effective Date	14 Juli 2014
Page	Halaman 1 dari 1

JADWAL MENGAJAR

WAKTU		06.45 -07.30	07.30 - 09.00		09.15 - 10.45		10.45 - 12.15		12.45 - 14.15		14.15 - 15.45		JML
HARI	JAM KE-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SENIN	Mapel	UPACARA/PERWALIAN	P. CITRA DIGITAL / XI MM1										4
	Ruang		D. 205										
WAKTU		06.45 -07.00	07.00 - 08.30		08.45 - 10.15		10.15 - 11.45		12.15 - 13.45		13.45 - 15.15		
SELASA	Mapel	IMTAQ	PERAKITAN KOMPUTER / X MM1				P. CITRA DIGITAL / XI MM 2						8
	Ruang		D. 201				D. 205						
RABU	Mapel	IMTAQ	JARINGAN DASAR / X MM2				SIM. DIG / X MM 2						6
	Ruang		D. 201				D.204						
KAMIS	Mapel	IMTAQ	ANIMASI 3 D / XI MM 2				KOMP. FOTO DIGITAL / XI MM2						8
	Ruang		D.102				D. 205						
WAKTU		06.45 -07.00	07.00 - 08.30		08.45 - 10.15		10.15 - 11.45		12.45 - 14.15		14.15 - 15.45		
JUM'AT	Mapel	IMTAQ	PRODUKSI MULTIMEDIA / XII MM2										6
	Ruang		D. 102										
											JUMLAH	32	



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 1/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi
Pertemuan Ke- : 1
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (180 menit)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli

lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi pengertian tipografi dengan benar
2. Dapat mengidentifikasi sejarah tipografi secara tepat
3. Dapat mengidentifikasi bentuk huruf secara tepat menurut karakternya
4. Dapat mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi

4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi perkembangan huruf

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi pengertian tipografi dengan benar
2. Mengidentifikasikan sejarah tipografi secara tepat
3. Mengidentifikasi bentuk huruf secara tepat menurut karakternya
4. Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi
5. Mengeksplorasi perkembangan huruf
6. Membahas penerapan tipografi dalam kehidupan sehari-hari

II. Materi Ajar :

PENGERTIAN TIPOGRAFI

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam mempelajari bentuk HURUF dan penggunaan HURUF dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu kesan tertentu sehingga dapat memberikan kenyamanan pembaca semaksimal mungkin.

Menurut Roy Brewer (1971) tipografi dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak.

SEJARAH TIPOGRAFI

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

PENGUKURAN DALAM TIPOGRAFI

Pengukuran huruf dalam tipografi membahas terkait penggunaan point, pica, leading, kerning, tracking, baseline dan lain sebagainya. Sistem pengukuran huruf atau type measurements dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Relative measurements

Tiga dasar sistem pengukuran Relative Measurement dalam tipografi adalah: point (disingkat dengan pt), pica (dibaca: paika), dan unit. Point digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan pica digunakan untuk mengukur panjang baris. Pengukuran dari lebar persatuan huruf serta jarak antar huruf dihitung dengan satuan unit.

2. Spacing measurements

Didalam Spacing measurement ini digunakan satuan pengukuran, yaitu :

- a. **Kerning**, Pengukuran jarak antar huruf (kerning) dalam phototypesetting dan digital composition dihitung dengan sistem unit.
 - b. **Leading**, Pengukuran jarak antarbaris (leading) dihitung dengan menggunakan satuan point.
 - c. **Tracking**, Pengukuran jarak antar huruf dalam satu kata, kalimat atau tulisan tertentu.
- Secara umum, tingkat kerapatan tracking terbagi menjadi 5 jenjang, yaitu: Very tight, Tight, Normal, Loose, dan Very loose.**

d. **Baseline Shift**

Sebuah baseline shift digunakan untuk mengukur jarak antara huruf dan baseline (letak paling bawah dari sebuah huruf, biasanya membentuk garis) ke atas atau kebawah.

e. **Left Alignment**

Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kiri. Spasi antar huruf tetap dan antar kata tetap atau tidak berubah sesuai karakteristik huruf sehingga mudah dibaca, karena mata akan mudah menangkap saat membaca baris berikutnya.

Sisi kanan paragraf akan terlihat tidak rata atau bergerigi, yang mengesankan tidak rapi dan tidak lengkap. Namun justru hal ini dapat mengurangi kebosanan pembacanya.

f. **Center Alignment**

Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata tengah. Cocok digunakan untuk tulisan pendek karena saat perpindahan baris, pembaca lama untuk menemukan baris berikutnya sehingga akan lebih sulit untuk dibaca apabila digunakan pada artikel panjang.

g. **Right Alignment**

Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kanan. Bentuk rata kiri acak sehingga juga meyulitkan pembaca saat perpindahan baris, akan tetapi lebih terbaca dibandingkan dengan rata tengah.

h. **Justify Alignment**

Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kiri dan kanan. Spasi antar huruf dan antar kata akan ada perubahan karena penyesuaian dengan perataan kanan, namun dapat menimbulkan spasi antar huruf yang sangat ekstrim, sehingga terlihat agak ompong. Perataan ini sangat rapi, enak dan mudah dipandang, serta cocok bila dipadukan dengan *background* kotak. Namun hal ini dapat menimbulkan kebosanan pembacanya.

KLASIFIKASI BENTUK HURUF

Sebuah jenis huruf yang sama kadang diberi nama tertentu (misalnya: **Times New Roman**). Jenis huruf ini disebut dengan **typeface** atau singkatnya **tipe**. Belakangan orang juga sering menyebut jenis huruf dengan **font**.

Didalam dunia tipografi tradisional (nondigital), yaitu saat huruf dicetak dengan menggunakan balok-balok logam, font memiliki arti lain yaitu kumpulan balok-balok huruf logam yang memiliki satu typeface dan satu ukuran tertentu.

Barulah pada era sekarang, bidang tipografi digital menggunakan istilah font kembali.

Jenis-Jenis Huruf

Serif/Roman, memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Persis mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat pelebaran yang menyerupai penopang atau tangkai.

Egyptian, atau disebut dengan slab serif. Memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papa dengan ketebalan huruf yang sama atau hampir sama.

Sans Serif, memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama.

Script, Huruf sambung atau script bisa juga disebut dengan “huruf tulis tangan” (*handwriting*).

Miscellaneous/Decorative, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif.

PENERAPAN TIPOGRAFI

Tipografi dapat diterapkan pada berbagai macam karya desain. Tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi tertulis atau text, namun tipografi dapat menjadi bagian elemen ilustrasi atau visual sebagai pelengkap desain. Hasil karya desain menjadi menarik, komunikatif, harmonis, dan atraktif ketika menggunakan tipografi yang tepat. Contohnya pada koran dan majalah seringkali menggunakan jenis huruf yang ramping dan jelas seperti Times New Roman, Helvetica dan sejenisnya. Sedangkan untuk header dan judul artikel biasanya menggunakan jenis huruf Impact, Arial Black, dan Bold Times New Roman yang bersifat tegas.

Penggunaan tipografi lain meliputi poster, sampul buku, logo, kemasan dan pelabelan, graffiti, promosi iklan, tipografi ketetik dalam film dan televise, komputer, bahkan kaligrafi dan sebagainya.

III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi kelompok

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Memperkenalkan diri 5. Berbagi pengalaman pendidikan untuk memotivasi siswa 6. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 7. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 8. Menyampaikan sumber-sumber materi pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi pengertian dasar tipografi 2. Menjelaskan sejarah tipografi 3. Menjelaskan anatomi font huruf menurut karakternya dan perkembangannya 4. Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi 5. Mengeksplorasi penerapan tipografi dalam kehidupan sehari-hari 6. Memberikan contoh karya desain tipografi dengan menampilkannya didepan kelas 7. Memfasilitasi pembentukan kelompok masing-masing kelompok 6 orang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu jenis-jenis huruf dalam tipografi 8. Tiap kelompok bekerja sama saling asah dan saling asuh membahas permasalahan berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu. 9. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada. 10. Diskusi kelas dengan tertib dan santun untuk melakukan analisis terhadap jenis-jenis huruf dalam tipografi. 11. Membuat laporan presentasi hasil kerja kelompok dengan kreatif dan inovatif. 12. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik. 13. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin. 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 	15 menit

	2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara kelompok untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup	
--	---	--

V. Sumber Belajar :

1. Modul
2. <http://www.aahliidesain.com/tipografi.html>
3. <http://dantikpuspita.com>
4. <http://justcreative.com/featured-articles/type-classification-ebook/>
5. <http://heliumworks.blogspot.com/>
6. <http://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi>

VI. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VII. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran anatomi font huruf pada tipografi b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

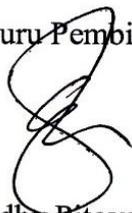
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian tipografi b. Menganalisis anatomi font huruf c. Mengeksplorasi sejarah perkembangan tipografi d. Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi e. Mengeksplorasi hasil tipografi dalam kehidupan sehari-hari	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok
3.	Keterampilan Dalam suatu diskusi, menemukan contoh jenis-jenis huruf berdasarkan karakter	Pengamatan	Penyelesaian diskusi

VIII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

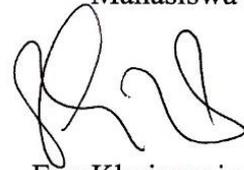
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 2/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Klasifikasi Font Huruf Pada Tipografi
Pertemuan Ke- : 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (180 menit)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli

lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.2 Memahami klasifikasi font huruf pada tipografi

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi karakteristik fisik huruf dengan benar
2. Dapat mengidentifikasi pemilihan huruf secara tepat
3. Dapat mengeksplorasi penggunaan huruf secara tepat menurut karakternya

4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi prinsip-prinsip perancangan tipografi

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi karakteristik fisik huruf dengan benar
2. Mengidentifikasi pemilihan huruf secara tepat
3. Mengeksplorasi penggunaan huruf secara tepat menurut karakternya
4. Mengeksplorasi prinsip-prinsip perancangan tipografi
5. Menyampaikan hasil tentang klasifikasi font pada tipografi

II. Materi Ajar :

JENIS-JENIS HURUF PADA TIPOGRAFI

Serif/Roman, memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Persis mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat pelebaran yang menyerupai penopang atau tangkai. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Menurut sejarah, asal-usul bentuk huruf ini adalah mengikuti bentuk pilar-pilar bangunan di Yunani Kuno.

Kegunaan tangkai serif.

Pada ukuran teks kecil, seperti seukuran tulisan teks di surat kabar atau buku, umumnya tangkai pada kaki-kaki font serif membantu agar tulisan mudah dibaca. WHY? Karena tangkai font serif membantu membentuk garis tak tampak yang memandu kita mengikuti sebuah baris teks. Karena itulah banyak buku-buku di-layout dengan serif.

Contoh: Times New Roman, Bodoni MT, Georgia

Egyptian, atau disebut dengan slab serif. Memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papa dengan ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.

Contoh: Rockwell, Typo Slab - Serif

Sans Serif, memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Pada kondisi-kondisi tertentu terkadang jenis huruf Sans Serif lebih lama dibaca. WHY? Karena kaki-kaki font serif memperumit bentuk huruf. Dan jika huruf kecil sekali atau pada resolusi rendah seperti di layar monitor, kaki serif bisa tampak bertindihan dan menghalangi pandangan. Kesan yang ditimbulkan adalah modern, kontemporer, dan efisien.

Contoh: Arial, Century Gothic, Comic Sans

Script, Huruf sambung atau script bisa juga disebut dengan “huruf tulis tangan” (*handwriting*). Karena menyerupai tulisan tangan orang. Atau bisa juga disebut “huruf undangan” karena dipandang indah dan anggun sehingga hampir selalu hadir di kartu-kartu undangan. Ada berbagai macam huruf script atau *handwriting*, mulai dari yang kuno hingga modern, dari yang agak lurus hingga miring dan amat “melingkar-lingkar”. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.

Contoh: French Script MT, Edwardian Script ITC, Brush Script

Miscellaneous/Decorative, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Contoh: Jokerman, Magneto, Snap ITC

PRINSIP-PRINSIP PERANCANGAN TIPOGRAFI

1. Legibility

Kualitas pada huruf menjadikan huruf tersebut dapat dibaca. Atau disebut dengan kejelasan bentuk huruf. Legibility merupakan tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/rupa huruf/tulisan tanpa bersusah payah.

2. Readability

Disebut dengan keterbacaan. Merupakan tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca.

3. Visibility

Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu.

4. Clarity

Kemampuan huruf-huruf dalam karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

PEDOMAN PENGGUNAAN HURUF PADA TIPOGRAFI

Beberapa tahapan tipografi dalam design:

1. Pengenalan anatomi huruf
2. Pengenalan bentuk dan penerapannya
3. Mempelajari legibility teks

III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Presentasi kelompok

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok secara bergilir tampil menyampaikan hasil tugas kelompok yang sudah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dengan santun 2. Kelompok penyaji memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Setiap tanggapan dari kelompok lain, dibahas oleh kelompok penyaji dan selanjutnya diberikan penjelasan secara demokratis komunikatif 3. Memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif dan baik. 4. Memberikan teguran pada siswa yang kurang aktif dan tidak disiplin 5. Jika ada permasalahan yang belum bisa terpecahkan adalah tanggung jawab guru untuk memberikan penjelasan 6. Menyampaikan topik penilaian tiap-tiap kelompok tidak pilih kasih dengan santun 7. Memberikan post-test secara lisan untuk mengetahui perbedaan dan perkembangan siswa pada hari itu 8. Membuat kesimpulan hasil diskusi kelas di bawah bimbingan guru 9. Mengidentifikasi karakteristik fisik huruf pada tipografi 10. Mengidentifikasi prinsip-prinsip tipografi 11. Mengidentifikasi pemilihan dan penggunaan huruf secara tepat 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. <http://www.ahldesain.com/tipografi.html>
2. <http://desainstudio.com>

3. <http://ilmugrafis.com/>
4. <http://pengertianahli.com/>
5. <http://id.wikipedia.org/wiki/Logo>

VI. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VII. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran klasifikasi font huruf pada tipografi b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran, diskusi dan saat presentasi
2.	<p>Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan kembali pengertian tipografi b. Menjelaskan kembali pengukuran dalam tipografi c. Menganalisis karakteristik fisik huruf d. Mengeksplorasi prinsip – prinsip perancangan tipografi e. Mengeksplorasi pemilihan dan penggunaan huruf menurut karakternya 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Dalam suatu diskusi, menemukan contoh-contoh jenis huruf berdasarkan klasifikasi karakter huruf	Pengamatan	Penyelesaian diskusi

VIII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA
Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 3/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Membuat Desain Teks
Pertemuan Ke- : 3, 4, 5
Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (540 menit)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam

aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.3 Memahami cara membuat desain teks

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi tata letak berbagai unsur grafis
2. Dapat mengidentifikasi unsur-unsur estetika
3. Dapat mengeksplorasi elemen-elemen grafis
4. Dapat mengeksplorasi prinsip-prinsip desain

4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu

Indikator :

1. Dapat menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi tata letak berbagai unsur grafis dengan benar
2. Mengidentifikasi unsur-unsur estetika secara tepat
3. Mengeksplorasi elemen-elemen grafis dengan benar
4. Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain secara tepat
5. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu dengan tepat
6. Mempresentasikan hasil pembuatan desain teks

II. Materi Ajar :

TATA LETAK UNSUR GRAFIS

Memadukan unsur-unsur grafis merupakan sebuah seni tersendiri dalam menghasilkan media komunikasi visual yang komunikatif. Untuk menghasilkan media komunikasi visual yang komunikatif diperlukan sebuah pengorganisasian dan penataan yang tepat. Pengorganisasian dan penataan unsur grafis ini dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan dari pesan yang akan disampaikan. Dalam dunia grafis terutama di bidang periklanan dikenal istilah *layout*. *Layout* adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, warna dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak.

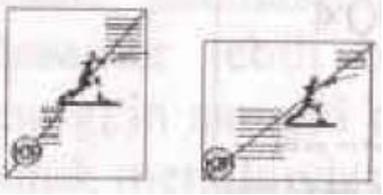
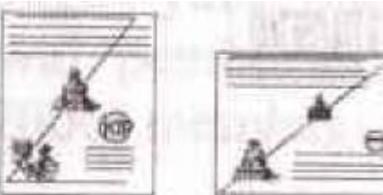
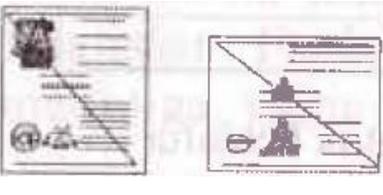
Mendapatkan komposisi yang proporsional terkait juga dengan kegiatan tata letak,

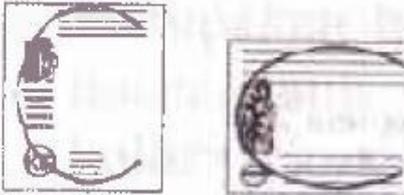
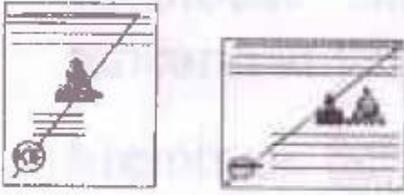
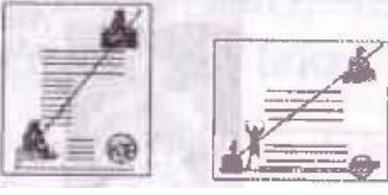
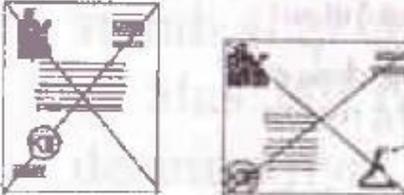
kemudian ditangkap dan dibaca maksud ataupun pesan yang terkandung di dalamnya, termasuk kemampuan membangun kesan, persuasif dan bahkan sugestif, baik gambar maupun teksnya.

Desainer lebih baik membuat berbagai alternatif *layout* sebanyak mungkin sampai menemukan sebuah *layout* ideal semaksimal mungkin untuk menghindari hambatan pada proses selanjutnya. Bob Cotton dalam buku *The Guide to Graphic Design* (1990:52) menyebutkan bahwa dalam proses desain, setelah didapatkan gagasan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan bentuk sketsa awal (*thumbnail design*) yang kemudian dikembangkan lagi ke dalam serangkaian gambar alternatif (*visual rough*) yang masih akan diperbaiki. Langkah ini disebut dengan tahap awal pembuatan visualisasi yang difinalisasi.

Peletakan setiap unsur memprioritaskan bagaimana format tata letak mampu mengorganisasikan unsur-unsur dengan baik, benar, dan komunikatif. Jenis tata letak yang umum digunakan adalah vertikal, horizontal, dan diagonal.

Berikut ini berbagai macam format tata letak dan karakteristiknya :

<p>Format /</p> 	<p>Format \</p> 	<p>Menghasilkan ruang kosong terlalu banyak, berkesan sepi dan banyak informasi tidak termuat.</p>
<p>Format L</p> 	<p>Format L terbalik</p> 	<p>Cukup dinamis, sirkulasi ruang gerak cukup dan memiliki kesan pandangan terarah.</p>
<p>Format Z</p> 	<p>Format Z terbalik</p> 	<p>Cukup dinamis, sirkulasi ruang gerak cukup, kesan pandangan sudah diarahkan.</p>

<p>Format C</p> 	<p>Format C terbalik</p> 	<p>Menghasilkan keseimbangan dinamis dengan kesan pandangan terarah.</p>
<p>Format 7</p> 	<p>Format 7 terbalik</p> 	<p>Menghasilkan sirkulasi ruang gerak cukup dengan kesan pandangan terarah.</p>
		<p>Menghasilkan efek padat, sempit, sirkulasi ruang kurang dan pandangan tidak terfokus.</p>

UNSUR-UNSUR ESTETIKA

Istilah “estetika” yang dalam bahasa Yunani *Aesthesis*, berarti tanggapan atau pengawasan.

Estetika adalah ilmu yang mempelajari dan mempersoalkan keindahan suatu objek estetika. Objek estetika tersebut bisa berupa fenomena alam, karya desain, karya seni, proses kreatif, maupun filsafat seni.

Segi kritis pengalaman estetik menyangkut penentuan harga objek estetik. Penentuan nilai menunjukkan beberapa standar penghargaan seperti tingkat realisme (Goldman), keaslian dan keunikan (Boas), perpaduan ketakjuban dan pengharapan (Greenberg), kepekatan atau kesempurnaan bentuk (Greenberg dan Beradsley) serta kejelasan kualitas (Popper). Dapat disimpulkan bahwa kesan estetik dapat bersumber dari dalam karya-karya seni (objek) dan terpengaruh oleh subjek.

Menurut A.M. Djelantik, unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu :

1. Wujud/rupa (*appereance*)
Menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur.
2. Bobot/isi (*content/substance*)
Menyangkut apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari wujud, seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan.
3. Penampilan/penyajian (*presentation*), Menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. Penampilan sangat dipengaruhi.

Sebelum berpikir masalah materi atau unsur desain, seorang desainer perlu menentukan tema grafis komunikasi yang akan dikerjakan yang sesuai dengan maksud dan tujuan pada konsepnya. Ada beberapa tema yang disesuaikan dengan fungsi desain, antara lain:

1. Rasional
2. Humor dan Jenaka
3. Rasa Takut
4. Patriotik
5. Kesalahan
6. Kaidah
7. Simbol
8. Pengandaian
9. Emosional

POIN: Media komunikasi visual jika hanya menekankan fungsi tanpa memberikan sentuhan keindahan maka akan menjadi tidak menarik.

ELEMEN-ELEMEN GRAFIS

Elemen grafis erat kaitannya dengan pembuatan layout. Dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, pemahaman terhadap elemen – elemen grafis sangat diperlukan. Elemen-elemen tersebut adalah :

GARIS

Garis adalah sekumpulan titik yang berdampingan secara memanjang dan memiliki dua buah ujung.. Garis memiliki dimensi panjang, pendek, tipis, tebal. Garis dapat saling berhubungan satu sama lain membentuk apa yang dinamakan garis sejajar/paralel, garis memancar atau garis berlawanan. Dalam media komunikasi visual, garis dapat menjadi pembatas kolom, member kesan tertentu, menjadi pembatas antara unsur grafis satu dengan lainnya, dan digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca.

Seperti yang terlihat di bawah ini garis horizontal diterapkan untuk memisahkan antara periode terbit sebuah tabloid dengan berita-berita di bawahnya terlihat pada gambar berikut ini.

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu :

1. Vertikal (garis tegak lurus)
Memberi kesan stabilitas, kekuatan, dan kemegahan yang menggerakkan mata ke atas, tinggi, gagah.
2. Horizontal (garis lurus)
Memberi kesan sugesti kesenangan atau sesuatu yang bergerak.
3. Diagonal (garis miring)
Memberi kesan sesuatu yang bergerak, dinamis, keadaan yang tidak stabil.
4. Kurva (garis melengkung)
Memberi kesan kehalusan dan keanggunan.

BENTUK

Bentuk atau *shape* adalah suatu bidang yang memiliki tinggi dan lebar, terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (seperti binatang, tanaman dan manusia), dan tidak berwujud alam/abstrak (seperti ikon, grafik, ilustrasi). Bentuk benda berisi garis-garis di dalamnya. Sebuah benda terdiri dari *fill* dan *stroke*/garis tepi. Garis lurus dan lengkung dapat menyusun suatu bentuk, misalnya menyusun tiga garis miring yang bertemu pada setiap ujungnya akan membentuk sebuah bangun segitiga.

Bentuk lengkung yang disusun mengelilingi titik pusat 360^0 akan membentuk sebuah lingkaran. Bentuk-bentuk yang dihasilkan merupakan bentuk dasar yang sering digunakan untuk desain, bisa dua dimensi maupun tiga dimensi. Dua dimensi misalnya persegi panjang, jajaran genjang, segitiga, polygon, dan sebagainya. Tiga dimensi seperti kerucut, kubus, silinder, prisma, bola, piramid dan lainnya. Contoh bentuk yang terdiri atas garis dan kurva



Kesan bentuk binatang dan benda alam yang dibentuk oleh garis.

TEKSTUR

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, bulu atau gelas.

Sedang menurut Kusminati tekstur adalah sifat dan kualitas fisik permukaan suatu benda (material), seperti kusam, mengkilap, kasar, halus yang diaplikasikan dalam desain. Gambar di bawah menunjukkan tekstur yang kasar pada bentuk hati. Kesan tekstur demikian dibentuk oleh pola susun acak warna merah muda bersama dengan warna putih. Sedang tekstur mengkilap yang dibentuk dari beberapa bentuk persegi panjang dengan pola warna teratur ungu muda dan putih terlihat pada gambar berikut ini.



RUANG atau SPACE

Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau *unifies*, *highlight*, dan memberikan mata visual istirahat. Ruang dapat digunakan untuk:

- Memberikan mata visual istirahat
- Membuat hubungan antara unsur-unsur
- Sorot salah satu elemen
- Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya
- Membuat layout mudah untuk mengikuti
- Membuat tipe dibaca mungkin

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan *white space* (ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar. Benar – benar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia – sia. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang dibuat.

WARNA

Warna bisa mewakili emosi dari karya tersebut sehingga pesan dari karya tersebut bisa lebih mudah diterima oleh *audience*. Warna juga dapat digunakan untuk menyorot elemen penting dan utama seperti *subheads*, member sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih

dahulu dan memprovokasi emosi.

Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat. (Wartmann, 2004).

Sama seperti bentuk, warna memberikan kesan pesan yang lebih sangat mendalam. Warna merah misalnya mengesankan semangat, kegairahan, dan panas api. Atau warna ungu mengesankan kepuccatan, layu dan tidak semangat. Kombinasi antar warna memberikan kesan visual yang bervariasi yang tentu saja berdampak pada kerja desain grafis. Seperti jelas pakar desain grafis David Dabner dalam *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang dipilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang meresponnya (*feedback*). Sedangkan sebuah obyek terlihat bersinar karena memantulkan cahaya ke mata. Obyek akan terlihat transparan karena cahaya menembus permukaannya, menyentuh obyek di belakangnya dan dipantulkan kembali ke permukaan.

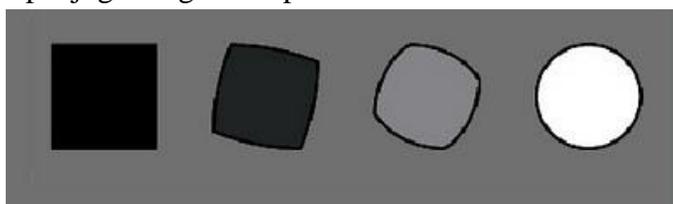
POIN: Elemen jika dikombinasikan dengan benar dan sistematis akan meningkatkan kualitas dalam perancangan media komunikasi visual.

PRINSIP-PRINSIP DESAIN

Prinsip-prinsip desain merupakan metode, cara-cara atau kaidah-kaidah menata desain untuk memperoleh karya atau desain yang artistik, bernilai seni, atau memiliki keindahan. Suatu desain dikatakan memiliki nilai seni manakala karya tersebut saat dianalisis mengandung nilai-nilai :

1. Irama atau Ritme

Menimbulkan kesan gerak gemulai dari bagian unsur yang satu kepada unsur yang lain dalam suatu susunan komposisi. Kesan gerak ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan akses atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks.



2. Dominasi/pusat perhatian,

Penekanan memberikan pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus.



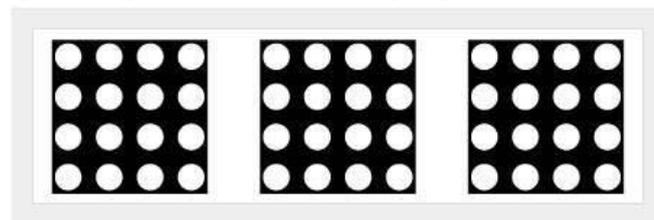
3. Keseimbangan,

Merupakan prinsip mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas. Keseimbangan memberikan kesan keteraturan dan harmonis.



4. Kesatuan, dan

Suatu usaha untuk menyusun bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam komposisi yang utuh agar nikmat dipandang dan menghasilkan sebuah karya yang padu yang dapat dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan memiliki ukuran yang sama.



5. Proporsi.

Adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya ukuran gambar yang serasi untuk *newsletter* jelas kurang proporsional untuk baliho.



III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi spesifikasi aplikasi Corel draw 2. Menjelaskan keunggulan dan kelemahan aplikasi Corel draw 3. Mengeksplorasi elemen-elemen aplikasi Corel draw 4. Mengeksplorasi fungsionalitas elemen-elemen aplikasi Corel draw 5. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pembuatan desain teks dengan aplikasi Corel draw berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 6. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 7. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan desain teks dengan aplikasi Corel draw 8. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 9. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 10. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tata letak berbagai unsur grafis 2. Menjelaskan unsur-unsur estetika 3. Menjelaskan elemen-elemen grafis 4. Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain 5. Memberikan contoh karya desain grafis dengan menampilkannya didepan kelas 6. Menerapkan prinsip-prinsip desain dalam kehidupan sehari-hari 7. Memfasilitasi pembentukan kelompok masing-masing kelompok 2 orang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu penerapan prinsip-prinsip desain dalam desain grafis 8. Tiap kelompok bekerja sama saling asah dan saling asuh membahas permasalahan berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 9. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 10. Diskusi kelas dengan tertib dan santun untuk melakukan analisis terhadap penerapan prinsip-prinsip desain dalam desain grafis 11. Membuat laporan presentasi hasil kerja kelompok dengan kreatif dan inovatif 12. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 13. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	
--	---	--

Pertemuan 5

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi presentasi individu terkait project logo dengan unsur-unsur yang digunakan meliputi tujuan pembuatan logo, warna yang digunakan, bentuk dan jenis huruf yang sudah dirancang oleh masing-masing anak 2. Setiap anak saling asah dan saling asuh terkait unsur-unsur yang digunakan oleh setiap anak dengan terlibat aktif dalam presentasi teman lainnya 3. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 4. Presentasi individu dengan tertib dan santun 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 7. Pembagian hasil post test 8. Pemberian tugas project perbaikan dan project pengayaan terkait hasil post test. Untuk nilai post test kurang dari 76 maka mengerjakan project perbaikan dan untuk nilai post test lebih dari 76 maka mengerjakan project pengayaan 9. Memberikan batasan waktu pengerjaan project yaitu 60 menit, dengan waktu pengerjaan secara serempak ketika semua peserta didik sudah siap dengan komputernya masing-masing 	150 menit

	10. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling cepat dan tepat dalam proses pengerjaan project	
Penutup	1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penutup	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet
2. <http://www.ahliadesain.com/tipografi.html>
3. <http://desainstudio.com>
4. <http://ilmugrafis.com/>
5. <http://pengertianahli.com/>
6. <http://id.wikipedia.org/wiki/Logo>

VI. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VII. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

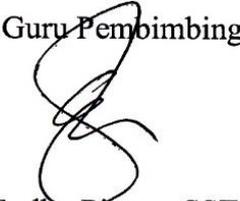
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran membuat desain teks b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat presentasi
2.	Pengetahuan	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

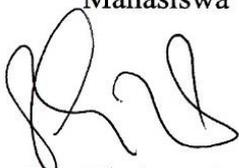
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	a. Menjelaskan kembali tata letak berbagai unsur grafis. b. Menjelaskan kembali unsur-unsur estetika. c. Mengeksplorasi elemen-elemen grafis. d. Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain.		
3.	Keterampilan Terampil menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu dan mempresentasikan hasil pembuatan desain teks.	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

VIII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
 NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
 NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA
Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 4/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Teks
Pertemuan Ke- : 8, 9
Alokasi Waktu : 8 x 45 menit (360 menit)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli

lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.4 Memahami cara memberi efek pada teks

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi jenis-jenis efek pada teks

4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi pemberian efek pada teks

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada teks dengan benar
2. Mengeksplorasi pemberian efek pada teks secara tepat
3. Menyampaikan hasil pemberian efek pada teks

II. Materi Ajar :

JENIS-JENIS EFEK PADA TEKS

Teks dalam komputer grafis termasuk dalam kategori objek. Objek teks dibedakan menjadi dua jenis, yaitu paragraph teks dan artistic teks. Paragraph teks adalah teks yang dapat diatur dan diedit seperti halnya teks pada aplikasi pengolah kata, misalnya diatur paragrafnya, alignmentnya, dll. Dalam pekerjaan desain, paragraph teks hanya dipergunakan pada pembuatan desain yang harus menampilkan banyak teks dalam beberapa paragraph. Misalnya brosur atau pamflet yang memuat banyak informasi.

Sedangkan artistik teks adalah teks yang dapat diberi sentuhan-sentuhan kreatif untuk mendukung tampilan grafis secara prima, sehingga menjadi lebih indah dan menarik. Artistik teks dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan grafis. Misalnya dipercantik dengan berbagai macam efek. Tujuannya agar lebih mampu menarik perhatian, sehingga membangkitkan minat untuk membaca dan mendalami isi informasi. Proses kreasi masing-masing jenis teks dapat diuraikan dibawah ini.

A. Paragraf Teks

Langkah pembuatan paragraf teks adalah sebagai berikut :

- Pilih *Text Tool* pada Toolbox.
- Penunjuk mouse berubah menjadi tanda **+A**.
- Arahkan mouse ke sudut kiri atas dari drawing page (canvas), lalu lakukan drag hingga membentuk kotak dengan garis-garis putus seperti tampak pada gambar dibawah ini.

CorelDRAW adalah program aplikasi pengolah gambar yang sangat populer dalam bidang desain grafis profesional. Dengan CorelDRAW kita dapat berkreasi membuat logo-logo perusahaan, desain sampul, desain poster, dan lain-lain

- Ketiklah teks seperti ketika mengetik dengan Ms.Word, dan lakukan pengeditan agar tampilan naskah menjadi bagus.

B. Artistik Teks

Teks artistik dibuat dengan langkah sebagai berikut :

- Pilih **Teks tool**  pada Toolbox .
- Ketikkan teks pada Canvas.
- Teks yang telah diketik dapat dikreasikan dengan menambahkan efek-efek tertentu. Misalnya Envelope, Drop Shadow, Extrude, Power Clip, Lenses, dan lain-lain.

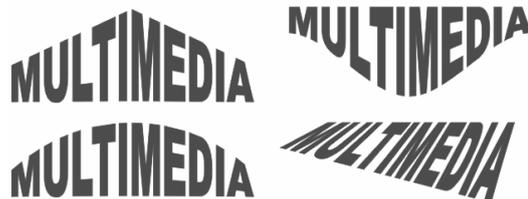
1. Efek Envelope

Efek Envelope dibuat dengan langkah sebagai berikut :

- Ketik atau aktifkan teks yang telah diketik.
- Pilih (klik) **Interactive Envelope Tool** , penunjuk mouse akan berubah menjadi anak panah dengan kotak meliuk.
- Editlah teks dengan menarik bagian-bagian tepinya sehingga membentuk kreasi tertentu. Misalnya membentuk kreasi-kreasi seperti contoh dibawah ini.



Efek Envelope dan efek-efek teks yang lain juga dapat dijalankan melalui menu **Effects**. Caranya adalah : Klik menu **Effect**, kemudian pilih jenis effect yang akan dibuat, misalnya **Envelope**. Aturlah fitur-fitur melalui tombol-tombol yang tersedia. Beberapa kreasi efek Envelope.



2. Efek Drop Shadow

Drop Shadow adalah efek objek berbayangan. Langkah pembuatannya yaitu :

- Ketikkan / aktifkan teks jika sudah diketik.
- Klik Interactive Drop Shadow Tool.
- Atur bayangan melalui pointer.

- Agar karakter teks lebih terasa, aturlah warna outline dan fill dengan warna berbeda. Beberapa efek drop shadow adalah sebagai berikut:

DROP SHADOW

MULTIMEDIA

3. Efek Extrude

Extrude adalah efek dengan kesan tiga dimensi. Langkah pembuatannya tidak jauh dengan efek yang lain. Contoh hasil efek extrude seperti teks berikut ini.

EXTRUDE

Beberapa kreasi penerapan efek Envelope, Drop Shadow, Extrude atau Artistik Teks.

MULTIMEDIA

MULTIMEDIA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA

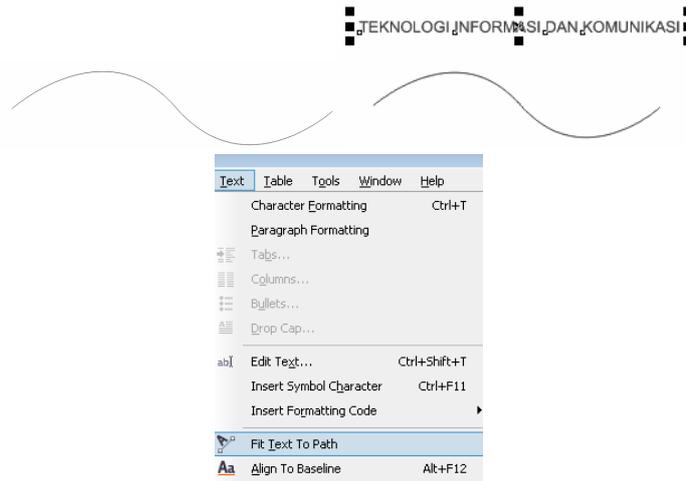
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA

C. Fit Text to Path

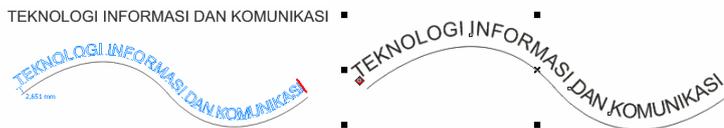
Fit Text to Path adalah teks yang mengikuti path. Path dalam hal ini dapat berupa garis, kurve, kotak, atau lingkaran. Teks semacam ini banyak diterapkan untuk mendesain logo perusahaan, stempel, ataupun kreasi-kreasi yang lainnya.

1. Penempatan teks mengikuti kurve

- Buatlah sebuah kurve.
- Ketikkan teks, misalnya “Teknologi Informasi dan Komunikasi”.
- Klik menu **Tekt**, lalu pilih **Fit Text To Path** untuk penempatan teks pada path.



- Arahkan kursor ke ujung path (kurve), lakukan klik secara tepat. Lihat hasilnya.

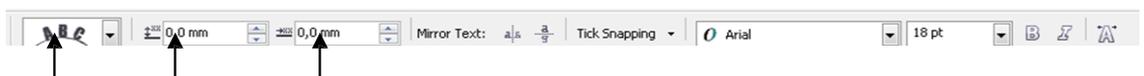


2. Menempatkan teks pada lingkaran

- Buatlah sebuah lingkaran dengan diameter 30 mm.
- Tulislah teks, misalnya “Pemerintah Kabupaten Klaten”.
- Klik menu **Tekt**, lalu pilih **Fit Text To Path**.
- Bawa teks ke arah lingkaran, lakukan klik secara tepat.
- Ketikkan teks kedua, misalnya “Dinas Pendidikan”.
- Tempatkan teks kedua pada lingkaran bagian bawah.



Untuk mengatur penempatan teks pada path, editlah melalui property teks dibawah ini.



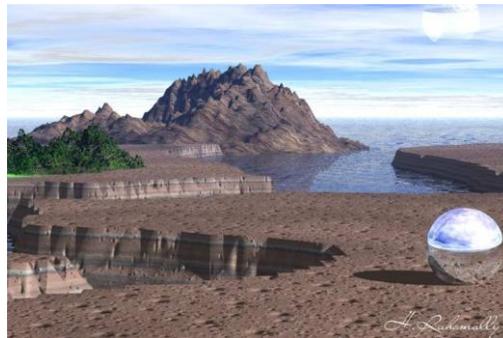
*Text Distance Horizontal
orientation from Text offset*

Untuk menyembunyikan garis atau kurve, **klik kanan** palet tanda silang paling atas.

D. Teks Transparan

Langkah pembuatan teks transparan

1. Importlah gambar yang akan menjadi objek (fitur) pada teks dengan langkah **File > Import** lalu pilih file gambar > **Import** > Klik-kan pada Canvas.



2. Ketikkan teks diatas gambar, misalnya “VisiMEDIA” pilih jenis font yang tebal. Atur posisi teks diatas bagian gambar yang bagus / variatif..

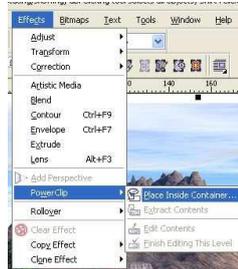


3. Pilih **Interactive Iransparan Tool**  .
4. Klik dropdown **Transparancy Type** pada property bar dan aturlah menjadi **Uniform** > 100% seperti pada gambar dibawah ini.



Teks menjadi transparan seolah-olah hilang.

5. Tekan tombol **Esc** pada keyboard untuk melakukan deselect teks, lalu klik objek gambar
6. Klik menu **Effects > pilih PowerClip > lalu Place inside container**. Pointer berubah menjadi anak panah.



7. **Klik**-kan pointer tersebut tepat pada teks, maka teks akan bermotif seperti gambar dibawah ini. Jika kesulitan melihat posisi teks, seleksi dengan Pick Tool area didalam gambar (jangan seleksi seluruh bagian gambar). Perhatikan lokasi teks, yaitu pada bagian yang ada node-nya. Lokasi itulah yang harus di-Klik untuk menempatkan PowerClip.



E. Menambahkan efek dimensi

Memberikan efek bayangan atau **Drop shadow** agar seolah-olah teks mempunyai dimensi atau timbul. Kesan tersebut dapat dibuat dengan cara sebagai berikut :

1. Aktifkan objek teks, lalu Klik **Interactive Drop Shadow Tool**, pointer berubah menjadi anak panah dengan kotak berbayangan.
2. Lakukan drag untuk membentuk ketinggian bayangan dari objek asli.



3. Untuk selanjutnya teks tersebut dapat ditempatkan kembali diatas gambar backgroundnya. Caranya importlah gambar background. Gambar akan tampil menutupi teks, untuk itu harus ditempatkan pada layer paling belakang. Caranya dengan menekan tombol Shift+PageDown.
4. Atur posisi teks tepat berada diatas gambar background, seperti gambar dibawah ini.



III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 8

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada teks 2. Memfasilitasi penugasan individu membahas pembuatan jenis-jenis efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra vektor Corel draw berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 3. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 4. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan jenis-jenis efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra vektor Corel draw 5. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 7. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	15 menit

Pertemuan 9

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pemberian efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra vektor Corel draw berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 2. Merangkul hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 3. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pemberian efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra vektor Corel draw 4. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	
--	---	--

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet
2. <http://desainstudio.com/>
3. <http://ilmugrafis.com/>
4. <http://www.aahidesain.com/>
5. <http://idesainesia.com>

VI. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VII. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemberian efek pada teks b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran, diskusi dan saat presentasi
2.	<p>Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan kembali jenis-jenis efek pada teks 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

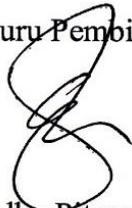
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	b. Mengeksplorasi pemberian efek pada teks		
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan pemberian efek pada teks dan mempresentasikan hasil pemberian efek pada teks.	Pengamatan	Penyelesaian diskusi dan tugas individu

VIII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 5/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Citra Vektor
Pertemuan Ke- : 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Alokasi Waktu : 32 x 45 menit (24 jam)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam

aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.5 Memahami citra vektor

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi pengertian citra vektor

2. Dapat mengidentifikasi ciri-ciri citra vektor

4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor

1. Dapat mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi pengertian citra vektor dengan benar

2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra vektor secara tepat

3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor dengan benar

4. Menerapkan citra vektor dalam pembuatan desain grafis dengan tepat

5. Mempresentasikan hasil pembuatan desain grafis citra vektor

II. Materi Ajar :

CITRA VEKTOR

Desain grafis berbasis vektor adalah desain grafis dengan objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumus matematika tertentu. Objek vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian membentuk sebuah objek.

Objek vektor banyak digunakan dalam pembuatan pengelolaan teks dan logo. Kualitas hasil tampilan vektor tidak tergantung pada resolusi gambar atau *resolution independent* yang artinya gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi gambar sebesar apapun tanpa kehilangan kehalusan dan ketajamannya. Citra atau grafik vektor merupakan pilihan terbaik ketika harus menampilkan gambar-gambar yang harus bisa dipertahankan ketajaman serta kehalusannya ketika ukurannya diubah-ubah (diperbesar ataupun diperkecil).

Grafik vektor juga hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relatif kecil atau hemat sehingga media penyimpan di komputer tidak cepat penuh. Dalam bentuk file, citra vektor biasanya memiliki format *.eps. *.wmf atau sesuai dengan software aplikasi grafis pembentuknya.

CIRI-CIRI CITRA VEKTOR

Kelebihan citra vektor adalah sebagai berikut:

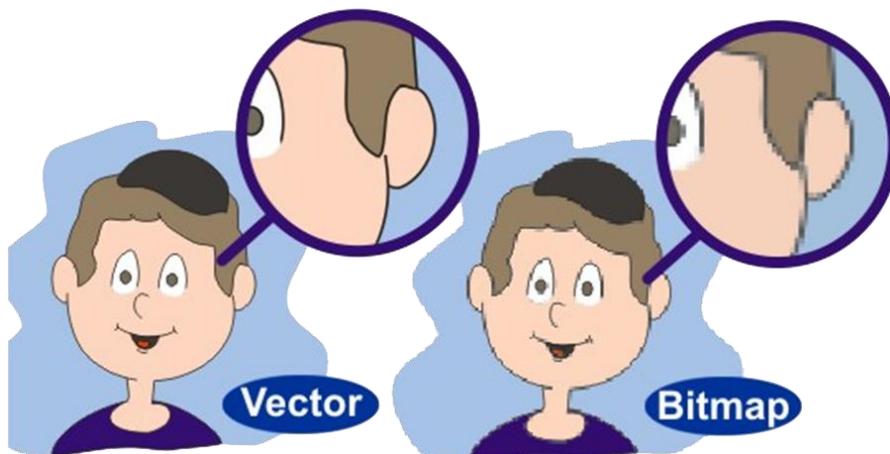
1. Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memori penyimpanan komputer.
2. Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.
3. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi.
4. Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah.

Sedangkan kekurangan citra vektor adalah:

1. Pemakaian prosesor yang memakan memori lebih banyak sehingga komputer bekerja menjadi lebih lambat.
2. Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap.

Perbandingan desain grafis berbasis vektor dan berbasis bitmap:

Berbasis vektor	Berbasis bitmap
Gambar tetap jelas ketika diperbesar	Gambar kurang jelas jika di perbesar (menjadi kabur dan pecah)
Tersusun oleh titik, garis dan kurva	Terdiri atas titik atau dot
Ukuran file yang dihasilkan kecil	Ukuran file yg dihasilkan besar
Kualitas grafis tidak bergantung dari banyaknya pixel	Kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel



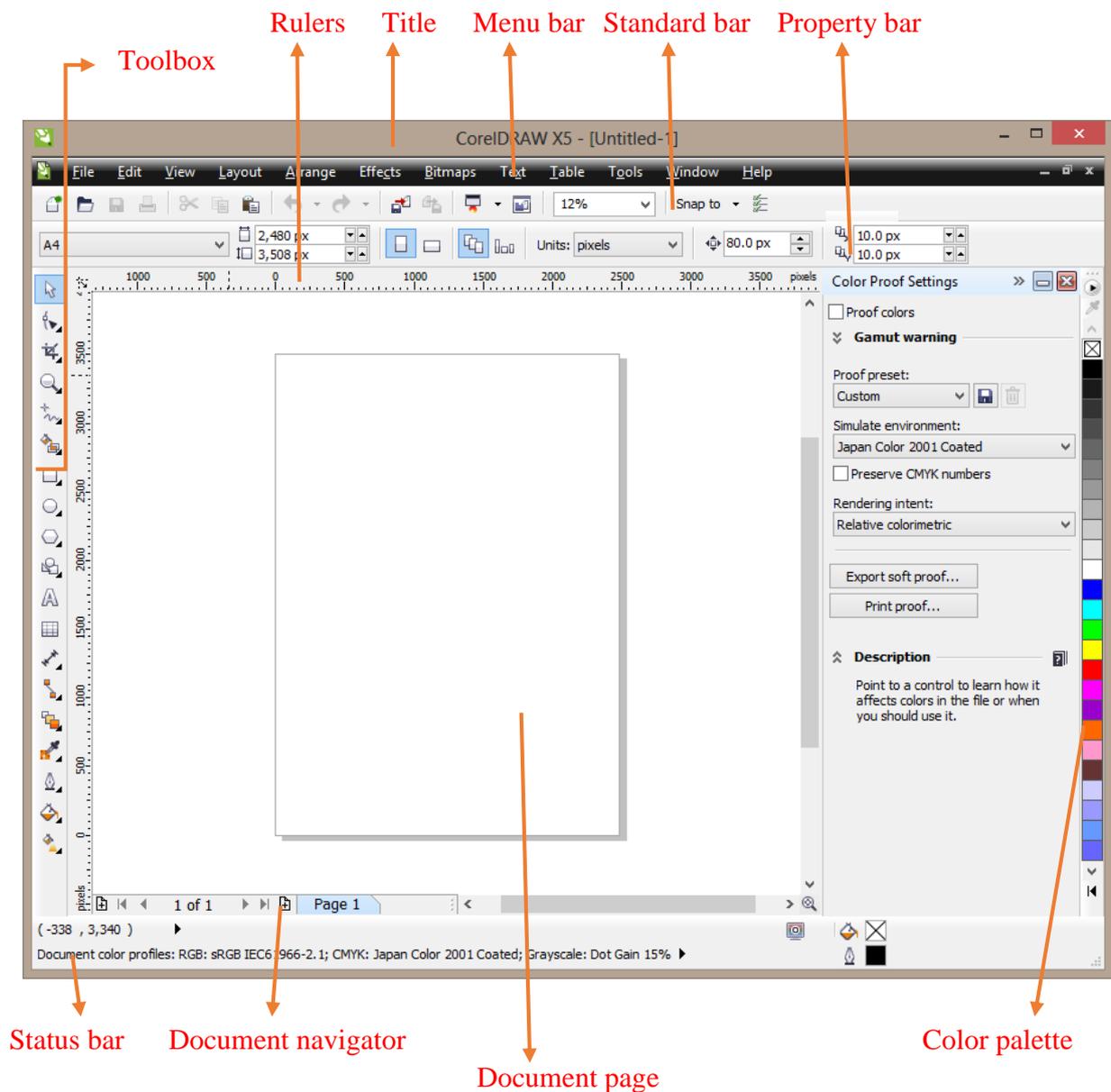
APLIKASI PENGOLAH CITRA VEKTOR

Software untuk menghasilkan citra grafis berbasis vektor dikenal dengan istilah *draw software*. File gambar bertipe vektor yang terkenal EPS (Encapsulated Post Script) dan CGM (Computer Graphic metafile). Software ini terbagi menjadi 2 macam yaitu:

1. Software aplikasi vektor 2 dimensi
 - Adobe Illustrator
 - Macromedia freehand
 - Corel Draw
 - Zonedraw
 - Canvas8
 - Xara X¹
2. Software aplikasi vektor 3 dimensi
 - Maya 3D
 - Strata 3D CX
 - Ulead COOL 3D
 - Swift 3D
 - DXF atau AutoCad
 - 3D Home Architect

COREL DRAW

Corel Draw merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar berbasis vektor yang banyak dipakai oleh pengguna PC, untuk desktop publishing, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan visual. Keunggulan pengolah gambar berbasis vektor adalah ukuran hasil akhir yang dapat ditekan seminimal mungkin namun dengan kualitas yang tidak kalah dengan gambar berbasis raster atau bitmap.



Menu bar

Merupakan menu utama dari corel draw yang berisi menu-menu untuk mengatur beberapa pengoperasian program, pengaturan menu dan pengolahan halaman, dokumen, gambar dan efek, meliputi:

- File: pilihan untuk membuat dokumen baru (New, New from template), membuka dokumen yang sudah ada (Open), atau menutup dokumen yang sedang terbuka (Close). Juga terdapat pilihan untuk menyimpan dokumen (Save) dan terdapat pilihan untuk mencetak dokumen yang sudah dibuat melalui pilihan print.
- Edit: meliputi pilihan untuk melakukan Undo (kembali satu langkah proses kebelakang) dan redo (kembali satu langkah proses kedepan), kemudian pilihan cut, copy dan paste yang berfungsi untuk menggandakan objek
- View: berhubungan dengan tampilan dari workspace (Full screen view), jenis tampilan objek diatas workspace (Simple wireframe – enhanced) serta reaksi object

atas object lain (Snap to), untuk menampilkan penggaris dan garis penunjuk serta grid (Ruler – Enable rollover)

- Layout: berhubungan dengan pengaturan workspace, seperti tipe layout apakah landscape atau portrait (switch layout), mengganti warna background (Page Background), menambah/mengurangi halaman (Insert, rename, delete page), serta untuk merubah jenis kertas yang dipakai (page setup)
- Arrange: berhubungan dengan object yang dibuat, seperti posisi atas objek lain (Align and distribute dan order), penggabungan objek (group, ungroup, dan ungroup all), merubah bentuk objek (transformation dan clear transformation), serta untuk mengunci posisi objek (Lock, unlock, unlock all objects)
- Effects: Sesuai dengan artinya, menu ini untuk memberikan efek kepada objek yang terpilih, seperti gelap – terang, merubah warna objek, dan efek efek lainnya.
- Bitmap: dikhususkan untuk memberikan efek pada objek berbasis bitmap.
- Text: menu untuk pengaturan objek teks pada corel draw, seperti menempatkan teks pada jalurnya (Fit text to path), mengatur format teks, atau merubah tipe huruf teks (Change case)
- Tools: pilihan untuk mengatur tampilan keseluruhan aplikasi corel draw.

Rulers

Garis pandu yang dapat dipakai untuk memandu ketika mengkomposisikan objek/ gambar dan layout secara keseluruhan atau parsial (sebagian).

Title

Memberi informasi tentang nama file dan aplikasi yang sedang dibuka. Pada ujung pojok kanan atas terdapat tombol Maximize Button untuk membuat tampilan CoreDraw satu layar penuh, Minimize button untuk meletakkan program pada Taskbar menu, sedangkan Close button untuk mengakhiri program.

Standard bar

Merupakan sekumpulan perintah yang terletak dibawah menu bar yang terdiri dari sekumpulan ikon-ikon.

Property bar

Merupakan property atau atribut dari tool di toolbox yang akan berubah-ubah sesuai dengan jenis tool dan objek yang dipilih. Isi dari property bar akan menyesuaikan dengan salah satu tool yang sedang aktif pada tool box.

Status bar

Memberikan informasi tentang operasi yang sedang dilakukan, koordinat posisi mouse berada dan juga informasi tentang warna pada obyek yang sedang diaktifkan, baik warna

fill maupun outline.

Document navigator

Berfungsi untuk menambahkan jumlah halaman atau area kerja atau kanvas.

Document page

Area kerja atau kanvas, sebagai tempat objek vektor.

Color palette

Palet warna berfungsi untuk memberikan warna pada objek baik berupa garis luar (outline) dan warna blok atau gradasi (fill).

Tool Box

Berisi sekumpulan fungsi yang digunakan untuk membuat berbagai objek vektor dan memodifikasi suatu obyek gambar.

III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 6

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Baris dengan rapi di depan kelas2. Salam pembuka3. Berdoa4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi pengertian citra vektor2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra vektor3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Memfasilitasi pembentukan kelompok masing-masing kelompok 6 orang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu aplikasi pengolah citra vektor 5. Tiap kelompok bekerja sama saling asah dan saling asuh membahas permasalahan berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 6. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 7. Diskusi kelas dengan tertib dan santun untuk melakukan analisis terhadap aplikasi pengolah citra vektor 8. Membuat laporan presentasi hasil kerja kelompok dengan kreatif dan inovatif 9. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 10. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	15 menit

Pertemuan 7

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok secara bergilir tampil menyampaikan hasil tugas kelompok yang sudah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dengan santun 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kelompok penyaji memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Setiap tanggapan dari kelompok lain, dibahas oleh kelompok penyaji dan selanjutnya diberikan penjelasan secara demokratis komunikatif 3. Memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif dan baik. 4. Memberikan teguran pada siswa yang kurang aktif dan tidak disiplin 5. Jika ada permasalahan yang belum bisa terpecahkan adalah tanggung jawab guru untuk memberikan penjelasan 6. Menyampaikan topik penilaian tiap-tiap kelompok tidak pilih kasih dengan santun 7. Memberikan post-test secara lisan untuk mengetahui perbedaan dan perkembangan siswa pada hari itu 8. Membuat kesimpulan hasil diskusi kelas di bawah bimbingan guru 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	15 menit

Pertemuan 10, 11, 12, 13, 14, 15

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KIKD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pembuatan project individu dengan aplikasi 	150 menit

	<p>pengolah citra vektor Corel draw berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 3. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan project individu dengan aplikasi pengolah citra vektor Corel draw 4. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penutup 	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet
2. <http://blogeniset.wordpress.com/2011/05/08/55/>
3. <http://desainstudio.com>
4. <http://ilmugrafis.com/>
5. <http://pengertianahli.com/>
6. <http://grafitasi.fkip.uns.ac.id>

VI. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VII. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <p>a. Terlibat aktif dalam pembelajaran citra vektor</p> <p>b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok</p> <p>c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif</p>	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat presentasi
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>a. Menjelaskan kembali pengertian citra vektor</p> <p>b. Menjelaskan kembali ciri-ciri citra vektor</p> <p>c. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor</p>	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok
3.	<p>Keterampilan</p> <p>Terampil dalam mendiskusikan dan menerapkan citra vektor dalam pembuatan desain grafis</p>	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

VIII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 7

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi
 Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi pengertian tipografi
2. Mengidentifikasi sejarah tipografi
3. Mengidentifikasi bentuk huruf menurut karakternya
4. Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi
5. Mengeksplorasi perkembangan huruf
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran anatomi font huruf pada tipografi b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian tipografi b. Menganalisis anatomi font huruf	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 7

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	c. Mengeksplorasi sejarah perkembangan tipografi d. Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi e. Mengeksplorasi hasil tipografi dalam kehidupan sehari-hari		
3.	Keterampilan Dalam suatu diskusi, menemukan contoh jenis-jenis huruf berdasarkan karakter	Pengamatan	Penyelesaian diskusi

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan tipografi ?
2. Ada berapa pengukuran dalam tipografi ?
3. Sebutkan 2 contoh penerapan tipografi dalam karya desain !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Tipografi merupakan suatu ilmu dalam mempelajari bentuk HURUF dan penggunaan HURUF dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu kesan tertentu sehingga dapat memberikan kenyamanan pembaca semaksimal mungkin.	2
2	Sistem pengukuran huruf atau type measurements dibagi menjadi 2 yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Relative measurements Point digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan pica digunakan untuk mengukur panjang baris. Pengukuran dari lebar persatuan huruf serta jarak antar huruf dihitung dengan satuan unit. 2. Spacing measurements <ol style="list-style-type: none"> a. Kerning, Pengukuran jarak antar huruf (kerning) dalam phototypesetting dan digital composition dihitung dengan sistem unit. b. Leading, Pengukuran jarak antarbaris (leading) dihitung dengan menggunakan satuan point. c. Tracking, Pengukuran jarak antar huruf dalam satu kata, kalimat atau tulisan tertentu. d. Baseline Shift 	6



	<p>Sebuah baseline shift digunakan untuk mengukur jarak antara huruf dan baseline (letak paling bawah dari sebuah huruf, biasanya membentuk garis) ke atas atau kebawah.</p> <p>e. Left Alignment Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kiri. Spasi antar huruf tetap dan antar kata tetap atau tidak berubah sesuai karakteristik huruf sehingga mudah dibaca, karena mata akan mudah menangkap saat membaca baris berikutnya.</p> <p>f. Center Alignment Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata tengah. Cocok digunakan untuk tulisan pendek karena saat perpindahan baris, pembaca lama untuk menemukan baris berikutnya sehingga akan lebih sulit untuk dibaca apabila digunakan pada artikel panjang.</p> <p>g. Right Alignment Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kanan. Bentuk rata kiri acak sehingga juga meyulitkan pembaca saat perpindahan baris, akan tetapi lebih terbaca dibandingkan dengan rata tengah.</p> <p>h. Justify Alignment Pengukuran huruf yang memungkinkan sebuah tulisan dapat menjadi rata kiri dan kanan. Spasi antar huruf dan antar kata akan ada perubahan karena penyesuaian dengan perataan kanan, namun dapat menimbulkan spasi antar huruf yang sangat ekstrim, sehingga terlihat agak ompong. Perataan ini sangat rapi, enak dan mudah dipandang, serta cocok bila dipadukan dengan <i>background</i> kotak. Namun hal ini dapat menimbulkan kebosanan pembacanya.</p>	
3	Penggunaan tipografi lain meliputi poster, sampul buku, logo, kemasan dan pelabelan, graffiti, promosi iklan, tipografi kenetik dalam film dan televise, komputer, bahkan kaligrafi dan sebagainya.	2

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semeste : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

A. Indikator sikap aktif dalam pembelajaran anatomi font huruf pada tipografi:

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum konsisten
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten

B. Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok:

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan konsisten.

C. Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan konsisten.

D. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap								
		Aktif			Bekerjasama			Toleran		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1	Muh. Abdilah Rofi		√			√			√	
2	Muh. Fikri Aji		√			√			√	
3	Muh. Khoirul Fajri		√			√			√	
4	Muh. Saiful Imam			√		√				√
5	Mulia Wikan Subekti		√			√			√	
6	Nabila Hidayah			√		√			√	
7	Nanda Ayu Pradhita		√			√			√	
8	Nifta Noor Halimah		√			√			√	
9	Nur Rochman Wahyu P		√			√			√	
10	Nuraini Rahmawati		√				√			√
11	Nurmalita Agustin P		√			√			√	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 7

12	Oka Darmawan			√			√		√	
13	Pramesti Safira W			√			√		√	
14	Rahmat Nur Hidayat		√			√			√	
15	Randy Anzar Yanuar			√			√			√
16	Ratih Dewi Putri Intan		√			√			√	
17	Ratih Handayani P S		√		√				√	
18	Rio Aji Hadyanta P			√		√			√	
19	Ririn Oktiyanti		√			√			√	
20	Rivan Ramadian		√			√			√	
21	Rofi Istifaroh		√			√			√	
22	Rofiq Abroor		√			√			√	
23	Saad Maryanto		√				√			√
24	Safira Amelia Hairana		√			√			√	
25	Sigit Harjanto		√				√		√	
26	Tantriono Sasongko			√		√			√	
27	Tria Avrilia Cempaka Putri			√		√				√
28	Wahyu Aji Sadewa		√			√				√
29	Wildan Arief Darmawan		√			√			√	
30	Wisang Rofiaji		√			√			√	
31	Y			√			√			√
32	Yurdan Vebry Endika			√		√			√	

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi		√	
2		Muh. Fikri Aji		√	
3		Muh. Khoirul Fajri		√	
4		Muh. Saiful Imam			√
5		Mulia Wikan Subekti		√	
6		Nabila Hidayah			√
7		Nanda Ayu Pradhita		√	
8		Nifta Noor Halimah		√	
9		Nur Rochman Wahyu P		√	
10		Nuraini Rahmawati		√	
11		Nurmalita Agustin P		√	
12		Oka Darmawan			√
13		Pramesti Safira W			√
14		Rahmat Nur Hidayat		√	
15		Randy Anzar Yanuar			√
16		Ratih Dewi Putri Intan		√	
17		Ratih Handayani P S		√	
18		Rio Aji Hadyanta P			√
19		Ririn Oktiyanti		√	
20		Rivan Ramadian		√	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 7

21		Rofi Istifaroh		√	
22		Rofiq Abroor		√	
23		Saad Maryanto			√
24		Safira Amelia Hairana		√	
25		Sigit Harjanto		√	
26		Tantriono Sasongko			√
27		Tria Avrilia Cempaka Putri		√	
28		Wahyu Aji Sadewa		√	
29		Wildan Arief Darmawan			√
30		Wisang Rofiaji		√	
31		Y			√
32		Yurdan Vebry Endika		√	

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

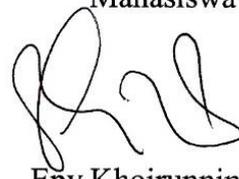
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 7

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
Materi Pokok : Klasifikasi Font Huruf Pada Tipografi
Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami klasifikasi font huruf pada tipografi

4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi karakteristik fisik huruf
2. Mengidentifikasi pemilihan huruf
3. Mengeksplorasi penggunaan huruf menurut karakternya
4. Mengeksplorasi prinsip-prinsip perancangan tipografi

(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran klasifikasi font huruf pada tipografi b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian tipografi b. Menjelaskan kembali pengukuran dalam tipografi	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 7

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	c. Menganalisis karakteristik fisik huruf d. Mengeksplorasi prinsip – prinsip perancangan tipografi e. Mengeksplorasi pemilihan dan penggunaan huruf menurut karakternya		
3.	Keterampilan Dalam suatu diskusi, menemukan contoh-contoh jenis huruf berdasarkan klasifikasi karakter huruf	Pengamatan	Penyelesaian diskusi

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan tangkai serif ? Dan apa kegunaan tangkai serif tersebut ?
2. Sebutkan jenis-jenis huruf dalam tipografi ?
3. Sebutkan prinsip-prinsip perancangan tipografi dalam karya desain !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Serif merupakan sirip/kaki pada ujung huruf yang berbentuk lancip. Kegunaan serif pada ukuran teks kecil, seperti seukuran tulisan teks di surat kabar atau buku, umumnya tangkai pada kaki-kaki font serif membantu agar tulisan mudah dibaca. WHY? Karena tangkai font serif membantu membentuk garis tak tampak yang memandu kita mengikuti sebuah baris teks. Karena itulah banyak buku-buku di-layout dengan serif.	1
2	Jenis-jenis huruf dalam tipografi yaitu : Serif/Roman , memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh: Times New Roman, Bodoni MT, Georgia Egyptian , atau disebut dengan slab serif. Memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papa dengan ketebalan huruf	5



	<p>yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.</p> <p>Contoh: Rockwell, Typo Slab - Serif</p> <p>Sans Serif, memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.</p> <p>Contoh: Arial, Century Gothic, Comic Sans</p> <p>Script, Huruf sambung atau script bisa juga disebut dengan “huruf tulisan tangan” (<i>handwriting</i>). Karena menyerupai tulisan tangan orang. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.</p> <p>Contoh: French Script MT, Edwardian Script ITC, Brush Script</p> <p>Miscellaneous/Decorative, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.</p> <p>Contoh: Jokerman, Magneto, Snap ITC</p>	
3	<p>Prinsip-prinsip perancangan tipografi dalam karya desain adalah :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Legibility Kualitas pada huruf mejadikan huruf tersebut dapat dibaca. Atau disebut dengan kejelasan bentuk huruf. Legibility merupakan tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/rupa huruf/tulisan tanpa bersusah payah.2. Readability Disebut dengan keterbacaan. Merupakan tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca.3. Visibility Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu.4. Clarity Kemampuan huruf-huruf dalam karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.	4

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semeste : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Klasifikasi Font Huruf Pada Tipografi
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

A. Indikator sikap aktif dalam pembelajaran anatomi font huruf pada tipografi:

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum konsisten
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten

B. Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok:

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan konsisten.

C. Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan konsisten.

D. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap								
		Aktif			Bekerjasama			Toleran		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1	Muh. Abdilah Rofi	√				√			√	
2	Muh. Fikri Aji		√			√				√
3	Muh. Khoirul Fajri		√			√			√	
4	Muh. Saiful Imam			√		√				√
5	Mulia Wikan Subekti		√			√			√	
6	Nabila Hidayah			√		√			√	
7	Nanda Ayu Pradhita		√			√			√	
8	Nifta Noor Halimah		√			√			√	
9	Nur Rochman Wahyu P		√			√			√	
10	Nuraini Rahmawati			√			√			√
11	Nurmalita Agustin P		√			√			√	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 7

12	Oka Darmawan			√			√		√	
13	Pramesti Safira W			√			√		√	
14	Rahmat Nur Hidayat		√			√			√	
15	Randy Anzar Yanuar			√			√			√
16	Ratih Dewi Putri Intan		√			√			√	
17	Ratih Handayani P S			√		√			√	
18	Rio Aji Hadyanta P			√		√			√	
19	Ririn Oktiyanti		√			√			√	
20	Rivan Ramadian		√			√			√	
21	Rofi Istifaroh		√				√		√	
22	Rofiq Abroor		√				√		√	
23	Saad Maryanto		√				√			√
24	Safira Amelia Hairana		√			√			√	
25	Sigit Harjanto		√				√		√	
26	Tantriono Sasongko			√		√			√	
27	Tria Avrilia Cempaka Putri			√		√			√	
28	Wahyu Aji Sadewa		√			√				√
29	Wildan Arief Darmawan		√			√			√	
30	Wisang Rofiaji		√			√			√	
31	Y			√			√			√
32	Yurdan Vebry Endika			√			√		√	

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Klasifikasi Font Huruf Pada Tipografi
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi		√	
2		Muh. Fikri Aji		√	
3		Muh. Khoirul Fajri			√
4		Muh. Saiful Imam			√
5		Mulia Wikan Subekti		√	
6		Nabila Hidayah			√
7		Nanda Ayu Pradhita		√	
8		Nifta Noor Halimah		√	
9		Nur Rochman Wahyu P		√	
10		Nuraini Rahmawati			√
11		Nurmalita Agustin P			√
12		Oka Darmawan			√
13		Pramesti Safira W		√	
14		Rahmat Nur Hidayat		√	
15		Randy Anzar Yanuar			√
16		Ratih Dewi Putri Intan		√	
17		Ratih Handayani P S		√	
18		Rio Aji Hadyanta P			√
19		Ririn Oktiyanti		√	
20		Rivan Ramadian		√	
21		Rofi Istifaroh		√	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 7

22		Rofiq Abroor			√
23		Saad Maryanto			√
24		Safira Amelia Hairana		√	
25		Sigit Harjanto			√
26		Tantriono Sasongko			√
27		Tria Avrilia Cempaka Putri		√	
28		Wahyu Aji Sadewa			√
29		Wildan Arief Darmawan			√
30		Wisang Rofiaji		√	
31		Y			√
32		Yurdan Vebry Endika		√	

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu
Mahasiswa



EPY KHOIRUNN

NIM. 11520241024

Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 7

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Membuat Desain Teks
 Alokasi Waktu : 12 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami cara membuat desain teks
- 4.3 Menyajikan desain teks untuk keperluan tertentu
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Mengidentifikasi tata letak berbagai unsur grafis
- 2. Mengidentifikasi unsur-unsur estetika
- 3. Mengeksplorasi elemen-elemen grafis
- 4. Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain
- 5. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran membuat desain teks b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali tata letak berbagai unsur grafis. b. Menjelaskan kembali unsur-unsur estetika.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 7

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	c. Mengeksplorasi elemen-elemen grafis. d. Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain.		
3.	Keterampilan Terampil menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu dan mempresentasikan hasil pembuatan desain teks.	Pengamatan	Penyelesaian diskusi

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Apa kegunaan tata letak unsur grafis ?
2. Sebutkan prinsip-prinsip desain !
3. Sebutkan elemen-elemen dalam karya desain !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Untuk menghasilkan media komunikasi visual yang komunikatif dengan pengorganisasian dan penataan yang tepat. Pengorganisasian dan penataan unsur grafis ini dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan dari pesan yang akan disampaikan.	1
2	Prinsip-prinsip desain yaitu : 1. Irama atau Ritme Menimbulkan kesan gerak dimulai dari bagian unsur yang satu kepada unsur yang lain dalam suatu susunan komposisi. Kesan gerak ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan akses atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks. 2. Dominasi/pusat perhatian, Penekanan memberikan pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus. 3. Keseimbangan, Merupakan prinsip mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas. Keseimbangan memberikan kesan	5



	<p>keteraturan dan harmonis.</p> <p>4. Kesatuan, dan</p> <p>Suatu usaha untuk menyusun bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam komposisi yang utuh agar nikmat dipandang dan menghasilkan sebuah karya yang padu yang dapat dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan memiliki ukuran yang sama.</p> <p>5. Proporsi.</p> <p>Adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya.</p>	
3	<p>Yang merupakan elemen-elemen grafis adalah :</p> <p>1. Garis</p> <p>Garis adalah sekumpulan titik yang berdampingan secara memanjang dan memiliki dua buah ujung. Garis memiliki dimensi panjang, pendek, tipis, tebal. Garis dapat saling berhubungan satu sama lain membentuk apa yang dinamakan garis sejajar/paralel, garis memancar atau garis berlawanan.</p> <p>2. Bentuk</p> <p>Bentuk atau <i>shape</i> adalah suatu bidang yang memiliki tinggi dan lebar, terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (seperti binatang, tanaman dan manusia), dan tidak berwujud alam/abstrak (seperti ikon, grafik, ilustrasi).</p> <p>3. Tekstur</p> <p>Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu.</p> <p>4. Ruang/Space</p> <p>Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau <i>unifies, highlight</i>, dan memberikan mata visual istirahat.</p>	4

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 5 dari 7

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avrilia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Membuat Desain Teks
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 7

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

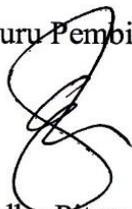
Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu
Mahasiswa



EPY KHOIRUNN

NIM. 11520241024

Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 6

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Teks
 Alokasi Waktu : 8 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami cara memberi efek pada teks
- 4.4 Melakukan pengolahan teks (efek khusus)
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada teks
- 2. Mengeksplorasi pemberian efek pada teks
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemberian efek pada teks b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali jenis-jenis efek pada teks b. Mengeksplorasi pemberian efek pada teks	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

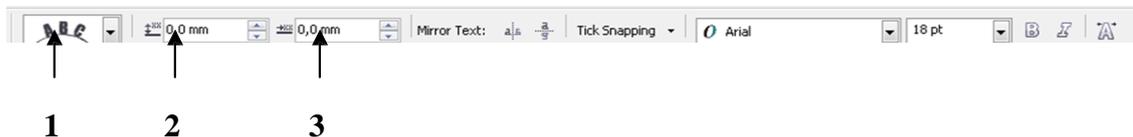
	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 6

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan pemberian efek pada teks dan mempresentasikan hasil pemberian efek pada teks.	Pengamatan	Penyelesaian diskusi dan tugas individu

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan paragraph teks ?
2. Sebutkan bagian-bagian property bar dibawah ini !



3. Sebutkan 3 macam artistic teks !
4. Apa yang dimaksud dengan fit text to path ?
5. Sebutkan 2 contoh karya grafis dengan menerapkan pemberian efek pada teks !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Paragraph teks adalah teks yang dapat diatur dan diedit seperti halnya teks pada aplikasi pengolah kata, misalnya diatur paragrafnya, aligmentnya, dll.	1
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Text Orientation 2. Distance from Text 3. Horizontal Offset 	3
3	Macam-macam artistic teks adalah sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> 1. Efek Envelope 2. Efek Drop Shadow 3. Efek Extrude 	3
4	Fit text to path adalah teks yang mengikuti path. Path dalam hal ini dapat berupa garis, kurve, kotak, atau lingkaran. Teks semacam ini banyak diterapkan untuk mendesain logo perusahaan, stempel, ataupun kreasi-kreasi yang lainnya.	1
5	Karya grafis dengan menerapkan pemberian efek pada teks adalah brosur dan tabloid.	2

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 4 dari 6

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avrilia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 6

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Teks
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 6

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

Keterangan:

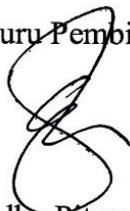
KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 6

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Citra Vektor
 Alokasi Waktu : 32 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.5 Memahami citra vektor
- 4.5 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Mengidentifikasi pengertian citra vector
- 2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra vector
- 3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran citra vektor. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian citra vektor b. Menjelaskan kembali ciri-ciri citra vektor c. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vektor	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 6

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Terampil dalam mendiskusikan dan menerapkan citra vektor dalam pembuatan desain grafis	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Sebutkan empat kelebihan citra vektor !
2. Sebutkan dua kekurangan citra vektor !
3. Sebutkan empat software aplikasi vektor !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Kelebihan citra vektor adalah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memori penyimpanan komputer. 2. Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya. 3. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi. 4. Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah. 	4
2	Sedangkan kekurangan citra vektor adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemakaian prosessor yang memakan memori lebih banyak sehingga komputer bekerja menjadi lebih lambat. 2. Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap. 	2
3	Software aplikasi vektor 2 dimensi <ul style="list-style-type: none"> • Adobe Illustrator • Macromedia freehand • Corel Draw • Zonedraw • Canvas8 • Xara X¹ 	4

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 4 dari 6

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avrilia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 6

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Gasal
 Materi Pokok : Citra Vektor
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 6 dari 6

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu
Mahasiswa

EPY KHOIRUNN

NIM. 11520241024

Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 6/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
Materi Pokok : Citra Bitmap
Pertemuan Ke- : 1, 2, 3, 4, 5, 6
Alokasi Waktu : 24 x 45 menit (18 jam)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam

aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.6 Memahami citra bitmap

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi pengertian citra bitmap
2. Dapat mengidentifikasi ciri-ciri citra bitmap

4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi pengertian citra bitmap dengan benar
2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra bitmap secara tepat
3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap dengan benar
4. Menerapkan citra bitmap dalam pembuatan desain grafis dengan tepat
5. Mempresentasikan hasil pembuatan desain grafis citra bitmap

II. Materi Ajar :

CITRA BITMAP

Grafik bitmap yang juga dikenal dengan istilah raster merupakan gambar yang terbentuk dari kumpulan titik yang disebut dengan pixel atau *picture element* dalam suatu grid. Pixel-pixel tersebut ditempatkan pada lokasi-lokasi tertentu dengan nilai-nilai warna tersendiri dan secara keseluruhan akan membentuk tampilan gambar.

Tampilan bitmap mampu menunjukkan kehalusan gradasi dan warna dari sebuah gambar. Oleh karena itu format bitmap paling tepat digunakan untuk gambar-gambar dengan gradasi warna yang rumit seperti foto dan lukisan digital. Namun, format bitmap mempunyai kelemahan dimana setiap tampilan sangat tergantung pada resolusi gambar atau *resolution dependent* yang artinya setiap gambar mempunyai jumlah pixel yang pasti atau tetap. Akibatnya gambar dapat kehilangan detail dan juga terlihat “kotak-kotak” jika ukurannya diperbesar atau jika resolusinya diperkecil dari resolusi aslinya. Citra dengan format bitmap ini memerlukan ruang penyimpanan data yang relatif besar, sebanding dengan ukuran dan resolusi yang dimilikinya.

CIRI-CIRI CITRA BITMAP

Kelebihan citra bitmap adalah sebagai berikut:

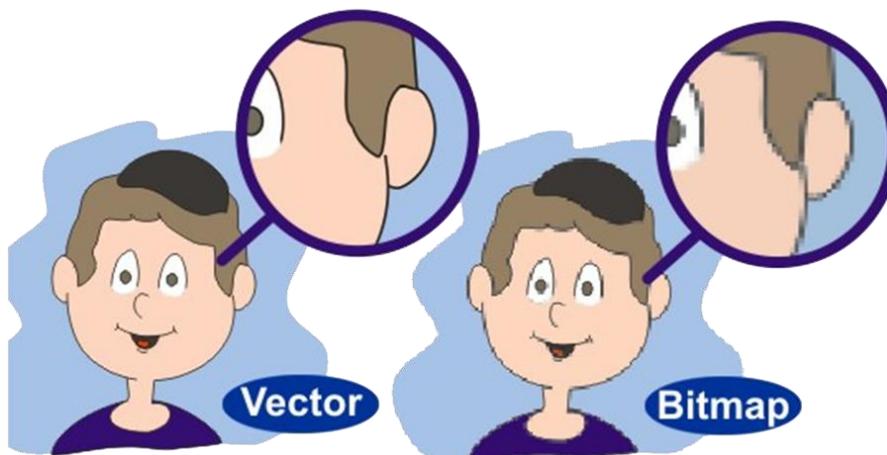
1. Pemakaian memori pada processor lebih kecil dibandingkan dengan grafis berbasis vektor.
2. Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
3. Dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan.

Sedangkan kekurangan citra bitmap adalah:

1. Ukuran file dokumen yang dihasilkan besar.
2. Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
3. Efek yang didapat dari objek berbasis bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah atau lebih tinggi.

Perbandingan desain grafis berbasis vektor dan berbasis bitmap:

Berbasis vektor	Berbasis bitmap
Gambar tetap jelas ketika diperbesar	Gambar kurang jelas jika di perbesar (menjadi kabur dan pecah)
Tersusun oleh titik, garis dan kurva	Terdiri atas titik atau dot
Ukuran file yang dihasilkan kecil	Ukuran file yg dihasilkan besar
Kualitas grafis tidak bergantung dari banyaknya pixel	Kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel



APLIKASI PENGOLAH CITRA BITMAP

Software untuk menghasilkan citra grafis berbasis bitmap dikenal dengan istilah *paint software*. File gambar bertipe bitmap yang terkenal JPG, JPEG, BMP, GIF, TIF, TiFF, PCX, dan PNG. Software ini terbagi menjadi 2 macam yaitu:

1. Software aplikasi bitmap 2 dimensi

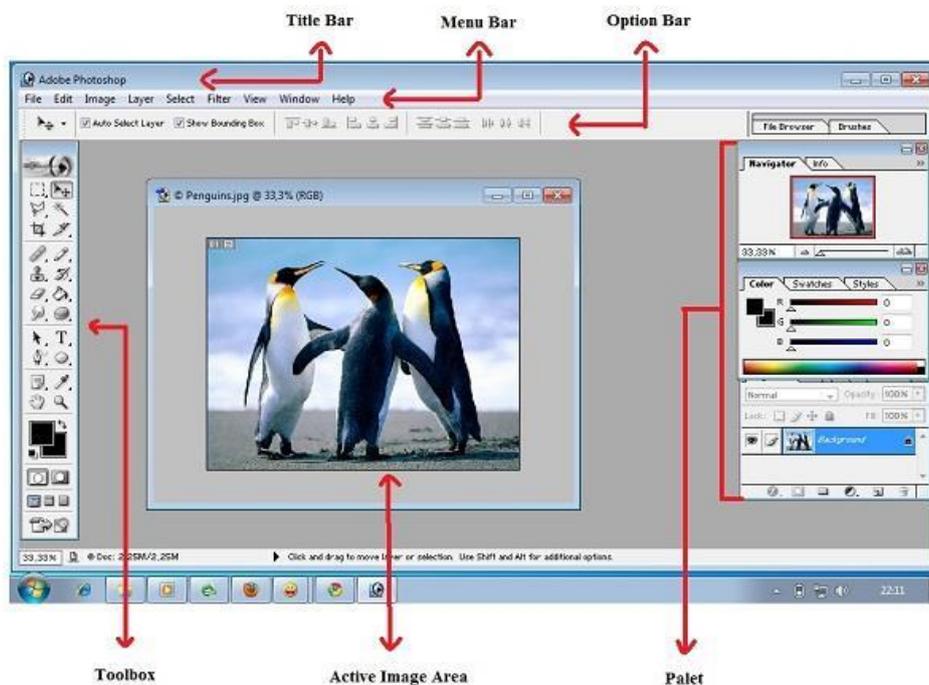
- Windows Paint
- Paintbrush
- Adobe Photoshop
- Corel Photopaint
- JASC Paint Shop Pro
- Microgrfix Picture Publisher
- Ulead Photoimpact
- Adobe Photodeluxe

2. Software aplikasi bitmap 3 dimensi

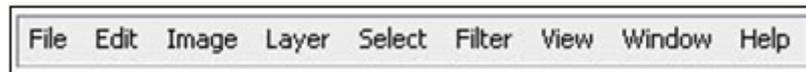
- Digital Clay
- Digital nendo

ADOBE PHOTOSHOP

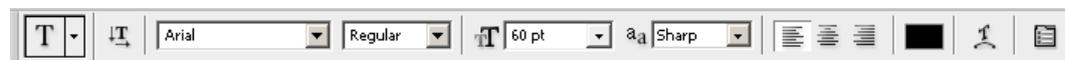
Photoshop adalah salah satu perangkat lunak yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, yang sangat baik untuk membuat desain grafis dalam bentuk bitmap. Photoshop menyediakan tool-tool yang terintegrasi dan tertata secara praktis untuk menciptakan dan menghasilkan karya dalam bentuk vektor dan teks. Bentuk grafik yang berdasarkan vektor dan teks bisa ditransfer menjadi image yang berdasarkan pixel untuk mendapatkan efek desain yang lebih sempurna. Secara garis besar, area kerja default photoshop CS3 terbagi terbagi menjadi beberapa komponen utama yaitu sebagai berikut :



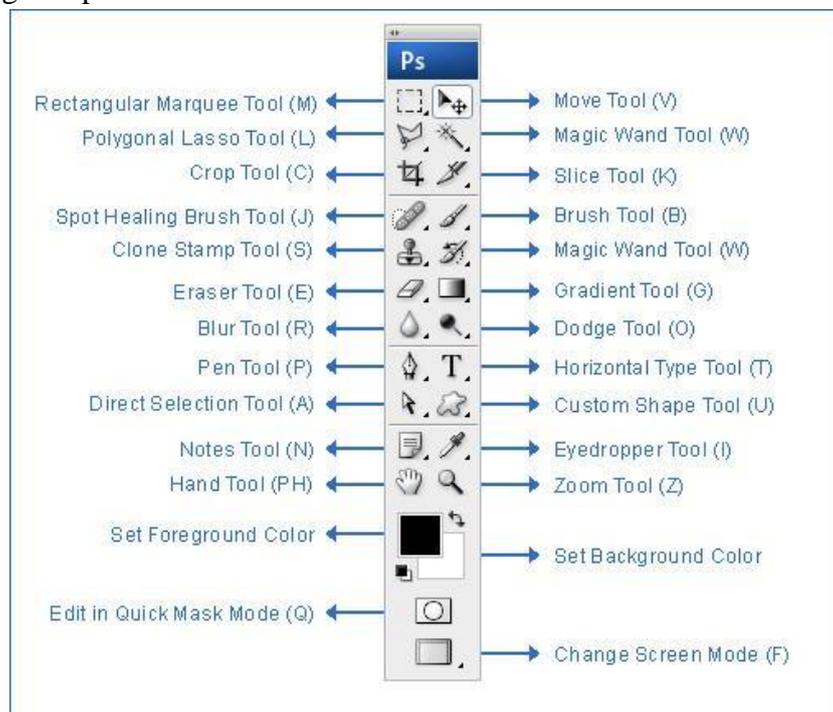
- Title Bar, adalah jendela yang berisi informasi program yang sedang dijalankan. *Title Bar* dapat dipindahkan dengan cara meng-kliknya dua kali dan menggesernya ke posisi yang diinginkan.
- Menu Bar, berisi perintah utama seperti membuka file, menyimpan file, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain. Juga ditampilkan *keyboard shortcuts* seperti : New (Ctrl+N), Open (Ctrl+O), dan lain-lain.



- Option Bar, berisi pilihan pengaturan dari tool yang dipilih. Setiap tool mempunyai tool option yang berbeda-beda. Misalnya dipilih brush, maka ukuran/diameter juga opacity brush ada disini.



- Active Image Area, menampilkan gambar yang sedang dikerjakan.
- Toolbox, berisi berbagai macam tool atau alat-alat yang digunakan untuk mengedit, atau membuat sebuah karya grafis. Tool tersebut memiliki kelompok tersendiri tergantung dari fungsi dan kegunaannya. Segitiga kecil yang terdapat disebelah tool, berarti tool tersebut memiliki sub tool. Tool tersebut memiliki perbedaan bentuk tetapi memiliki fungsi yang hampir sama.



- Palet, berisi tentang informasi mengenai *image* atau gambar yang dikerjakan, yang mencakup **Layer** , **History**, **Navigator**, **Color** dan lain sebagainya. Palet dapat

ditampilkan atau disembunyikan dengan membuka menu **Windows** dan klik pada *pallet* yang akan ditampilkan atau disembunyikan.



8. Layer, adalah lapisan transparan yang saling bertumpuk antara satu lapisan dengan lapisan yang lain sehingga membentuk sebuah gambar baru. Setiap layer mempunyai objek-objek sendiri sehingga meskipun terlihat saling bertumpuk, tetapi objek-objeknya tidak mengganggu satu sama lain.

III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*

- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi pengertian citra bitmap 2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra bitmap 3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap 4. Memfasilitasi pembentukan kelompok masing-masing kelompok 5 orang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu aplikasi pengolah citra bitmap 5. Tiap kelompok bekerja sama saling asah dan saling asuh membahas permasalahan berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 6. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 7. Diskusi kelas dengan tertib dan santun untuk melakukan analisis terhadap aplikasi pengolah citra bitmap 8. Membuat laporan presentasi hasil kerja kelompok dengan kreatif dan inovatif 9. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 10. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	
--	--	--

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok secara bergilir tampil menyampaikan hasil tugas kelompok yang sudah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dengan santun 2. Kelompok penyaji memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Setiap tanggapan dari kelompok lain, dibahas oleh kelompok penyaji dan selanjutnya diberikan penjelasan secara demokratis komunikatif 3. Memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif dan baik. 4. Memberikan teguran pada siswa yang kurang aktif dan tidak disiplin 5. Jika ada permasalahan yang belum bisa terpecahkan adalah tanggung jawab guru untuk memberikan penjelasan 6. Menyampaikan topik penilaian tiap-tiap kelompok tidak pilih kasih dengan santun 7. Memberikan post-test secara lisan untuk mengetahui perbedaan dan perkembangan siswa pada hari itu 8. Membuat kesimpulan hasil diskusi kelas di bawah bimbingan guru 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	
--	---	--

Pertemuan 3, 4, 5, 6

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pembuatan project individu dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 2. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 3. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan project individu dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop 4. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	150 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penutup 	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet

2. <http://blogeniset.wordpress.com/2011/05/08/55/>
3. <http://desainstudio.com>
4. <http://ilmugrafis.com/>
5. <http://pengertianahli.com/>
6. <http://grafitasi.fkip.uns.ac.id>

Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

V. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran citra bitmap b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat presentasi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan kembali pengertian citra bitmap b. Menjelaskan kembali ciri-ciri citra bitmap c. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok
3.	Keterampilan Terampil dalam mendiskusikan dan menerapkan citra bitmap dalam pembuatan desain grafis	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

VI. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA
Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 7/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
Materi Pokok : Penggabungan Gambar Bitmap
Pertemuan Ke- : 7, 8, 9, 10, 11, 12
Alokasi Waktu : 24 x 45 menit (18 jam)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli

lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi prinsip penggabungan gambar bitmap

4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

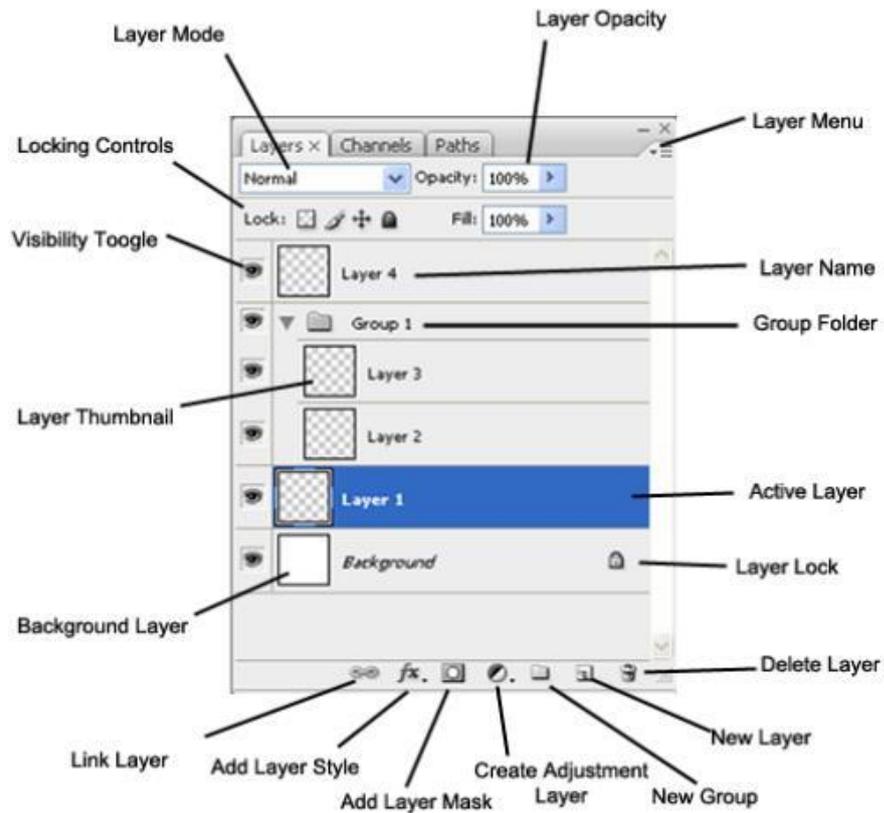
1. Mengidentifikasi prinsip penggabungan gambar bitmap dengan benar
2. Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap dengan tepat
3. Menyampaikan hasil proses penggabungan gambar bitmap

II. Materi Ajar :

PRINSIP PENGGABUNGAN GAMBAR BITMAP

Konsep Layer

Layer merupakan bagian pada aplikasi pengolah gambar bitmap yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar. Setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan layer dan digabungkan dengan lapisan lapisan layer yang lain sehingga membentuk gambar. Lapisan tersebut saling bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah gambar.



Bagian layer

Keterangan gambar :

- Layer menu : Berisi menu dari layer
- Layer name : Nama layer misalnya “layer 4”
- Group folder : Folder yang digunakan untuk menggabungkan beberapa layer
- Active layer : Layer yang sedang aktif, ditandai dengan warna biru
- Layer lock : Layer yang terkunci, ditandai dengan symbol gembok, bila kondisi layer lock artinya layer tersebut tidak dapat diedit
- Delete layer : Icon untuk mendelete layer
- New layer : Icon untuk membuat layer baru
- New group : Icon untuk membuat group layer baru
- Create adjustment layer : Icon untuk membuat layer adjustment
- Add layer mask : Icon untuk menambahkan layer mask
- Add layer style : Icon untuk menambahkan layer style
- Link layer : Icon untuk melink-an antar layer
- Background layer : Layer yang berfungsi sebagai background
- Layer thumbnail : Layer ditampilkan secara tumbnail
- Visibilty toogle : Digunakan untuk memunculkan atau menyembunyikan tiap tiap layer
- Locking control : Digunakan untuk mengunci layer agar tidak dapat diedit
- Lock ada 4 macam yaitu,

- lock transparant pixel 
- lock image pixel 
- lock position 
- lock all 

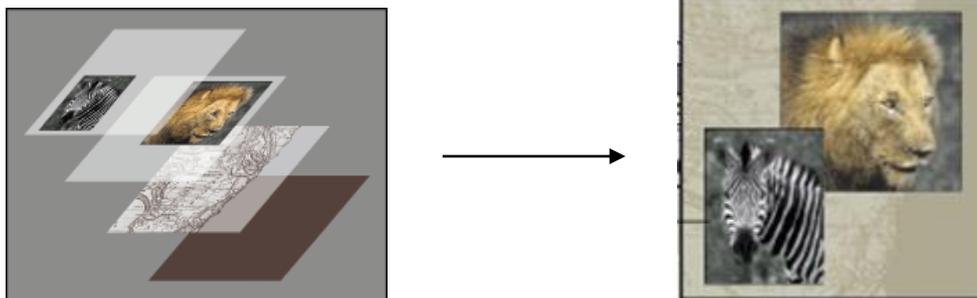
Pada saat membuat gambar baru pada aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop, secara default area kerja akan mempunyai sebuah layer yaitu layer background. Layer tersebut adalah layer dasar didalam membuat desain. Saat membuat beberapa layer baru maka layer background akan tetap berada pada lapisan yang terbawah.

Dalam membuat desain, sebaiknya setiap obyek berada pada layer yang berbeda. Sehingga jika ingin memanipulasi salah satu obyek maka perubahannya tidak akan mempengaruhi obyek yang lain.

Penggabungan gambar dengan Multi Layer

Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar, Bisa dikatakan saat mengabungkan gambar satu dengan gambar yang lainnya akan terbentuk lebih dari satu layer (multi layer). Artinya beberapa gambar tersebut seakan akan bertumpuk sehingga akan terlihat menjadi sebuah objek atau gambar.

Gambar yang berada pada layer atas maka akan berada pada tumpukan yang paling atas dan bisa menutupi tumpukan gambar yang berada dibawahnya. Sebaliknya, gambar yang berada pada layer bawah maka akan berada tumpukan yang sesuai dengan keberadaan layer tersebut. Apabila layer berada pada tumpukan yang paling bawah maka otomatis gambar akan tertutupi oleh gambar-gambar yang lain, yang keberadaan layernya berada di atasnya.



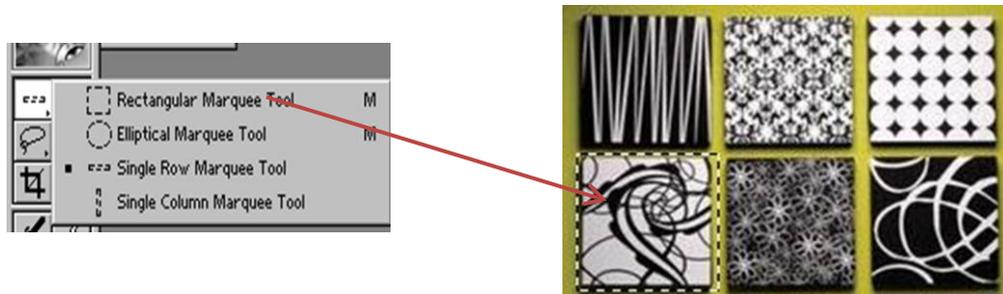
PROSES PENGGABUNGAN GAMBAR BITMAP

Untuk menggabungkan gambar banyak jalan yang dapat dilakukan. Teknik yang sering digunakan diantaranya adalah memilih/menseleksi gambar tertentu dengan teknik selection setelah itu menggabungkan dengan gambar yang lain sehingga menjadi desain gambar sesuai yang dibutuhkan.

Pada aplikasi pengolah gambar bitmap disediakan beberapa teknik dan perangkat seleksi yang mudah untuk digunakan, diantaranya adalah menggunakan magic wand, lasso tool, marquee tool.

Marque Tool

Marque Tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan dengan bentuk seperti yang disediakan. Untuk memilih bentuknya, tekan satu detik maka pilihan bentuk akan muncul. Pilihan bentuk yang disediakan yaitu persegi, ellips, garis vertikal dan garis horizontal.



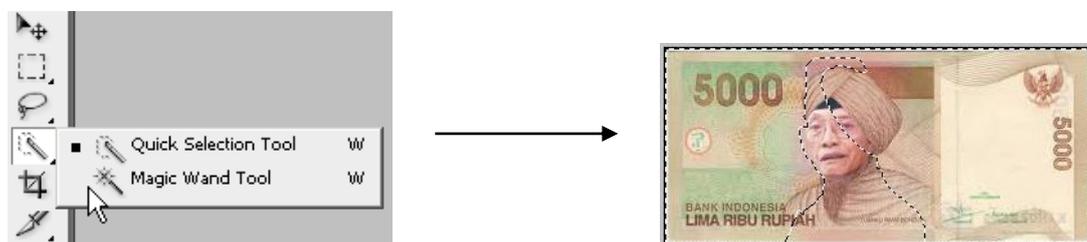
Lasso Tool

Lasso Tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang di inginkan. Pilihan dari lasso tool ada tiga macam yaitu: lasso tool, polygonal lasso tool, magnetik lasso tool.

- Lasso tool  untuk membuat seleksi yang bentuknya tidak beraturan.
- Magnetik lasso tool  untuk menseleksi sisi terluar gambar walaupun gerakan tidak persis di sisi gambar.
- Polygonal lasso tool  berfungsi untuk menyeleksi dengan bentuk polygon atau banyak sisi.

Quick Selection

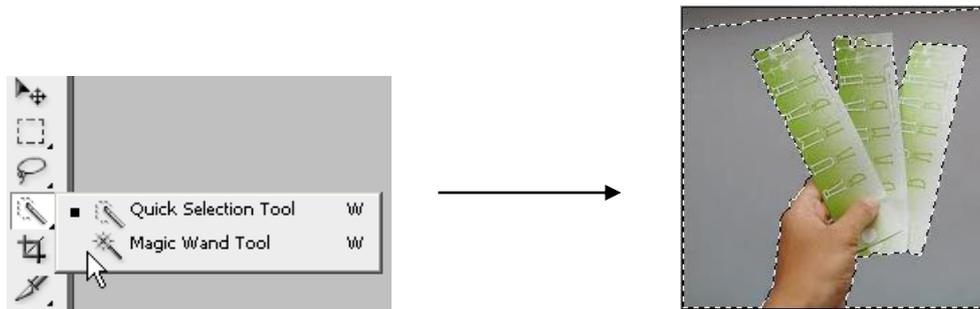
Quick Selection Tool merupakan tool pembuatan seleksi instan. Merupakan sebuah kombinasi antara Magic Wand dengan penggunaan brush. Sama-sama mampu memilih sendiri area warna, namun lebih mampu dibatasi perbatasan area yang diseleksi jika dibandingkan dengan Magic Wand.



Magic Wand Tool

Dengan menggunakan Magic Wand merupakan kemudahan yang disediakan oleh adobe Photoshop didalam membuat seleksi. Prinsipnya adalah tool ini akan menyeleksi daerah yang

warnanya sama atau hampir sama. Daerah yang diseleksi akan meliputi tempat yang diklik dan daerah disekitarnya yang memiliki warna hampir sama.



III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 7

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi prinsip penggabungan gambar bitmap 2. Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap 3. Memfasilitasi penugasan individu membahas penggabungan gambar bitmap dengan selection pada aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 4. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan penggabungan gambar bitmap dengan selection pada aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop 6. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 7. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 8. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	15 menit

Pertemuan 8, 9, 10, 11, 12

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pembuatan project individu dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 2. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 3. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan project individu dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop 4. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet
2. <http://photoshopku.net>
3. <http://desainstudio.com>
4. <http://ilmugrafis.com/>
5. Edi S. Mulyanta, (2009). *212 Tip Menguasai Adobe Photoshop 4*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

V. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VI. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran penggabungan gambar bitmap b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok 	Pengamatan	Selama pembelajaran, diskusi dan saat presentasi

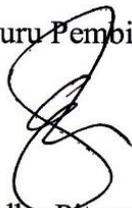
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif		
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali prinsip penggabungan gambar bitmap b. Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan proses penggabungan gambar bitmap dan mempresentasikan hasil proses penggabungan pada gambar bitmap	Pengamatan	Penyelesaian diskusi dan tugas individu

VII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 YOGYAKARTA
Jl. AM Sangaji 47 ☎ (0274) 513490 Yogyakarta 55233
Website: www.smk2-yk.sch.id Email : Info@smk2-yk.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 8/PCD/XI/3 2014/2015

Mata Pelajaran : KOMPETENSI KEJURUAN (PENGOLAHAN CITRA DIGITAL)
Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Gambar Bitmap
Pertemuan Ke- : 13, 14, 15
Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (540 menit)

Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli

lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.8 Memahami cara memberi efek pada gambar bitmap

Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi jenis-jenis efek pada gambar bitmap

4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)

Indikator :

1. Dapat mengeksplorasi proses pemberian efek

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat :

1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada gambar bitmap dengan benar
2. Mengeksplorasi proses pemberian efek dengan tepat
3. Menyampaikan hasil proses pemberian efek pada gambar bitmap

II. Materi Ajar :

JENIS-JENIS EFEK PADA GAMBAR BITMAP

Pada halaman website sering digunakan berbagai efek teks sehingga teks akan terlihat lebih indah dan menarik perhatian pengunjung. Efek teks biasanya digunakan sebagai logo, banner, link dan judul. Jenis-jenis efek teks antara lain :

- Teks Melengkung

Fasilitas *Warp Text* di dalamnya menyediakan berbagai style yang bisa digunakan secara langsung untuk melengkungkan teks.

Teks Melengkung

- Teks 3D

Bentuk 3D menjadi populer dan banyak digunakan oleh para desainer untuk menambah keindahan desain.

3D

- Teks Lembut

Teks lembut adalah teks yang berlatar belakang kabur, sehingga teks yang ada di

atasnya terkesan lembut. Teks ini banyak digunakan dalam mendesain halaman web.

Soft

- Teks Gradasi
Teks gradasi adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek gradasi warna, sehingga perpindahan atau transisi warna pada teks terlihat secara halus. Gradasi warna bisa terdiri atas dua warna atau lebih.

GRADASI

- Teks Warna Warni
Teks warna warni adalah teks yang terdiri atas beberapa warna dalam suatu tulisan, antara satu huruf dengan huruf lainnya mempunyai warna yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan kesan ceria, ramai dan periang.

BEDA

- Teks Outline Ganda
Teks outline ganda adalah teks yang mempunyai dua garis pinggir dengan menggunakan warna garis pinggir yang berbeda antara garis yang satu dengan yang lain, sehingga terlihat seperti tiga buah teks dalam satu tulisan.

XP

- Teks Menyala
Teks menyala adalah efek yang menambah pencahayaan atau sinar yang memudar secara bertahap di luar sisi teks, sehingga teks akan terlihat menyala seperti api lilin.

PIJAR

- Teks Garis Bersusun

Teks garis bersusun adalah teks yang menggunakan pola garis-garis lurus bersusun secara horizontal sebagai motif, sehingga teks akan terlihat lebih elegan. Teks ini banyak digunakan untuk membuat logo suatu perusahaan atau produk.



- Teks Berkarat

Teks berkarat adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek seperti besi yang sudah karatan karena sudah dimakan usia alias usang.



- Teks Emas

Teks emas adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek kuning keemasan yang terlihat mengkilap dan gemerlap pada teks, sehingga menimbulkan kesan mewah.



- Teks Aqua

Teks aqua adalah teks yang menggunakan efek seperti kaca bening pada galon plastik minuman aqua dengan pendaran cahaya berwarna kebiru- biruan.



- Teks Bertabur Perak

Teks bertabur perak adalah teks yang menggunakan efek berupa taburan perak di atas permukaan teks.



- Teks Api

Teks api adalah teks yang menggunakan efek seperti api yang mengelilingi teks tersebut.



- Teks Ice
Teks efek ice adalah teks yang memberikan kesan seperti terbungkus es.



III. Metode Pembelajaran :

- Pendekatan : Ilmiah (*Scientific*)
- Strategi : *Cooperative learning*
- Model : *Discovery*
- Metode : Diskusi dan penugasan praktik

IV. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan 13

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada gambar bitmap 2. Memfasilitasi penugasan individu membahas pembuatan jenis-jenis efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 3. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pembuatan jenis-jenis efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop 5. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 6. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 7. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya 5. Penutup 	15 menit

Pertemuan 14, 15

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris dengan rapi di depan kelas 2. Salam pembuka 3. Berdoa 4. Melakukan presensi dengan cara menanyakan kepada peserta didik siapa yang yang tidak hadir dengan komunikatif yang ramah dan santun 5. Menyampaikan kilas balik materi pembelajaran secara urut 6. Menyampaikan KI,KD dan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi penugasan individu membahas permasalahan pemberian efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop berdasarkan jobsheet yang telah diberi oleh guru pengampu 2. Merangkum hasil kajian materi dan selanjutnya bersama-sama bekerja sama memecahkan permasalahan yang ada 3. Kelas berjalan dengan tertib dan santun untuk melakukan pemberian efek pada teks dengan aplikasi pengolah citra bitmap adobe Photoshop 4. Membuat laporan hasil kerja individu dengan kreatif dan inovatif 	150 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang paling aktif dan baik 6. Memberikan teguran pada peserta didik yang kurang aktif dan tidak disiplin 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Membuat kesimpulan terhadap pembelajaran kelas di bawah bimbingan guru 3. Memotivasi siswa 4. Penugasan berstruktur secara individu untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai pekerjaan rumah dan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 5. Penutup 	15 menit

V. Sumber Belajar :

1. Jobsheet
2. <http://photoshopku.net>
3. <http://desainstudio.com>
4. <http://ilmugrafis.com/>
5. Edi S. Mulyanta, (2009). *212 Tip Menguasai Adobe Photoshop 4*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

V. Media Pembelajaran :

1. Presentasi Powerpoint
2. Satu unit komputer, LCD Viewer dan White Board

VI. Penilaian :

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemberian efek pada gambar bitmap b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok 	Pengamatan	Selama pembelajaran, diskusi dan saat presentasi

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif		
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali jenis-jenis efek pada gambar bitmap b. Mengeksplorasi proses pemberian efek	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan proses pemberian efek pada gambar bitmap dan mempresentasikan hasil proses pemberian efek pada gambar bitmap	Pengamatan	Penyelesaian diskusi dan tugas individu

VII. Lampiran

1. Materi Ajar
2. Instrumen Penilaian

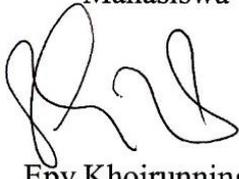
Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 6

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Citra Bitmap
 Alokasi Waktu : 24 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.6 Memahami citra bitmap

4.6 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi pengertian citra bitmap
2. Mengidentifikasi ciri-ciri citra bitmap
3. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran citra bitmap. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian citra bitmap b. Menjelaskan kembali ciri-ciri citra bitmap c. Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 6

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Terampil dalam mendiskusikan dan menerapkan citra bitmap dalam pembuatan desain grafis	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Sebutkan tiga kelebihan citra bitmap !
2. Sebutkan tiga kekurangan citra bitmap !
3. Sebutkan empat software aplikasi bitmap !

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Kelebihan citra bitmap adalah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemakaian memori pada prosessor lebih kecil dibandingkan dengan grafis berbasis vektor. 2. Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan. 3. Dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan. 	3
2	Sedangkan kekurangan citra bitmap adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran file dokumen yang dihasilkan besar. 2. Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar. 3. Efek yang didapat dari objek berbasis bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah atau lebih tinggi. 	3
3	Software aplikasi bitmap 2 dimensi <ul style="list-style-type: none"> • Windows Paint • Paintbrush • Adobe Photoshop • Corel Photopaint • Microgrfix Picture Publisher • Ulead Photoimpact • Adobe Photodeluxe 	4

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 4 dari 6

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avriia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 6

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Citra Bitmap
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 6

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

Keterangan:

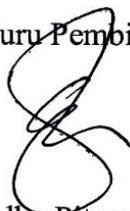
KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 7

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Penggabungan Gambar Bitmap
 Alokasi Waktu : 24 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Memahami cara menggabungkan gambar bitmap
- 4.7 Melakukan penggabungan citra bitmap
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Mengidentifikasi prinsip penggabungan gambar bitmap
- 2. Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran penggabungan gambar bitmap b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali prinsip penggabungan gambar bitmap b. Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

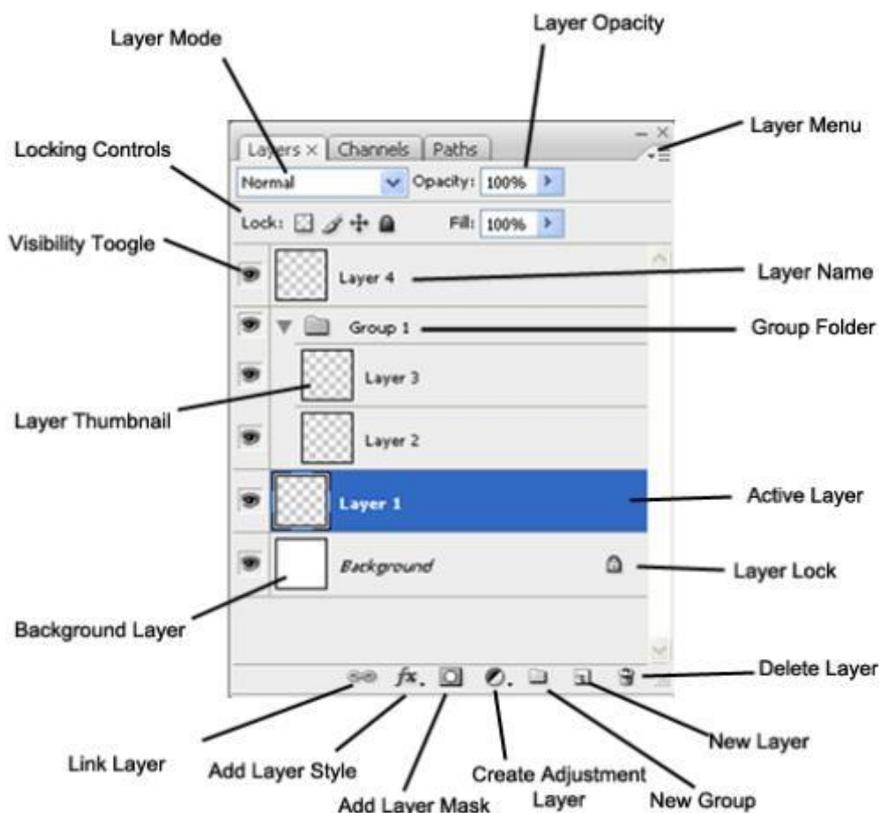
	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 7

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan proses penggabungan gambar bitmap dan mempresentasikan hasil proses penggabungan pada gambar bitmap	Pengamatan	Penyelesaian tugas individu

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan layer ?
2. Jelaskan beberapa teknik dan perangkat seleksi yang mudah untuk digunakan, diantaranya adalah magic wand, lasso tool, dan marquee tool !
3. Jelaskan enam bagian dari tool dibawah ini !



Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	Layer merupakan bagian pada aplikasi pengolah gambar bitmap yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar. Setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan layer dan digabungkan dengan	1



	lapisan lapisan layer yang lain sehingga membentuk gambar. Lapisan tersebut saling bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah gambar.	
2	<p>Beberapa teknik dan perangkat seleksi yang mudah untuk digunakan, diantaranya adalah magic wand, lasso tool, dan marquee tool</p> <p>Marquee Tool</p> <p>Marquee Tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk seperti yang disediakan. Untuk memilih bentuknya, tekan satu detik maka pilihan bentuk akan muncul. Pilihan bentuk yang disediakan yaitu persegi, ellipsis, garis vertikal dan garis horizontal.</p> <p>Lasso Tool</p> <p>Lasso Tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang diinginkan. Pilihan dari lasso tool ada tiga macam yaitu: lasso tool, polygonal lasso tool, magnetik lasso tool.</p> <p>Magic Wand Tool</p> <p>Dengan menggunakan Magic Wand merupakan kemudahan yang disediakan oleh adobe Photoshop didalam membuat seleksi. Prinsipnya adalah tool ini akan menyeleksi daerah yang warnanya sama atau hampir sama. Daerah yang diseleksi akan meliputi tempat yang diklik dan daerah disekitarnya yang memiliki warna hampir sama.</p>	3
3	<p>Layer menu: Berisi menu dari layer</p> <p>Layer name: Nama layer misalnya "layer 4"</p> <p>Group folder: Folder yang digunakan untuk menggabungkan beberapa layer</p> <p>Active layer: Layer yang sedang aktif, ditandai dengan warna biru</p> <p>Layer lock: Layer yang terkunci, ditandai dengan symbol gembok, bila kondisi layer lock artinya layer tersebut tidak dapat diedit</p> <p>Delete layer: Icon untuk mendelete layer</p> <p>New layer: Icon untuk membuat layer baru</p> <p>New group: Icon untuk membuat group layer baru</p> <p>Add layer mask: Icon untuk menambahkan layer mask</p> <p>Add layer style: Icon untuk menambahkan layer style</p> <p>Link layer: Icon untuk melink-an antar layer</p> <p>Background layer: Layer yang berfungsi sebagai background</p> <p>Layer thumbnail: Layer ditampilkan secara thumbnail</p> <p>Visibility toggle: Digunakan untuk memunculkan atau menyembunyikan setiap setiap layer</p> <p>Locking control: Digunakan untuk mengunci layer agar tidak dapat diedit</p>	6

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 5 dari 7

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avrilia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 7

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Penggabungan Gambar Bitmap
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 7

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

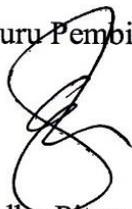
Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu
Mahasiswa



EPY KHOIRUNN

NIM. 11520241024

Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 8

LEMBAR PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Gambar Bitmap
 Alokasi Waktu : 12 x 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.8 Memahami cara memberi efek pada gambar bitmap
- 4.8 Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)
(sesuai dengan yang ada di RPP)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Mengidentifikasi jenis-jenis efek pada gambar bitmap
- 2. Mengeksplorasi proses pemberian efek
(sesuai dengan yang ada di RPP)

C. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian : a. Pengamatan
b. Tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemberian efek pada gambar bitmap b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali jenis-jenis efek pada gambar bitmap b. Mengeksplorasi proses pemberian efek	Pengamatan dan tes	Penyelesaian individu dan kelompok

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 8

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Terampil dalam menerapkan proses pemberian efek pada gambar bitmap dan mempresentasikan hasil proses pemberian efek pada gambar bitmap	Pengamatan	Penyelesaian diskusi dan tugas individu

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Tes tertulis

1. Kategorikan contoh-contoh teks dibawah ini menggunakan jenis efek teks apa ?

a. 

b. 

c. 

d. 

e. 

f. 



g. **KARAT**

h. *emas*

i. **PHOTONOP**

j. **GoJa.Fresh**

Kunci Jawaban :

NO	Jawaban Pertanyaan	Pedoman Penskoran
1	<p>Jenis-jenis efek teks antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none">a. Teks Melengkung Fasilitas <i>Warp Text</i> di dalamnya menyediakan berbagai style yang bisa digunakan secara langsung untuk melengkungkan teks.b. Teks Lembut Teks lembut adalah teks yang berlatar belakang kabur, sehingga teks yang ada di atasnya terkesan lembut. Teks ini banyak digunakan dalam mendesain halaman web.c. Teks Warna Warni Teks warna warni adalah teks yang terdiri atas beberapa warna dalam suatu tulisan, antara satu huruf dengan huruf lainnya mempunyai warna yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan kesan ceria, ramai dan periang.d. Teks Outline Ganda Teks outline ganda adalah teks yang mempunyai dua garis pinggir dengan menggunakan warna garis pinggir yang berbeda antara garis yang satu dengan yang lain, sehingga terlihat seperti tiga buah teks dalam satu tulisan.e. Teks Menyala Teks menyala adalah efek yang menambah pencahayaan atau sinar yang memudar secara bertahap di luar sisi teks, sehingga teks akan	10



terlihat menyala seperti api lilin.

f. Teks Garis Bersusun

Teks garis bersusun adalah teks yang menggunakan pola garis-garis lurus bersusun secara horizontal sebagai motif, sehingga teks akan terlihat lebih elegan. Teks ini banyak digunakan untuk membuat logo suatu perusahaan atau produk.

g. Teks Berkarat

Teks berkarat adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek seperti besi yang sudah karatan karena sudah dimakan usia alias usang.

h. Teks Emas

Teks emas adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek kuning keemasan yang terlihat mengkilap dan gemerlap pada teks, sehingga menimbulkan kesan mewah.

i. Teks Api

Teks api adalah teks yang menggunakan efek seperti api yang mengelilingi teks tersebut.

j. Teks Ice

Teks efek ice adalah teks yang memberikan kesan seperti terbungkus es.

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 6 dari 8

12	Oka Darmawan									
13	Pramesti Safira W									
14	Rahmat Nur Hidayat									
15	Randy Anzar Yanuar									
16	Ratih Dewi Putri Intan									
17	Ratih Handayani P S									
18	Rio Aji Hadyanta P									
19	Ririn Oktiyanti									
20	Rivan Ramadian									
21	Rofi Istifaroh									
22	Rofiq Abroor									
23	Saad Maryanto									
24	Safira Amelia Hairana									
25	Sigit Harjanto									
26	Tantriono Sasongko									
27	Tria Avriia Cempaka Putri									
28	Wahyu Aji Sadewa									
29	Wildan Arief Darmawan									
30	Wisang Rofiaji									
31	Y									
32	Yurdan Vebry Endika									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/76/WAKA 1/4
		No. Revisi	1
	LEMBAR PENILAIAN	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 8

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Kelas/Semester : XI MM2 / Genap
 Materi Pokok : Pemberian Efek Pada Gambar Bitmap
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran

- A. Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi.
 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi tetapi belum tepat.
 3. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan anatomi font huruf pada tipografi dan sudah tepat.
- B. Bubuhkan tanda cek (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	NIS	Nama Siswa	Keterampilan		
			Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
			KT	T	ST
1		Muh. Abdilah Rofi			
2		Muh. Fikri Aji			
3		Muh. Khoirul Fajri			
4		Muh. Saiful Imam			
5		Mulia Wikan Subekti			
6		Nabila Hidayah			
7		Nanda Ayu Pradhita			
8		Nifta Noor Halimah			
9		Nur Rochman Wahyu P			
10		Nuraini Rahmawati			
11		Nurmalita Agustin P			
12		Oka Darmawan			
13		Pramesti Safira W			
14		Rahmat Nur Hidayat			
15		Randy Anzar Yanuar			
16		Ratih Dewi Putri Intan			
17		Ratih Handayani P S			
18		Rio Aji Hadyanta P			
19		Ririn Oktiyanti			
20		Rivan Ramadian			
21		Rofi Istifaroh			

**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

No. Dokumen F/76/WAKA 1/4

No. Revisi 1

LEMBAR PENILAIAN

Tanggal Berlaku 14 Juli 2014

Halaman 8 dari 8

22		Rofiq Abroor			
23		Saad Maryanto			
24		Safira Amelia Hairana			
25		Sigit Harjanto			
26		Tantriono Sasongko			
27		Tria Avrilia Cempaka Putri			
28		Wahyu Aji Sadewa			
29		Wildan Arief Darmawan			
30		Wisang Rofiaji			
31		Y			
32		Yurdan Vebry Endika			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST

NIP. 19820523 201001 1 013

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pengampu
Mahasiswa

EPY KHOIRUNN

NIM. 11520241024

Epy Khoirunningsih

NIM. 11520241024

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	DAFTAR BUKU / MODUL PEGANGAN GURU	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 2

DAFTAR BUKU / MODUL PEGANGAN GURU

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Semester : Gasal/Genap
 Tahun Ajaran : 2014/2015

PEGANGAN GURU

Buku Wajib

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1	Pengolahan Citra Digital	Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia		2013
2	Tipografi Dalam Desain Grafis	Danton Sihombing, MFA	Gramedia	2003
3	Huruf, Font dan Tipografi	Surianto Rustan, S. Sn	Gramedia	2009
4	Jobsheet Pengolahan Citra Digital SMK Negeri 2 Yogyakarta			

Buku Pelengkap

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1	FONT	Tamye Riggs	RotoVision	2003
2	The Art of Typography	Mohammad Jeprie		2006
3	Layout, Dasar, dan Penerapannya	Surianto Rustan, S. Sn	Gramedia	2009
4	Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis	Adi Kusrianto	ANDI	2009
5	Pengantar Tipografi	Adi Kusrianto	Elex Media	2011
6	Type Classification	Jacob Cass		2006
7	The Vignellicanon	Massimo Vignelli		2007

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	DAFTAR BUKU / MODUL PEGANGAN GURU	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 2

PEGANGAN SISWA

Buku Wajib

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1	Pengolahan Citra Digital	Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia		2013
2	Jobsheet Pengolahan Citra			

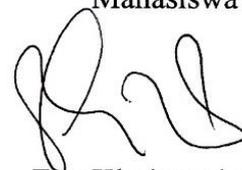
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



DAFTAR NILAI SISWA

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital

Semester : Gasal/Genap

Kelas : XI MM 1

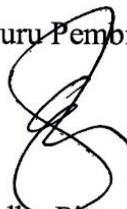
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Daftar Nilai										
		Presentasi Kelompok	Kuis	JOB 1	UH Praktik	UH Teori	JOB 2	Presentasi				
1	Abdul Rohim <u>Latif</u>	80	80	88	84	76	82	80				
2	Ahmad <u>Yasir</u> Nasrulloh	80	80	82	84	78	82	80				
3	<u>Aji</u> Tofa Nashruddin	80	80	88	86	94	82	85				
4	<u>Akhmad</u> Maryanto	80	80	90	88	78	82	85				
5	<u>Amrizal</u> Kurniawan	84	90	78	80	76	86	80				
6	<u>Adhi</u> Nugroho	80	80	78	-	78	-	80				
7	Andi <u>Kahar</u> Jaya P	94	90	78	80	92	86	85				
8	<u>Anita</u> Saraswati	88	90	80	78	78	92	80				
9	<u>Audreyska</u> Ivana Callista	90	80	84	82	84	86	80				
10	<u>Azhar</u> Rizqi Hardiyanto	80	80	82	82	78	86	88				
11	<u>Bayu</u> Trianto	84	80	84	88	78	92	83				
12	<u>Bima</u> Nusantara Putra	90	90	84	88	76	92	80				
13	<u>Devia</u> Anggraeni T	88	90	84	86	86	88	80				
14	<u>Dimas</u> Ardi Prasetyo	84	80	82	90	78	88	80				

15	<u>Dinda</u> Choerunnisa	80	80	78	80	78	84	80					
16	<u>Fajar</u> Eko Nugroho	80	80	78	82	78	82	80					
17	<u>Febrianto</u> Wahyu N	94	90	86	82	78	90	80					
18	<u>Ferianto</u> Aryo Nugroho	80	80	80	84	76	90	80					
19	<u>Fida</u> Pradipta	80	90	90	90	78	90	83					
20	<u>Gama</u> Mandala Tama	84	80	88	82	78	-	80					
21	<u>Gisela</u> Adelea Mayasari	80	80	84	84	76	88	80					
22	<u>Hani</u> Rahmawati	88	80	82	78	76	88	80					
23	<u>Hawa</u> Rinda Pangestu	80	80	86	82	76	84	80					
24	<u>Hendika</u> Dwi Ananda	90	90	82	86	100	92	83					
25	<u>Kelik</u> Surono Aji	80	80	82	90	78	88	88					
26	<u>Khoirunnisa</u>	90	80	88	82	86	92	80					
27	Law <u>Jonathan</u> Wijaya	80	80	86	88	76	94	83					
28	<u>Lukas</u> Aries Cahya K	94	80	88	82	78	88	80					
29	Moh. <u>Riski</u> Saputro	88	80	88	84	96	82	80					
30	Moh. <u>Zufri</u> Santoso	84	80	86	90	78	88	80					

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



DAFTAR NILAI SISWA

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital

Semester : Gasal/Genap

Kelas : XI MM 2

Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Daftar Nilai										
		Presentasi Kelompok	Kuis	JOB 1	UH Praktik	UH Teori	JOB 2	Presentasi				
1	Muh. <u>Abdilah</u> Rofi	80	80	88	84	76	92	83				
2	Muh. <u>Fikri</u> Aji	80	80	86	90	78	92	80				
3	Muh. <u>Khoirul</u> Fajri	80	80	86	88	78	94	83				
4	Muh. <u>Saiful</u> Imam	96	90	88	96	76	94	88				
5	<u>Mulia</u> Wikan Subekti	80	80	90	90	76	86	83				
6	<u>Nabila</u> Hidayah	80	80	86	84	78	84	83				
7	<u>Nanda Ayu</u> Pradhita	80	80	86	88	76	84	80				
8	<u>Nifta</u> Noor Halimah	80	80	90	82	78	84	80				
9	Nur <u>Rochman</u> Wahyu P	80	80	84	94	76	86	83				
10	<u>Nuraini</u> Rahmawati	80	90	90	82	78	86	85				
11	<u>Nurmalita</u> Agustin P	92	90	86	84	76	96	83				
12	<u>Oka</u> Darmawan	90	80	88	88	76	96	83				
13	<u>Pramesti</u> Safira W	80	80	86	86	78	84	83				
14	<u>Rahmat</u> Nur Hidayat	80	80	84	86	80	84	88				

15	<u>Randy Anzar Yanuar</u>	80	90	86	92	76	84	83					
16	<u>Ratih Dewi Putri Intan</u>	80	80	88	82	78	84	83					
17	<u>Ratih Handayani P S</u>	90	80	86	82	78	82	80					
18	<u>Rio Aji Hadyanta P</u>	92	90	90	90	76	82	80					
19	<u>Ririn Oktiyanti</u>	80	80	84	86	76	84	80					
20	<u>Rivan Ramadian</u>	80	80	82	84	76	96	83					
21	<u>Rofi Istifaroh</u>	80	80	88	86	76	88	80					
22	<u>Rofiq Abroor</u>	80	80	88	88	76	88	80					
23	<u>Saad Maryanto</u>	90	80	88	98	80	92	83					
24	<u>Safira Amelia Hairana</u>	90	90	88	84	76	92	85					
25	<u>Sigit Harjanto</u>	80	80	86	92	80	94	80					
26	<u>Tantriono Sasongko</u>	80	80	82	88	78	94	80					
27	<u>Tria Avrilia Cempaka Putri</u>	88	80	84	84	76	88	80					
28	<u>Wahyu Aji Sadewa</u>	90	80	86	90	96	88	88					
29	<u>Wildan Arief Darmawan</u>	90	80	86	94	80	96	88					
30	<u>Wisang Rofiaji</u>	80	80	88	86	76	92	83					
31	<u>Y</u>	94	90	88	90	78	86	83					
32	<u>Yurdan Vebry Endika</u>	88	90	88	84	76	92	83					

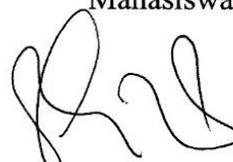
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



PENILAIAN AKHLAK

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Kelas : XI MM 1
Pertemuan ke : Semester : 3
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama Siswa	KEPRIBADIAN / KARAKTER				Nilai	Keterangan
		Kerja sama	Inisiatif	Komuni katif	Kreatif		
1	Abdul Rohim Latif	BT	MB	MT	MB		
2	Ahmad Yasir Nasrulloh	BT	MT	BT	MT		
3	Aji Tofa Nashruddin	MT	MB	MT	MB		
4	Akhmad Maryanto	MB	MK	MB	MK		
5	Amrizal Kurniawan	BT	MT	BT	MT		
6	Adhi Nugroho	BT	MT	BT	MT		
7	Andi Kahar Jaya P	MT	MB	MB	MB		
8	Anita Saraswati	MT	BT	BT	BT		
9	Audreyska Ivana Callista	MK	MB	MT	MT		
10	Azhar Rizqi Hardiyanto	MB	MB	MT	MK		
11	Bayu Trianto	MT	MT	MT	MB		
12	Bima Nusantara Putra	MT	MT	MB	MB		
13	Devia Anggraeni T	MT	MB	MB	MT		
14	Dimas Ardi Prasetyo	MT	MT	MT	MB		
15	Dinda Choerunnisa	MB	MB	MT	MT		
16	Fajar Eko Nugroho	MT	MB	MB	MK		
17	Febrianto Wahyu N	MB	MT	MT	MB		
18	Ferianto Aryo Nugroho	MB	MT	MT	MK		
19	Fida Pradipta	MK	MK	MB	MK		
20	Gama Mandala Tama	MB	MB	MB	MB		
21	Gisela Adelea Mayasari	BT	MT	MT	MT		
22	Hani Rahmawati	MT	BT	MT	BT		

No	Nama Siswa	KEPRIBADIAN / KARAKTER				Nilai	Keterangan
		Kerjasama	Inisiatif	Komunikatif	Kreatif		
23	Hawa Rinda Pangestu	MT	MT	MB	MT		
24	Hendika Dwi Ananda	MK	MK	MK	MK		
25	Kelik Surono Aji	MB	MB	MT	MK		
26	Khoirunnisa	MK	MB	MB	MB		
27	Law Jonathan Wijaya	BT	MB	BT	MB		
28	Lukas Aries Cahya K	MK	MB	MB	MB		
29	Moh. Riski Saputro	MK	MK	MK	MB		
30	Moh. Zufri Santoso	BT	MB	BT	MB		

Catatan / Keterangan :

BT = Belum Terlihat

MT = Mulai Terlihat

MB = Mulai Berkembang

MK = Membudaya

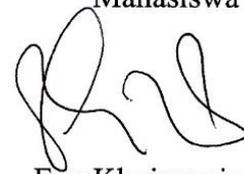
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



PENILAIAN AKHLAK

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Kelas : XI MM 2
Pertemuan ke : Semester : 3
Standar Kompetensi :
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama Siswa	KEPRIBADIAN / KARAKTER				Nilai	Keterangan
		Kerja sama	Inisiatif	Komunikatif	Kreatif		
1	Muh. Abdilah Rofi	MB	MB	BT	MB		
2	Muh. Fikri Aji	MT	MB	BT	MB		
3	Muh. Khoirul Fajri	MT	MB	BT	MB		
4	Muh. Saiful Imam	MB	MK	MK	MK		
5	Mulia Wikan Subekti	BT	MB	BT	MB		
6	Nabila Hidayah	MT	MB	MB	MB		
7	Nanda Ayu Pradhita	MB	MT	BT	MT		
8	Nifta Noor Halimah	MT	MB	MT	MT		
9	Nur Rochman Wahyu P	MT	MB	BT	MB		
10	Nur aini Rahmawati	MB	MB	MB	MB		
11	Nurmalita Agustin P	MT	MB	MT	MB		
12	Oka Darmawan	MB	MK	MK	MK		
13	Pramesti Safira W	MB	MB	MB	MB		
14	Rahmat Nur Hidayat	MT	MB	MB	MB		
15	Randy Anzar Yanuar	MT	MK	MB	MB		
16	Ratih Dewi Putri Intan	MB	MB	MT	MB		
17	Ratih Handayani P S	BT	BT	MT	MT		
18	Rio Aji Hadyanta P	MT	MK	MB	MK		
19	Ririn Oktiyanti	MB	MB	MT	MB		
20	Rivan Ramadian	MT	MB	MK	MB		
21	Rofi Istifaroh	BT	MB	MT	MB		

No	Nama Siswa	KEPRIBADIAN / KARAKTER				Nilai	Keterangan
		Kerjasama	Inisiatif	Komunikatif	Kreatif		
22	Rofiq Abroor	BT	MB	MT	MB		
23	Saad Maryanto	MT	MK	MB	MK		
24	Safira Amelia Hairana	MB	MB	MB	MB		
25	Sigit Harjanto	MB	MB	BT	MB		
26	Tantriono Sasongko	MB	MK	MK	MB		
27	Tria Avrilia Cempaka Putri	MB	MB	MB	MB		
28	Wahyu Aji Sadewa	MT	MB	MT	MT		
29	Wildan Arief Darmawan	MT	MK	MK	MK		
30	Wisang Rofiaji	MT	MB	MT	MB		
31	Y	MB	MB	MT	MB		
32	Yurdan Vebry Endika	BT	MB	MB	MB		

Catatan / Keterangan :

BT = Belum Terlihat

MT = Mulai Terlihat

MB = Mulai Berkembang

MK = Membudaya

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



LAPORAN HASIL PENGAYAAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Kelas : XI MM 2
Pertemuan ke : Semester : 3
Standar Kompetensi :
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Nilai		Deskripsi
		UH	Pengayaan	
1	<u>Wahyu Aji Sadewa</u>	90	96	

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



LAPORAN HASIL PERBAIKAN

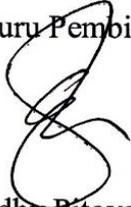
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Kelas : XI MM 1
Pertemuan ke : Semester : 3
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Nilai		Deskripsi
		Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	
1	Abdul Rohim <u>Latif</u>	60	76	
2	Ahmad <u>Yasir</u> Nasrulloh	70	78	
3	<u>Akhmad</u> Maryanto	60	78	
4	<u>Amrizal</u> Kurniawan	50	76	
5	<u>Adhi</u> Nugroho	60	78	
6	<u>Anita</u> Saraswati	70	78	
7	<u>Azhar</u> Rizqi Hardiyanto	60	78	
8	<u>Bayu</u> Trianto	70	78	
9	<u>Bima</u> Nusantara Putra	60	76	
10	<u>Dimas</u> Ardi Prasetyo	70	78	
11	<u>Dinda</u> Choerunnisa	70	78	
12	<u>Fajar</u> Eko Nugroho	70	78	
13	<u>Febrianto</u> Wahyu N	70	78	
14	<u>Ferianto</u> Aryo Nugroho	60	76	
15	<u>Fida</u> Pradipta	60	78	
16	<u>Gama</u> Mandala Tama	70	78	
17	<u>Gisela</u> Adelea Mayasari	60	76	
18	<u>Hani</u> Rahmawati	0	76	
19	<u>Hawa</u> Rinda Pangestu	0	76	
20	<u>Kelik</u> Suro Aji	60	78	
21	Law <u>Jonathan</u> Wijaya	30	76	

22	<u>Lukas</u> Aries Cahya K	70	78	
23	Moh. <u>Zufri</u> Santoso	60	78	

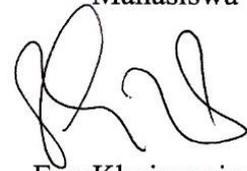
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



LAPORAN HASIL PERBAIKAN

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Kelas : XI MM 2
Pertemuan ke : Semester : 3
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Nilai		Deskripsi
		Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	
1	Muh. <u>Abdilah</u> Rofi	20	76	
2	Muh. <u>Fikri</u> Aji	60	78	
3	Muh. <u>Khoirul</u> Fajri	60	78	
4	Muh. <u>Saiful</u> Imam	50	76	
5	<u>Mulia</u> Wikan Subekti	60	76	
6	<u>Nabila</u> Hidayah	60	78	
7	<u>Nanda Ayu</u> Pradhita	40	76	
8	<u>Nifta Noor</u> Halimah	60	78	
9	Nur <u>Rochman</u> Wahyu P	40	76	
10	<u>Nuraini</u> Rahmawati	60	78	
11	<u>Nurmalita</u> Agustin P	40	76	
12	<u>Oka</u> Darmawan	40	76	
13	<u>Pramesti</u> Safira W	60	78	
14	<u>Rahmat</u> Nur Hidayat	70	80	
15	<u>Randy</u> Anzar Yanuar	70	76	
16	Ratih Dewi Putri <u>Intan</u>	70	78	
17	<u>Ratih</u> Handayani P S	60	78	
18	<u>Rio</u> Aji Hadyanta P	50	76	
19	<u>Ririn</u> Oktiyanti	50	76	
20	<u>Rivan</u> Ramadian	40	76	
21	<u>Rofi</u> Istifaroh	40	76	

22	<u>Rofiq</u> Abroor	40	76	
23	Saad <u>Maryanto</u>	70	80	
24	<u>Safira</u> Amelia Hairana	40	76	
25	<u>Sigit</u> Harjanto	70	80	
26	<u>Tantriono</u> Sasongko	60	78	
27	<u>Tria</u> Avrilia Cempaka Putri	40	76	
28	<u>Wildan</u> Arief Darmawan	70	80	
29	<u>Wisang</u> Rofiaji	40	76	
30	<u>Y</u>	60	78	
31	<u>Yurdan</u> Vebry Endika	40	76	

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

Jl. AM. Sangaji 47 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 513490 Yogyakarta

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik : Menganalisis Tipografi
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital	Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
Standar Kompetensi :	Jumlah Soal : 8 (Delapan)

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	JML. SOAL
1.	Memahami anatomi font huruf pada tipografi	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengidentifikasi pengertian tipografi dengan benar2. Dapat mengidentifikasi sejarah tipografi secara tepat3. Dapat mengidentifikasi bentuk huruf secara tepat menurut karakternya4. Dapat mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi5. Dapat mengeksplorasi perkembangan huruf	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami tipografi2. Mampu mengetahui istilah-istilah dalam tipografi	Pilihan Ganda (5) dan Essay (3)

2.	Klasifikasi huruf font pada tipografi	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengidentifikasi karakteristik fisik huruf dengan benar2. Dapat mengidentifikasi pemilihan huruf secara tepat3. Dapat mengeksplorasi penggunaan huruf secara tepat menurut karakternya4. Dapat mengeksplorasi prinsip-prinsip perancangan tipografi	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami prinsip-prinsip tipografi2. Mampu mengetahui jenis-jenis huruf3. Mampu mengetahui karakter huruf	
----	---------------------------------------	---	--	--

SOAL

A. PILIHAN GANDA

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Ilmu yang mempelajari mengenai tata letak dan susunan huruf adalah
 - A. Hurufgrafi
 - B. Fonetik
 - C. Tipografi**
 - D. Nirmana
 - E. Warna
2. Tipografi berasal dari kata Tupos dan Grapho, arti kata Tupos adalah....
 - A. Gambar
 - B. Tulisan
 - C. Warna
 - D. Bentuk
 - E. Huruf**
3. Pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik disebut
 - A. Kesederhanaan
 - B. Point of interest**
 - C. Clarity
 - D. Simplicity
 - E. Unity
4. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu/ makna ganda disebut
 - A. Kesederhanaan
 - B. Point of interest
 - C. Unity
 - D. Simplicity**
 - E. Clarity
5. Kualitas pada huruf membuat huruf tersebut dapat dibaca adalah....
 - A. Legibility
 - B. Readability**
 - C. Visibility
 - D. Clarity
 - E. Unity

B. ESSAY

1. Jelaskan pengertian dari Tipografi !
2. Sebutkan dan jelaskan prinsip-prinsip typografi !
3. Sebutkan jenis-jenis huruf yang kamu ketahui dan jelaskan !

KUNCI JAWABAN

A. PILIHAN GANDA

NO	KUNCI JAWABAN
1	C
2	E
3	B
4	D
5	B

B. ESSAY

1. Tipografi adalah suatu ilmu dalam mempelajari bentuk HURUF dan penggunaan HURUF dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu kesan tertentu sehingga dapat memberikan kenyamanan pembaca semaksimal mungkin.
2. Prinsip-prinsip tipografi adalah :
 - a. Legibility
Kualitas pada huruf mejadikan huruf tersebut dapat dibaca. Atau disebut dengan kejelasan bentuk huruf. Legibility merupakan tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/rupa huruf/tulisan tanpa bersusah payah.
 - b. Readability
Disebut dengan keterbacaan. Merupakan tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca.
 - c. Visibility
Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu.
 - d. Clarity
Kemampuan huruf-huruf dalam karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.
3. Jenis-jenis huruf diantaranya adalah
 - a. **Serif/Roman**, memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Persis mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat pelebaran yang menyerupai penopang atau tangkai. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.
 - b. **Egyptian**, atau disebut dengan slab serif. Memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papa dengan ketebalan huruf

yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.

- c. **Sans Serif**, memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- d. **Script**, Huruf sambung atau script bisa juga disebut dengan “huruf tulis tangan” (*handwriting*). Karena menyerupai tulisan tangan orang. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.
- a. **Miscellaneous/Decorative**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

ANALISIS PENILAIAN

MACAM SOAL	ANALISIS PENILAIAN	NILAI BENAR
PILIHAN GANDA	10 POIN X 5 SOAL	50
ESSAY No 1	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 2	20 POIN X 1 SOAL	20
ESSAY No 3	25 POIN X 1 SOAL	25
NILAI AKHIR		100

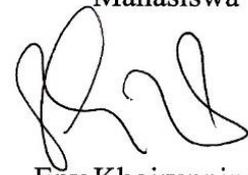
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

Jl. AM. Sangaji 47 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 513490 Yogyakarta

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Menganalisis Prinsip Huruf & Desain
Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital	Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Standar Kompetensi	:	Jumlah Soal	: 15 (Lima Belas)

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	JML. SOAL
1.	Memahami cara membuat desain teks	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengidentifikasi tata letak berbagai unsur grafis2. Dapat mengidentifikasi unsur-unsur estetika3. Dapat mengeksplorasi elemen-elemen grafis4. Dapat mengeksplorasi prinsip-prinsip desain	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami tipografi2. Mampu mengetahui istilah-istilah dalam tipografi3. Mampu mengetahui prinsip-prinsip desain	Essay (15)
2.	Pemberian efek pada teks	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengidentifikasi jenis-jenis efek pada teks	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami efek pada teks	



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

Jl. AM. Sangaji 47 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 513490 Yogyakarta

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik : Menganalisis Citra Vektor
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital	Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
Standar Kompetensi :	Jumlah Soal : 20 (Lima Belas)

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	JML. SOAL
1.	Memahami citra vektor	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengidentifikasi pengertian citra vector2. Dapat mengidentifikasi ciri-ciri citra vector3. Dapat mengeksplorasi aplikasi pengolahan citra vektor	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami citra vektor2. Mampu memahami kelebihan dan kelemahan citra vektor	Pilhan Ganda (20)

SOAL

PILIHAN GANDA

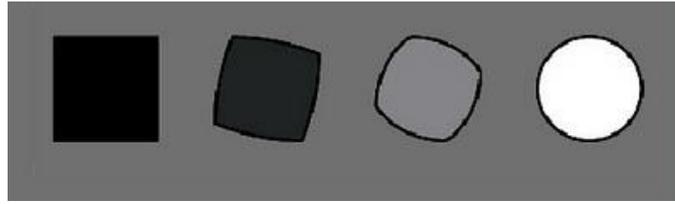
1. Apa yang dimaksud dengan Tipografi?
2. Apa yang kamu ketahui tentang “Huruf”?
3. Apa pengertian dari Font?
4. Sebutkan 2 pembagian jenis huruf secara umum menurut pakar Tipografi?
5. Jelaskan pengertian dari font : Serif, berikan contohnya!
6. Jelaskan pengertian dari font : Sans Serif, berikan contohnya!
7. Apa yang dimaksud dengan *Hand Writing* pada Tipografi Digital?
8. Jelaskan pengertian font : *Decorative*!
9. Apa itu Baseline dalam istilah Tipografi?
10. Apa perbedaan istilah Ascender dan Descender dalam istilah anatomi Tipografi?
11. Apa itu X-Height?
12. Mengapa *X-height* merupakan salah satu faktor penting bagi **legibilitas** (keterbacaan)?
13. Berikan contoh jenis huruf Hand Writing!
14. Sebutkan prinsip-prinsip Desain!
15. Sebutkan 3 jenis font (huruf) dalam tipografi digital yang kamu ketahui dan gambarkan bentuknya!

KUNCI JAWABAN

1. Tipografi adalah suatu ilmu dalam mempelajari bentuk HURUF dan penggunaan HURUF dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu kesan tertentu sehingga dapat memberikan kenyamanan pembaca semaksimal mungkin.
2. Huruf merupakan salah satu elemen grafis yang digunakan pada sebuah karya desain. Berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi atau memperjelas suatu desain.
3. Font merupakan gabungan antara jenis huruf atau *typeface* dengan ukuran dan *style* huruf.
4. Pembagian jenis huruf secara umum :
 - a. Pengelompokan berdasarkan urutan waktu pembuatannya
 - b. Pengelompokan berdasarkan karakter bentuk hurufnya
5. Serif memiliki ciri mempunyai sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Persis mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat

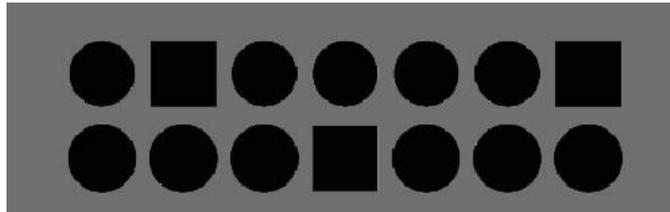
pelebaran yang menyerupai penopang atau tangkai. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

6. Sans Serif memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
7. *Hand Writing* pada Tipografi Digital disebut juga dengan “huruf undangan” karena dipandang indah dan anggun sehingga hampir selalu hadir di kartu-kartu undangan. Ada berbagai macam huruf script atau *handwriting*, mulai dari yang kuno hingga modern, dari yang agak lurus hingga miring dan amat “melingkar-lingkar”. Berbentuk menyeruapi tulisan tangan orang.
8. Jenis huruf *Decorative* merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.
9. Baseline merupakan garis bawah huruf.
10. Ascender merupakan garis yang menunjukkan dimana puncak dari huruf-huruf yang menjulang keatas seperti k dan h menyentuh. Sedangkan descender merupakan bagian dari karakter yang berada dibawah dari garis bawah huruf.
11. X-Height merupakan garis yang menunjukkan tinggi dari huruf kecil (kecuali ascender dan descender). Garis ini biasanya diukur menggunakan tinggi huruf x.
12. X-Height bukan merupakan sistem pengukuran huruf, namun besar kecilnya x-height dapat memengaruhi tinggi huruf secara visual. Di samping itu, perbedaan jenis huruf serta proporsi antara x-height dan body size memiliki pengaruh terhadap ukuran ascender dan descender. Besar kecilnya x-height memiliki pengaruh terhadap jumlah huruf yang dapat terakomodasi dalam satu baris.
13. Palace Script MT.
14. Prinsip-prinsip desain :
 - a. Irama atau Ritme
Menimbulkan kesan gerak gemulai dari bagian unsur yang satu kepada unsur yang lain dalam suatu susunan komposisi. Kesan gerak ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan aksesoris atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks.



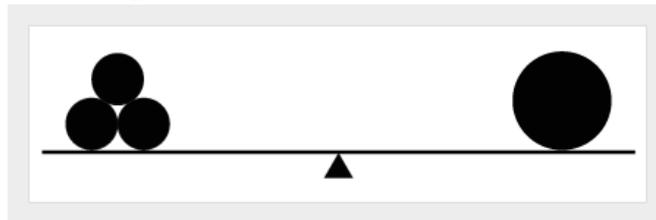
b. Dominasi/pusat perhatian,

Penekanan memberikan pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus.



c. Keseimbangan,

Merupakan prinsip mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas. Keseimbangan memberikan kesan keteraturan dan harmonis.



d. Kesatuan, dan

Suatu usaha untuk menyusun bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam komposisi yang utuh agar nikmat dipandang dan menghasilkan sebuah karya yang padu yang dapat dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan memiliki ukuran yang sama.



e. Proporsi.

Adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya ukuran gambar yang serasi untuk *newsletter* jelas kurang proporsional untuk baliho.



ANALISIS PENILAIAN

MACAM SOAL	ANALISIS PENILAIAN	NILAI BENAR
ESSAY No 1	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 2	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 3	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 4	8 POIN X 1 SOAL	8
ESSAY No 5	8 POIN X 1 SOAL	8
ESSAY No 6	8 POIN X 1 SOAL	8
ESSAY No 7	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 8	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 9	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 10	8 POIN X 1 SOAL	8
ESSAY No 11	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 12	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 13	4 POIN X 1 SOAL	4
ESSAY No 14	20 POIN X 1 SOAL	20
ESSAY No 15	12 POIN X 1 SOAL	12
NILAI AKHIR		100

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing

Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa

Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024

SOAL

ESSAY

1. CorelDRAW adalah....

- a. Aplikasi Editor grafik vector
- b. Aplikasi Browser Internet
- c. Aplikasi Membuat animasi Flash
- d. Aplikasi Berhitung
- e. Aplikasi Membuat Program

2. Tombol pada keyboard untuk membuat grafik baru pada corelDRAW adalah...

- a. Ctrl+O
- b. Ctrl+N
- c. Ctrl+X
- d. Ctrl+Z
- e. Ctrl+R

3. Bagaimana cara mengexport gambar corelDRAW ?

- a. File → Import
- b. File → Save
- c. File → Export
- d. File → Print
- e. File → Exit

4. Rectangle Tool berfungsi untuk...

- a. Membuat garis lurus
- b. Membuat persegi atau persegi panjang
- c. Membuat lingkaran atau Elips
- d. Membuat segitiga atau segibanyak
- e. Membuat gambar spiral

5. Sementara Elipse Tool berfungsi untuk...

- a. Membuat persegi atau persegi panjang
- b. Membuat segitiga atau segibanyak
- c. Membuat gambar spiral
- d. Membuat lingkaran atau elips
- e. Membuat gambar 3D

6. Tombol pada keyboard untuk mengexport gambar adalah menekan...

- a. Ctrl+E
- b. Ctrl+Z
- c. Ctrl+R
- d. Ctrl+N

e. F5

7. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistic adalah.....

a. Artistic media tool

b. Shape Tool

c. Pen Tool

d. Zoom Tool

e. Crop Tool

8. Dimension Tool adalah alat untuk...

a. Membuat garis artistic

b. Membuat kurva

c. Membuat Tabel

d. Membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya

e. Semua Benar

9. Alat yang digunakan untuk menarik, memindahkan objek adalah...

a. Pick Tool

b. Shape Tool

c. Envelope Tool

d. Berzier Tool

e. Eraser Tool

10. Ctrl+Z adalah shortcut pada keyboard untuk...

a. Save grafik CorelDRAW

b. Membuka lembar baru

c. Mengulangi langkah sebelumnya

d. Membuat text

e. Membuat gambar 3D

11. Sementara Ctrl+D adalah shortcut pada keyboard untuk...

a. Mengcopy gambar

b. Menduplikat gambar

c. Memotong gambar

d. Menyatukan gambar

e. Memisahkan gambar

12. Table tool digunakan untuk.....

a. Membuat Segitiga

b. Membuat Lingkaran

c. Mewarnai Grafis

d. Membuat Tabel

e. Membuat garis lurus

13. Polygon Tool digunakan untuk.....

- a. Membuat Lingkaran
- b. Mewarnai Grafik
- c. Membuat Segi banyak
- d. Membuat Persegi
- e. Membuat Tabel

14. Freehand tool adalah....

- a. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan
- b. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistik
- c. Alat yang pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool
- d. Alat yang pemakaian polyline tool
- e. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan

15. F8 adalah shortcut pada keyboard untuk memunculkan ...

- a. Bezier Tool
- b. Shape Tool
- c. Freehand Tool
- d. Text Tool
- e. Artistic Media Tool

16. Berikut ini adalah menu yang terdapat di aplikasi corel draw, kecuali...

- a. File
- b. View
- c. Window
- d. Table
- e. Mailing

17. Untuk mengubah huruf text pada corelDRAW adalah menggunakan...

- a. Font
- b. Size
- c. Zoom
- d. Copy
- e. Underline

18. Untuk membuat background bisa dipilih dari menu...

- a. File
- b. Layout
- c. Page Setup
- d. View
- e. Arrange

19. Alat yang digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan

sebagainya adalah.....

- a. Eyedropper Tool
- b. Dimension tool**
- c. Table Tool
- d. Basic shapes
- e. Text Tool

20. Contour digunakan untuk.....

- a. Membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks
- b. Membuat efek bayangan dari objek gambar/teks
- c. Menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya**
- d. Menghilangkan efek 3D dari objek gambar
- e. Membentuk garis 3D

KUNCI JAWABAN

NO	KUNCI JAWABAN	NO	KUNCI JAWABAN
1	A	11	B
2	B	12	D
3	C	13	C
4	B	14	E
5	D	15	D
6	A	16	E
7	A	17	A
8	D	18	B
9	A	19	B
10	C	20	C

ANALISIS PENILAIAN

MACAM SOAL	ANALISIS PENILAIAN	NILAI BENAR
ESSAY No 1	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 2	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 3	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 4	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 5	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 6	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 7	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 8	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 9	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 10	5 POIN X 1 SOAL	5

ESSAY No 11	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 12	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 13	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 14	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 15	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 16	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 17	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 18	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 19	5 POIN X 1 SOAL	5
ESSAY No 20	12 POIN X 1 SOAL	12
NILAI AKHIR		100

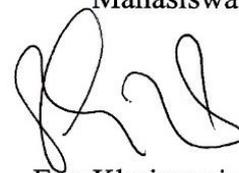
Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing



Endhy Pitoyo, SST
NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa



Epy Khoirunningsih
NIM. 11520241024



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA

Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



ANALISIS BUTIR SOAL

JENIS ULANGAN/ BENTUK : Ulangan Harian
MATA PELAJARAN : Pengolahan Citra Digital
KELAS/SEMESTER : XI MM 1
KOMPETENSI DASAR : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi

No.	Nama Siswa	Nomor Butir Soal						Nomor Butir Soal X 2						Jumlah Skor	Jumlah Skor X 2
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	Abdul Rohim <u>Latif</u>	1	0	1	0.33	0	1	2	0	2	0.66	0	2	3.33	6.66
2	Ahmad <u>Yasir</u> Nasrulloh	1	0	1	0.33	1	1	2	0	2	0.66	2	2	4.33	8.66
3	<u>Aji</u> Tofa Nashruddin	1	1	1	0.67	1	1	2	2	2	1.34	2	2	5.67	11.34
4	<u>Akhmad</u> Maryanto	1	1	1	0	1	0	2	2	2	0	2	0	4	8
5	Amrizal Kurniawan	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	2	0	3	6
6	<u>Adhi</u> Nugroho	1	0	1	0	1	1	2	0	2	0	2	2	4	8
7	Andi <u>Kahar</u> Jaya P	1	1	1	0.67	1	1	2	2	2	1.34	2	2	5.67	11.34
8	<u>Anita</u> Saraswati	1	1	1	0.67	0	0	2	2	2	1.34	0	0	3.67	7.34
9	<u>Audreyska</u> Ivana Callista	1	1	1	0.67	1	0	2	2	2	1.34	2	0	4.67	9.34
10	<u>Azhar</u> Rizqi Hardiyanto	1	1	0	1	1	0	2	2	0	2	2	0	4	8

	Nilai Rata-Rata :														4.1556667	8.31133
	Nilai Modus :														4	8
	Nilai Median :														4.17	8.33

Keterangan :

Kelompok Atas : 33.30% x 30 = 9.99
Kelompok Bawah : 33.30% x 30 = 9.99

Untuk menentukan berapa persen siswa yang termasuk kelompok atas dan berapa persen yang masuk kelompok bawah gunakan rambu-rambu sebagai berikut:

- Jika jumlah siswa ≤ 20 , maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 50%.
- Jika jumlah siswa 21 – 40, maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 33,3%.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA

Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



ANALISIS BUTIR SOAL

JENIS ULANGAN/ BENTUK : Ulangan Harian
MATA PELAJARAN : Pengolahan Citra Digital
KELAS/SEMESTER : XI MM 1
KOMPETENSI DASAR : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi

No.	Nama Siswa	Nomor Butir Soal						Nomor Butir Soal X 2						Jumlah Skor	Jumlah Skor X 2	RANK
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6			
24	<u>Hendika</u> Dwi Ananda	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	6	12	1
3	<u>Aji</u> Tofa Nashruddin	1	1	1	0.67	1	1	2	2	2	1.34	2	2	5.67	11.34	2
7	<u>Andi Kahar</u> Jaya P	1	1	1	0.67	1	1	2	2	2	1.34	2	2	5.67	11.34	3
29	<u>Moh. Riski</u> Saputro	1	1	1	0.67	1	1	2	2	2	1.34	2	2	5.67	11.34	4
11	<u>Bayu</u> Trianto	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	2	2	5	10	5
14	<u>Dimas</u> Ardi Prasetyo	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	2	2	5	10	6
15	<u>Dinda</u> Choerunnisa	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	2	2	5	10	7
16	<u>Fajar</u> Eko Nugroho	1	1	0.33	0.67	1	1	2	2	0.66	1.34	2	2	5	10	8

	Jumlah:	28	18	23.7	10	24	21	56	36	47.3	20	48	42	124.67	249.34	
	Nilai Terendah :													0	0	
	Nilai Tertinggi :													6	12	
	Nilai Rata-Rata :													4.1557	8.3113	
	Nilai Modus :													4	8	
	Nilai Median :													4.17	8.33	

Keterangan :

Kelompok Atas : 33.30% x 30 = 9.99

Kelompok Bawah : 33.30% x 30 = 9.99

Untuk menentukan berapa persen siswa yang termasuk kelompok atas dan berapa persen yang masuk kelompok bawah gunakan rambu-rambu sebagai berikut:

- Jika jumlah siswa ≤ 20 , maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 50%.
- Jika jumlah siswa 21 – 40, maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 33,3%.

KLASIFIKASI KELOMPOK ATAS DAN KELOMPOK BAWAH

No.	Nama Siswa	Kelompok Atas						JML
		Nomor Butir Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	<u>Hendika Dwi Ananda</u>	1	1	1	1	1	1	6
2	<u>Moh. Riski Saputro</u>	1	1	1	0.67	1	1	5.67
3	<u>Andi Kahar Jaya P</u>	1	1	1	0.67	1	1	5.67
4	<u>Aji Tofa Nashruddin</u>	1	1	1	0.67	1	1	5.67
5	<u>Khoirunnisa</u>	1	1	1	0	1	1	5
6	<u>Devia Anggraeni T</u>	1	1	1	0	1	1	5
7	<u>Audreyska Ivana Callista</u>	1	1	1	0	1	1	5
8	<u>Lukas Aries Cahya K</u>	1	1	0.33	0.67	1	1	5
9	<u>Gama Mandala Tama</u>	1	1	0.67	0.33	1	1	5
10	<u>Febrianto Wahyu N</u>	1	1	1	0	1	1	5
JUMLAH		10	10	9	4.01	10	10	53.01

No.	Nama Siswa	Kelompok Bawah						JML
		Nomor Butir Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
21	<u>Ferianto Aryo Nugroho</u>	1	0	1	0	1	1	4
22	<u>Bima Nusantara Putra</u>	1	1	1	0	0	1	4
23	<u>Azhar Rizqi Hardiyanto</u>	1	0	1	0	1	1	4
24	<u>Adhi Nugroho</u>	1	0	0.33	0.67	1	1	4
25	<u>Akhmad Maryanto</u>	1	1	1	0	0	1	4
26	<u>Abdul Rohim Latif</u>	1	1	1	0.67	0	0	3.67
27	<u>Amrizal Kurniawan</u>	1	0	1	0.33	0	1	3.33
28	<u>Law Jonathan Wijaya</u>	1	0	1	0	1	0	3
29	<u>Hawa Rinda Pangestu</u>	1	0	0	0	1	1	3
30	<u>Hani Rahmawati</u>	0	0	0	0	0	0	0
		0	0	0	0	0	0	
JUMLAH		9	3	7.33	1.67	5	7	33



HASIL ANALISA BUTIR SOAL ESSAY

No. Butir	1	2	3	4	Indeks	Indeks	TK			DP		
							Mudah	Sedang	Sukar	Ganti	Revisi	Pakai
Soal	ΣSA	ΣSB	1 + 2	1 - 2	03:20	04:10						
1	10	9	19	1	0.95	0.10	V			V		
2	10	3	13	7	0.65	0.70		V				V
3	9	7.33	16.33	1.67	0.82	0.17	V			V		
4	4.01	1.67	5.68	2.34	0.28	0.23			V		V	
5	10	5	15	5	0.75	0.50		V				V
6	10	7	17	3	0.85	0.30	V				V	
JUMLAH							3	2	1	2	2	2

keterangan :

ΣSA	: Jumlah Jawaban benar Kelompok Atas
ΣSB	: Jumlah Jawaban benar Kelompok Bawah

$$TK = \frac{\sum \text{Jumlah Semua Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Peserta Test}}$$

Tingkat Kesukaran :

$$\begin{aligned} TK \leq 0,50 & \quad (\text{sukar}) \\ 0,50 < TK < 0,8 & \quad (\text{sedang}) \\ TK \geq 0,8 & \quad (\text{mudah}) \end{aligned}$$

$$DP = \frac{\sum SA - \sum SB}{\frac{1}{2}N}$$

Daya Pembeda :

$$\begin{aligned} DP \leq 0,20 & \quad (\text{diganti}) \\ 0,20 < DP < 0,40 & \quad (\text{direvisi}) \\ DP \geq 0,40 & \quad (\text{dipakai}) \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisa tingkat kesukaran butir soal, ditemukan ada 3 soal termasuk kategori mudah. Untuk kategori sedang ada 2 butir soal . sedangkan untuk katefori sukar ada 1 butir soal.
Dari analisa daya pembeda diperoleh hasil sebagai berikut : soal (2) harus diganti, soal (2) harus direvisi, dan soal (2) bisa dipakai untuk tes-tes berikutnya.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA
Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233
Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



ANALISIS KE TUNJANGAN ULANGAN SISWA

JENIS ULANGAN/ BENTUK : Ulangan Harian
MATA PELAJARAN : Pengolahan Citra Digital 2014/2015
KELAS/SEMESTER : XI MIM 1 30 orang
KOMPETENSI DASAR : Anatomi Font Huruf Pada Tipografi

No	Nama Siswa	No soal	1	2	3	4	5	6	Jml Skor	Tuntas	
		Maks	10	10	30	30	10	10		Ya	Tdk
1	<u>Hendika</u> Dwi Ananda		10	10	30	30	10	10	100	V	
2	Moh. <u>Riski</u> Saputro		10	10	30	20	10	10	90	V	
3	Andi <u>Kahar</u> Jaya P		10	10	30	20	10	10	90	V	
4	<u>Aji</u> Tofa Nashruddin		10	10	30	20	10	10	90	V	
5	<u>Khoirunnisa</u>		10	10	30	20	10	0	80	V	
6	<u>Devia</u> Anggraeni T		10	0	30	30	10	0	80	V	
7	<u>Audreyska</u> Ivana Callista		10	10	30	20	10	0	80	V	
8	<u>Lukas</u> Aries Cahya K		10	10	30	0	10	10	70		V
9	<u>Gama</u> Mandala Tama		10	0	30	10	10	10	70		V
10	<u>Febrianto</u> Wahyu N		10	10	20	10	10	10	70		V
11	<u>Fajar</u> Eko Nugroho		10	10	10	20	10	10	70		V
12	<u>Dinda</u> Choerunnisa		10	10	30	0	10	10	70		V
13	<u>Dimas</u> Ardi Prasetyo		10	10	30	0	10	10	70		V
14	<u>Bayu</u> Trianto		10	10	30	0	10	10	70		V
15	<u>Anita</u> Saraswati		10	10	30	20	0	0	70		V
16	Ahmad <u>Yasir</u> Nasrulloh		10	0	30	10	10	10	70		V
17	Moh. <u>Zufri</u> Santoso		10	10	30	0	0	10	60		V
18	<u>Kelik</u> Surono Aji		10	0	10	20	10	10	60		V
19	<u>Gisela</u> Adelea Mayasari		10	0	30	0	10	10	60		V
20	<u>Fida</u> Pradipta		10	10	30	0	0	10	60		V
21	<u>Ferianto</u> Aryo Nugroho		10	0	30	0	10	10	60		V
22	<u>Bima</u> Nusantara Putra		10	10	10	10	10	10	60		V
23	<u>Azhar</u> Rizqi Hardiyanto		10	10	0	30	10	0	60		V
24	<u>Adhi</u> Nugroho		10	0	30	0	10	10	60		V
25	<u>Akhmad</u> Maryanto		10	10	30	0	10	0	60		V
26	Abdul Rohim <u>Latif</u>		10	0	30	10	0	10	60		V
27	<u>Amrizal</u> Kurniawan		10	0	30	0	10	0	50		V

28	Law <u>Jonathan</u> Wijaya	10	0	0	0	10	10	30		V
29	<u>Hawa</u> Rinda Pangestu	0	0	0	0	0	0	0		V
30	<u>Hani</u> Rahmawati	0	0	0	0	0	0	0		V

Skor ideal	300	300	900	900	300	300	3000
Tercapai	280	180	710	300	240	210	1920
Prosentase (%)	93.333	60	78.889	33.333	80	70	64

Keterangan:

1. Presentasi ketercapaian belajar siswa = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$

2. Seorang siswa disebut tuntas belajar apabila memperoleh skor ≥ 76

3. Seorang siswa disebut belum tuntas belajar apabila memperoleh skor < 76

4. Kelas disebut tuntas belajar apabila prosentase ketercapaian ≥ 76

5. Kelas disebut belum tuntas belajar apabila prosentase ketercapaian < 76

Ketentuan belajar dari tabel diatas:

- jumlah siswa yang ikut ulangan : 30 siswa

- yang tuntas 7 siswa

- belum tuntas 23 siswa

- prosentase ketuntasan 64%



**TINGKAT DAYA SERAP TERHADAP
MATERI PEMROGRAMAN WEB LANJUT**

Kelas : XI MM 1 Jumlah Siswa : 30 Siswa
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital Absen : 2 Siswa
Topik : Anatomi Font Huruf Daya Serap : 23.33%

Nilai (A)	Jml Siswa (B)	(A x B)	Perhitungan rata-rata dan daya serap	Keterangan	
100	1	100	1.Nilai rata-rata : $\frac{(A \times B)}{\text{Jml Siswa}}$: $\frac{1920}{30}$: 64 2.Daya serap : $\frac{\text{Jml Siswa nilai} \geq 76 \times 100\%}{\text{Jml Siswa}}$: $\frac{7}{30} \times 100\%$: 23.33%		
90	3	270			
80	3	240			
70	9	630			
60	10	600			
50	1	50			
40	0	0			
30	1	30			
20	0	0			
10	0	0			
0	2	0			
JUMLAH	30	1920			

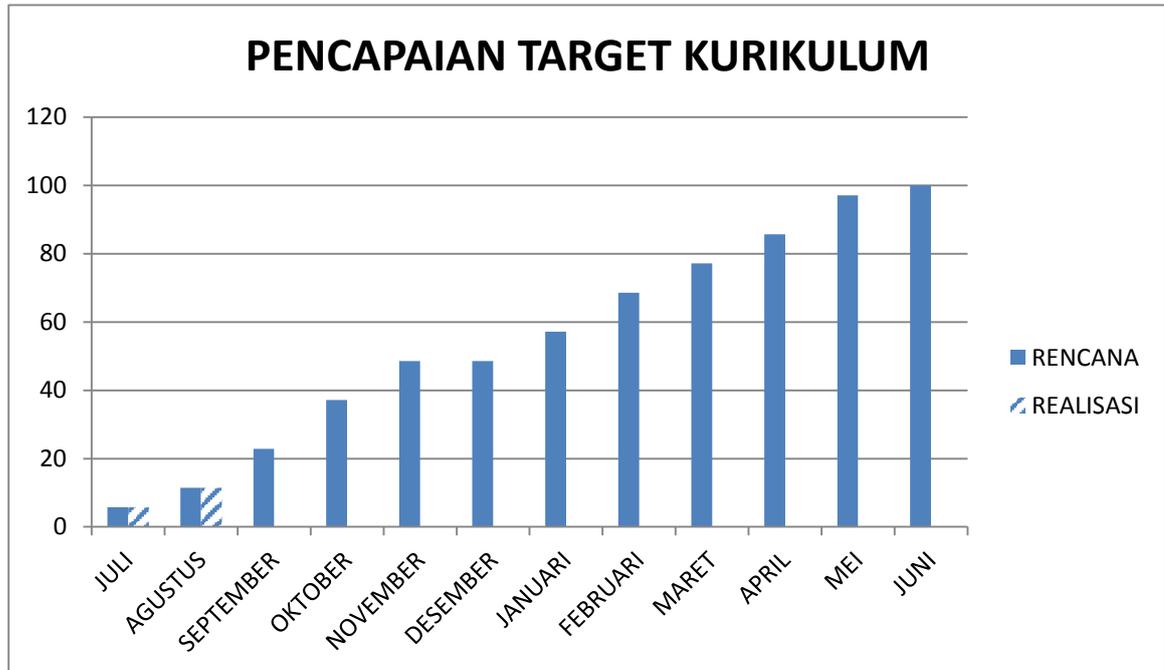
	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/21
		No. Revisi	1
	PENCAPAIAN TARGET KURIKULUM	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 1

PENCAPAIAN TARGET KURIKULUM

Mata pelajaran : Pengolahan Citra Digital

Kelas : MM

Th. Pelajaran : 2014 / 2015



$$\frac{\text{Banyaknya Pokok bahasan yang diajarkan}}{\text{Banyaknya Pokok bahasan yang seharusnya diajarkan dalam satu tahun}} \times 100 \%$$

- | | | |
|--------------|-----------------------|-------------------------|
| 1. JULI | : - Rencana = 5,71 % | - Pelaksanaan = 5,71 % |
| 2. AGUSTUS | : - Rencana = 11,43 % | - Pelaksanaan = 11,43 % |
| 3. SEPTEMBER | : - Rencana = 22,86 % | - Pelaksanaan = |
| 4. OKTOBER | : - Rencana = 37,14 % | - Pelaksanaan = |
| 5. NOVEMBER | : - Rencana = 48,57 % | - Pelaksanaan = |
| 6. DESEMBER | : - Rencana = 48,57 % | - Pelaksanaan = |
| 7. JANUARI | : - Rencana = 57,14 % | - Pelaksanaan = |
| 8. FEBRUARI | : - Rencana = 68,57 % | - Pelaksanaan = |
| 9. MARET | : - Rencana = 77,14 % | - Pelaksanaan = |
| 10. APRIL | : - Rencana = 85,71 % | - Pelaksanaan = |
| 11. MEI | : - Rencana = 97,14 % | - Pelaksanaan = |
| 12. JUNI | : - Rencana = 100 % | - Pelaksanaan = |

Yogyakarta, Juli 2014

Guru Pembimbing


Endhy Pitoyo, SST
 NIP. 19820523 201001 1 013

Mahasiswa


Epy Khoirunningsih
 NIM. 11520241024

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : gasal
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal : 25 Agustus 2014



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu.

ALAT DAN BAHAN

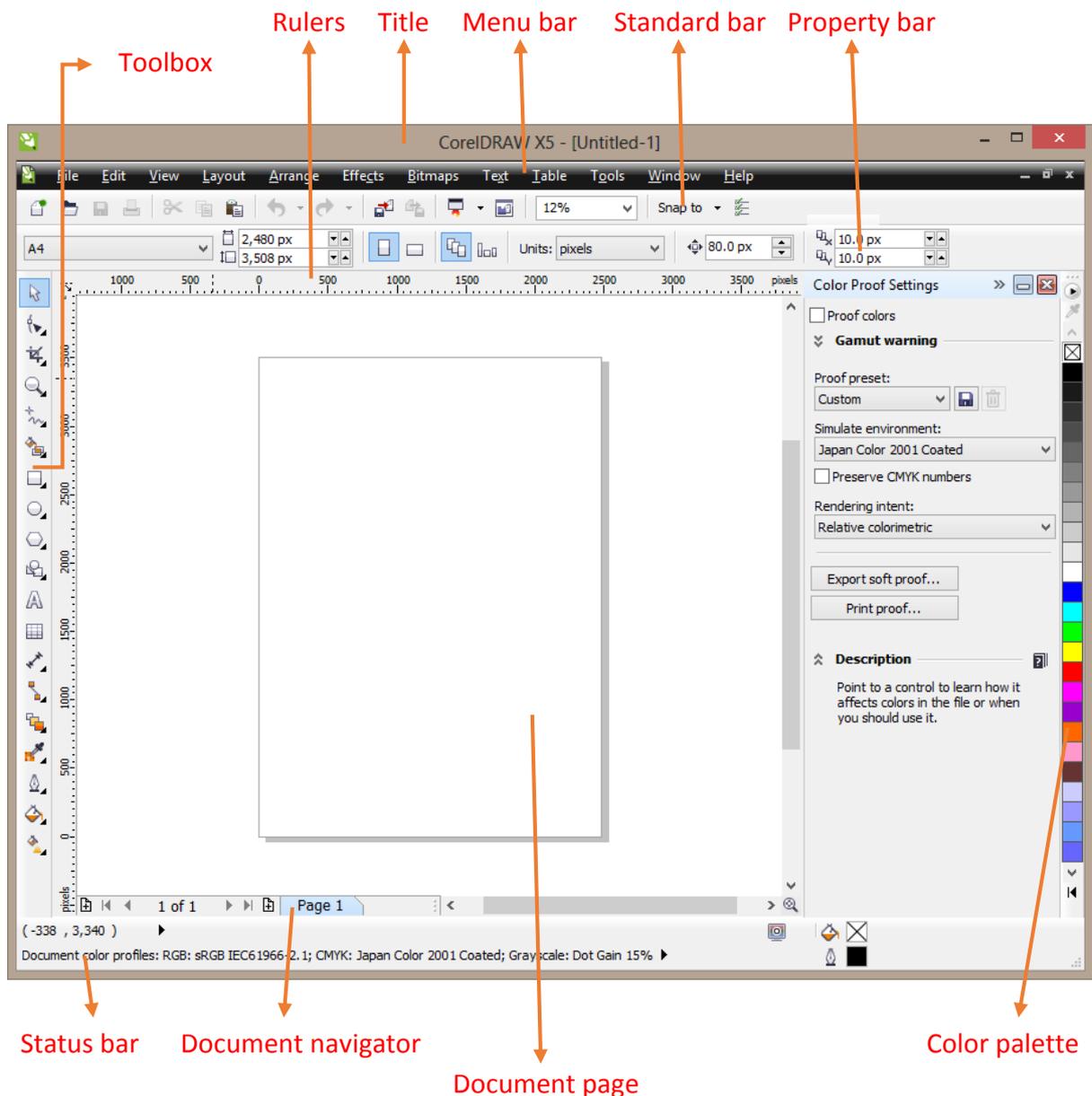
1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

DASAR TEORI

Corel Draw merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar berbasis vector yang banyak dipakai oleh pengguna PC, untuk desktop publishing, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan visual. Keunggulan pengolah gambar berbasis vector adalah ukuran hasil akhir yang dapat ditekan seminimal mungkin namun dengan kualitas yang tidak kalah dengan gambar berbasis raster atau bitmap.



Menu bar

Merupakan menu utama dari corel draw yang berisi menu-menu untuk mengatur beberapa pengoperasian program, pengaturan menu dan pengolahan halaman, dokumen, gambar dan efek, meliputi:

- ☐ File: pilihan untuk membuat dokumen baru (New, New from template), membuka dokumen yang sudah ada (Open), atau menutup dokumen yang sedang terbuka (Close). Juga terdapat pilihan untuk menyimpan dokumen (Save) dan terdapat pilihan untuk mencetak dokumen yang sudah dibuat melalui pilihan print.
- ☐ Edit: meliputi pilihan untuk melakukan Undo (kembali satu langkah proses kebelakang) dan redo (kembali satu langkah proses kedepan), kemudian pilihan cut, copy dan paste yang berfungsi untuk menggandakan objek
- ☐ View: berhubungan dengan tampilan dari workspace (Full screen view), jenis tampilan objek diatas workspace (Simple wireframe – enhanced) serta reaksi object atas object lain (Snap to), untuk menampilkan penggaris dan garis

penunjuk serta grid (Ruler – Enable rollover)

- ❑ Layout: berhubungan dengan pengaturan workspace, seperti tipe layout apakah landscape atau portrait (switch layout), mengganti warna background (Page Background), menambah/mengurangi halaman (Insert, rename, delete page), serta untuk merubah jenis kertas yang dipakai (page setup)
- ❑ Arrange: berhubungan dengan object yang dibuat, seperti posisi atas objek lain (Align and distribute dan order), penggabungan objek (group, ungroup, dan ungroup all), merubah bentuk objek (transformation dan clear transformation), serta untuk mengunci posisi objek (Lock, unlock, unlock all objects)
- ❑ Effects: Sesuai dengan artinya, menu ini untuk memberikan efek kepada objek yang terpilih, seperti gelap – terang, merubah warna objek, dan efek efek lainnya.
- ❑ Bitmap: dikhususkan untuk memberikan efek pada objek berbasis bitmap.
- ❑ Text: menu untuk pengaturan objek teks pada corel draw, seperti menempatkan teks pada jalurnya (Fit text to path), mengatur format teks, atau merubah tipe huruf teks (Change case)
- ❑ Tools: pilihan untuk mengatur tampilan keseluruhan aplikasi corel draw.

Tips menggunakan menu bar dengan mengklik langsung menu tersebut, atau dengan menekan tombol Alt + huruf yang bergaris bawah (contoh Alt+F untuk membuka menu File).

Rulers

Garis pandu yang dapat dipakai untuk memandu ketika mengkomposisikan objek/gambar dan layout secara keseluruhan atau parsial (sebagian).

Title

Memberi informasi tentang nama file dan aplikasi yang sedang dibuka. Pada ujung pojok kanan atas terdapat tombol Maximize Button untuk membuat tampilan CoreDraw satu layar penuh, Minimize button untuk meletakkan program pada Taskbar menu, sedangkan Close button untuk mengakhiri program.

Standard bar

Merupakan sekumpulan perintah yang terletak dibawah menu bar yang terdiri dari sekumpulan ikon-ikon.

Property bar

Merupakan property atau atribut dari tool di toolbox yang akan berubah-ubah sesuai dengan jenis tool dan objek yang dipilih. Isi dari property bar akan menyesuaikan dengan salah satu tool yang sedang aktif pada tool box.

Status bar

Memberikan informasi tentang operasi yang sedang dilakukan, koordinat posisi mouse berada dan juga informasi tentang warna pada obyek yang sedang diaktifkan, baik warna fill maupun outline.

Document navigator

Berfungsi untuk menambahkan jumlah halaman atau area kerja atau kanvas.

Document page

Area kerja atau kanvas, sebagai tempat objek vector.

Color palette

Palet warna berfungsi untuk memberikan warna pada objek baik berupa garis luar (outline) dan warna blok atau gradasi (fill).

Tool Box

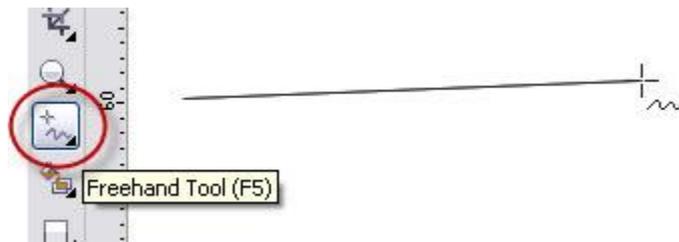
Berisi sekumpulan fungsi yang digunakan untuk membuat berbagai objek vector dan memodifikasi suatu obyek gambar.

LANGKAH KERJA

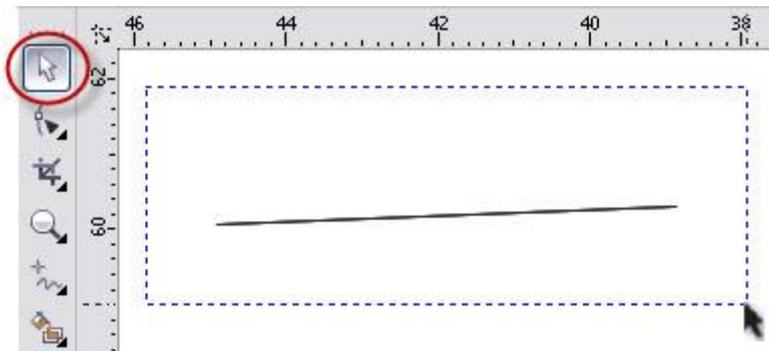
1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat logo Nike



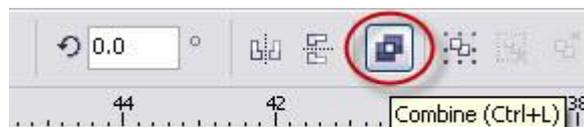
6. Langkah pertama adalah buatlah garis atau outline pada area kerja dengan **Freehand Tool** atau tekan **F5** pada Toolbox. Arahkan kursor ke arah kanan dengan sisi bagian kanan sedikit lebih tinggi dari sisi bagian kiri.



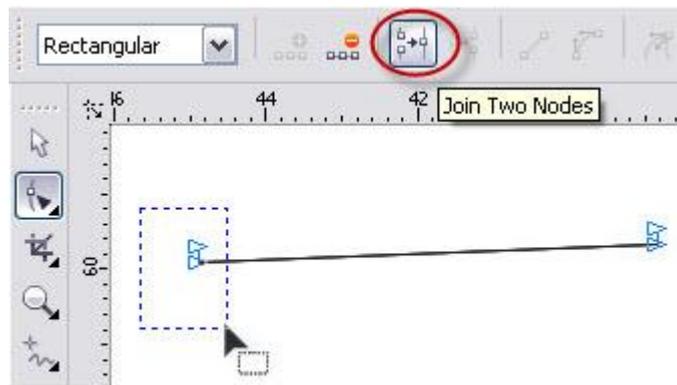
7. Kemudian pilih **Pick Tool** pada Toolbox, dan gandakan object garis atau outline yang sudah dibuat pada langkah sebelumnya dengan menekan tombol **+** di numpad. Atau dengan cara lain klik **ctrl+C** untuk mengcopy objek dan tempatkan objek hasil copy di posisi yang sama sehingga garis menjadi 2 object saling tumpang tindih dan **select** kedua object tersebut.



8. **Combine** kedua object tersebut menjadi satu object dengan klik combine pada Property Bar atau dengan menekan **ctrl+L**.



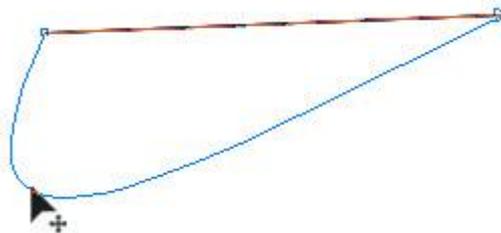
9. Selanjutnya klik **Shape Tool** pada Toolbox, select node sisi kiri dan node sisi kanan dengan **Join Two Nodes** sehingga node sisi kiri akan menjadi satu kesatuan begitu pula dengan node sisi kanan.



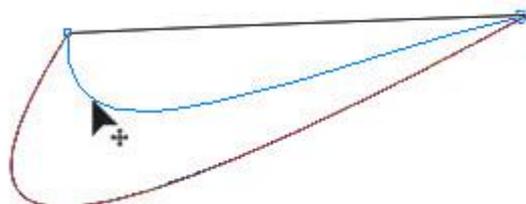
10. Kemudian klik **Convert Line To Curva** pada Property Bar untuk merubah line atau objek menjadi curva.



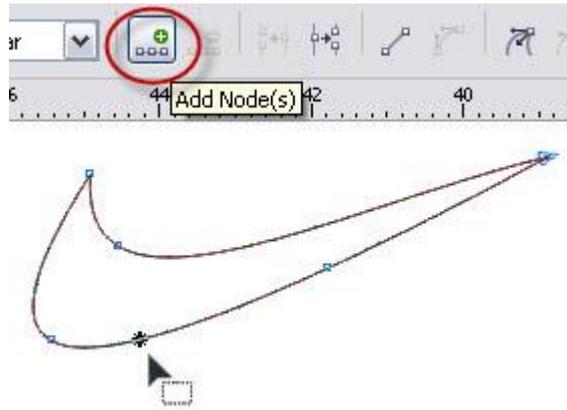
11. Langkah selanjutnya arahkan **kursor** pada garis dan geser kebawah sampai menjadi garis lengkung seperti gambar dibawah ini.



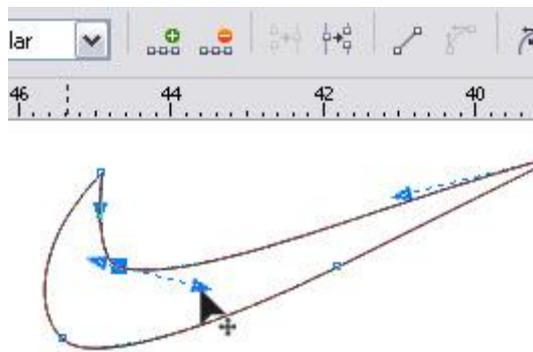
12. Lakukan langkah sebelumnya pada garis ke dua.



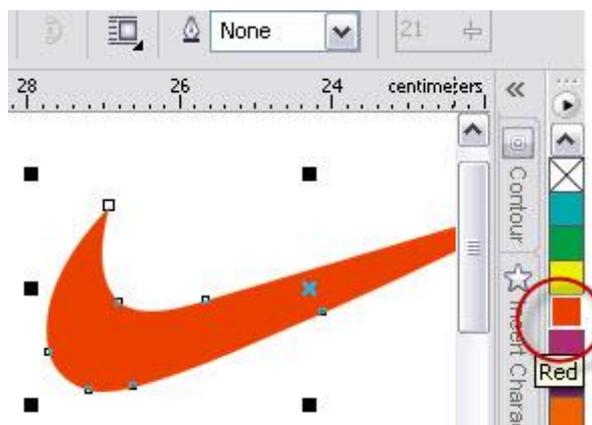
13. Tambahkan node dengan klik **Add Node(s)** pada Property Bar. Penambahan node dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengeditan objek.



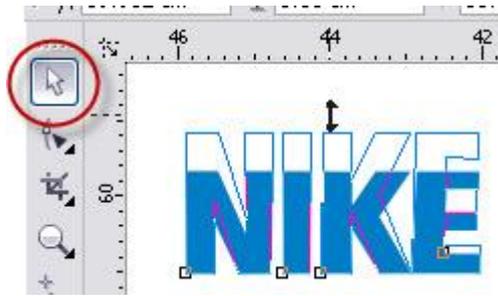
14. Dengan menambahkan beberapa node pada objek, selanjutnya atur bentuk objek sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk objek yang sesuai dengan gambar dibawah ini.



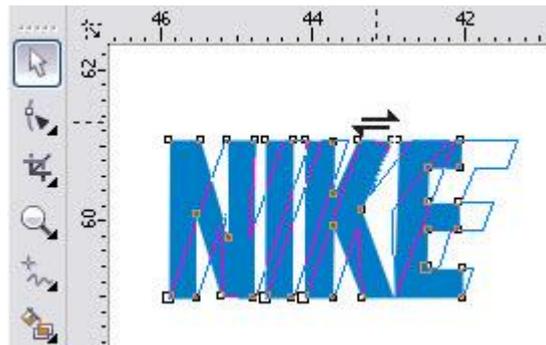
15. Kemudian beri warna merah pada objek dan hilangkan outline atau garis tepi dengan klik tanda silang (X). Cara lain untuk menghilangkan outline dengan cara mengarahkan kursor pada warna merah dan klik kanan pada mouse.



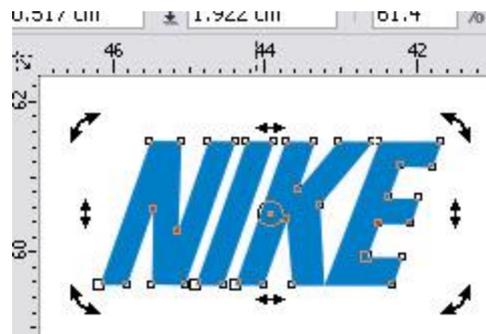
16. Klik **Text Tool** pada Toolbox kemudian ketik **NIKE** dengan jenis typeface sesuai dengan gambar, jika dalam ketinggiannya masih kurang, klik **Pick Tool** pada toolbox kemudian seleksi objek dan tarik ke arah atas.



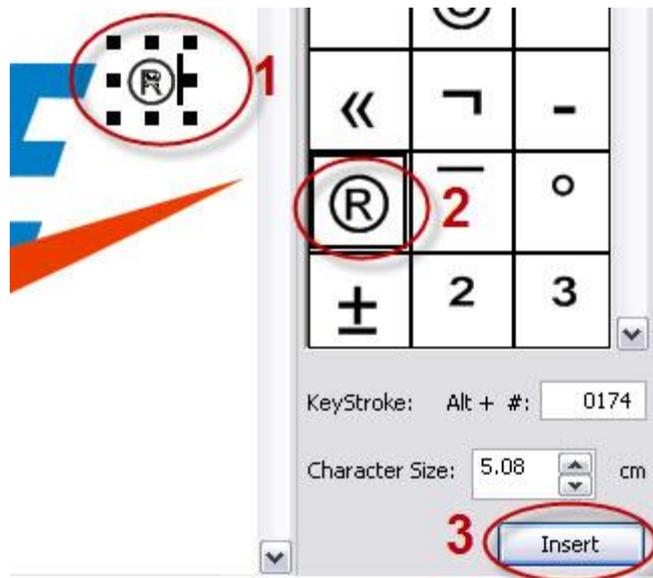
17. Selanjutnya klik ganda pada objek kemudian geser ke arah kanan sehingga bentuk tulisan menjadi seperti gambar dibawah ini.



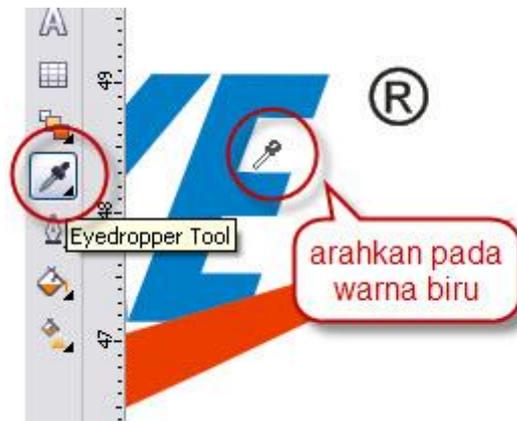
18. Maka hasil dari langkah sebelumnya adalah seperti ini.



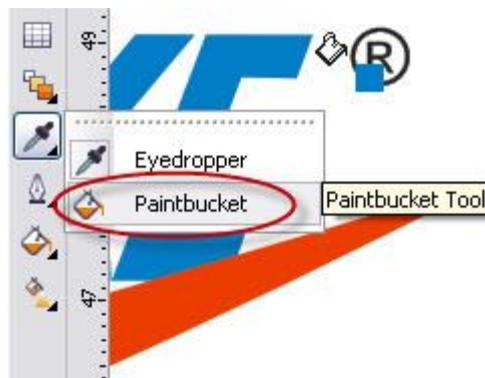
19. Selanjutnya klik **Text Tool** pada Toolbox kemudian arahkan dan klik cursor pada area kerja (dekat text **NIKE**), Aktifkan **Insert Character** pilih symbol Register dan klik tombol **Insert**.



20. Selanjutnya klik **Eyedropper Tool** pada Toolbox. Arahkan pada text Nike untuk mengambil warna yang sesuai dengan warna pada text Nike.



21. Kemudian klik **Paintbucket** pada Toolbox dan arahkan pada symbol register maka warna symbol akan **sama** dengan warna text **NIKE**.



22. Dan hasil akhirnya adalah seperti gambar dibawah ini.



TES FORMATIF

1. Buatlah satu buah logo dengan prinsip tipografi sesuai tema yang telah ditentukan!
2. Berikan keterangan terkait karakter dari logo yang telah Anda buat!
3. Batas waktu pengumpulan maksimal tgl 28 Agustus 2014 pukul 11.00!
4. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : gasal
Instruktur : Epy Khoirunningsih		



PROGRAM PENGAYAAN

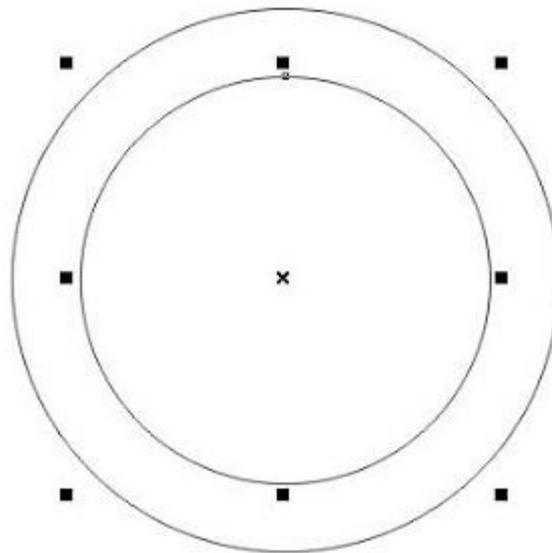
Hari / Tanggal : Senin, 8 September 2014
 Kelas : XI MM1
 Waktu : 60 menit

LANGKAH KERJA

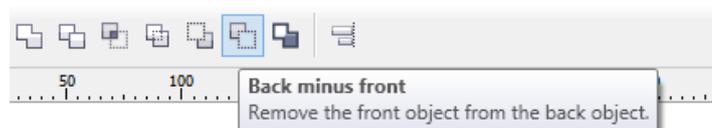
1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : NO.ABSEN spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw.**
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat logo Project Pengayaan.

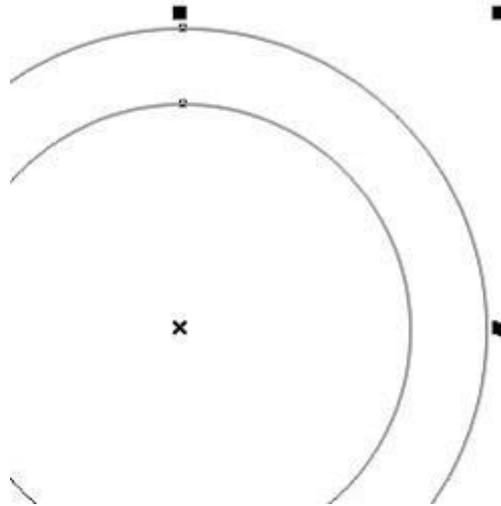


- Langkah pertama adalah buatlah sebuah lingkaran pada area kerja dengan **Ellipse Tool** atau tekan **F7** pada Toolbox. Arahkan kursor dengan menahan tombol **Ctrl** sehingga lingkaran yang dihasilkan akan berbentuk simetris.
- Selanjutnya lakukan langkah seperti langkah sebelumnya, sehingga menghasilkan dua buah ellipse atau lingkaran pada area kerja. Ubah ukuran lingkaran kedua dengan menahan tombol **Shift** dan menghasilkan gambar seperti dibawah ini.

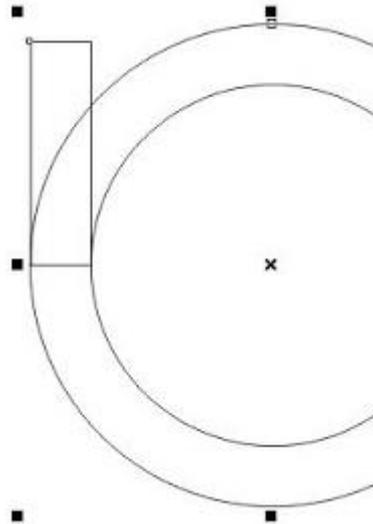


- Kemudian pilih **Pick Tool** pada Toolbox, dan seleksi kedua objek. Kemudian pilih **Back minus front** pada Property Bar.

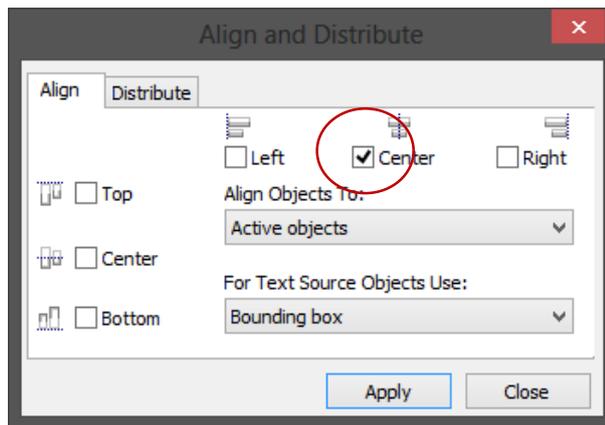




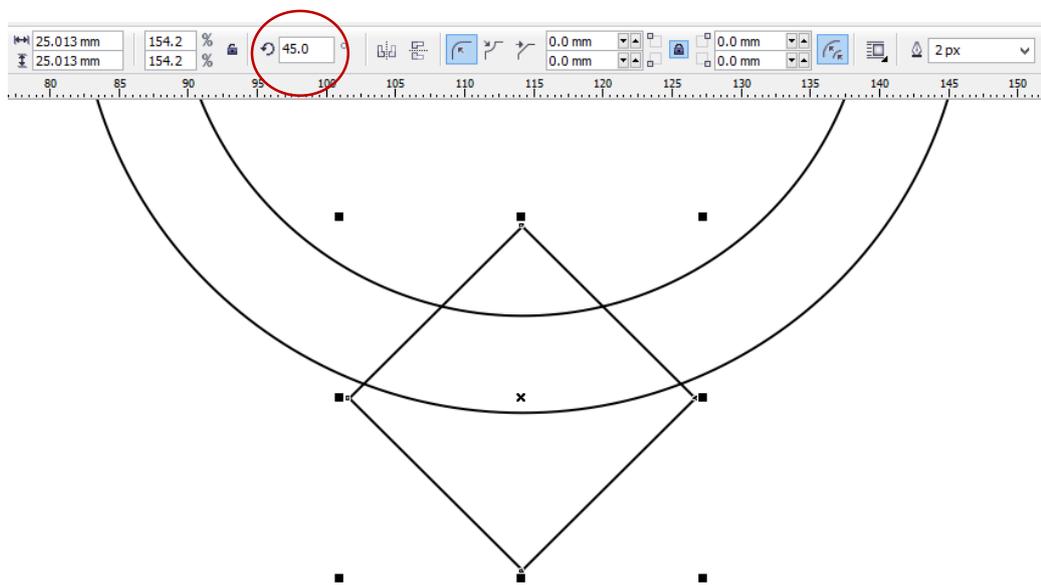
9. Selanjutnya buatlah objek berbentuk persegi panjang dan posisikan dibagian kiri objek lingkaran seperti gambar dibawah ini.



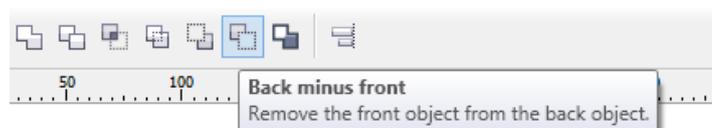
10. Seleksi semua objek kemudian pilih **Weld** pada Property Bar.
11. Selanjutnya buatlah objek berbentuk persegi dengan sisi simetris.
12. Posisikan objek persegi dibagian tengah objek lingkaran dengan menseleksi kedua objek dan memilih **Align and Distribute** pada Property Bar sehingga muncul jendela Align and Distribute seperti gambar dibawah ini. Kemudian centang pada kolom **Center**.



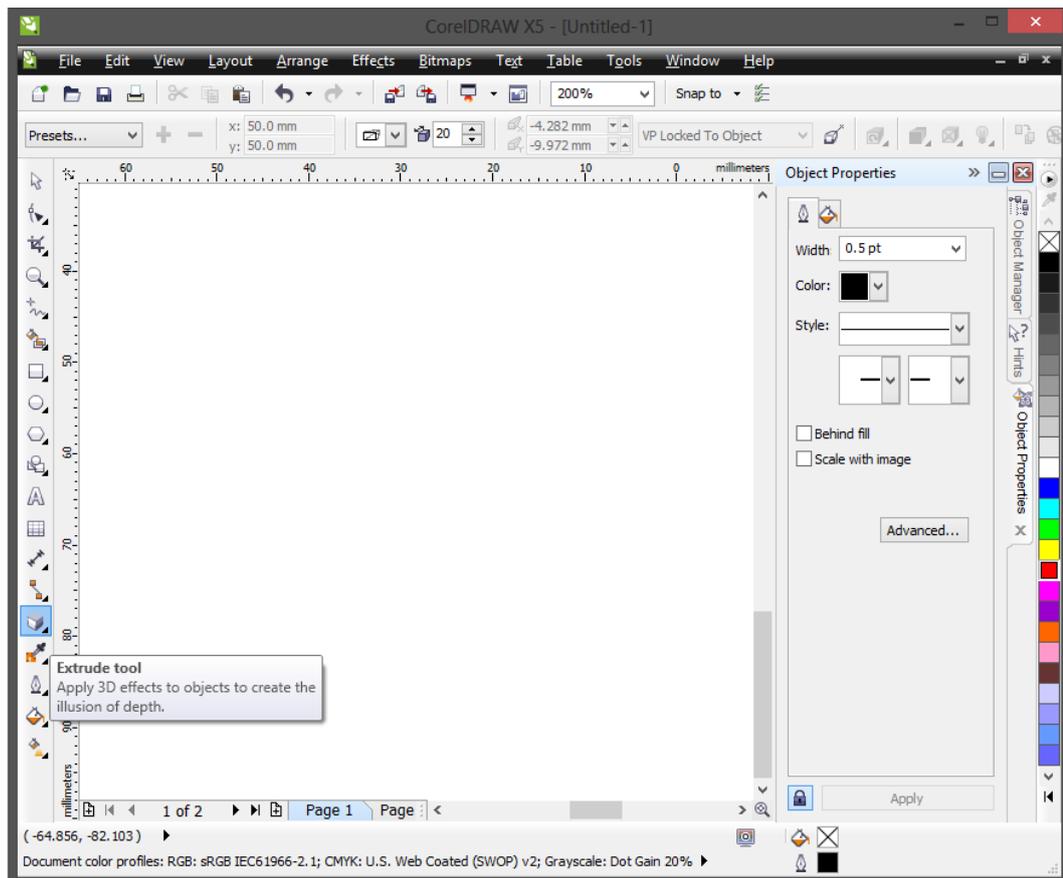
13. Rotasi objek persegi 45° sehingga menghasilkan bentuk seperti gambar dibawah ini.



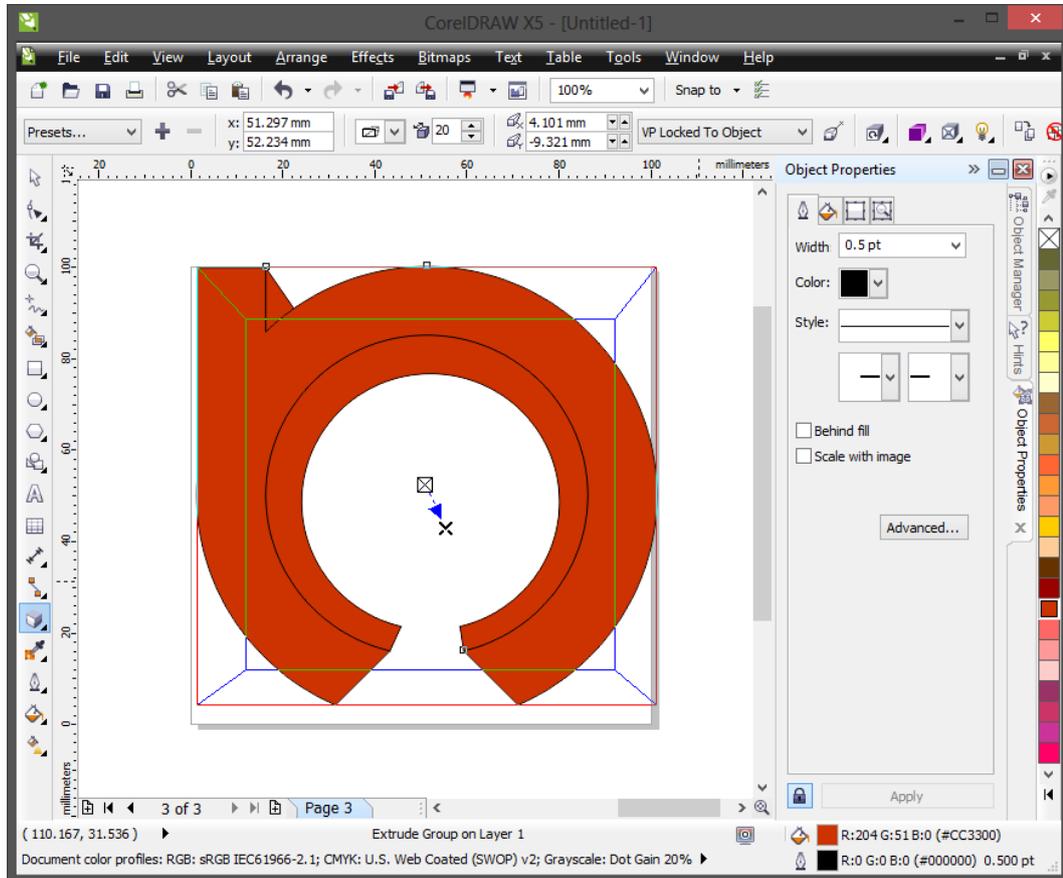
14. Kemudian pilih **Pick Tool** pada Toolbox, dan seleksi kedua objek. Kemudian pilih **Back minus front** pada Property Bar.



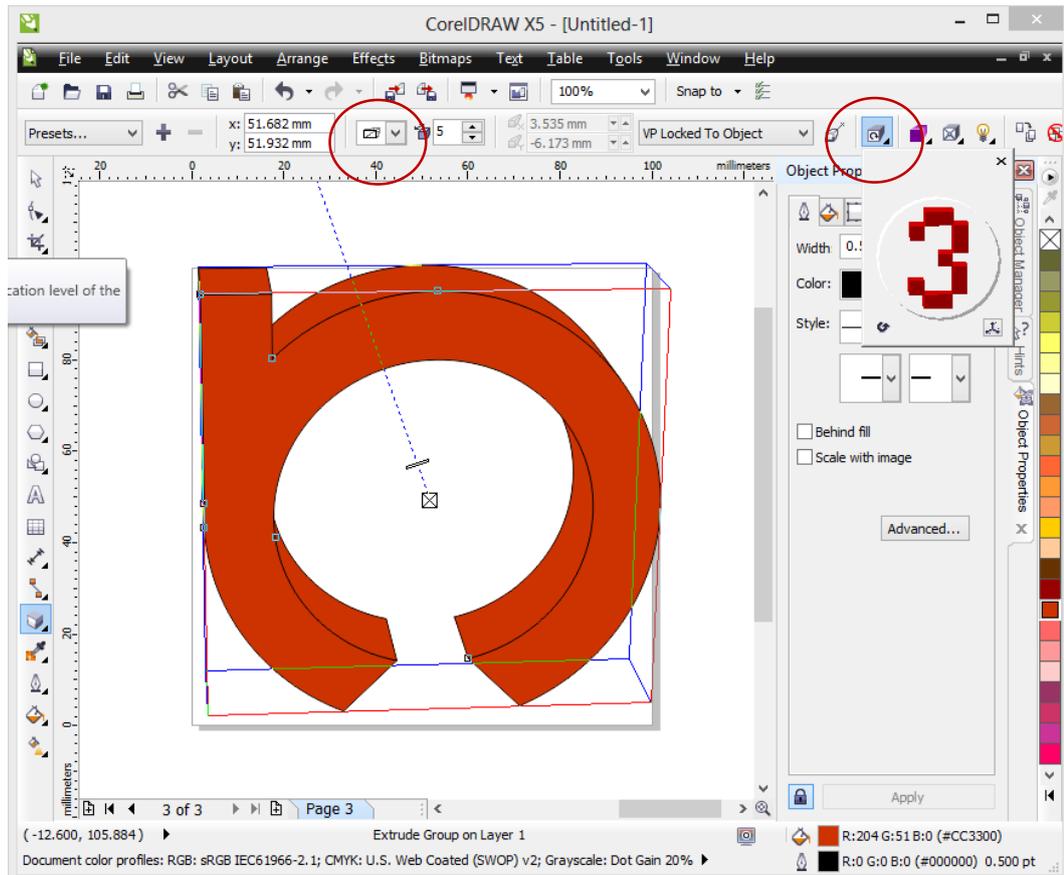
15. Langkah selanjutnya pilih **Extrude Tool** pada Toolbox untuk menghasilkan bentuk objek 3d.



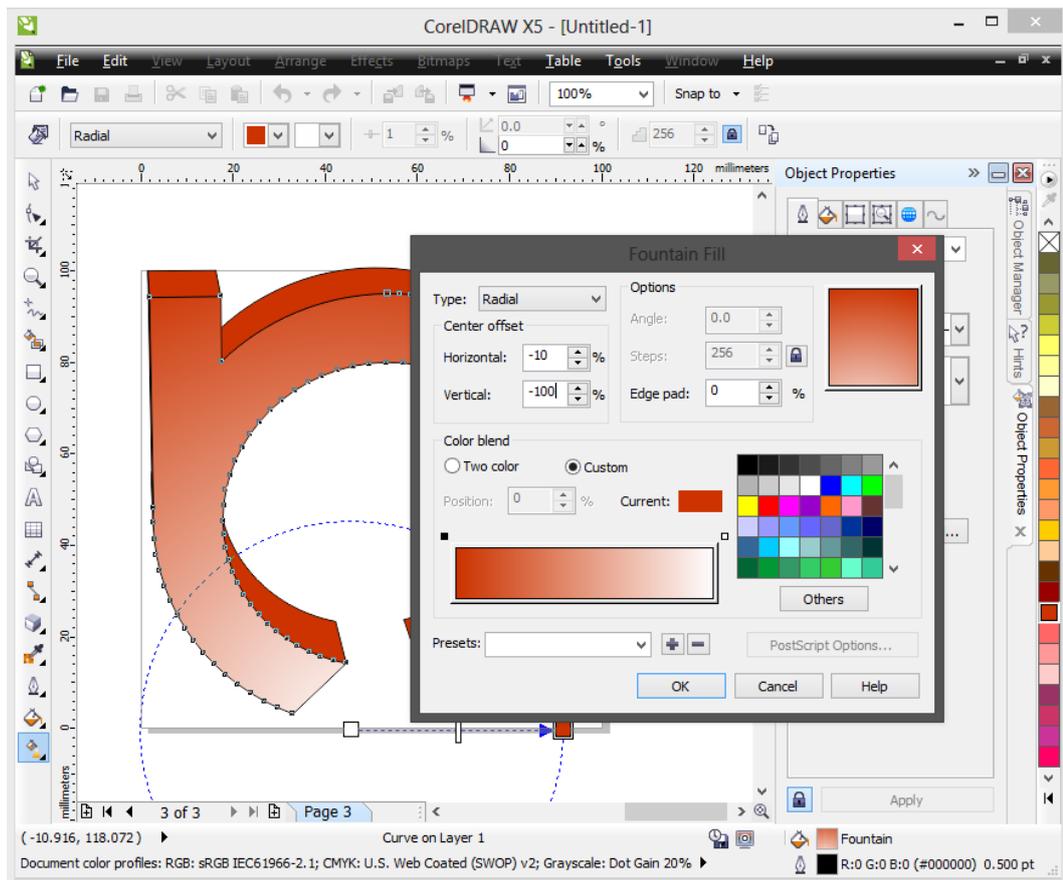
16. Gunakan **Extrude Tool** pada objek di lembar kerja kemudian arahkan kursor ke titik tengah objek sehingga muncul garis bantu objek.



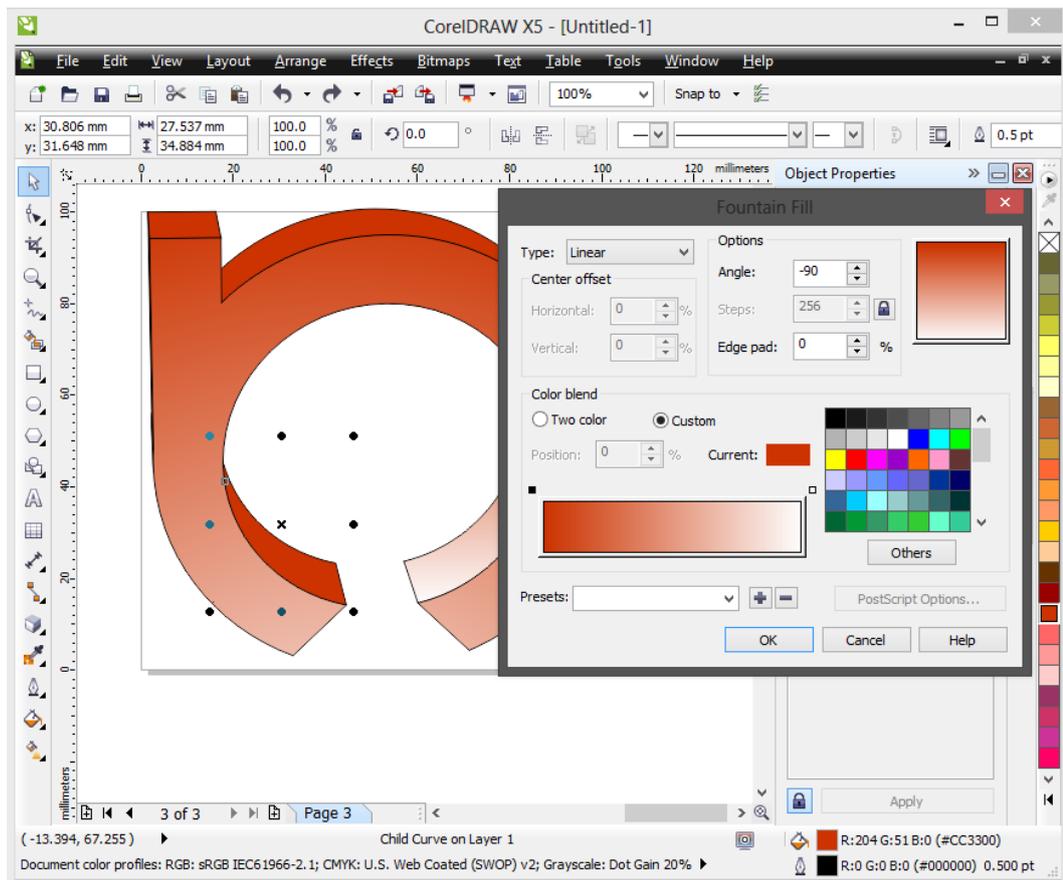
17. Langkah berikutnya gunakan **Extrusion Type** dan ubah **Depth** pada Toolbox untuk mengatur ketebalan objek. Ubah Depth menjadi 5 kemudian gunakan **Extrude Rotation** pada Toolbox untuk mengatur posisi objek 3d.



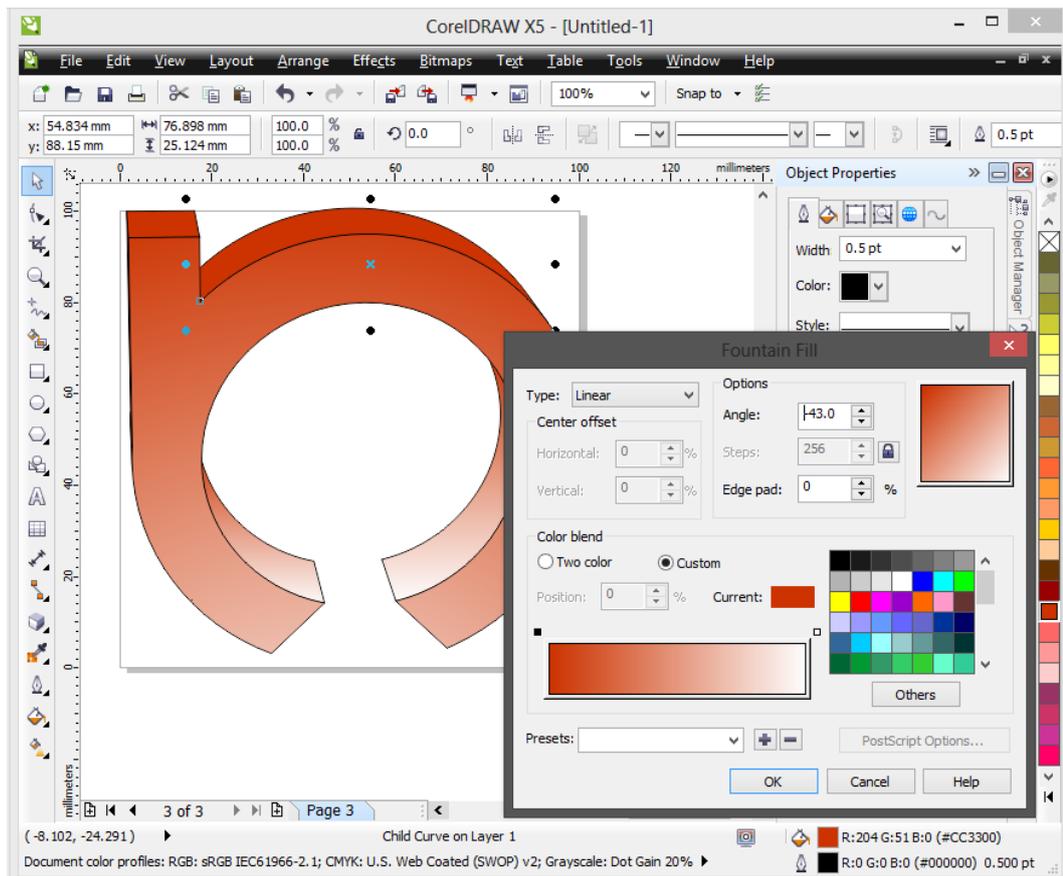
18. Selanjutnya gunakan shortcut key **Ctrl+K** untuk memotong objek menjadi bagian-bagian.
19. Seleksi objek bagian depan dan warnai dengan efek gradasi dengan memilih **Fountain Fill** pada Toolbox. Setelah itu maka muncul jendela Fountain Fill kemudian sesuaikan pengaturan pewarnaan seperti gambar dibawah ini.



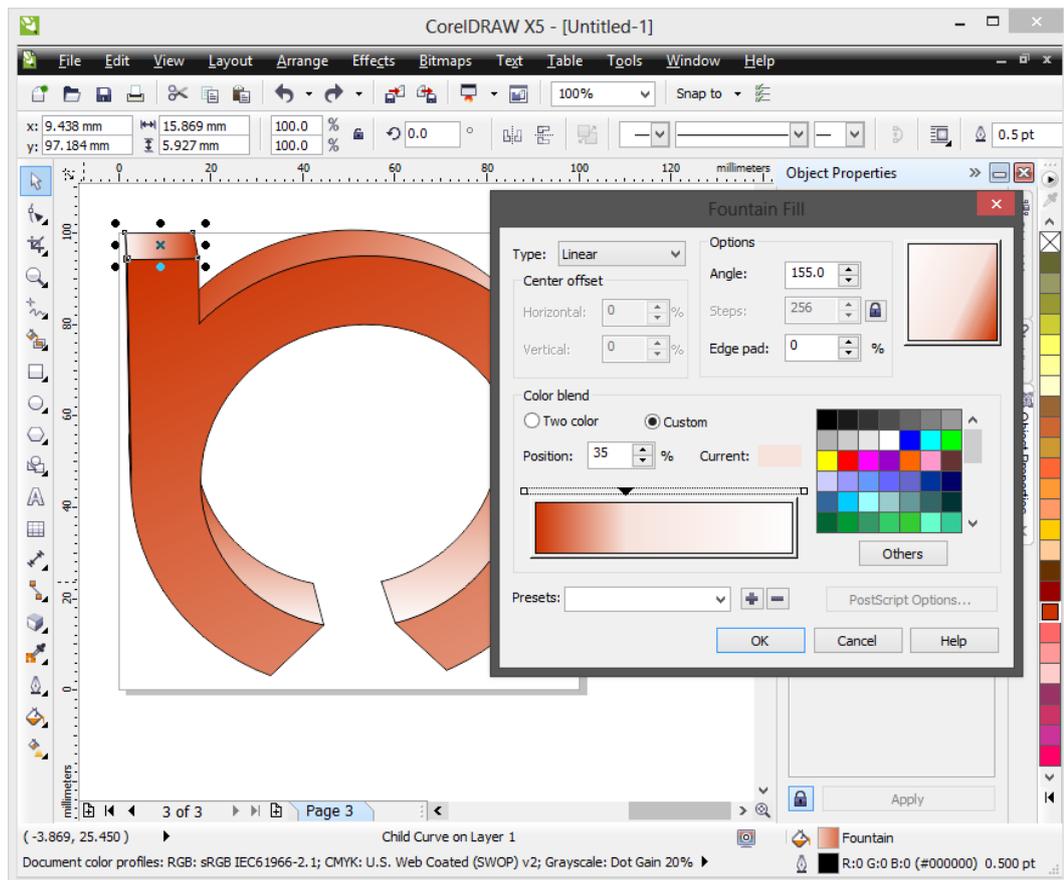
20. Seleksi objek bagian tengah dengan cara menahan tombol **Ctrl**+klik kiri objek yang akan diseleksi. Warnai dengan efek gradasi dengan memilih **Fountain Fill** pada Toolbox. Setelah itu maka muncul jendela Fountain Fill kemudian sesuaikan pengaturan pewarnaan seperti gambar dibawah ini.



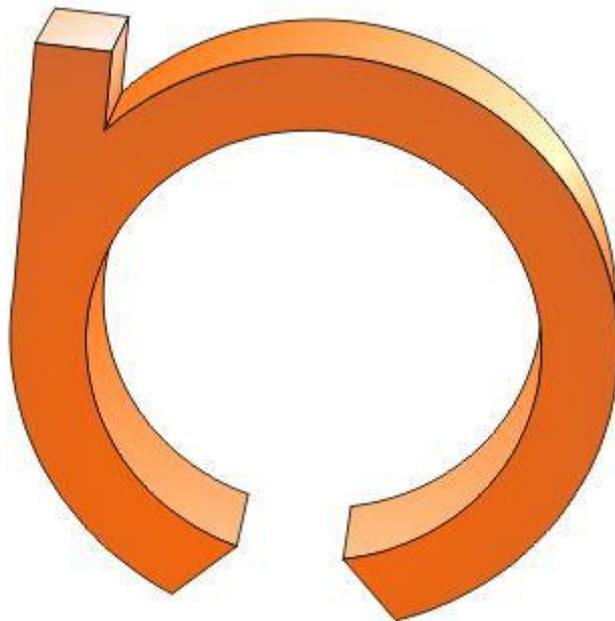
21. Seleksi objek bagian atas dengan cara menahan tombol **Ctrl**+klik kiri objek yang akan diseleksi. Warnai dengan efek gradasi dengan memilih **Fountain Fill** pada Toolbox. Setelah itu maka muncul jendela Fountain Fill kemudian sesuaikan pengaturan pewarnaan seperti gambar dibawah ini.



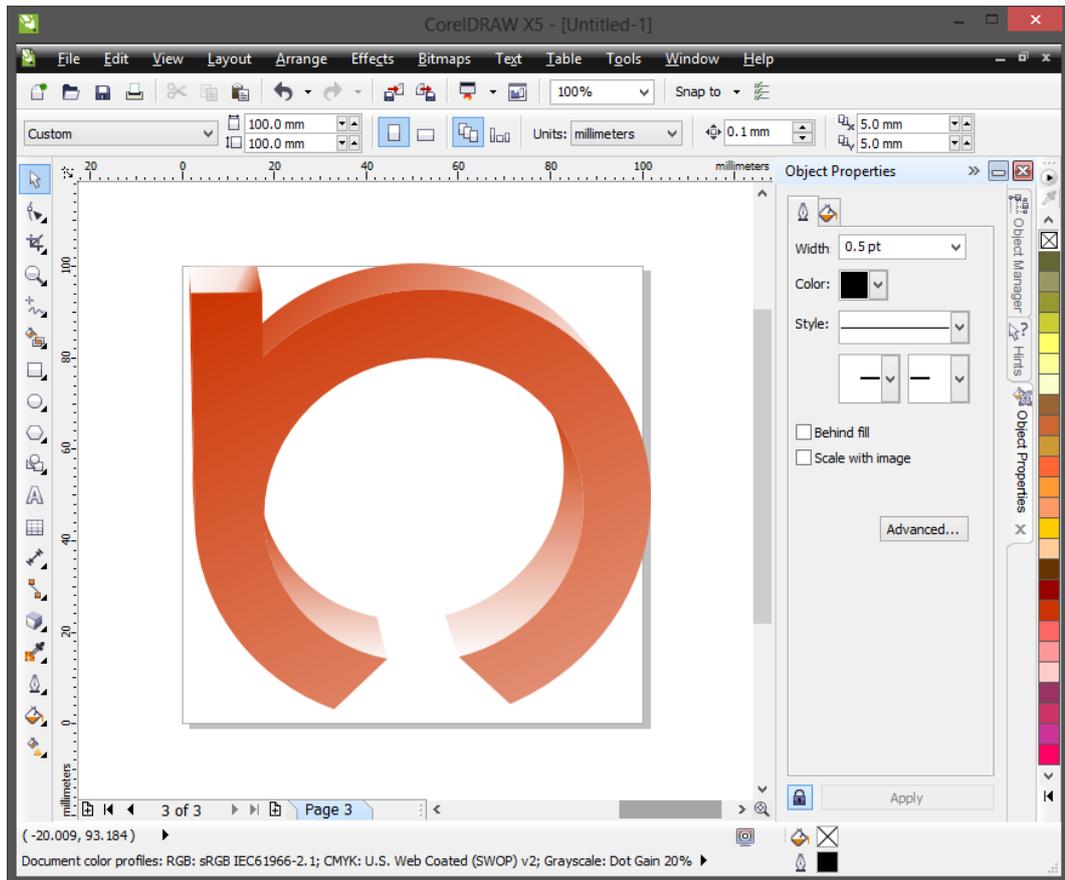
22. Seleksi objek bagian atas atau bagian terakhir dengan cara menahan tombol **Ctrl**+klik kiri objek yang akan diseleksi. Warnai dengan efek gradasi dengan memilih **Fountain Fill** pada Toolbox. Setelah itu maka muncul jendela Fountain Fill kemudian sesuaikan pengaturan pewarnaan seperti gambar dibawah ini.



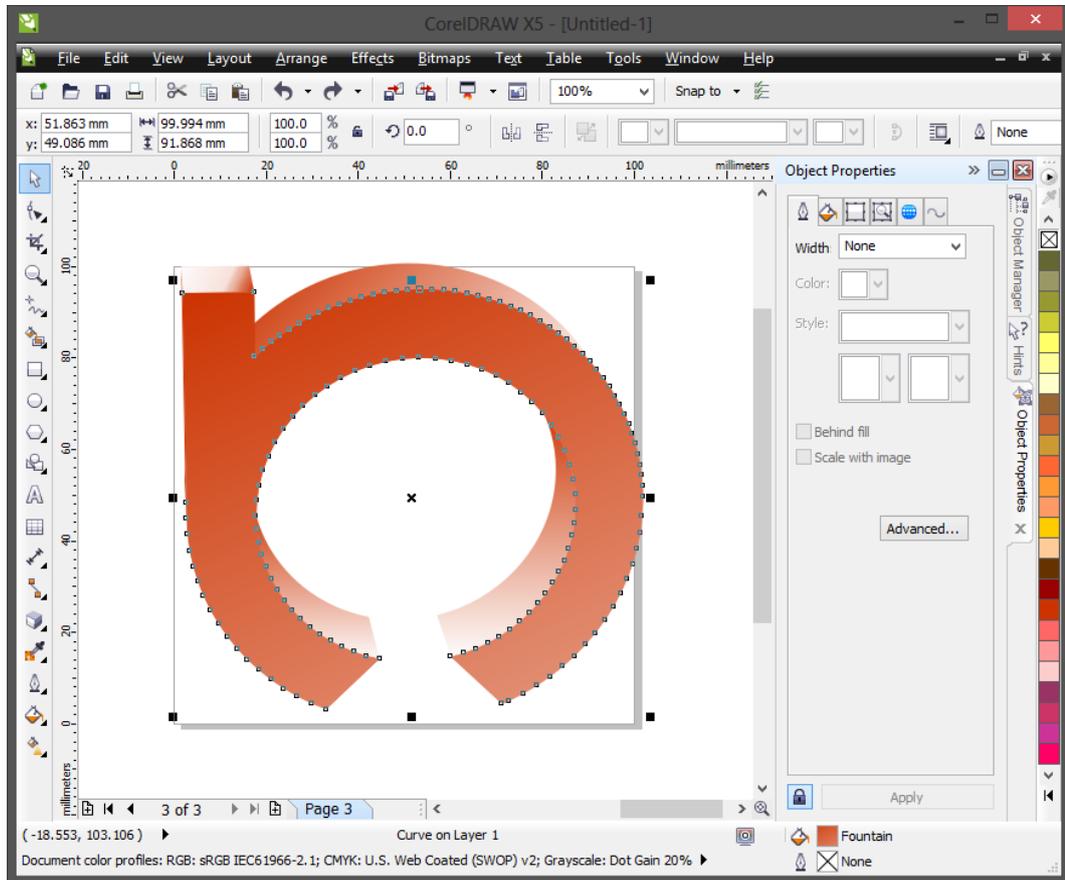
23. Setelah proses pewarnaan selesai maka akan didapatkan hasil objek seperti gambar dibawah ini.



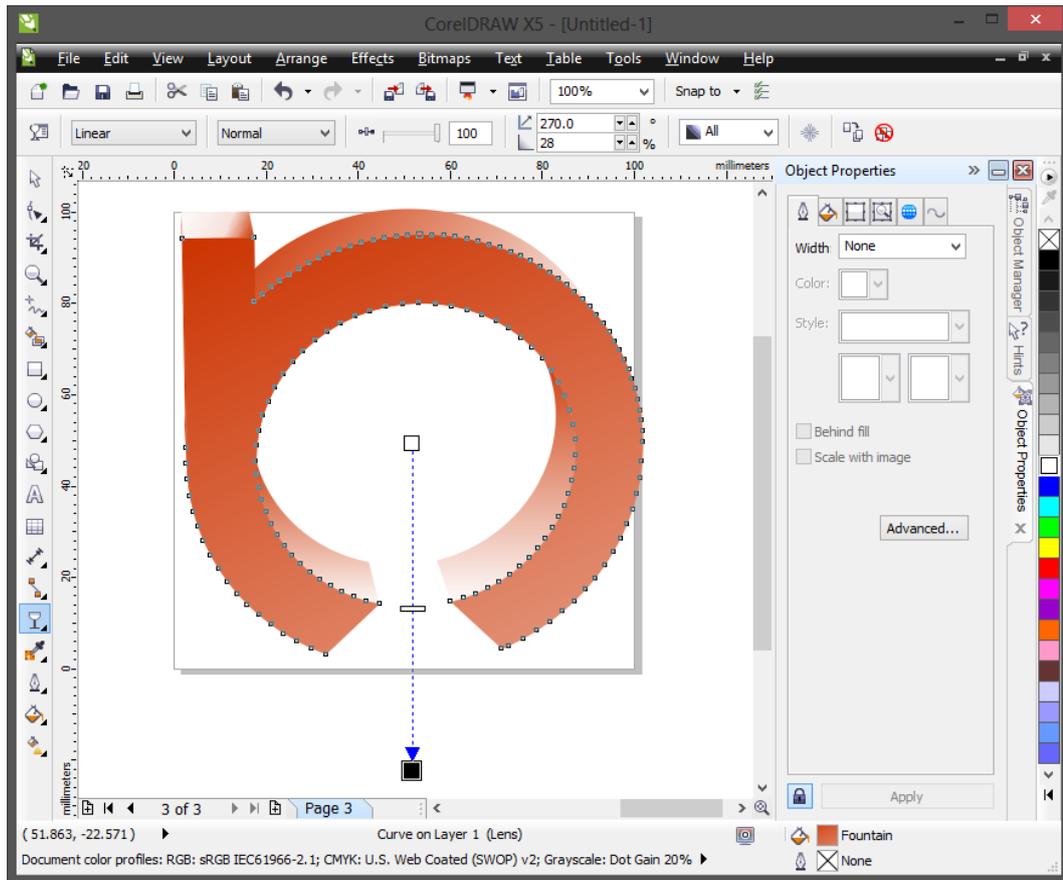
24. Langkah selanjutnya hilangkan outline pada objek dengan mengklik kanan pada **Color Palette** paling atas.



25. Gandakan objek bagian depan dengan cara menahan tombol **Ctrl**+klik kiri objek yang akan diseleksi kemudian klik **Ctrl+C** dan **Ctrl+V** pada lembar kerja.



26. Langkah terakhir buatlah efek bayangan dengan menggunakan **Transparency** pada Toolbox dan arahkan panah Tranparent dari bagian tengah objek kemudian tarik ke bagian bawah.



27. Dan hasil akhirnya adalah seperti gambar dibawah ini.



SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Bidang : Teknik Komputer
dan Informatika

JUDUL :
Modul Pengolahan Citra
Digital

Semester : gasal

Instruktur :
Epy Khoirunningsih



PROGRAM PERBAIKAN

Hari / Tanggal : Senin, 8 September 2014
Kelas : XI MM1
Waktu : 60 menit

LANGKAH KERJA

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : NO.ABSEN spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat logo Project Perbaikan.



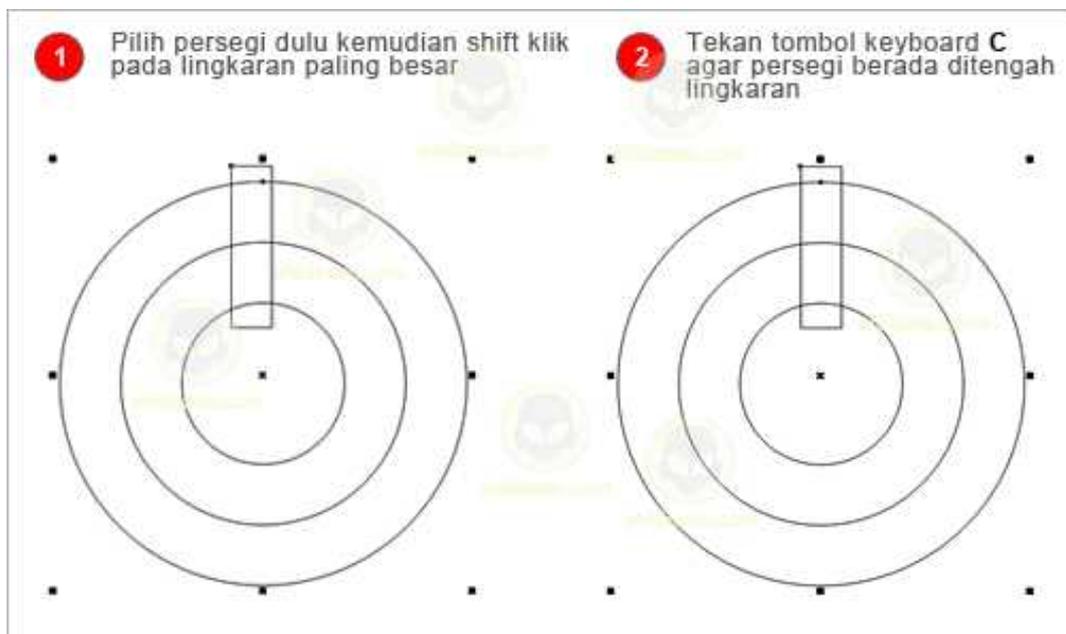
- Langkah pertama buatlah tiga buah lingkaran dengan ukuran dari besar ke kecil 10cm, 7cm, dan 4cm seperti gambar berikut, **buat dari yang besar terlebih dahulu.**



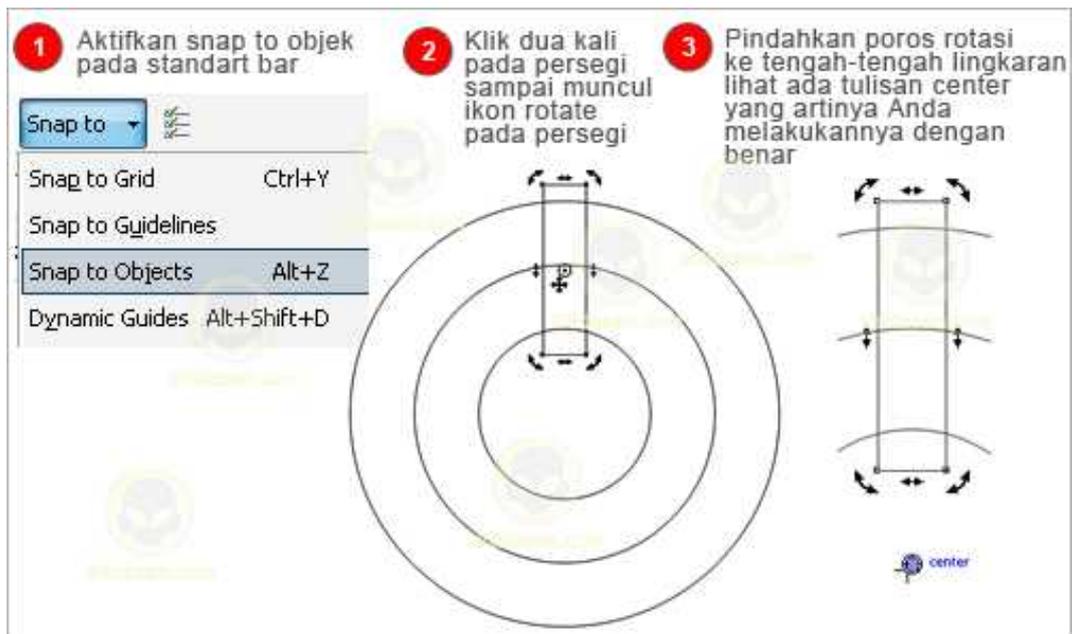
- Kemudian ubah ukuran objek pada **Property Bar** dengan menyetikkan ukuran kemudian menekan enter. Lakukan pada semua objek lingkaran.



8. Selanjutnya buatlah objek persegi panjang dengan **Rectangle Tool** pada Toolbox atau dengan menekan **F6**. Posisikan persegi pajang ke tengah-tengah objek lingkaran dengan memilih objek lingkaran yang paling besar dengan **Pick Tool** pada Toolbox sambil menekan tombol Shift, sehingga obejk persegi panjang dan objek lingkaran terpilih sekaligus. Kemudian tekan **tombol C** pada Keyboard sehingga posisi objek berada pas ditengah objek lingkaran.



9. Pilih **Snap to objek** pada **Standard Bar** yang berada di atas **Property Bar**. Kemudian double klik pada objek persegi panjang sehingga muncul ikon **rotate**. Pindahkan poros perputaran ke tengah-tengah objek lingkaran sehingga muncul keterangan center.



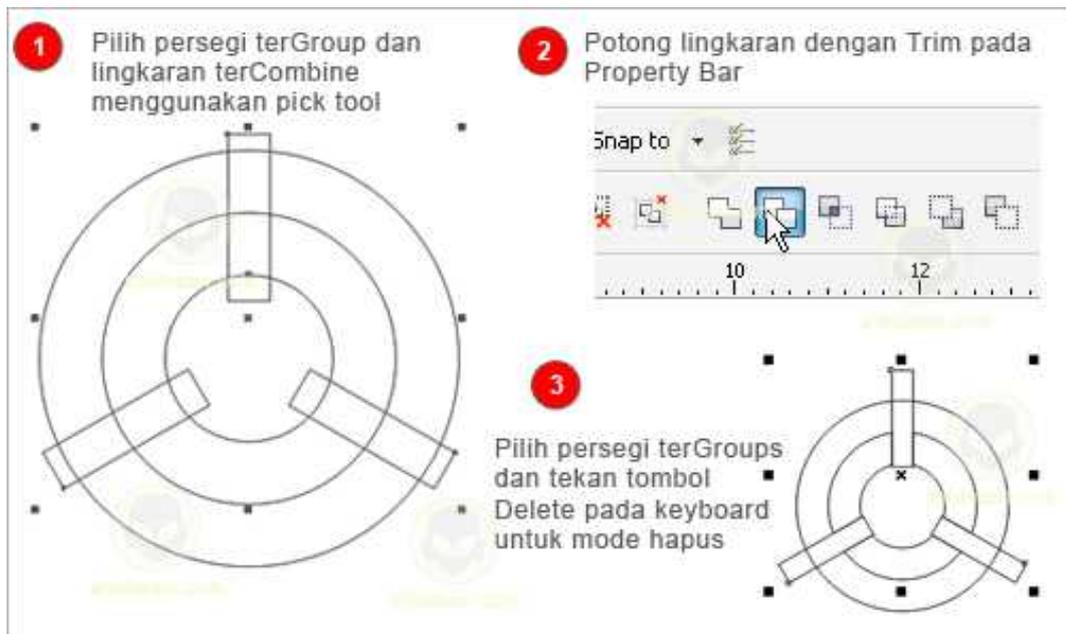
10. Gandakan objek persegi panjang sejumlah tiga buah. Putar objek persegi panjang kedua kearah kanan pada **240 derajat**. Dan putar objek persegi panjang ketiga kearah kiri pada **120 derajat**.



11. Selanjutnya pilih ke semua objek persegi panjang dengan cara klik dan Shift klik pada setiap persegi. Kemudian satukan semua objek dengan cara klik kanan pada salah satu persegi yang terpilih dan klik **Groups**. Pilih lingkaran 7 dan 4 cm dengan cara klik dan shift klik pada lingkaran tersebut, kemudian klik ikon **Combine** pada Property Bar.

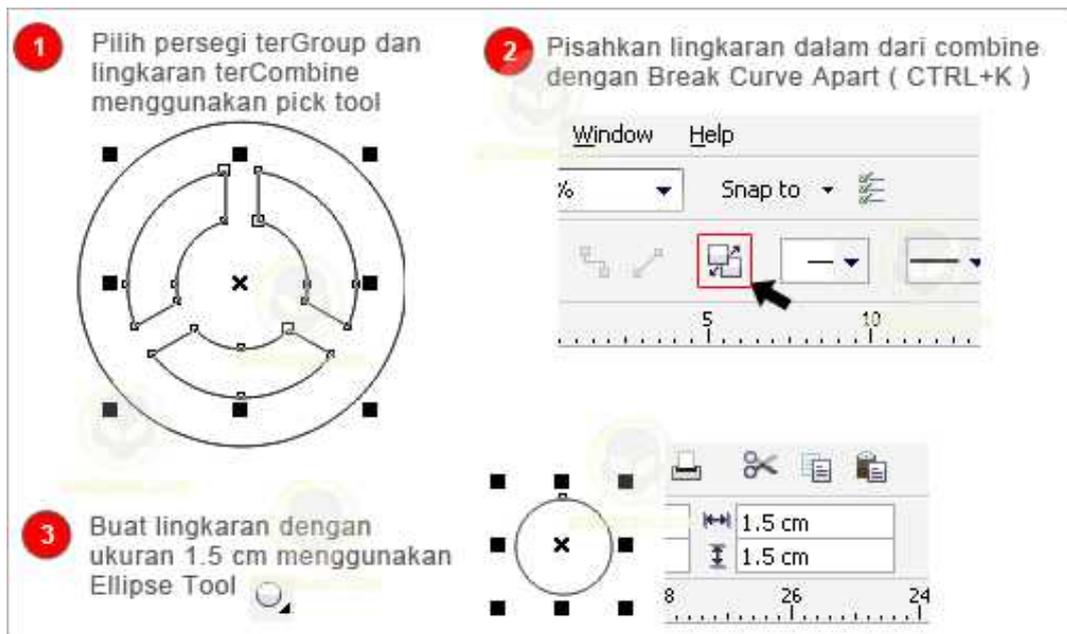


12. Kemudian pilih objek persegi yang sudah tergroup dan objek lingkaran yang tercombine (7 dan 4 cm) dengan cara klik salah satu persegi panjang dan Shift klik pada objek lingkaran menggunakan **Pick Tool** pada Toolbox. Potong lingkaran menggunakan **Trim** pada Property Bar. Kemudian hapus objek persegi panjang dengan menekan **Delete** pada Keyboard.

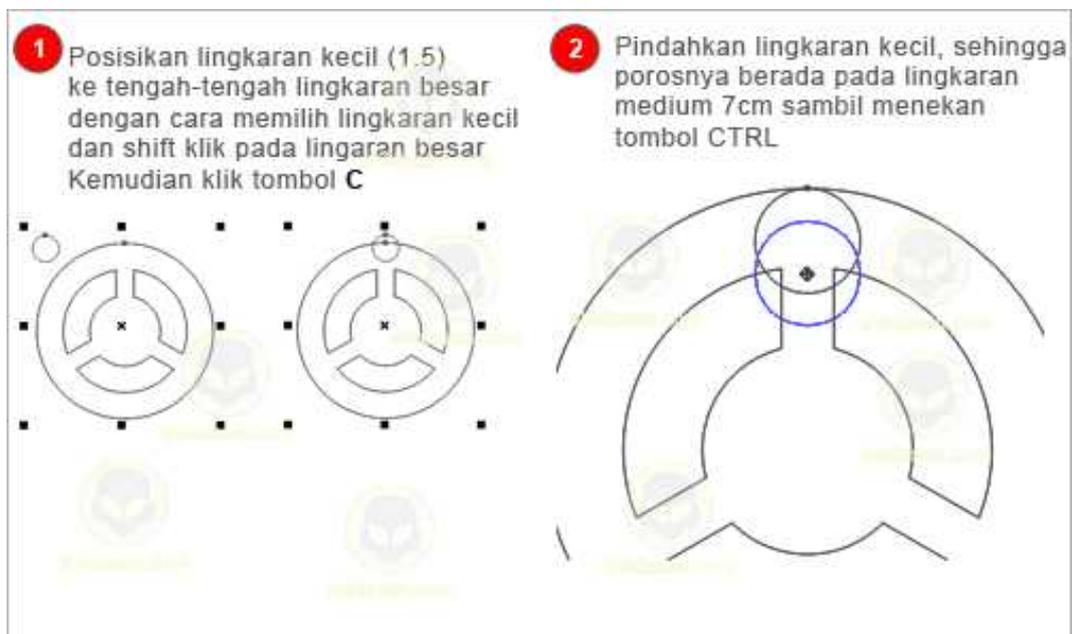


13. Pecah lingkaran bagian dalam dari ikatan Combine dengan cara memilih objek lingkaran dalam (7 dan 4 cm) dan klik Menu **Arrange > Break Curve Apart** atau dengan **Ctrl + K** atau dengan klik ikon **Break Curve Apart** pada Property Bar.

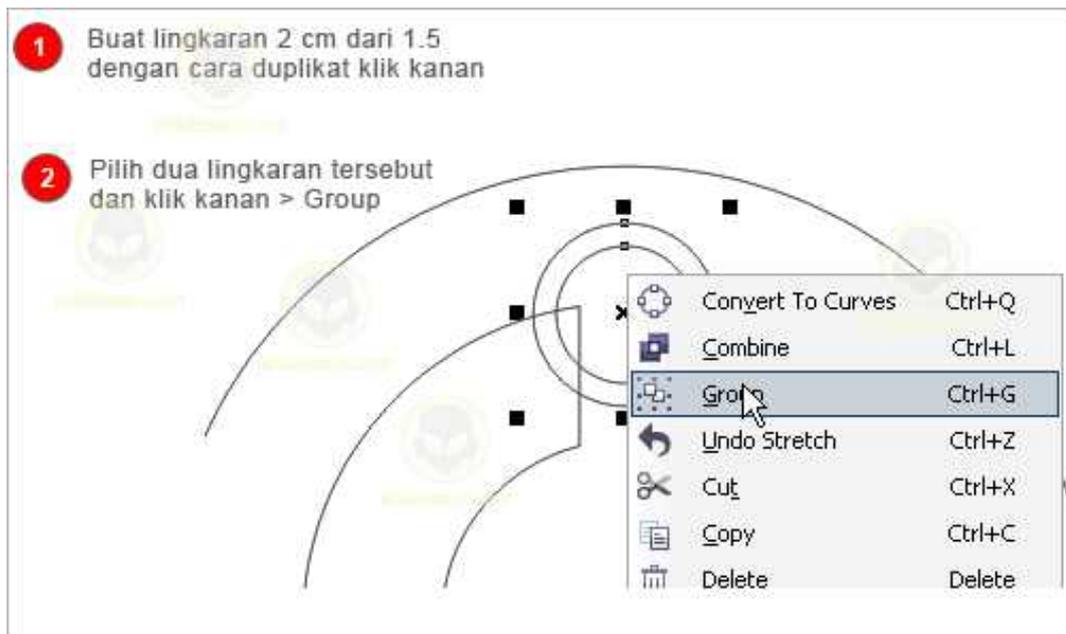
14. Selanjutnya buatlah objek lingkaran dengan diameter 1.5 cm menggunakan **Ellipse Tool** pada Toolbox atau dengan menekan **F7**.



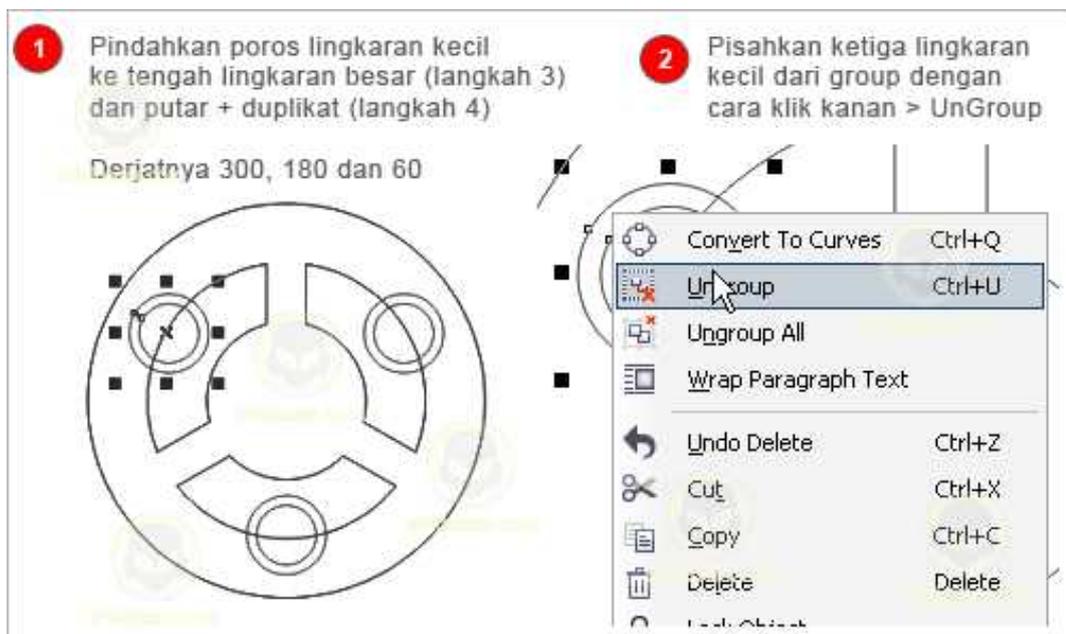
15. Posisikan objek lingkaran tersebut ketengah-tengah objek lingkaran besar dengan cara klik objek lingkaran kecil dan shift klik pada objek lingkaran besar menggunakan **Pick Tool** pada Toolbox kemudian tekan tombol **keyboard C** (Center).
16. Selanjutnya pindahkan objek lingkaran kecil (1.5cm) sehingga poros lingkaran kecil berada pada lingkaran medium dengan sambil menekan tombol **Ctrl**.



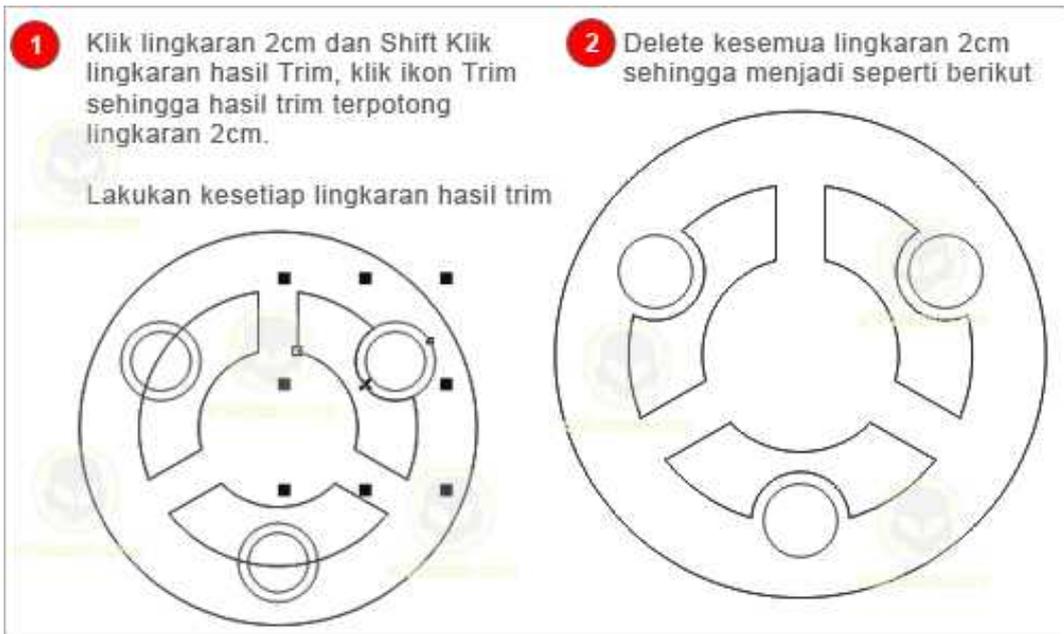
17. Buat objek lingkaran lagi dengan diameter 2cm. Jadikan kedua objek lingkaran tersebut menjadi satu dengan memilih kedua lingkaran dan klik kanan pilih **Groups**.



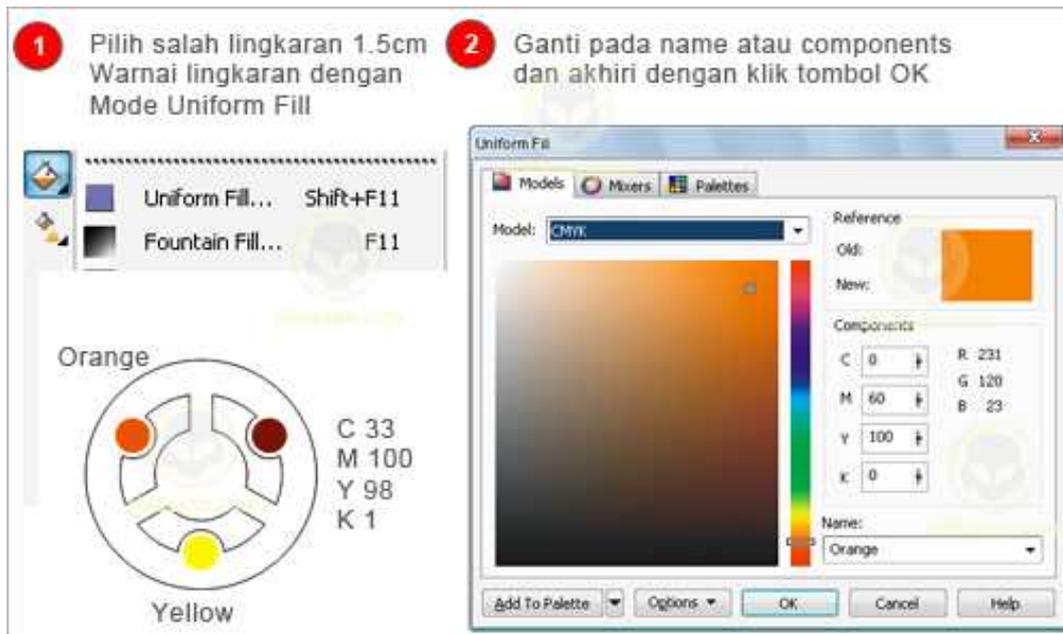
18. Pindahkan poros objek lingkaran ke tengah-tengah objek lingkaran besar, sama seperti langkah sebelumnya. Duplikat objek lingkaran sejumlah tiga buah kemudian putar pada derajat **300, 180, dan 60**.
19. Selanjutnya pisahkan ketiga objek lingkaran kecil tersebut dari Group dengan cara klik kanan pada objek pilih **Ungroup** atau dengan **Ctrl+U**.



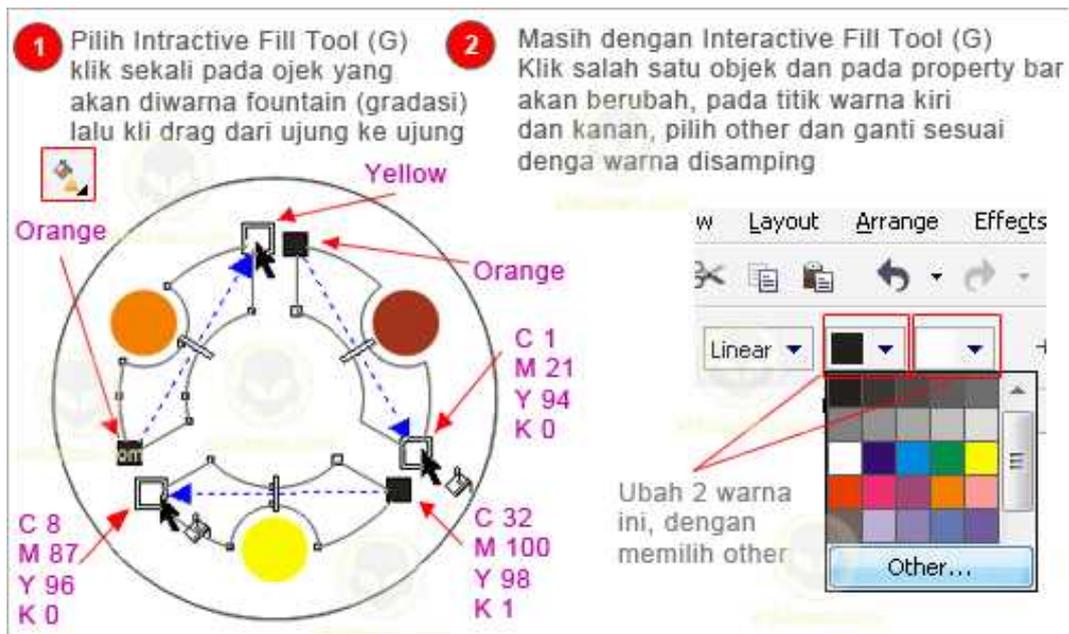
20. Lakukan pemotongan dengan menseleksi objek lingkaran hasil combine dan pilih **Trim** pada Property Bar. Lakukan pada ketiga objek kemudian hapus objek lingkaran hasil combine.



21. Selanjutnya warnai semua objek. Hilangkan garis **Outline** pada objek.



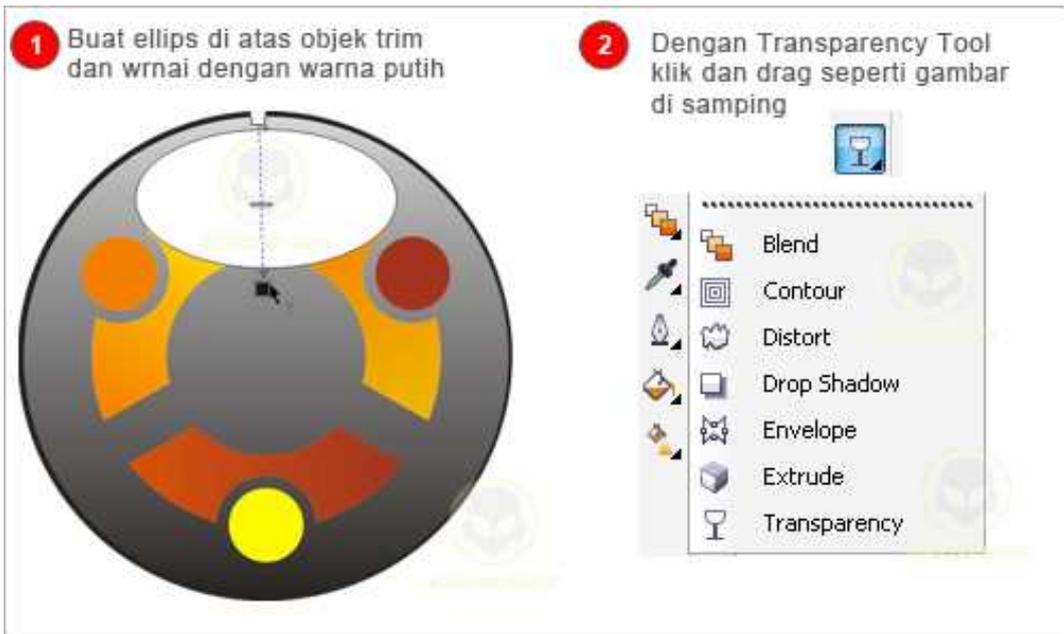
22. Buat warna gradasi dengan menggunakan **Interactive Fill (G)** pada Toolbox dengan klik pada setiap objek yang berada ditengah. Atur warnanya seperti gambar dibawah.



23. Buat gradasi fountain pada lingkaran besar dengan **Interactive Fill Tool (G)** pada Toolbox.



24. Langkah terakhir buatlah objek Ellips sebagai hiasan dengan memilih **Ellipse Tool** pada Toolbox dan warnai objek dengan warna putih dan hilangkan outlinenya.



25. Buatlah objek Ellips lagi sebagai efek cahaya diatas objek Ellips pertama, berikan efek **Transparent** seperti langkah sebelumnya.

26. Hasil akhir.



SELAMAT MENERJAKAN ☺

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : gasal
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

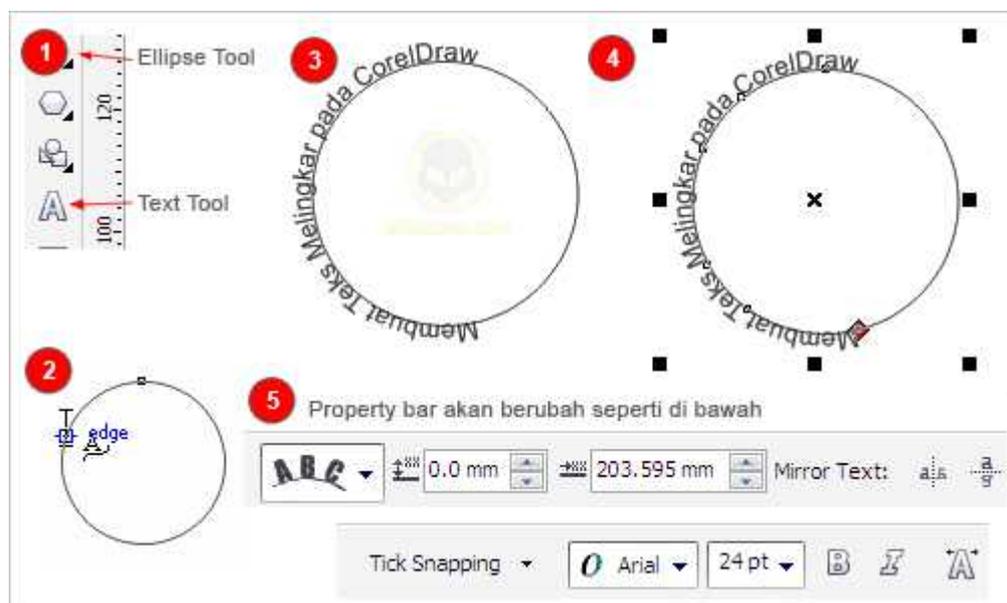
LANGKAH KERJA



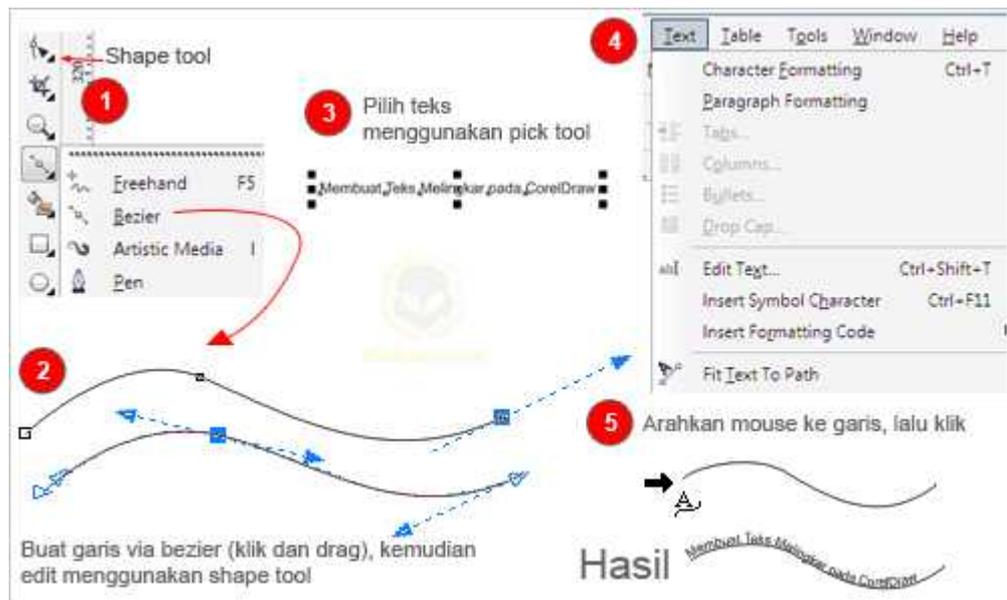
Membuat efek teks tulisan melingkar atau efek teks mengikuti path biasa dipakai untuk stempel, spanduk, dan karya desain lainnya. Melalui cara ini style dan bentuk dapat diubah lekukannya sehingga berbeda dengan teks biasa yang bentuknya hanya horizontal dan vertikal saja. Berikut ini langkah-langkah tentang cara membuat teks, mengatur teks

melalui path dan mengatur jarak serta proporsi teks agar emphasis tidak kacau dalam pembuatan efek melingkar.

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : NO.ABSEN _{spasi} nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Buat lingkaran dengan Ellipse Tool dengan cara klik CTRL + DRAG agar lingkaran berbentuk sempurna.
6. Klik Text Tool dan arahkan mouse pointer ke garis lingkaran yang telah di buat sehingga mouse pointer berubah menyerupai gambar dibawah dan klik di garis tersebut. Ketikkan tulisan yang anda kehendaki, misalnya “Membuat Teks Melingkar pada CorelDraw”

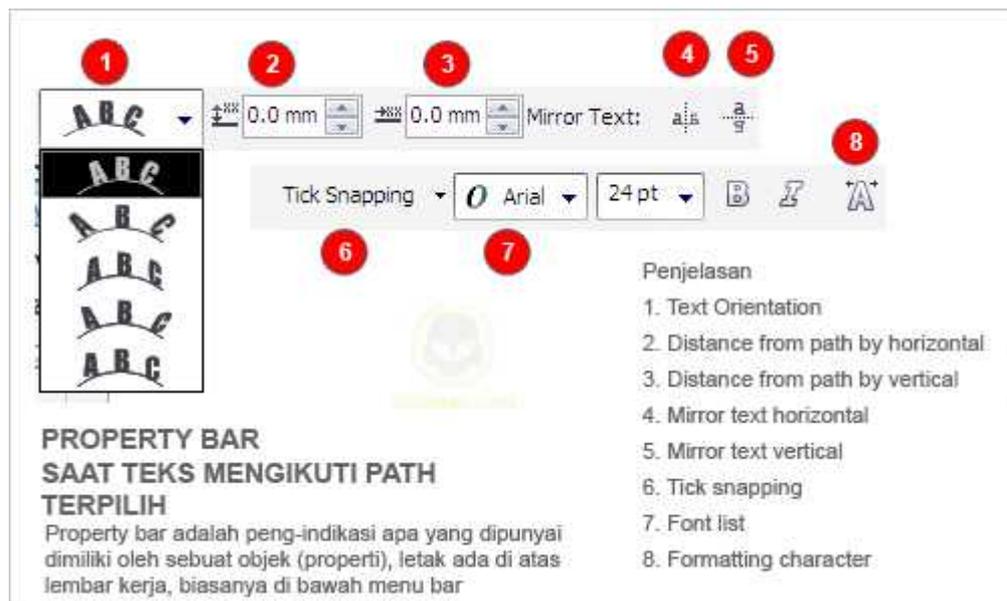


7. Buat garis menggunakan Bezier Tool dengan 3 kali klik dan drag. Ubah / edit node kurva melalui lengan-lengan kurva menggunakan Shape Tool jika masih belum sesuai dengan keinginan.
8. Buat tulisan “Membuat Teks Melingkar pada CorelDraw” atau tulisan lainnya dengan Text Tool seperti biasa dilakukan. Kemudian pilih Menu Text > Fit To Path kemudian arahkan panah path pada garis yang sudah dibuat.



Mengedit Teks yang sudah melingkar

Untuk mengubah arah text melingkar gunakanlah Property Bars, Text on Curve/Object.



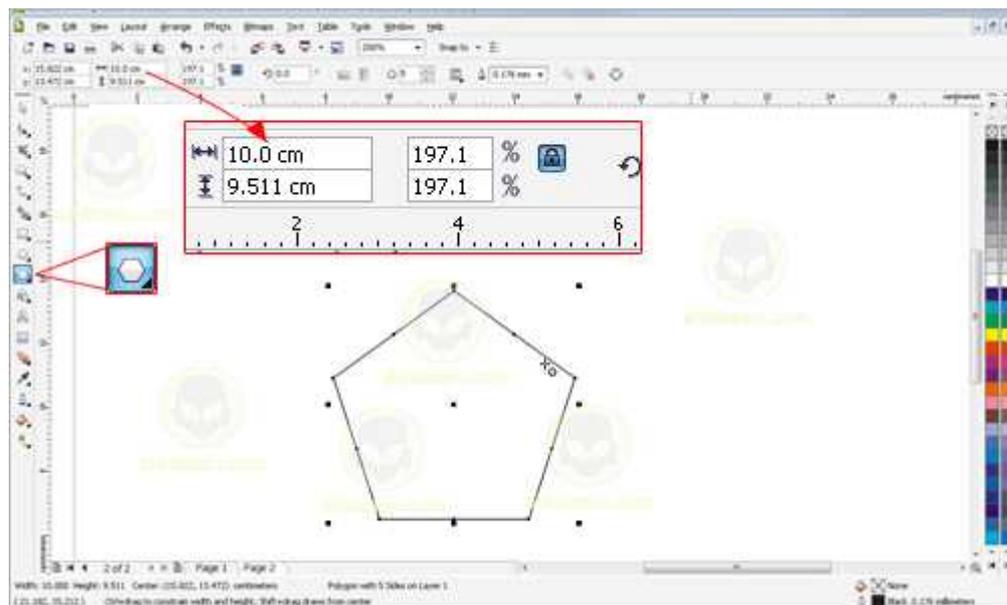
Keterangan:

1. Text Orientation digunakan untuk mengubah jenis perputaran letak teks.
2. Distance from path by horizontal dipakai untuk memberi jarak antara teks dan garis path / lingkaran secara horizontal.
3. Distance from path by vertical dipakai untuk memberi jarak antara teks dan garis path / lingkaran secara vertikal.
4. Mirror text horizontal digunakan untuk efek kaca (membalik teks) secara horizontal.
5. Mirror text vertikal digunakan untuk efek kaca (membalik teks) secara vertikal.
6. Tick snapping digunakan untuk mengatur jarak lekat teks dengan garis ketika akan dibuat mengikuti Plath.

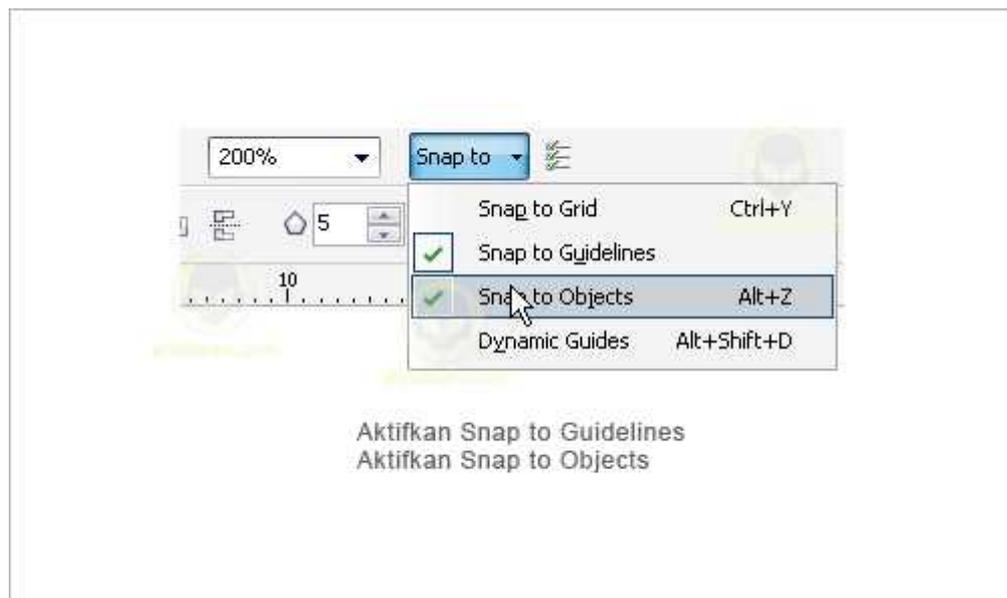
7. Font lis berisi tentang berbagai font yang ada pada windows font aktif.
8. Formatting character : digunakan untuk mengatur format font secara terpisah.

Membuat Stempel

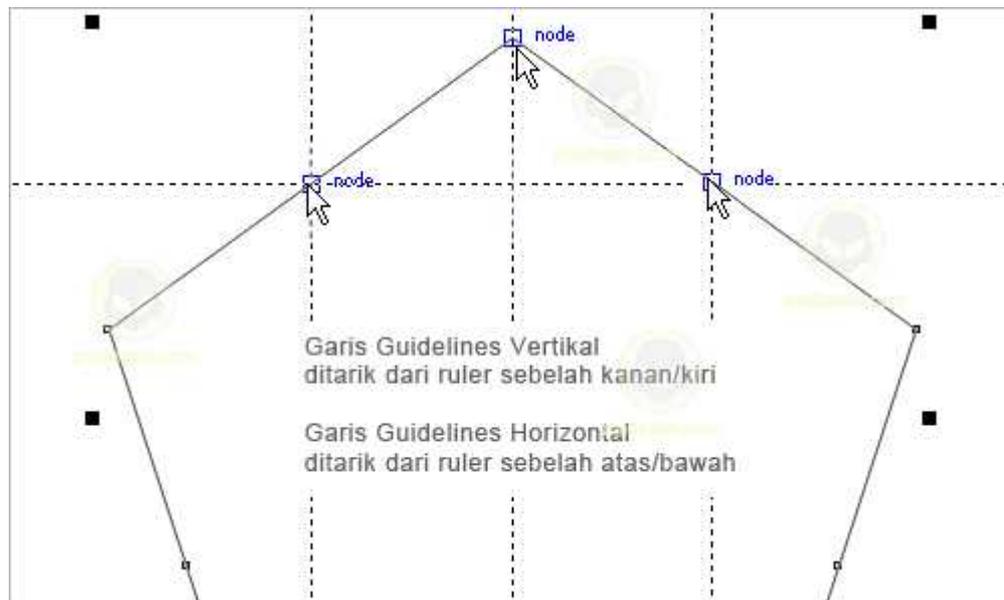
1. Buka jendela kerja CorelDraw, buat lembar kerja baru ukuran tidak menjadi masalah, secara default berukuran letter.
2. Buat shape segi 5 dengan polygon tool (Y) agar simetris tekan CTRL saat membuat shape ini. Atur ukuran lebar 10 cm, jika nanti setelah usai barulah diubah menjadi ukuran stempel sebenarnya. Tekan tombol keyboard P agar posisi shape berada di tengah lembar kerja.



3. Aktifkan *Snap to Objects* dan *Snap to Guidelines*.



4. Tarik garis guideline dari ruler (seperti penggaris) pada sisi kanan/kiri dan atas/bawah, arahkan ke objek segi lima sehingga muncul tulisan node (titik node/pont pembentuk segi lima). Jika belum ada ruler silakan akses *Menu View > Rulers*.



5. Buat tiga persegi panjang dengan ukuran seperti gambar (jika height/weight tidak ada berarti bisa dibuat ukuran terserah). Ratakan ketiga persegi panjang tersebut dengan memilih ketiga persegi panjang dengan pick tool kemudian tekan Menu *Arrange > Align and Distribute > Align Right* dan *Align Bottom*. Atau Anda bisa gunakan tombol shortcut dengan memilih persegi panjang dengan pick tool kemudian tekan B (bottom), lalu tekan R (right) pada keyboard.

Persegi panjang ini adalah kunci pembuatan stempel ini karena dengan ukuran pasti inilah sebuah stempel (biasanya sebuah logo) tidak berubah ukurannya karena telah dibuat fixed. Persegi panjang ini digunakan sebagai garis bantuan agar posisi kiri, kanan, atas dan bawah benar-benar serupa.

1 Buat 3 garis bantuan dengan Rectangle Tool (F6)

1.25 cm
0.75 cm
0.725 cm
0.25 cm

Property Bar

x: 14.177 cm	3.291 cm	100.0 %
y: 16.786 cm	0.75 cm	100.0 %

2 Buat rata bawah dan rata kanan dengan cara meilih semua shape persegi panjang tersebut

Tekan tombol keyboard B untuk rata bawah (bottom)

Tekan tombol keyboard R untuk rata kanan (Right)

6. Pindahkan persegi panjang ke arah persegi lima sebelah kiri atas. Lihat sampai garis sebelah kanan dan bawah menjadi lebih tebal yang berarti posisi sudah tepat.
7. Balik garis tersebut sambil menduplikasi. Caranya arahkan mouse pada kiri tengah persegi sampai ikon berubah, sambil menekan Tombol CTRL, klik dan geser ke kanan, **akhiri dengan Klik Kanan**.

1

Pindahkan persegi panjang ke arah persegi lima sebelah kiri atas. Lihat sampai garis sebelah kanan dan bawah menjadi lebih tebal yang berarti posisi sudah tepat

2

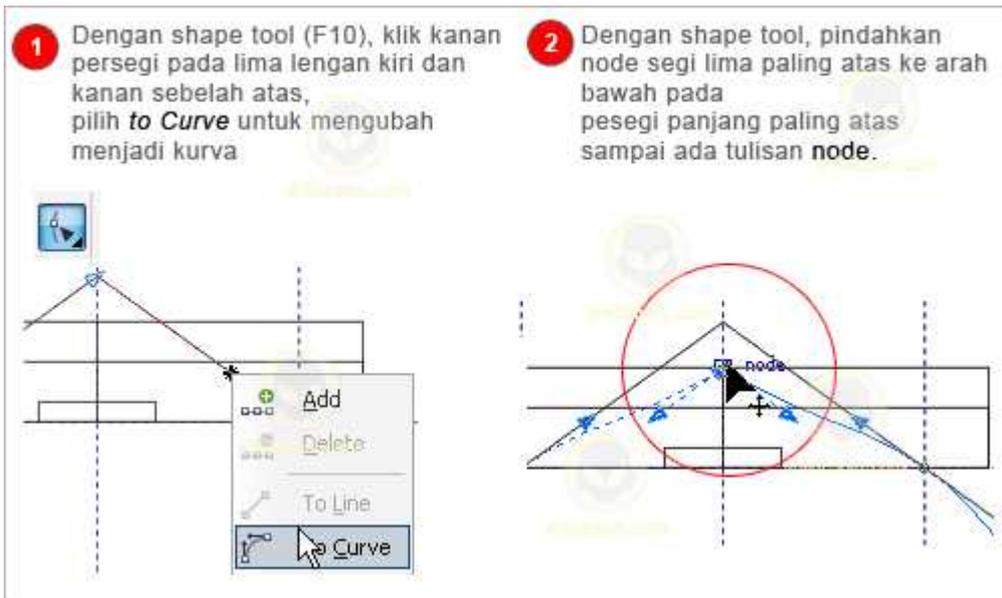
Balik garis tersebut sambil menduplikasi. Caranya arahkan mouse pada kiri tengah persegi sampai ikon berubah, sambil menekan Tombol keyboard CTRL. klik dan geser ke kanan, akhiri dg klik kanan

klik kanan

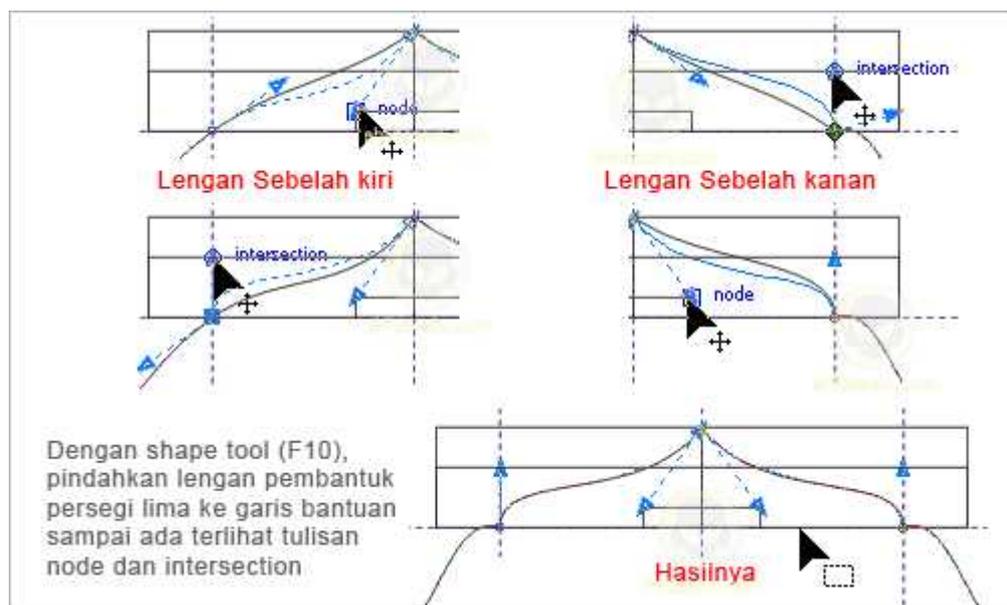
tekan CTRL

8. Dengan shape tool (F10), klik kanan persegi pada lima lengan kiri dan kanan sebelah atas, pilih to Curve untuk mengubahnya menjadi kurva.

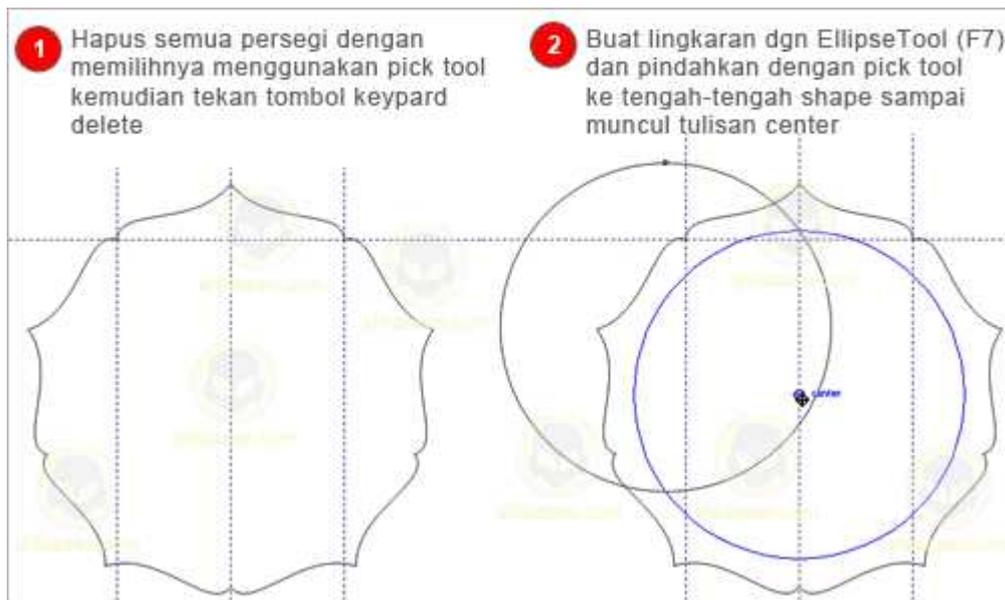
Dengan shape tool, pindahkan node segi lima paling atas ke arah bawah pada persegi panjang paling atas sampai ada tulisan node.



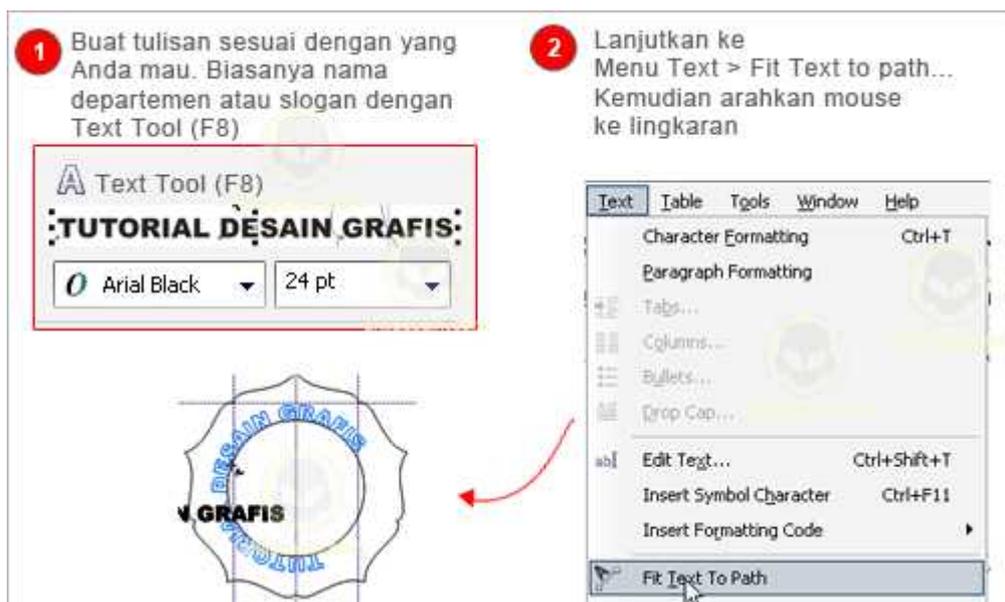
9. Dengan shape tool (F10), pindahkan lengan pembantu persegi lima ke garis bantuan sampai ada terlihat tulisan *node* dan *intersection*.



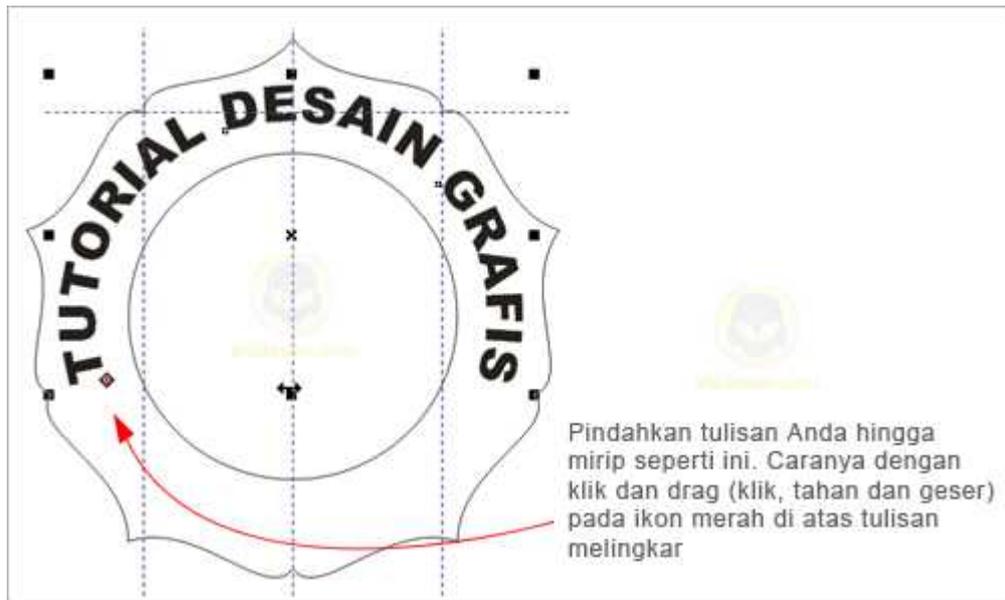
10. Delete semua persegi panjang dengan memilihnya dengan pick tool dan tekan tombol keyboard delete. Kemudian buat lingkaran dgn EllipseTool (F7) dengan ukuran 5cm dan pindahkan dengan pick tool ke tengah-tengah shape sampai muncul tulisan *center*.



11. Buat tulisan sesuai dengan yang Anda mau. Biasanya nama departemen atau slogan dengan Text Tool (F8). Lanjutkan ke Menu Text > Fit Text to path. Kemudian arahkan mouse ke lingkaran.



12. Sesuaikan posisi text yang sudah menjadi melingkar ini dengan mengubah posisi ikon berwarna merah pada tulisan melingkar.



13. Ulangi langkah 10 dan 11 untuk tulisan bagian bawah. Lihat hasilnya seperti berikut.



14. Buat lingkaran atau shape bintang dengan ukuran kecil sebagai pembatas tulisan satu dan lainnya. Kemudian masukkan logo Anda. Ukuran logo sesuaikan dengan ukuran lingkaran.



15. Buat logo menjadi warna putih dan lingkaran menjadi warna hitam. Ubah juga ukuran garis segi lima menjadi 2pt dan scale with image. Satukan semua objek stempale dengan cara memilih semua objek dan klik kanan > Groups. Ubah ukuran stempel menjadi 3.5 cm (atau sesuai dengan kebutuhan) dan stempel siap diprint.



16. Hasil Akhir



17. Klik Menu Arrange dan klik Break Text Apart (CTRL +K) untuk memisahkan lingkaran dengan tulisan. Maksud dari Break Text Apart adalah memisahkan antara teks tulisan dengan garis bantuan / path, sehingga garis tidak lagi mempengaruhi bentuk teks yang sudah diatur sebelumnya. Artinya garis bisa di hapus via delete atau diatur ulang.

TES FORMATIF

1. Buatlah satu buah desain stempel dengan prinsip tipografi sesuai tema yang telah ditentukan!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : gasal
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

LANGKAH KERJA

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : NO.ABSEN spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat efek teks pecah dengan aplikasi citra vektor



Langkah 1

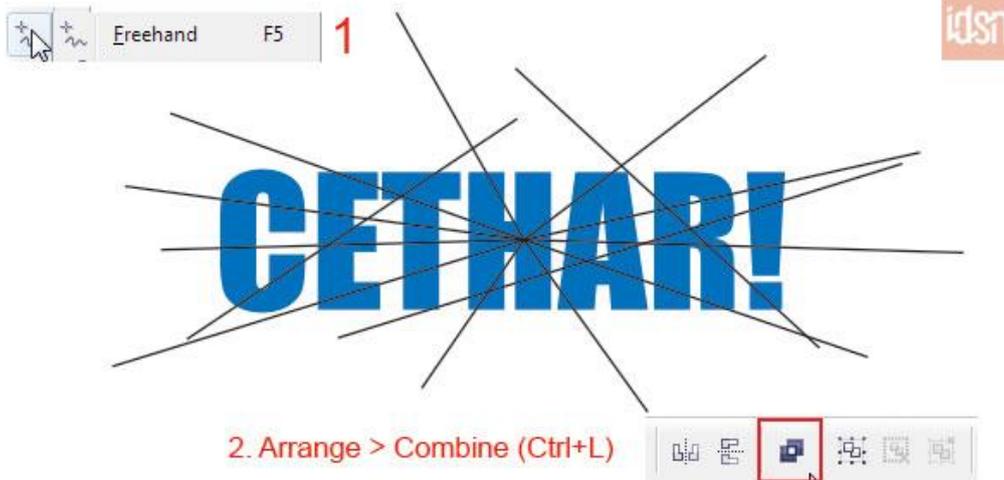
Pada dokumen **CorelDraw** yang sudah terbuka, ketik tulisan yang ingin diaplikasikan efek teks pecah.



CETHARI!

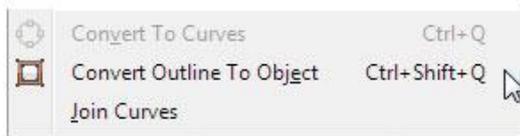
Langkah 2

Diatas tulisan / teks, buatlah garis-garis melintang / memotong [huruf](#). Garis ini nanti berfungsi sebagai garis potong yang akan memisahkan bagian-bagian huruf sehingga Anda bisa bereksplorasi sekreatif mungkin. Untuk membuat garis lurus, gunakan **Freehand (F5)** sambil menekan **Ctrl**. Setelah garis selesai dibuat, seleksi semua garis tersebut menjadi satu kemudian lakukan perintah **Combine (Arrange > Combine / Ctrl+L)** untuk menyatukan garis-garis tersebut.

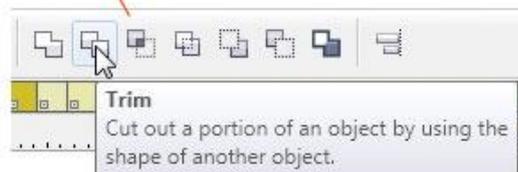


Langkah 3

Setelah garis di **Combine**, tebalkan garis menjadi 1 points kemudian [konversi](#) garis tersebut menjadi obyek menggunakan **Ctrl+Shift+Q (Arrange > [Convert Outline to Object](#))**. Setelah garis menjadi bentuk obyek, kita akan melakukan proses pemotongan teks menggunakan perintah **Trim**. Seleksi kedua obyek (Garis dan teks). Ingat seleksi garisnya dulu baru kemudian teksnya lalu klik **Trim**. Caranya bisa klik tombol **Trim** di menu atas (lihat gambar) atau **Arrange > Shaping > Trim**. Geser atau hapus garis maka teks sudah dalam kondisi terpotong jika eksekusi dilakukan secara benar.

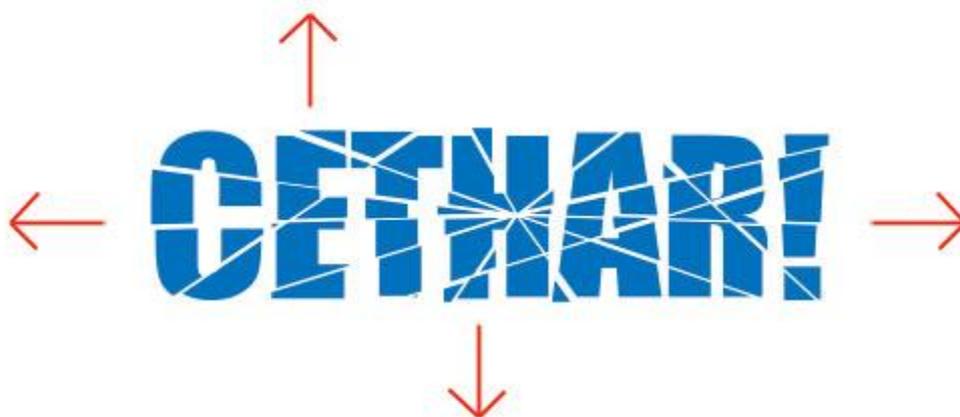


2



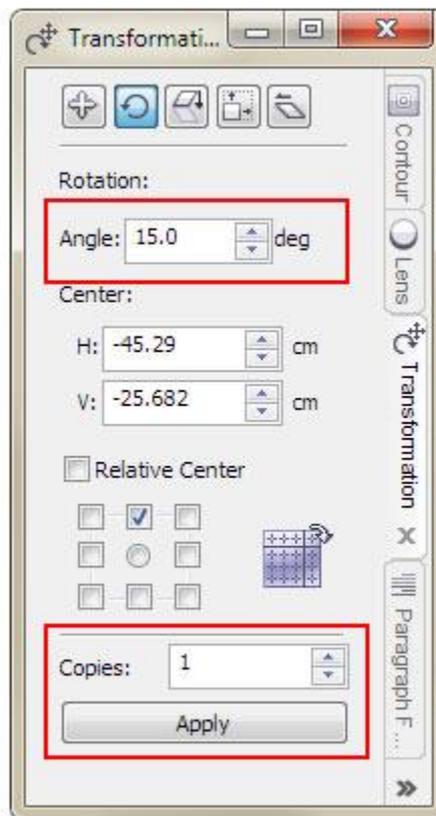
Langkah 4

Pisahkan teks yang sudah terpotong tersebut menggunakan perintah **Ctrl+K (Arrange > Break Curve Apart)**. Maka kita bisa menggeser obyek dari teks tersebut satu persatu untuk membuat efek pecah / tercerai berai. Pada langkah ini silakan bereksperimen untuk membuat efek pecah yang paling bagus.



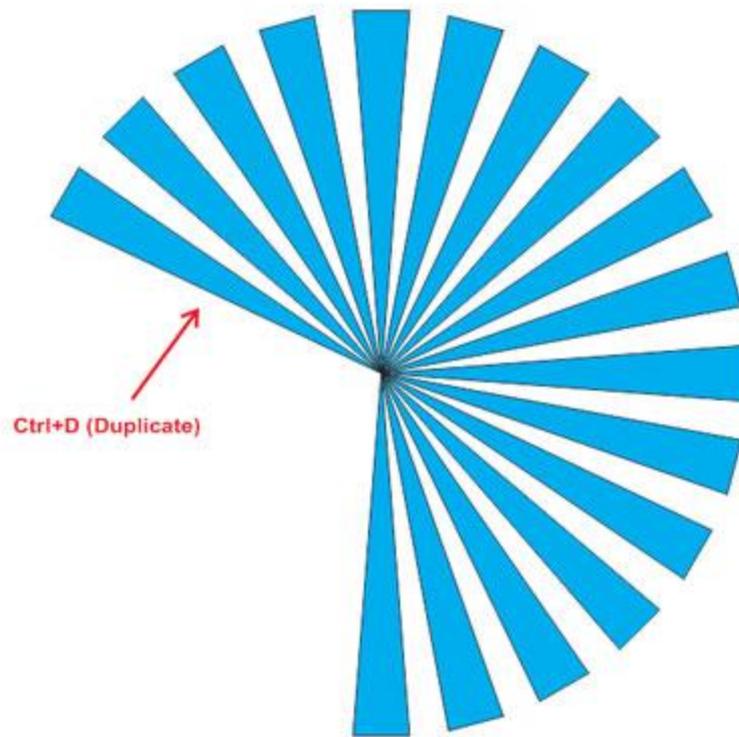
Langkah 5

Efek teks pecah sudah selesai. Langkah selanjutnya membuat background. Agar lebih artistik, kita akan membuat efek cahaya sebagai background. Langkah pertama, buatlah segitiga memanjang lalu klik double obyek tersebut dan geser pusat obyek ke sisi paling atas. Buka jendela **Transformation (Arrange > Transformation > Rotate)**. Lihat gambar. Pada kolom **Angle** masukkan angka 15. Pada kolom copies isikan 1 lalu klik **Apply**.



Langkah 6

Kemudian klik **Ctrl+D (Duplicate)** sampai obyek segitiga membentuk lingkaran penuh. Seleksi lalu tekan **Group**.



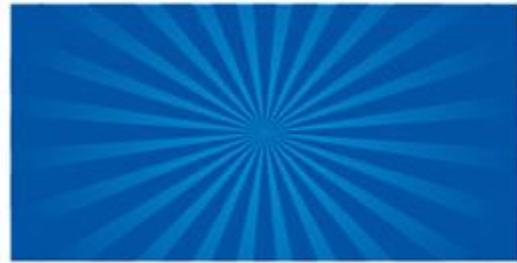
Langkah 7

Buatlah kotak yang diberi [warna](#) gradasi sebagai dasar background. Kemudian posisikan segitiga melingkar yang telah digrup tadi menjadi sejajar (center) dengan kotak tersebut. Untuk proses center yang cepat: pilih segitiga melingkar kemudian obyek kotak lalu tekan **C+E**.

Setelah posisi sejajar lakukan perintah *power clip* untuk memasukkan segitiga ke dalam kotak. Pilih segitiga kemudian klik **Effects > Power Clip > Place Inside Container**. Klik panah hitam yang muncul pada kotak background maka otomatis segitiga / cahaya akan masuk ke dalamnya.



Effects > Power Clip > Place Inside Container



Langkah 8

Taruh tulisan CETHAR pada tengah background. Berikan efek shadow untuk menambah efek dimensi tulisan. Selesai.





TES FORMATIF

1. Buatlah desain teks dengan efek lainnya!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN ☺

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : gasal
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan tipografi dalam pembuatan desain teks untuk keperluan tertentu.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

LANGKAH KERJA

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : NO.ABSEN spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *Corel draw*. **Start → all program → Corel draw**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat efek teks pecah dengan aplikasi citra vektor

6. Untuk menciptakan efek 3D pada text ubah text ke bentuk kurva dengan klik pada **Menu Bar > Conver To Curves** atau tekan **Ctrl+Q** di keyboard ;

MBAH

BLEND

Ubah warna coklat tua kemudian Copy Paste geser agak menyamping dan kebawah sedikit dan ubah warna jadi coklat mudah, klik Blend tool pada Toolbox arahkan mouse kesalah satu objek text dan geser mouse ke objek text yang kedua;

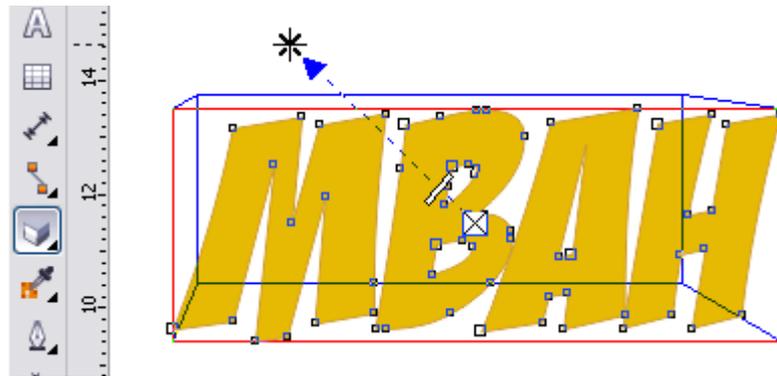


Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;

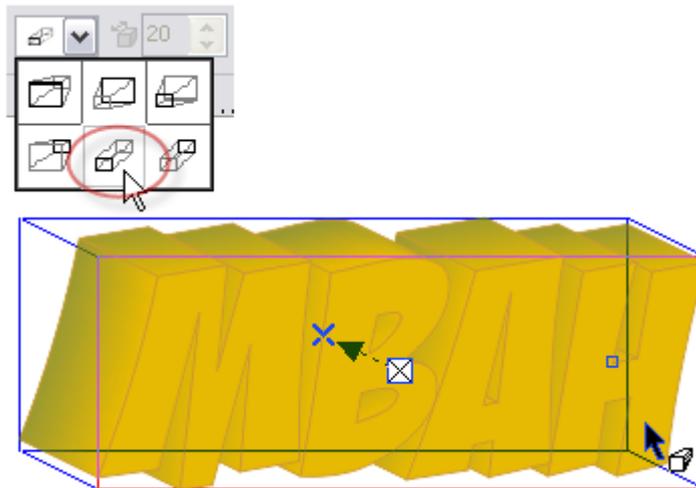


EXTRUDE

Klik pada Extrude tool, arahkan mouse pointer pada objek text dan klik tahan geser kesamping (drag) kemudian lepas mouse;



Pada Property Bar > Extrusion Type pilih yang dilingkari merah;

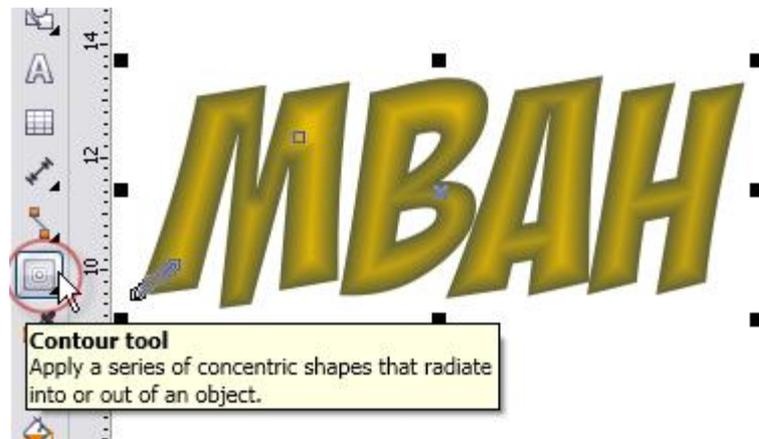


Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;



CONTOUR

Klik pada **Contour tool** di **Toolbox** arahkan mouse pada objek dan geser kedalam, pada Property Bar atur jarak antara Contour dan Jumlah Contour, dapat juga digunakan untuk merubah warna hasil Contour;

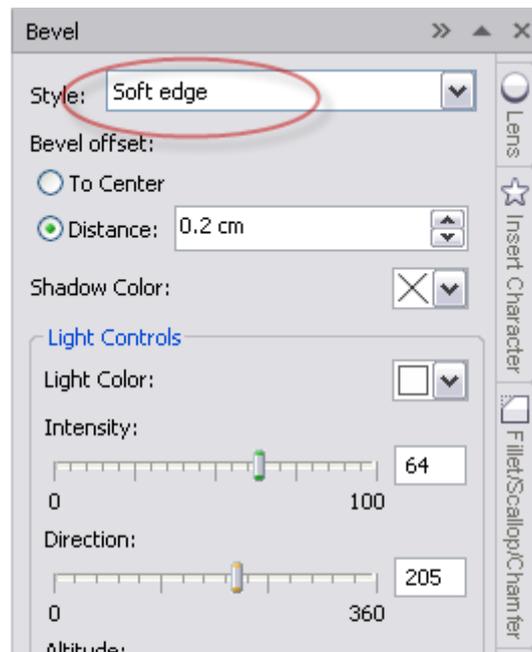


Maka hasilnya seperti ini;



BEVEL - SOFT EDGE

Klik menu Bevel pada **Menu Bar > Effects > Bevel**, sehingga akan muncul kotak docker di samping kanan area CorelDRAW, atur pada menu tersebut, misal kita pilih Bevel > Style:Soft edge > distance:0.2 cm;

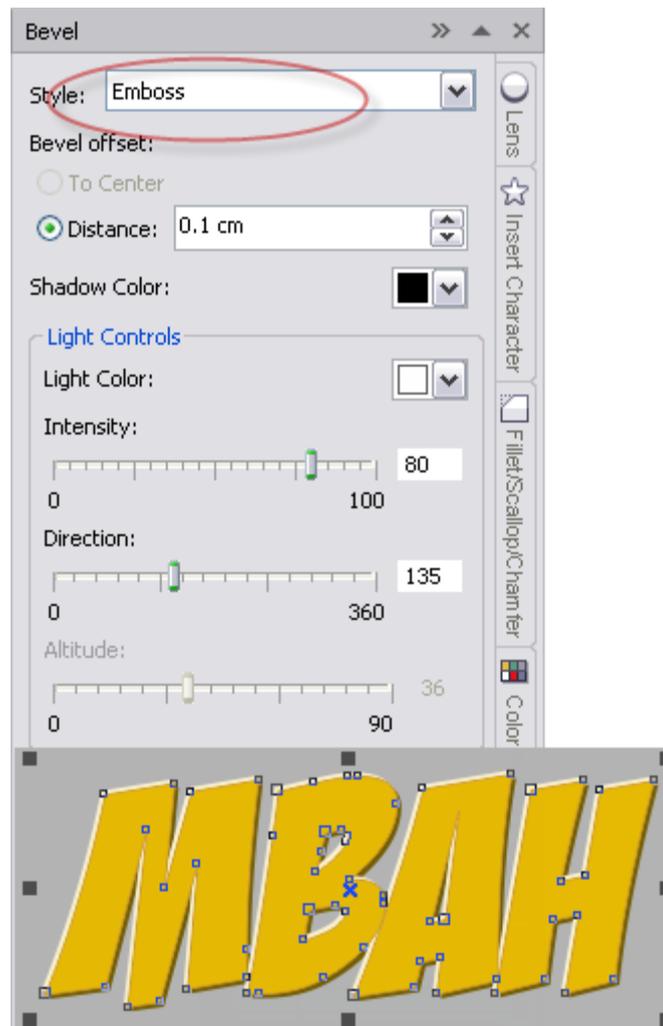


Klik **Apply** maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;



BEVEL - EMBOSS

Untuk pilihan Bevel > Style:Emboss > distance:0.1 cm;

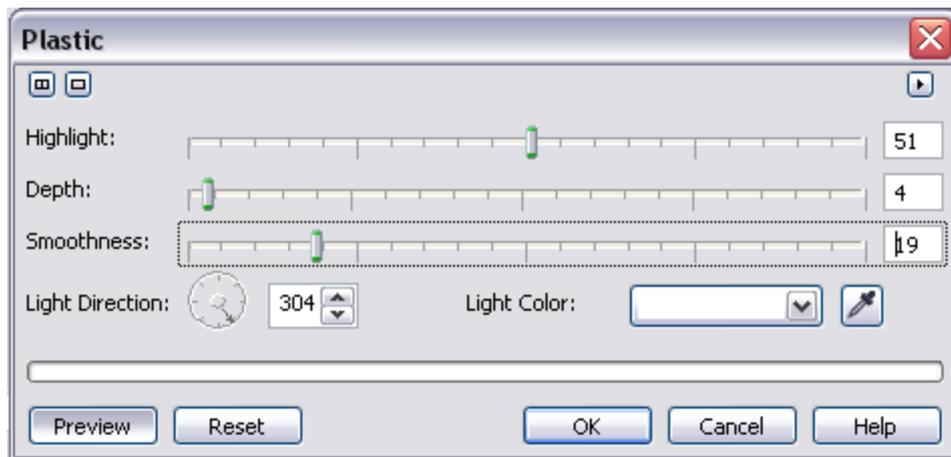


Hasilnya seperti gambar dibawah ini;



PLASTIC

Di CorelDRAW menu Plastic tidak ada, sehingga kita harus merubah dulu objek text (kurva) menjadi objek bitmap dengan cara klik pada **Menu Bar > Bitmaps > Convert To Bitmap**. Kemudian selanjutnya klik pada Edit Bitmap, sehingga jendela Corel PHOTO-PAINT terbuka, selanjutnya pilih **Menu Bar > Effects > Texture > Plastic**, dan atur pada slider sesuai dengan kehendak kita, setelah dianggap cocok klik **OK**;



Langkah selanjutnya klik tombol Save atau tekan Ctrl+S di keyboard, tunggu sesaat untuk proses penyimpanan dan tutup program Corel PHOTO-PAINT dan di CorelDRAW hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;

MBAH

Ubah menjadi warna merah, sehingga hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;

MBAH

TES FORMATIF

1. Buatlah desain teks sesuai tema yang telah ditentukan dengan menerapkan efek 3D!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : genap
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menggabungkan gambar bitmap.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

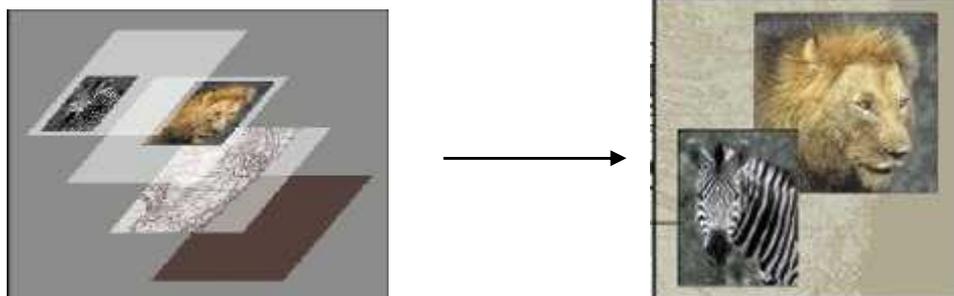
1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

DASAR TEORI

Penggabungan gambar dengan Multi Layer

Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar, Bisa dikatakan saat menggabungkan gambar satu dengan gambar yang lainnya akan terbentuk lebih dari satu layer (multi layer). Artinya beberapa gambar tersebut seakan akan bertumpuk sehingga akan terlihat menjadi sebuah objek atau gambar.

Gambar yang berada pada layer atas maka akan berada pada tumpukan yang paling atas dan bisa menutupi tumpukan gambar yang berada dibawahnya. Sebaliknya, gambar yang berada pada layer bawah maka akan berada tumpukan yang sesuai dengan keberadaan layer tersebut. Apabila layer berada pada tumpukan yang paling bawah maka otomatis gambar akan tertutupi oleh gambar-gambar yang lain, yang keberadaan layernya berada di atasnya.



LANGKAH KERJA

Langkah-langkah untuk menggabungkan gambar dengan teknik Multi Layer adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *adobe Photoshop*. **Start → all program → adobe Photoshop.**
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Dalam hal manipulasi foto, Menggabungkan 2 objek yang berbeda yang berbeda merupakan kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan, Yang menjadi masalah adalah cara menggabungkan objek tersebut, supaya terlihat menyatu.



6. Gunakan dua objek. Objek pertama adalah objek apel sedangkan objek kedua adalah objek singa.



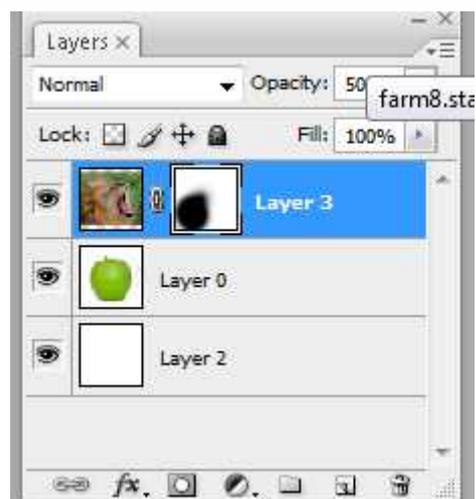
7. Buatlah **layer** baru dengan menekan **Ctrl+N** dan drag dua foto ke dalam **layer** baru tersebut. Tempatkan layer apel di bawah dan layer singa di atas.



8. Perbesar layer singa dan turunkan **opacity** nya menjadi 50%



9. Lakukan teknik **masking** untuk menghapus bagian singa yang tidak akan di ambil, gunakan brush yang lembut.
Tips : Dalam hal melakukan penghapusan lebih baik perbesar gambarnya dengan **Zoom tool**, dan selalu ubah ukuran brush jika menemukan area yang kecil.



10. Lakukan penghapusan pada seluruh bagian apel. Jika proses masking sudah terlihat sempurna, naikkan Opacity menjadi 100%.



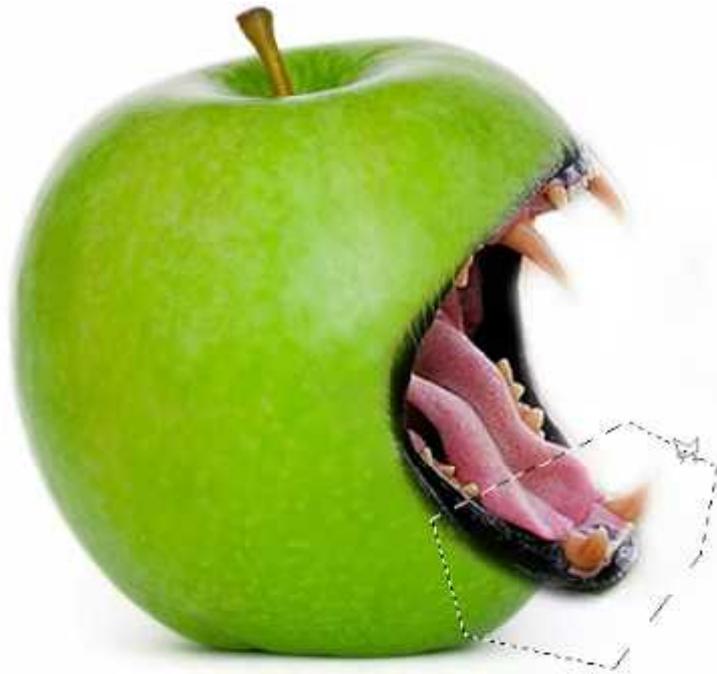
11. Hapus bagian apel bagian mulut singa dengan **Eraser Tool**.

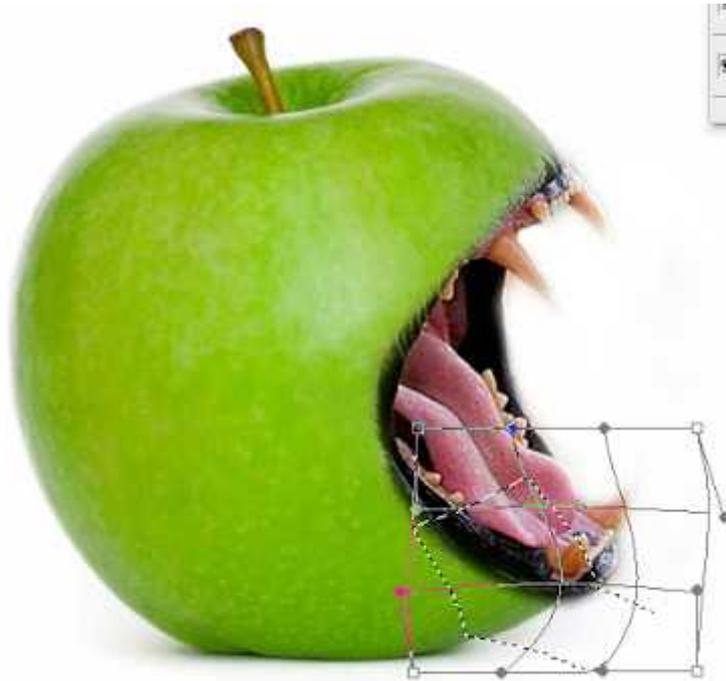


12. Hasil setelah penghapusan maka akan tampak seperti gambar dibawah ini.



13. Lakukan teknik **Warping**. Sebelumnya lakukan seleksi dengan **Polygonal Lasso Tool**, seleksi pada bagian bawah. setelah itu **Edit-Transform-warp**.



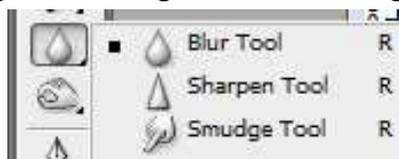


14. Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



15. Untuk memanipulasi penggabungan, lakukan blur dengan menggunakan **Blur Tool** pada bagian bibir singa. Tapi sebelum melakukan blur silahkan Gabungkan semua layer dengan menekan Ctrl+Shift+E.

16. Pada bagian bibir singa, gosokkan dengan **Blur Tool** dengan perlahan.





17. Untuk selanjutnya gunakan **Burn Tool**, sama dengan **Blur Tool**, gosokan pada bagian birir singa. trik ini digunakan untuk menggelapkan bagian/sisi yang digabungkan agar terlihat menyatu.



18. Hasil akhir



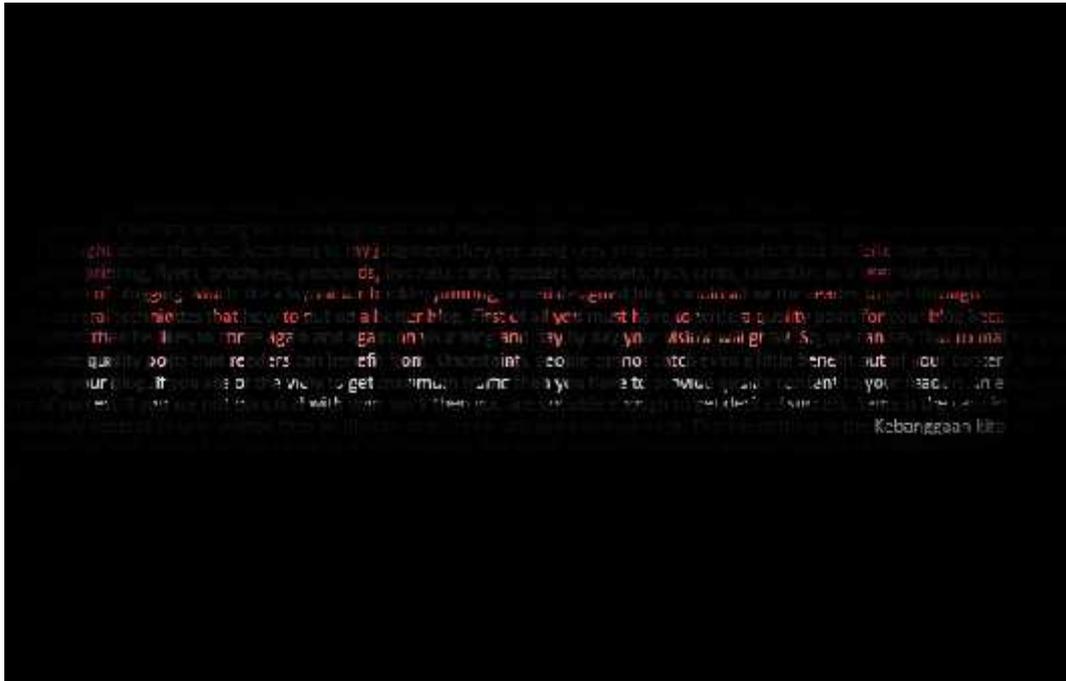
TES FORMATIF

1. Buatlah desain dengan tema yang telah ditentukan dengan menggabungkan dua objek yang berbeda!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : genap
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Pemberian efek pada gambar bitmap.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

LANGKAH KERJA

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.

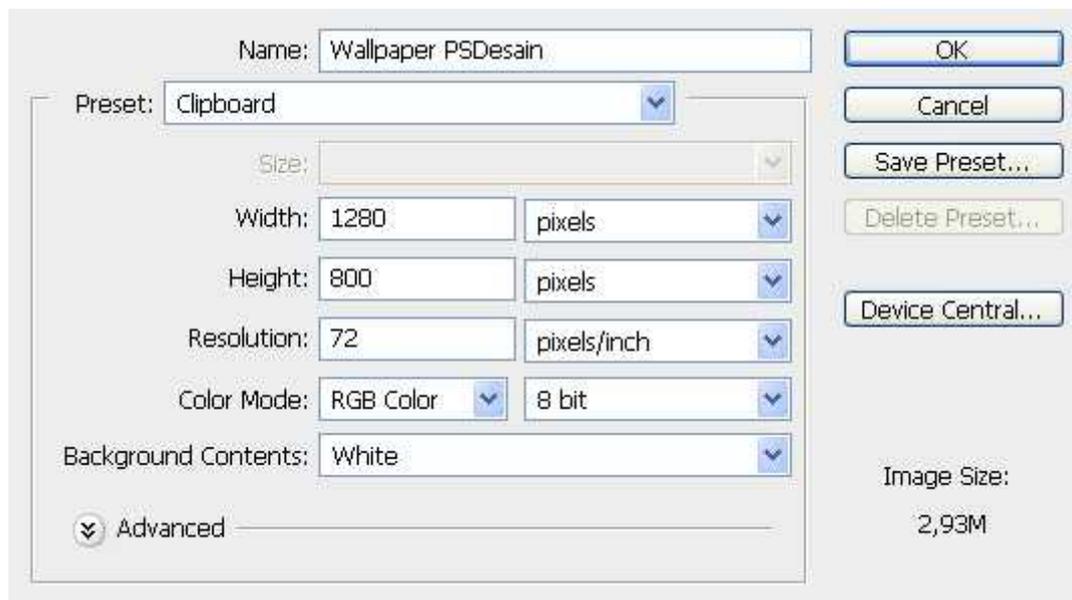
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *adobe Photoshop*. **Start → all program → adobe Photoshop.**
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat wallpaper teks dengan aplikasi citra bitmap

Berikut ini salah satu proses terkait penggunaan Clipping mask dan Vektor mask.

Capture desktop

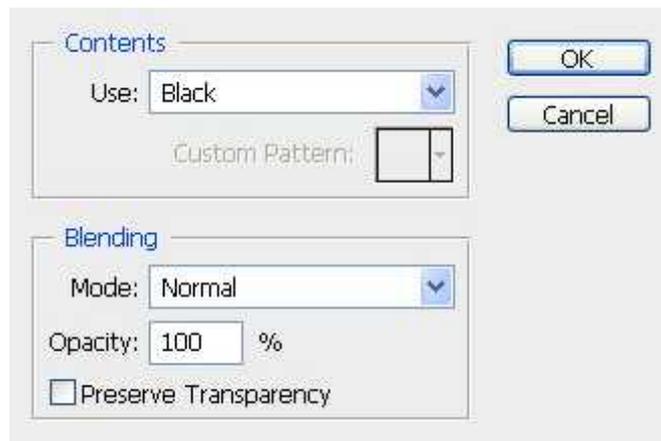
Tidak semua monitor berukuran sama, oleh karena itu untuk buatlah lembar kerja baru dengan mengcapture desktop untuk membuat sebuah gambar yang sesuai dengan ukuran desktop.

Tekan tombol Print Screen atau “Prt Sc SysRq” pada keyboard. Selanjutnya, pada lembar kerja photoshop buat lembar kerja baru (Ctrl + N) dan OK tanpa mengubah ukurannya lagi. Ukuran project baru akan menyesuaikan gambar Prt Scr yang dicapture tadi.

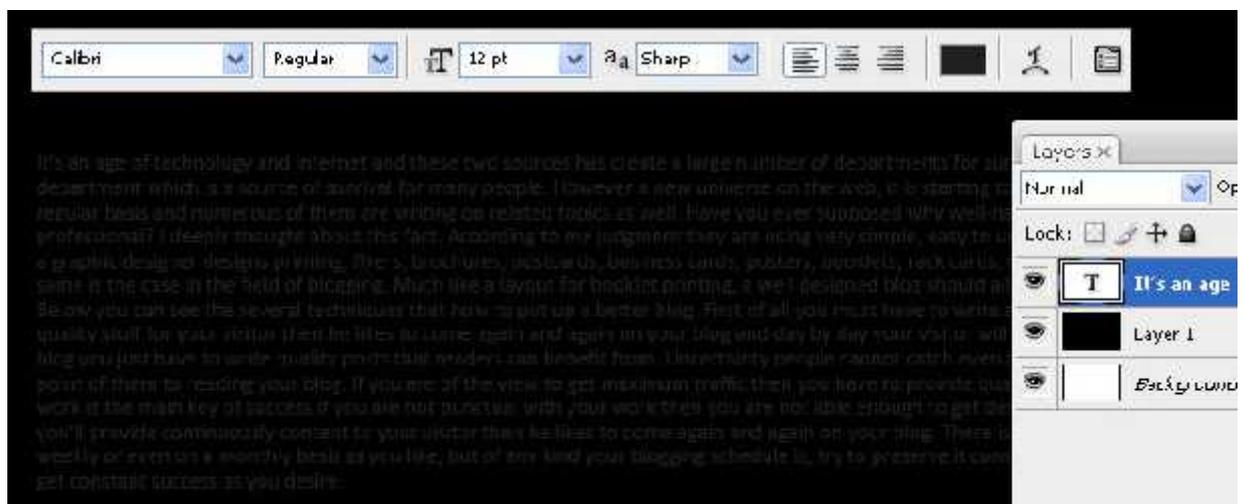


Menambahkan teks

Selanjutnya, isikan warna lembar kerja dengan warna hitam. Salah satu caranya adalah dengan Menu fill di Edit > Fill. Pada Use isikan Black dengan Blending Normal dan tekan OK.



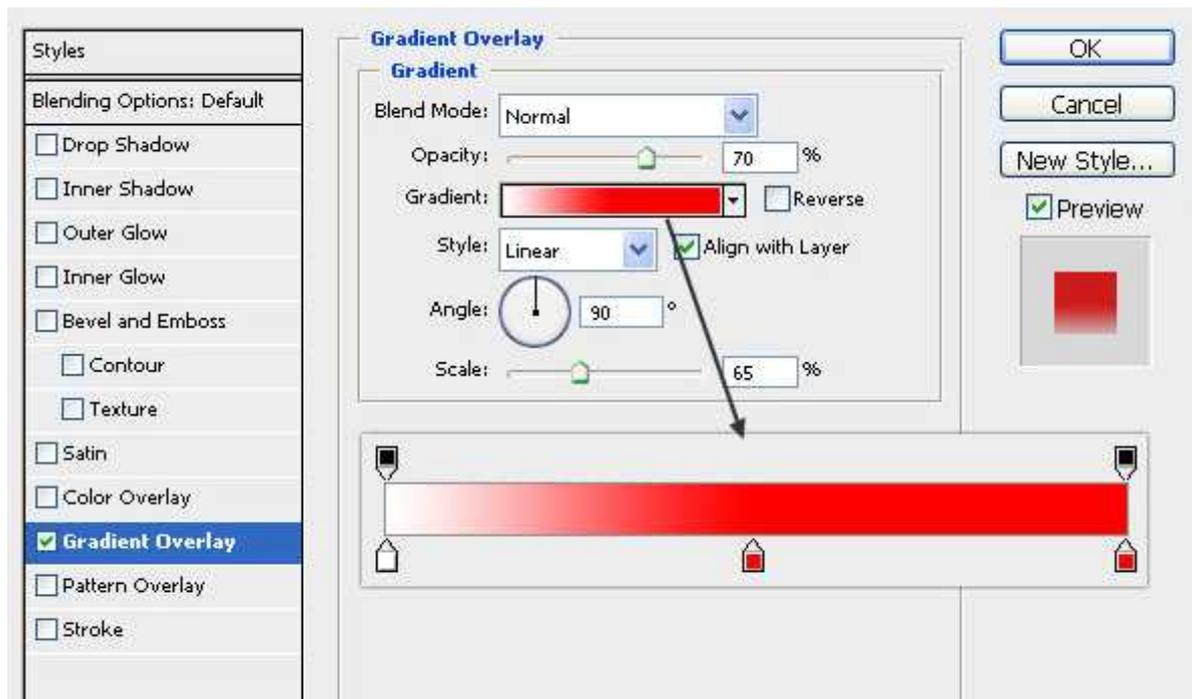
Selanjutnya dengan text tool, buat teks pada lembar kerja dengan warna #202020. Gunakan typeface Calibri dengan ukuran teks sebesar 12 pt.



Tambahkan lagi teks diatas teks selanjutnya dengan ukuran yang lebih besar dan berwarna putih.



Tambahkan layer style Gradient Overlay merah putih bendera indonesia seperti berikut.



Membuat teks realistis dengan adobe Photoshop

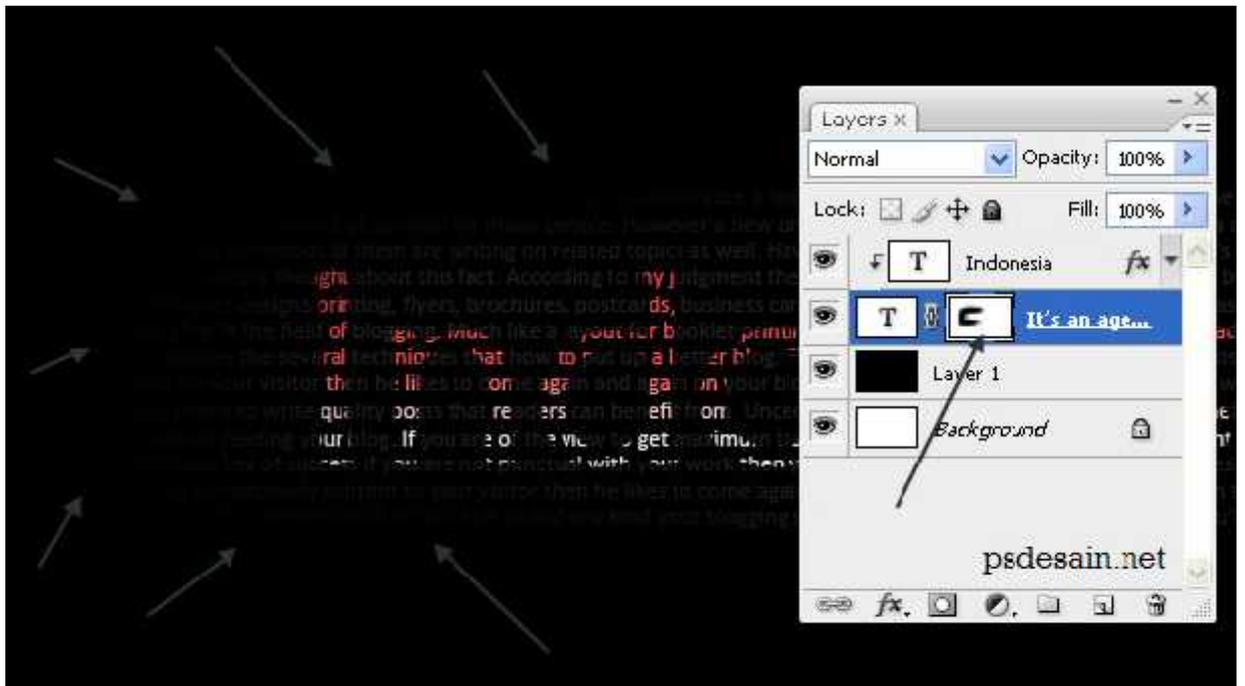
Masih pada layer "Indonesia", pilih menu Layer > Create Clipping mask untuk membuat Clipping mask.



Cara ini akan membuat teks Indonesia bercorak seperti teks-teks kecil dibelakang layer Indonesia.



Ke layer teks kecil, klik Add Vektor Mask dibawah layer. Dengan soft brush berwarna hitam, brush secara perlahan sehingga akan menghilangkan sebagian teks-teks banyak tersebut seperti yang ditunjukkan oleh desain dibawah.

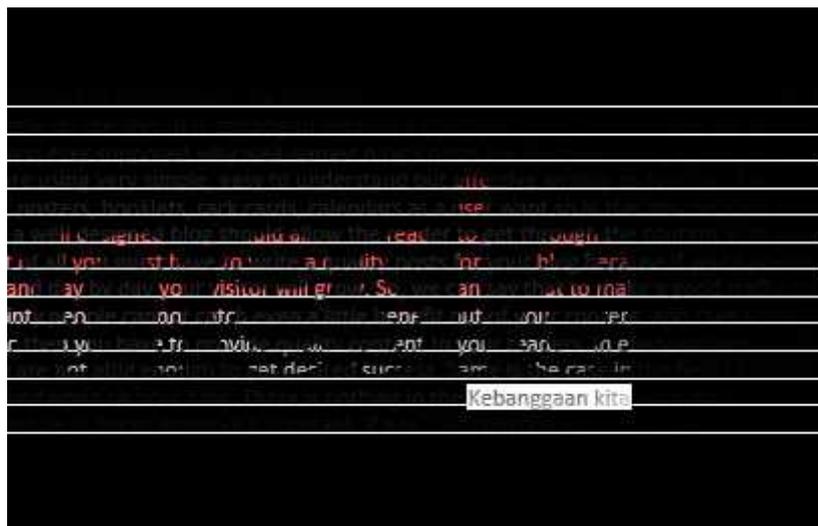


Berikut ini hasil sementara tutorial tipografi yang telah kita hasilkan, klik gambar untuk memperbesar.

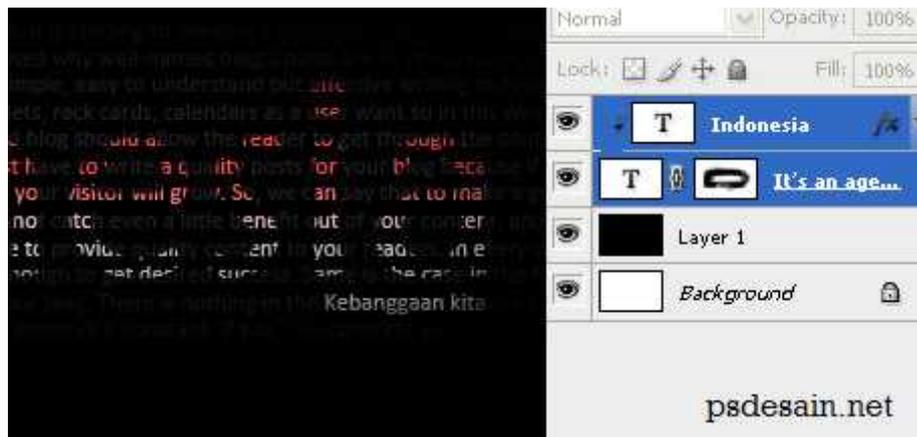


Penambahan untuk memperbagus desain

Buat teks putih dibawah “Indonesia” tersebut. Selanjutnya select bagian teks kecil dan ketik teks yang diinginkan. Jangan lupa pula untuk teks yang diubah tersebut diberi warna putih.



Secara garis besar tutorial langkah ini telah selesai. Sekarang tinggal menggeser teks tersebut sesuai selera. Untuk memindahkannya seleksi kedua teks dengan menekan Shift dan klik pada layer.



Hasil Akhir



TES FORMATIF

1. Buatlah desain wallpaper sesuai tema yang telah ditentukan
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : genap
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Pemberian efek pada gambar bitmap.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalah sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

LANGKAH KERJA

Langkah-langkah untuk pemberian efek pada gambar bitmap adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *adobe Photoshop*. **Start → all program → adobe Photoshop**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat efek 3D pada gambar bitmap.

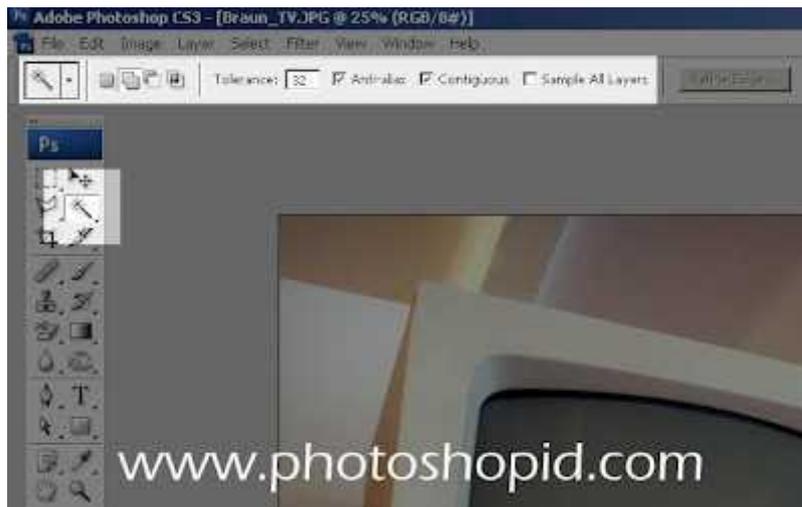
Tahap 1

Buka file gambar TV (Braun_TV.jpg) ke dalam kanvas kerja, cara nya seperti biasa arahkan mouse ke menu bar : File – Open, lalu cari lokasi penyimpanan file yang telah di download kemudian extract.

Tahap 2

Sebelum melakukan seleksi area bagian kaca pada gambar TV, klik magic wand tool pada pallette toolbox lalu atur opsi tambahan dari tool seleksi magic wand, klik add to selection, kemudian untuk nilai tolerance biarkan default di 32.

Fungsi dari add to selection adalah : untuk menambahkan area seleksi secara otomatis saat memilih di luar area seleksi.



Seleksi seluruh area kaca pada Gambar TV dengan menggunakan Magic Wand Tool, lakukan klik berulang di area yang belum terseleksi hingga seluruh area kaca Gambar TV terseleksi sepenuhnya.

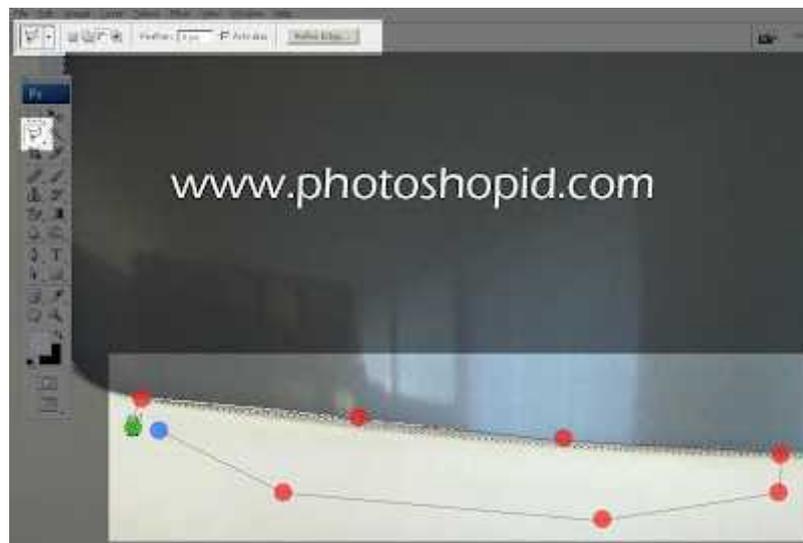


Tahap 3

Periksa seluruh area seleksi dengan melakukan zoom pada kanvas kerja, lalu perbaiki seluruh area seleksi yang dirasa kurang rapi. cara nya zoom kanvas kerja dengan menekan tombol pada keyboard [ctrl] + [+] lalu tekan spasi dan geser untuk memeriksa area seleksi. cara lain melakukan zoom in dan zoom out pada kanvas kerja photoshop adalah dengan menekan tombol [alt] pada keyboard lalu geser ke atas dan kebawah scrool pada mouse.

Bila terdapat seleksi yang kurang rapi, rapikan seleksi dengan memilih Polygonal Lasso Tool, atur pula opsi dari polygonal lasso tool sama seperti opsi pada magic wand tool di Tahap 2, dengan mengubah pengaturan seleksi ke add to selection.

Rapikan seleksi yang keluar dari area seleksi kaca tv dengan polygonal lasso tool, dengan menekan tombol [alt] pada keyboard tahan hingga telah melakukan klik pada kanvas kerja.



Keterangan Gambar :

- Bulatan warna Biru : adalah klik awal dalam merapikan seleksi.
- Bulatan warna Merah : Klik selanjutnya dalam merapikan seleksi.
- Bulatan warna Hijau : Klik akhir dalam merapikan seleksi dengan melakukan double klik (2X klik).

Lakukan berulang ke area lain yang belum rapi. Cara lain dalam melakukan seleksi adalah dengan menggunakan pen tool, bila ada di antara teman-teman photoshoper yang mengerti atau telah mahir menggunakan pen tool, silahkan mempergunakan tool tersebut, tool pada photoshop sengaja diciptakan untuk kenyamanan user dalam mengolah gambar digital, jadi bila dalam melakukan seleksi user merasakan nyaman dengan salah satu tool, pergunakan dengan baik, yang terpenting tujuan akhirnya ialah gambar terseleksi dengan sempurna.

Tahap 4

Setelah area kaca pada gambar tv terseleksi dengan sempurna, klik kanan pada area seleksi lalu pilih feather, masukan nilai feather radius sebesar 1, lalu klik icon created new fill or adjustment layer pada pallete layer dan pilih solid color, pilih warna merah terang pada jendela solid color. lalu atur nilai opacity dari layer color fill 1 yang baru saja terbentuk menjadi 50% .



Pada tahap ini pemilihan solid color hanya untuk penanda seleksi saja, tujuannya untuk mempermudah membayangkan area dari kaca televisi saat melakukan proses pengolahan gambar.

Tahap 5

Masih di area pallete layer, Klik satu kali Layer Background, layer background akan berubah warna menjadi biru. kemudian buka file gambar Motor yang telah di Download. dengan cara yang sama seperti tahap 1 : File - Open - tarifa-motorcross-009.jpg kemudian pindahkan gambar motor ini ke kanvas kerja gambar tv caranya :

tekan [ctrl]+[a] pada keyboard dan setelah semua area gambar motor terseleksi.
tekan [ctrl]+[c] untuk melakukan perintah copy keseluruhan area seleksi pada kanvas kerja gambar motor, kemudian,
tekan [ctrl]+[w] untuk menutup tanpa menyimpan kanvas kerja gambar motor.

Kembali dengan kanvas kerja gambar tv, langkah selanjutnya ialah melanjutkan proses copy seleksi yang telah di lakukan di kanvas kerja gambar motor dengan perintah paste, pada keyboard tekan [ctrl]+[v]. secara otomatis layer kedua akan terisi oleh Layer 1 (gambar motor yang telah di copy) dan di atas layer 1, layer color fill 1 berwarna merah dengan opacity 50%.

Pilih Layer 1 (Gambar motor) pada pallete layer kemudian tekan [ctrl]+[t] pada keyboard untuk melakuakn Free Transform, putar dan besarkan ukuran dari layer 1 hingga tampak seperti gambar di bawah ini :



Patokan nya adalah kotak berwarna merah yang telah dibuat sebelumnya, untuk membayangkan batas pembesaran yang dilakukan bila sudah tekan [Enter].

Tahap 6

Seleksi dengan teliti, bagian tangan hingga kepala nya saja pada layer 1 gambar motor dengan mempergunakan polygonal lasso tool, pergunakan fungsi zoom in dan zoom out untuk melihat detail bagian dari area yang akan di seleksi, gambar di bawah ini akan menjelaskan area mana yang harus di seleksi.

Catatan : lakukan klik pertama pada bagian dalam di area yang berwarna merah untuk kemudian di teruskan mengelilingi tangan hingga kepala dan bagian akhir seleksi juga di dalam area yang berwarna merah, ingat klik akhir seleksi dengan double klik.



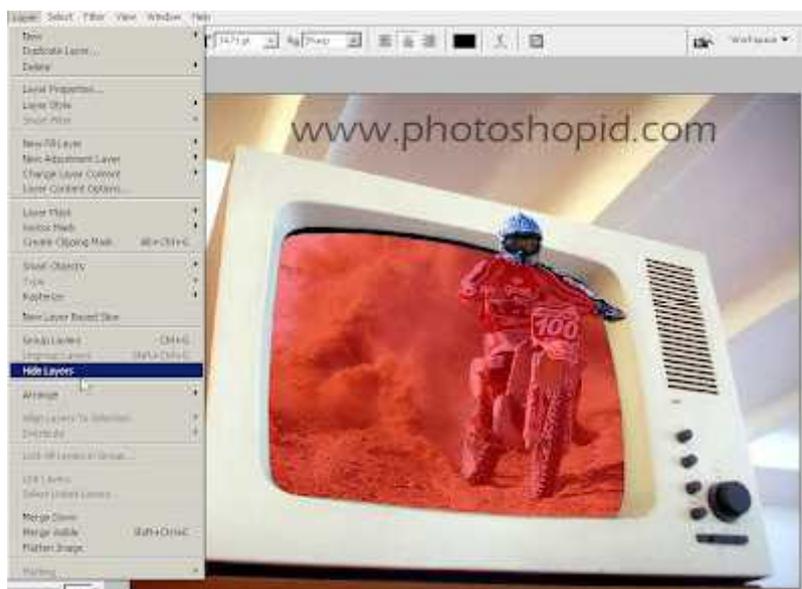
Setelah area terseleksi dengan rapi, kemudian tekan [ctrl]+[j] untuk menduplikasi area yang terseleksi pada layer 1, dan pada palette layer akan terbentuk satu layer baru yaitu layer 2, yang berisi hanya area yang telah di seleksi yaitu bagian tangan dan kepala saja. Tekan dan tahan tombol [alt] pada keyboard lalu klik layer mask thumbnail pada layer color fill 1, sambil menahan tombol [alt] dan klik kiri kemudian geser mouse bawah, letakkan layer mask thumbnail tepat disamping gambar motor layer 1, maka disamping gambar motor akan terbentuk satu buah layer mask thumbnail yang sama seperti layer mask thumbnail layer color fill 1 dan layer 1 secara langsung termasking seperti layer color fill 1.



Tahap 7

Project **edit foto 3D** hampir selesai, lakukan hide layers pada layer color fill 1 dengan cara klik layer color fill 1 kemudian arahkan mouse ke Menu Bar : Layers – Hide Layers, maka area berwarna merah pada kanvas kerja akan menghilang.

Catatan : hide dan unhide layer juga bisa di lakukan dengan melakukan klik pada icon mata disamping layer.



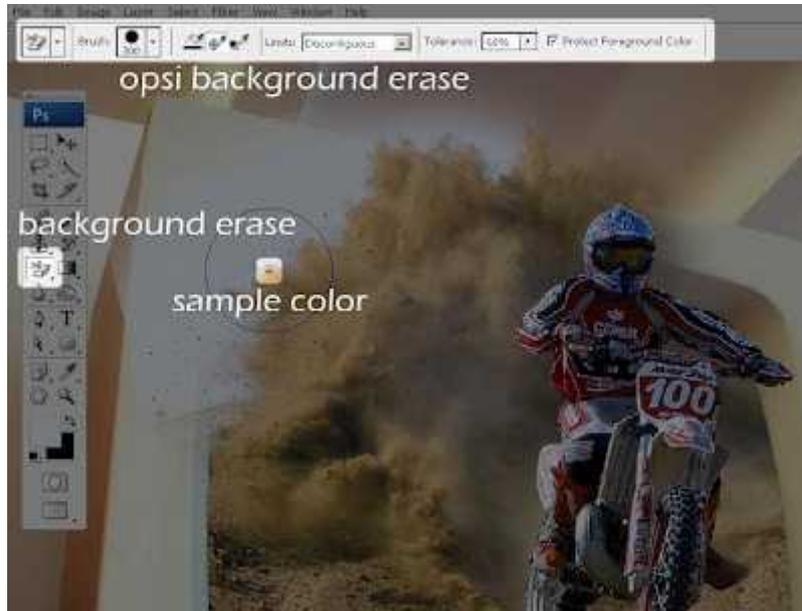
Selanjutnya Klik Layer 1 kemudian tekan [ctrl]+[j] untuk menduplikasi layer 1, akan terbentuk satu layer baru yang bernama layer 1 copy di atas layer 1, pilih brush pada toolbox, tekan tombol [D] pada keyboard kemudian tombol [X] pada keyboard untuk merubah warna foreground menjadi warna putih, lalu klik layer thumbnail nya layer 1 copy. dan sapukan brush ke layer masking sehingga bagian debu dari gambar motor tampak keluar dari area maskingnya.



Tahap 8

Klik Layer Thumbnail pada layer 1 copy, ingat Layer Thumbnail bukan Layer Mask Thumbnail, dan untuk menghilangkan warna putih pada layer 1 copy akan mempergunakan background erase tool, perhatikan juga pengaturan dari opsi background erase agar nantinya warna putih dari layer 1 copy dapat ter-erase dengan baik. Sampling : once | limits : discontinuous | Tolerance : 68 | centang Protect Foreground Color.

Tahan tombol [alt] dan klik tepat di area sample color (lihat gambar dibawah), box foreground akan berubah warna menjadi warna seperti warna sample yang telah di pilih, selanjutnya klik area berwarna putih, jangan lepas klik kiri mouse sebelum area berwarna putih terhapus sempurna.



Tahap 9

Beberapa langkah lagi project Efek 3D akan selesai, langkah selanjutnya setelah warna putih di-erase dengan menggunakan background erase tool, munculkan pantulan sinar di gambar tv, tujuannya agar hasil akhir dari foto menjadi terlihat lebih baik. caranya :

Klik Layer paling bawah pada Pallete Layer (Layer Background) dan tekan tombol [ctrl]+[j] pada keyboard untuk menduplikasi Layer background, kemudian letakkan layer mask ke dalam layer background copy, layer mask yang sama seperti layer mask (layer 1 & Color Fill 1), caranya sama seperti yang dilakukan pada Tahap 6. Tekan dan Tahan Tombol [alt] kemudian Klik Layer Mask Thumbnail Layer 1 dan arahkan ke Layer Background Copy. setelah Layer mask thumbnail terbentuk pindahkan layer background Copy ke posisi di atas Layer 2. kemudian Blending dengan menggunakan Mode hard Light (Mode Blending terdapat pada Pallete Layer Bagian Atas, disamping Opacity dan Fill).



Tahap 10

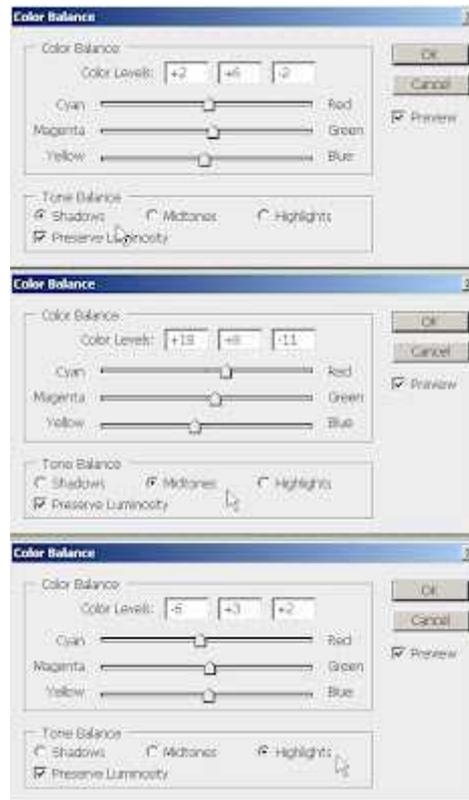
Selanjutnya menyembunyikan bagian-bagian tertentu pada Layer background Copy, tujuannya agar pantulan sinar kaca televisi tampak lebih real dan efek 3D yang akan dimunculkan lebih terasa. pilih brush tool untuk menyembunyikan masking pada layer background copy, sebelumnya pastikan warna dari Foreground berwarna Hitam. lalu klik Layer mask Thumbnail (Layer background Copy).

Catatan : untuk menyembunyikan masking gunakan warna Hitam #000000 dan untuk memunculkan Masking gunakan Warna Putih #FFFFFF.

Sapukan Brush (ingat warna Foreground harus berwarna hitam) ke area yang tidak berwarna merah seperti gambar dibawah ini :



Klik ikin Create New Fill or Adjustment Layer (sama seperti Tahap 4) lalu pilih Color balance, atur nilai-nilai dari Color Balance baik itu Highlight, midtones, dan Shadows nya seperti gambar dibawah ini :



Letakkan atau posisikan Layer Color Balance ini di posisi paling atas dari seluruh Layer, Klik Lalu tahan dan geser ke atas.

Hasil akhir



TES FORMATIF

1. Buatlah efek 3D pada foto masing-masing!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format
KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : genap
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Pemberian efek pada gambar bitmap.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalan sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

DASAR TEORI

Pemberian efek foto klasik (*vintage*) pada gambar bitmap

Efek foto dengan gaya klasik (*vintage*) adalah suatu efek yang kemudian populer di kalangan para pengguna photoshop. Efek foto seperti ini selalu mampu menggambarkan cerita yang berbeda pada setiap yang melihatnya. Salah satu teknik membuat gambar biasa menjadi bergaya klasik dan terkesan seperti foto-foto jaman 80-an adalah efek foto klasik atau yang biasa disebut dengan efek *vintage*.

LANGKAH KERJA

Langkah-langkah untuk pemberian efek pada gambar bitmap adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *adobe Photoshop*. **Start → all program → adobe Photoshop.**
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat efek foto klasik atau efek *vintage* pada gambar bitmap.

STEP 1

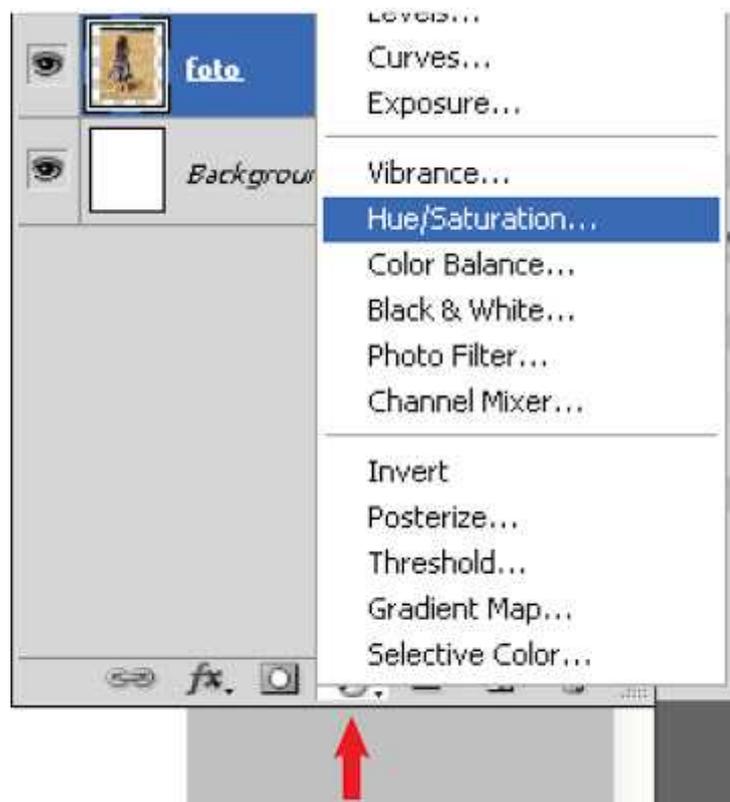
Masukkan gambar yang ingin diberikan efek vintage ke Photoshop. Beri nama layer dengan nama 'foto'.



STEP 2

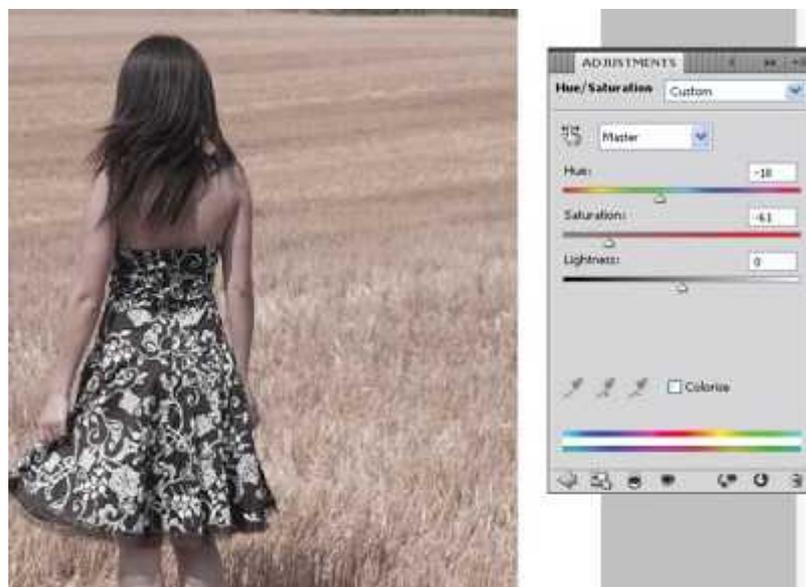
Pilih layer foto lalu klik tombol **Create new fill or adjustment layer** di bagian bawah layer palette, lalu pilih **Hue/saturation**.

Tips : tekan dan tahan tombol Alt di keyboard dan baru lepas setelah Hue/saturation terpilih. Langkah ini untuk membuat adjustment layer diaplikasikan hanya kepada layer terpilih.



STEP 3

Pada panel Hue/Saturation, atur nilai **Saturation** = -61 dan **Hue** = -18 (lihat gambar dibawah)



STEP 4

Berikan adjustment layer lain untuk layer foto dengan cara yang sama (*tekan dan tahan tombol Alt*) lalu pilih **Exposure**. Atur nilai yang terdapat pada panel Exposure seperti pada gambar dibawah ini.



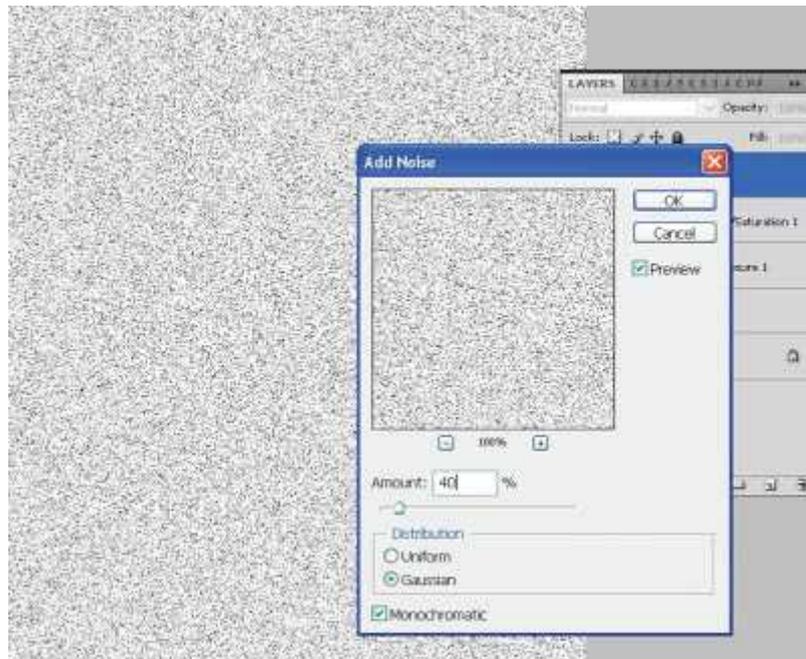
STEP 5

Pilih thumbnail disamping thumbnail layer exposure, kemudian gunakan **brushes tool (B)** dengan opacity 50 %. Pastikan warna foreground (warna depan) adalah hitam dan sapukan brushes kebagian tengah hingga yang tersisa hanya bagian pinggir.



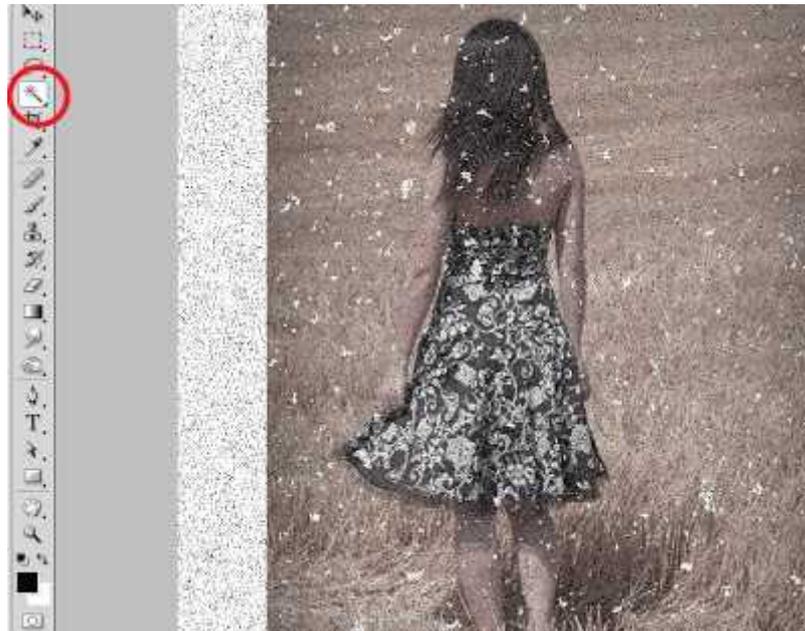
STEP 6

Buat layer baru dengan nama layer 'bercak foto' lalu pastikan warna foreground adalah putih dan fill layer 'bercak foto' dengan **Paint Bucket Tool (G)**. Jika sudah, pada Menu Bar pilih **Filter > Noise > Add Noise**. Atur nilai pada **Amount** = 40 %, pilih **Gaussian** dan centang tanda check list pada **Monochromatic** kemudian klik **OK**.



STEP 7

Gunakan **Magic wand tool (W)**, lalu klik di salah satu tempat pada layer bercak foto hingga sebagian bercak terseleksi, jika sudah tekan **delete** untuk menghapus bercak yang terseleksi tersebut.



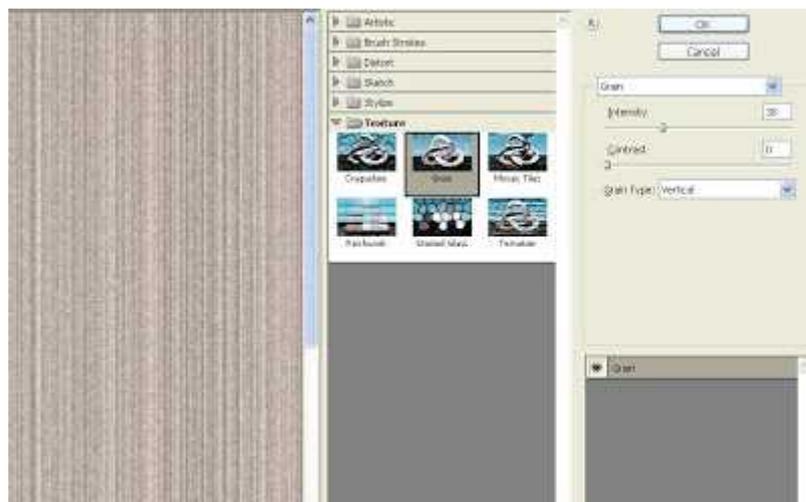
STEP 8

Ganti Blending mode layer bercak foto ke **Overlay** dan Opacity ke 70 %. Untuk menambahkan kesan vintage pada foto, buat beberapa garis asal menggunakan **brushes tool (B)** dengan ukuran kecil seperti gambar dibawah ini.



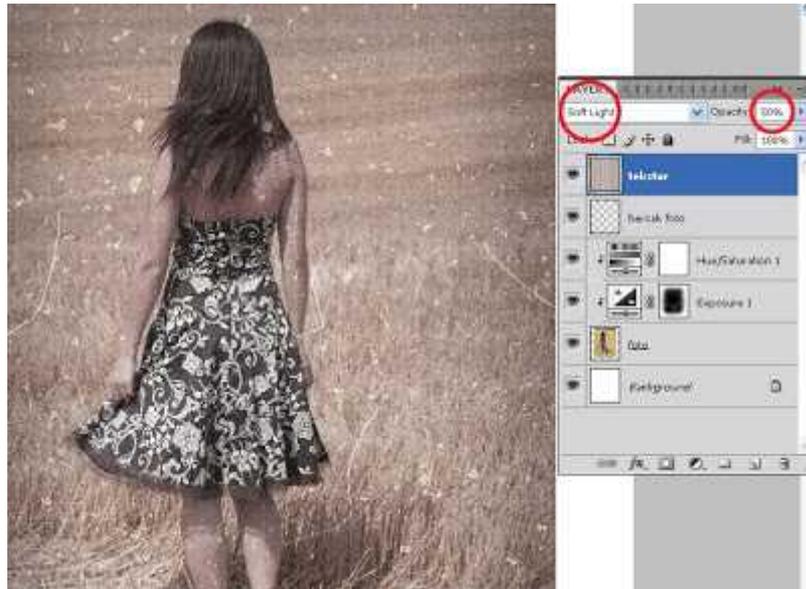
STEP 9

Buat layer baru lagi dan beri nama layer dengan nama 'tekstur' lalu warnai layer dengan warna putih. Kemudian pada Menu Bar pilih **Filter > Texture > Grain**, pada jendela texture grain, atur nilainya seperti pada gambar dibawah ini. Jika sudah klik ok.



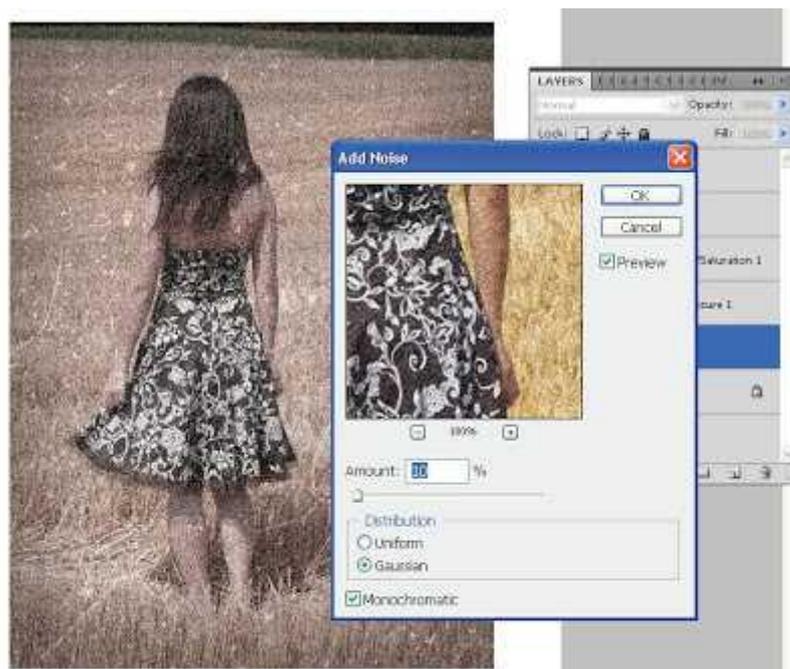
STEP 10

Ganti blending mode dari layer tekstur menjadi **Softlight** dan Opacity menjadi 50 %.

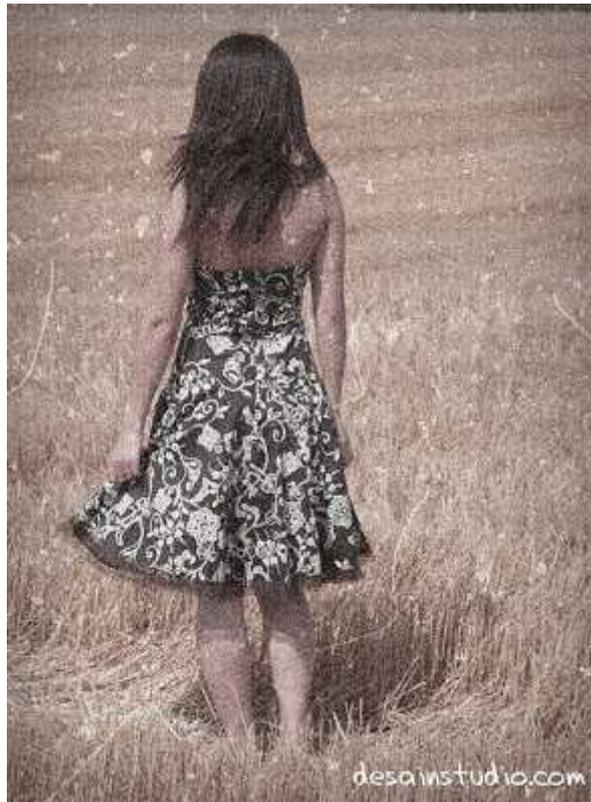


STEP 11

Pada langkah terakhir, kita akan kembali kepada layer 'foto'. Pilih layer 'foto' lalu pilih **Filter > Noise > Add Noise**. Pada jendela Add Noise, ganti nilai **Amount** menjadi 10, pilih **Gaussian** dan conteng tanda check list pada **Monochromatic**.



Hasil akhir



TES FORMATIF

1. Buatlah efek *vintage* pada foto masing-masing!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epkhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

Langkah 1 : membuat document kerja baru.

Buat sebuah dokumen baru dengan ukuran 700 x 700 pixel dengan warna background hitam.



Langkah 2 : Menambahkan gambar burung.

Buka gambar [twitter bird](#) yang tersedia pada kolom resource, lalu klik dan seret ke dokumen baru kita untuk memindahkan gambar twitter bird ke dalam dokumen baru kita. Mungkin anda perlu untuk memperbesar gambar twitter bird agar bisa terlihat memenuhi bidang gambar setelah dipindahkan ke dokumen baru.

Langkah 3 : Setting Pen Tools.

Untuk tutorial ini, kita belajar menggunakan Path. Cara mengaktifkan Path adalah dengan memilih Pen Tools (1), lalu pilih Paths di Option Bar Photoshop (2).

Langkah 4 : Membuat path

Buat path mengikuti bentuk badan burung twitter tersebut. Untuk membuat path melengkung, klik dan tahan lalu seret mouse.

Untuk menyempurnakan lengkung path, kita bisa menggunakan Direct Selection Tool.

Langkah 5 : Menambahkan teks pada gambar.

Setelah path terbentuk, sekarang kita tambahkan kata/kalimat. Jadi, pilih Text Tool. Pilih jenis font menurut selera anda di Option Bar. Lalu klik pada path. Sehingga jika kita mengetik sebuah kata/kalimat, maka kata/kalimat tersebut akan mengikuti alur sesuai path yang kita buat.

Lakukan langkah 4 dan 5 secara berulang-ulang dalam layer baru, sampai seluruh text membentuk badan burung Twitter (Selalu biasakan untuk membuat layer baru dalam setiap elemen gambar di Photoshop untuk memudahkan pengeditan).

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA		
Bidang : Teknik Komputer dan Informatika	JUDUL : Modul Pengolahan Citra Digital	Semester : genap
Program : Multimedia	Instruktur : Epy Khoirunningsih	Tanggal :

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Pemberian efek pada gambar bitmap.

ALAT DAN BAHAN

1. 1 (satu) unit komputer
2. Jobsheet

KESELAMATAN KERJA

1. Gunakan peralatan sesuai dengan fungsinya
2. Bekerjalah sesuai dengan cara kerja atau petunjuk yang telah ditentukan

DASAR TEORI

Evolusi adalah proses perubahan secara berangsur-angsur (bertingkat) dimana sesuatu berubah menjadi bentuk lain (yang biasanya) menjadi lebih kompleks/ rumit ataupun berubah menjadi bentuk yang lebih baik. Proses evolusi biasanya berlangsung lama. Dalam konteks penggunaan istilah, evolusi seringkali digunakan untuk menggambarkan perkembangan yang lambat. Moring merupakan evolusi ala Photoshop, karena menggunakan Photoshop maka proses evolusinya pun akan terjadi lebih cepat dan dapat lebih "extreme".

LANGKAH KERJA

Langkah-langkah untuk pemberian efek pada gambar bitmap adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan *On*.
2. Jika komputer telah hidup, buatlah satu folder di D dengan nama folder : no. Absen spasi nama_siswa.
3. Jalankan aplikasi *adobe Photoshop*. **Start → all program → adobe Photoshop**.
4. Buat file baru → Klik new file.
5. Membuat efek morphing pada gambar bitmap dengan menggunakan dua gambar yaitu sebagai berikut :

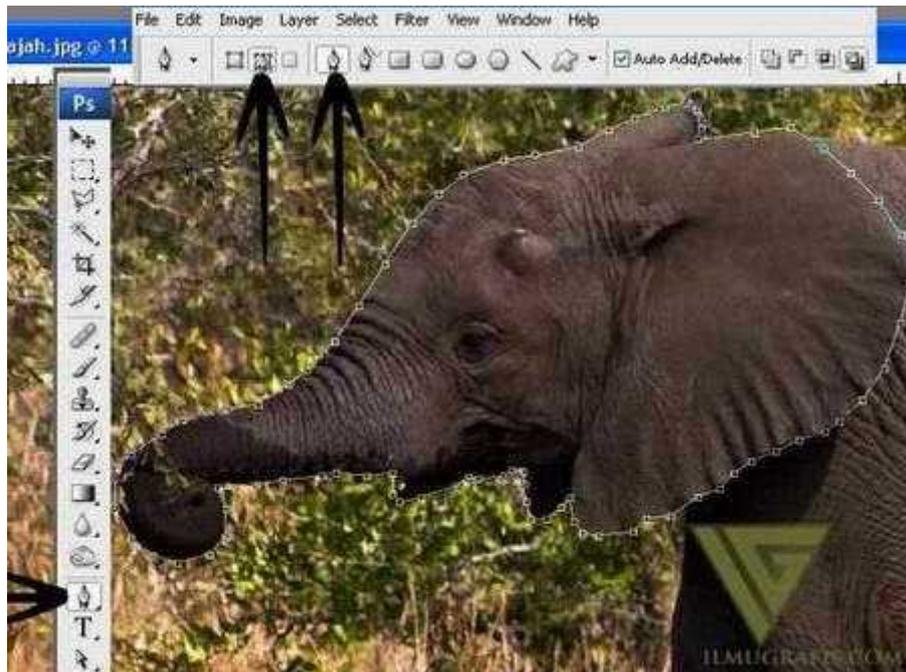


Gambar Gajah



Gambar Kadal

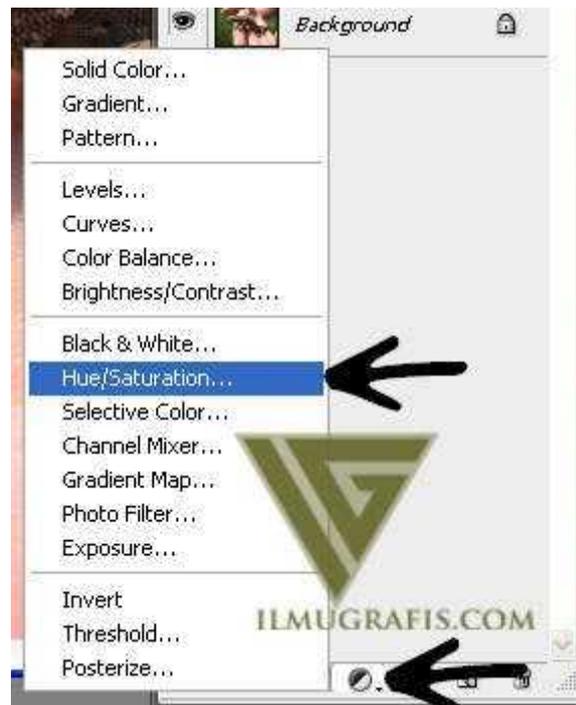
6. Buka kedua gambar di Photoshop.
7. Seleksi kepala gajah lalu pindahkan ke gambar kadal, caranya dengan menggunakan pen tool, buat titik - titik seleksi pada bagian kepala gajah.
8. Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini:



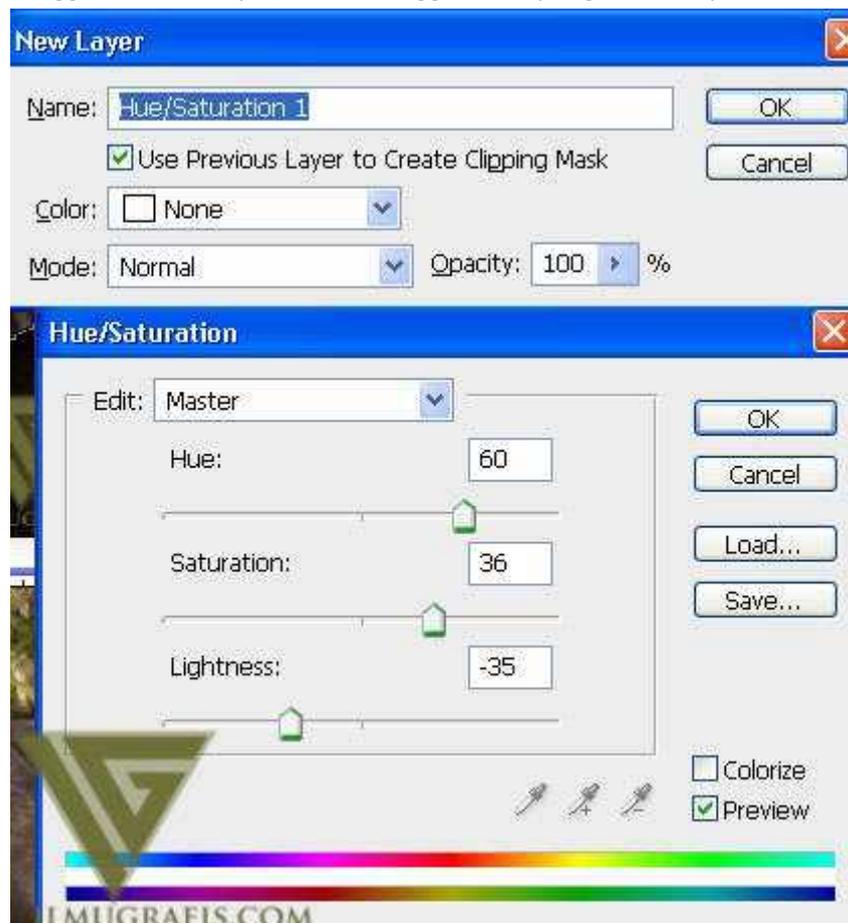
9. Lalu setelah garis seleksi tersebut terhubung, klik kanan pada Kanvas (kepala Gajah) lalu pilih **Make Selection** Pilih Feather Radius : 2, centang Anti Alias, Klik OK.
10. Selanjutnya gunakan Move Tool untuk memindahkan Kepala gajah ke Gambar Kadal.
11. Setelah memindahkan kepala gajah ke gambar kepala Kadal, maka pada pallette layer Klik kanan Layer 1 lalu pilih **Convert to Smart Object**.



12. Hal ini akan membantu agar menjaga kualitas gambar sewaktu dipotong
13. Saatnya pewarnaan agar Kepala Gajah terlihat mirip warnanya dengan Si Kadal, caranya tahan tombol ALT pada keyboard lalu pilih hue / saturation.

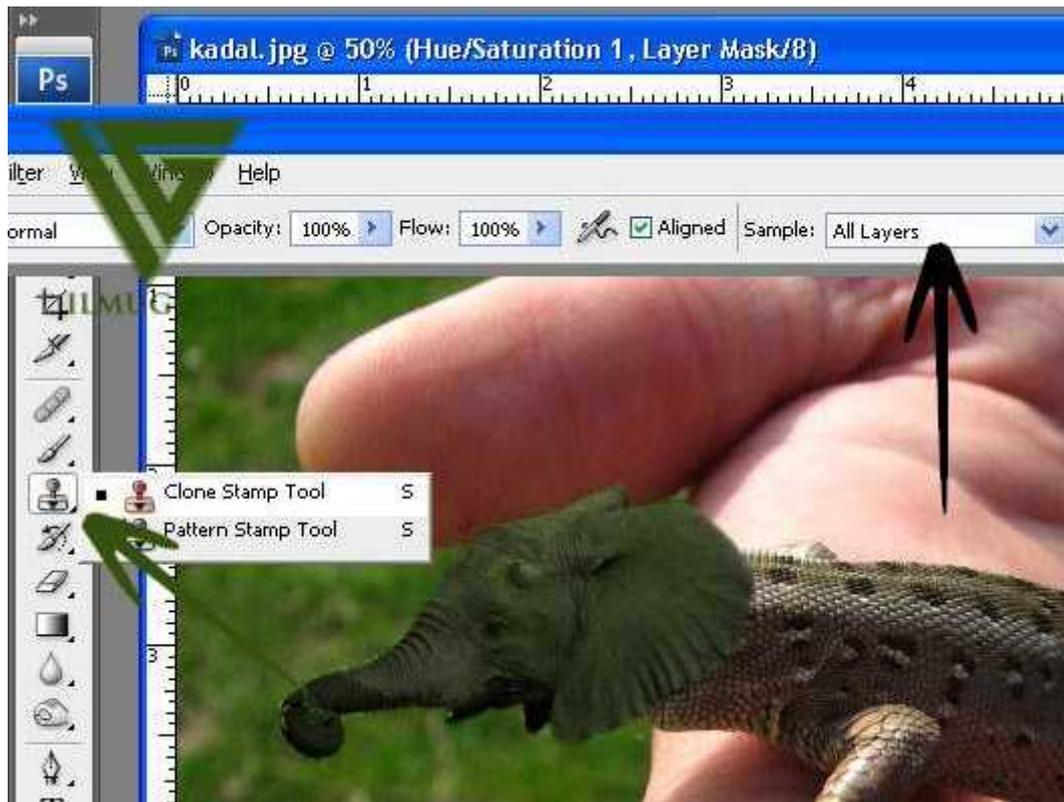


14. Lalu atur hingga kelihatan hijau, disini menggunakan pengaturan seperti ini.



15. Buat layer baru dengan menekan CTRL + Shift + N.

16. Kemudian beri dengan nama **Kulit**.



17. Selanjutnya adalah cloning pada layer **Kulit**.

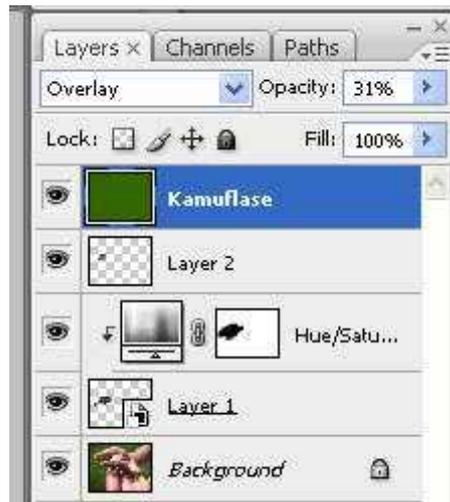
18. Pastikan Pilih **All Layer** dan mulailah mengkloning Bagian tubuh dari Si Kadal ke Kepala Si Gajah , sapu dengan hati - hati , untuk contekan bisa lihat gambar dibawah ini.



19. Pada bagian telinga gunakan pewarnaan sedikit samar, bagian kepala ubun2 beri sisik dan hindari area mata.

20. Seperti yang di lihat, kulti dari Kadal ini ada yg mengkilat ada yg tidak, maka gunakan Burn Tool dan Dodge Tool untuk mengeditnya.

21. Langkah terakhir yaitu, buat layer baru dengan menekan CTRL + Shift + N Beri nama **Kamufase**, Fill dengan Warna Hijau (#336600) dan set **Blending mode: Overlay** , **Opacity: 31%**.



22. Hasil akhir.



kadal berkepala gajah

ilmugrafis.com

TES FORMATIF

1. Buatlah efek morphing pada dua foto yang berbeda sesuai tema yang telah ditentukan!
2. Pengiriman tugas melalui email ke: epykhoirunningsih@gmail.com dengan format KELAS_NIS_NAMA

SELAMAT MENGERJAKAN 😊



Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Mode warna untuk memberi warna hitam dan putih saja pada objek adalah...
 - A. CMYK color
 - B. RGB color
 - C. Grayscale
 - D. Bitmap
 - E. Lab Color
2. Gambar yang disusun berupa garis dan kurva secara matematika disebut gambar...
 - A. Vektor
 - B. Grafis
 - C. Bitmap
 - D. Piksel
 - E. Objek
3. Gambar yang tersusun dari pola *grid* disebut
 - A. Vektor
 - B. Grafis
 - C. Bitmap
 - D. Pixel
 - E. Objek
4. Penyusun terkecil dari citra digital yang dihasilkan oleh kamera adalah...
 - A. Vektor
 - B. Grafis
 - C. Bitmap
 - D. Piksel
 - E. Objek
5. Dibawah ini merupakan aplikasi desain grafis untuk pengolah tata letak (layout), kecuali...
 - A. Adobe Page Maker
 - B. Adobe In Design
 - C. Microsoft Publisher
 - D. Quark Xpress
 - E. Adobe Photoshop
6. Untuk memperbaiki area foto yang rusak tool yang digunakan adalah
 - A. Brush Tool
 - B. Patch Tool
 - C. Pencil Tool
 - D. Zoom Tool
 - E. Hand Tool



SOAL TEORI COREL DRAW

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Berikut ini adalah sub menu dari Interactive Tool yang terdapat dalam Corel Draw...
 - a. Blend Tool
 - b. Contour Tool
 - c. Distortion Tool
 - d. Extrude Tool
 - e. Custom Tool
2. Perintah untuk mulai membuat objek baru adalah
 - a. New graphic
 - b. Open Last Edited
 - c. Open graphic
 - d. Corel Tutor
 - e. What's New ?
3. Untuk memberi warna pada objek gambar menggunakan fasilitas ...
 - a. Colour
 - b. Pallete
 - c. Drawing page
 - d. Toolbox
 - e. full colour
4. Memilih objek untuk beberapa objek tersembunyi menggunakan tombol ...
 - a. Ctrl + Alt
 - b. Ctrl + Alt
 - c. Shift + ctrl
 - d. Ctrl = Delete
 - e. Shift + O
5. Untuk menduplikasi objek pada keyboard tekan tombol
 - a. Ctrl + D
 - b. Ctrl + P
 - c. Ctrl + L
 - d. Ctrl + K
 - e. Ctrl + S
6. Untuk memindahkan atau mengatur tumpukan naik satu posisi menggunakan
 - a. To front
 - b. To Back
 - c. Fordward one
 - d. Back one
 - e. In front of
7. Dibawah ini jenis node pada property bar, kecuali
 - a. Cusp
 - b. Smooth
 - c. Symetical
 - d. Inerative
 - e. Line
8. Untuk mengolah obyek tes dengan fit teks to path, maka kita meng klik menu
 - a. file
 - b. exit
 - c. text
 - d. format
 - e. view
9. Membentuk efek distorsi dengan efek bergerigi pada objek adalah
 - a. Push distortion
 - b. Pull distortion
 - c. Zipper distortion
 - d. Twister distortion
 - e. Circle distortion
10. Toolbox yang berfungsi untuk menghapus bagian objek tertentu adalah....
 - a. pick tool
 - b. shape tool
 - c. knife tool
 - d. eraser tool
 - e. Bezier tool

11. Salah satu software pengolah gambar yang mampu bekerja dalam tipe grafik berbasis vektor disebut.....
- A. Corel draw
B. Photo shop
C. Pascal
D. Power point
E. Paint
12. Pengolah gambar yang mampu bekerja dalam tipe grafik bernasis Bitmap disebut.....
- A. Corel draw
B. Photoshop
C. Pascal
D. Power point
E. Point
13. Di bawah ini yang merupakan tipe file gambar, kecuali.....
- A. GIF
B. BMP
C. JPEG
D. MPEG
E. CDR
14. Gambar yang berbentuk dari rangkaian titik – titik yang berhubungan disebut.....
- A. BITMAP
B. VECTOR
C. GRAFIK
D. KURVA
E. NODE
15. Gambar digital (misalnya foto) yang tersusun atas titik – titik warna yang akan tampak sesaat diperbesar disebut.....
- A. BITMAP
B. VECTOR
C. GRAFIK
D. KURVA
E. NODE
16. 1. Tetap utuh ketika di perbesar
2. tersusun dari titik – titik berbagai warna
3. tidak mengenal resolusi
4. gradasi warna harus di analisis terlebih dahulu oleh desiner grafik
5. semakin tinggi resolusi semakin baik kualitas gambar
Pertanyaan di atas yang merupakan ciri – ciri vector adalah.....
- A. 1-2-3
B. 1-2-4
C. 2-3-5
D. 1-2-5
E. 1-3-4
17. 1. Dapat menyimpan gambar sesuai program aplikasi yangt digunakan (CDR)
2. tersusun dari kurva yang terdiri dari garis dan beberapa titik
3. gradasi warna lebih luwes dan nyata
4. menyimpan gambar dalam berbagai format, seperti : JPEG, GIF, BMP
Pertanyaan diatas yang merupakan ciri – ciri Bitmap adalah.....
- A. 1 dan 2
B. 1 dan 3
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4
E. 1 dan 4
18. Untuk membuat garis tunggal dan untuk menggunakan.....
- A. Besier tool
B. Hand tool
C. Fheehand tool
D. Pic tool
E. Knife tool
19. Interactive drop shadow tool digunakan untuk.....
- A. Membuat efek bayangan pada objek
B. Menentukan format outlin
C. Membuat kontur pada objek
D. Membuat glc krans pada objek
E. Menghilangkan garis
20. Fasilitas yang menyediakan media brush, spiyer, cal graptic dan pressure tool adalah.....
- A. Zoom tool
B. Hand tool
C. Knife tool
D. Artistic media tool
E. Smuage trus



SOAL TEORI ADOBE PHOTOSHOP

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Pilihan untuk memutar suatu image 90 derajat berlawanan dengan jarum jam adalah:
 - a. 180
 - b. 90cw
 - c. 90
 - d. 90ccw
 - e. 180cw

2. Pada PHOTO SHOP perintah seleksi obyek dalam bentuk lingkaran ialah :
 - a. Elliptical Marquee
 - b. Lasso Tool
 - c. Magic Wand
 - d. Rectangular Marquee
 - e. Polygonal Tool

3. Tombol pada keyboard untuk menambah seleksi yang telah ada pada image:
 - a. Del
 - b. Enter
 - c. Alt
 - d. Shift
 - e. Space

4. Tombol pada keyboard untuk mengurangi seleksi yang telah ada pada image:
 - a. Del
 - b. Enter
 - c. Alt
 - d. Shift
 - e. Space

5. Membuat seleksi fleksibel dengan mengikuti gerakan mouse merupakan Lasso:
 - a. Lasso tool
 - b. magnetic lasso tool
 - c. Polygonal lasso tool
 - d. magic wand tool
 - e. Line tool

6. Membuat seleksi dengan perhitungan mencari warna terdekat dari titik warna terakhir yang telah dibentuk merupakan lasso:
 - a. Lasso tool
 - b. magnetic lasso tool
 - c. Polygonal lasso tool
 - d. magic wand tool
 - e. line tool

7. Perintah berikut ini yang digunakan untuk mensejajarkan suatu Layer :
 - a. ALIGN
 - b. DISTRIBUTE
 - c. MASKING LAYER
 - d. LINK LAYER
 - e. JUSTIFY

8. Berikut ini adalah 4 macam system mode warna, kecuali
 - a. RGB
 - b. Transparent
 - c. CMYK
 - d. Grayscale
 - e. Pantone

9. Untuk memotong suatu image dalam photoshop digunakan:
 - a. Crop tool
 - b. Cut tool
 - c. Del tool
 - d. Gone tool
 - e. Cutter tool

10. Tools yang digunakan untuk membagi suatu image menjadi image-image yang lebih kecil adalah:
 - a. Crop tool
 - b. Cut tool
 - c. Slice tool
 - d. Del tool
 - e. Small tool

11. Untuk memperbesar tampilan lembar kerja kita, kita menggunakan tool:
 - a. xmax tool
 - b. move tool
 - c. Zoom tool
 - d. Slice tool
 - e. Max tool

12. Untuk mengambil warna dari suatu gambar dan menyimpannya ke foreground adalah tools:
 - a. xmax tool
 - b. get color tool
 - c. Zoom tool
 - d. Slice tool
 - e. eyedropper tool

13. Untuk mengukur suatu bidang kerja digunakan suatu tools yaitu:
 - a. Ruler tools
 - b. Line tool
 - c. Get tool
 - d. Measure tool
 - e. Pen tool

14. Untuk memasukan gambar selain gambar standart(kotak,lingkaran,dsb) seperti panah, burung, gunting digunakan tool:
 - a. Object tool
 - b. Other tool
 - c. Custom Shape tool
 - d. Shapes other tool
 - e. Shaping tool

15. Untuk mengambil/mengcopy suatu bagian dari image gambar dengan bagian lain dari image gambar adalah tool:
 - a. Clone stamp tool
 - b. Copy tool
 - c. Get tool
 - d. Clonning shape tool
 - e. Duplicate tool

16. Untuk membuat bayangan suatu object gambar digunakan:
 - a. Shadow object
 - b. Drop shadow
 - c. Effect it
 - d. Effect shadows
 - e. Shape shadows

17. Pernyataan yang salah mengenai tools:
 - a. Tools pada photoshop tidak ada untuk membentuk kotak
 - b. Tools pada photoshop ada untuk membentuk kotak
 - c. Tools pada photoshop ada Clone Stamp tool
 - d. Tools pada photoshop ada horizontal type tool
 - e. Tools pada photoshop ada vertical type tool

18. Berikut ini ialah fungsi MOVE TOOL pada PHOTOSHOP ?
 - a. Membuat seleksi obyek
 - b. Memindahkan Obyek
 - c. Memotong obyek
 - d. Memberi Teks / Tulisan
 - e. Mewarnai obyek

19. Untuk menyeleksi suatu gambar dalam photoshop kita dapat melakukannya, maksud dari kalimat tersebut adalah:
 - a. Memotong image
 - b. Mencopy dan mempaste suatu image
 - c. Mewarnai image
 - d. Menghapus sebagian image
 - e. Memilih bagian tertentu dari suatu image

20. Pada PHOTO SHOP arti dari Mode CMYK Color ialah :
 - a. CYAN MAGENTA YELLOW BLACK
 - b. CYAN MID YELLOW BLUE
 - c. CUTE MALE YOU BLACK
 - d. CYAN MAGENTA YELLOW BLUE
 - e. CUTE MALE YOU BLUE

21. Tanda mata di samping kiri nama layer disebut :
 - a. Link/Unlink
 - b. Fill
 - c. Visible/unvisible
 - d. Distribute
 - e. Eye tool

22. Tool Dodge digunakan untuk :
 - a. Memperkecil nilai warna
 - b. Mempertegas nilai warna
 - c. Memperterang bagian bidang kerja
 - d. Mempergelap bagian bidang kerja
 - e. Memotong bagian image

23. Tool Smudge berguna untuk
 - a. Membuat gambar tidak jelas
 - b. Mempertegas warna
 - c. Menghapus Image
 - d. Membuat effect seperti di gosok
 - e. Memotong bagian image

24. Untuk membuat alur teks menjadi tegak lurus di gunakan :
 - a. Vertical Type Pen
 - b. Vertical Type Mask
 - c. Horizontal Type Pen
 - d. Horizontal Type Mask
 - e. Vertical Type Lasso

25. Penjelasan dari Tools dalam photoshop adalah:
 - a. Mengakses dan mengedit image yang sedang dikerjakan
 - b. Mengatur secara detail dari setiap tool yang ada
 - c. Alat utama untuk melakukan pengeditan pada image
 - d. Memberikan informasi dan membantu dalam memanipulasi image
 - e. Memberikan petunjuk pemakaian photoshop

Kunci Jawaban

1. D	6.D	11.C	16.B	21.C
2. A	7.D	12.E	17.A	22.C
3. D	8.B	13.A	18.B	23.D
4. C	9.A	14.C	19.E	24.B
5. B	10.C	15.A	20.A	25.A



Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Salah satu software pengolah gambar yang mampu bekerja dalam type grafik berbasis vektor disebut.....
 - A. Corel draw
 - B. Photo shop
 - C. Pascal
 - D. Power point
 - E. Paint
2. Pengolah gambar yang mampu bekerja dalam tipe grafik bernasis Bitmap disebut.....
 - A. Corel draw
 - B. Photoshop
 - C. Pascal
 - D. Power point
 - E. Point
3. Di bawah ini yang merupakan tipe file gambar, kecuali.....
 - A. GIF
 - B. BMP
 - C. JPEG
 - D. MPEG
 - E. CDR
4. Gambar yang berbentuk dari rangkaian titik – titik yang berhubungan disebut.....
 - A. BITMAP
 - B. VECTOR
 - C. GRAFIK
 - D. KURVA
 - E. NODE
5. Gambar digital (misalnya foto) yang tersusun atas titik – titik warna yang akan tampak sesaat diperbesar disebut.....
 - A. BITMAP
 - B. VECTOR
 - C. GRAFIK
 - D. KURVA
 - E. NODE
6.
 1. Tetap utuh ketika di perbesar
 2. tersusun dari titik – titik berbagai warna
 3. tidak mengenal resolusi
 4. gradasi warna harus di analisis terlebih dahulu oleh desiner grafik
 5. semakin tinggi resolusi semakin baik kualitas gambarPertanyaan di atas yang merupakan ciri – ciri vector adalah.....
 - A. 1-2-3
 - B. 1-2-4
 - C. 2-3-5
 - D. 1-2-5
 - E. 1-3-4
7.
 1. Dapat menyimpan gambar sesuai program aplikasi yangt digunakan (CDR)
 2. tersusun dari kurva yang terdiri dari garis dan beberapa titik
 3. gradasi warna lebih luwes dan nyata
 4. menyimpan gambar dalam berbagai format, seperti : JPEG, GIF, BMPPertanyaan diatas yang merupakan ciri – ciri Bitmap adalah.....
 - A. 1 dan 2
 - B. 1 dan 3
 - C. 2 dan 3
 - D. 3 dan 4
 - E. 1 dan 4
8. Untuk membuat garis tunggal dan untuk menggunakan.....
 - A. Besier tool
 - B. Hand tool
 - C. Fheehand tool
 - D. Pic tool
 - E. Knife tool
9. Interactive drop shadow tool digunakan untuk.....

- A. Membuat efek bayangan pada objek
 - B. Menentukan format outlin
 - C. Membuat kontur pada objek
 - D. Membuat gic krans pada objek
 - E. Menghilangkan garis
10. Fasilitas yang menyediakan media brush, spiyer, cal graptic dan pressure tool adalah....
- A. Zoom tool
 - B. Hand tool
 - C. Knife tool
 - D. Artistic media tool
 - E. Smuage trus

Soal 2

Nyalakan komputer kemudian kerjakan soal dibawah dalam waktu 45 menit!

1. Buatlah gambar logo di bawah, kemudian catat apa saja tool yang dipakai dalam proses pembuatannya





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 2 YOGYAKARTA

Jl. AM. Sangaji 47 Telp./Faks. 513490 Yogyakarta 55233

Website : <http://www.smk2-yk.sch.id> E-Mail : info@smk2-yk.sch.id



Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Penjelasan dari Menu dalam photoshop adalah:
 - a. Mengakses dan mengedit image yang sedang dikerjakan
 - b. Mengatur secara detail dari setiap tool yang ada
 - c. Alat utama untuk melakukan pengeditan pada image
 - d. Memberikan informasi dan membantu dalam memanipulasi image
 - e. Menampilkan toolbox

2. Tool yang digunakan untuk menyeleksi obyek berdasarkan warna ialah :
 - a. LASSO TOOL
 - b. BLUR TOOL
 - c. GRADIENT TOOL
 - d. TRANSPARANT TOOL
 - e. MAGIC WAND

3. Berikut ini ialah salah satu hasil karya dari Photoshop, kecuali :
 - a. Brosur
 - b. Animasi
 - c. Poster
 - d. Cover majalah
 - e. Template web

4. Membuat seleksi fleksibel dengan mengikuti gerakan mouse merupakan Lasso:
 - a. Lasso tool
 - b. magic lasso tool
 - c. Polygonal lasso tool
 - d. magic wand tool
 - e. magnetic lasso tool

5. Pada PHOTO SHOP perintah HUE/SATURATION digunakan untuk :
 - a. Memutar CANVAS
 - b. Memberi Teks
 - c. Merubah Warna Image
 - d. Duplikat Image
 - e. Merubah Ukuran Image

6. Isitilah dalam Photoshop untuk memutar gambar 90 derajat searah jarum jam yaitu :
 - a. 90
 - b. 90cw
 - c. 90ccw
 - d. 90cc
 - e. 90c

7. Perintah berikut ini yang digunakan untuk mensejajarkan suatu Layer :
 - a. ALIGN
 - b. DISTRIBUTE
 - c. MASKING LAYER
 - d. LINK LAYER
 - e. JUSTIFY

8. Berikut ini adalah 4 macam system mode warna, kecuali
 - a. RGB
 - b. Transparent
 - c. CMYK
 - d. Grayscale
 - e. Pantone

9. Berikut ini effect yang membuat bayangan ke bagian dalam layer :
 - a. Drop Shadow
 - b. Inner Shadow
 - c. Outer glow
 - d. Inner glow
 - e. Glitter

10. Perintah untuk membuat LAYER menjadi transparan ialah :
 - a. OPACITY
 - b. FILL
 - c. LINK
 - d. VISIBLE
 - e. BLINK

11. Perintah ROTATE CANVAS pada PHOTO SHOP berfungsi untuk :
 - a. Modifikasi Warna
 - b. Mewarnai Teks
 - c. Memberi Teks
 - d. Efek Shadow
 - e. Memutar CANVAS

12. Perintah untuk membuat image menjadi hitam putih adalah:
 - a. Brightness
 - b. Desaturate
 - c. Curves
 - d. Hue
 - e. Link

13. Berikut ini yang bukan merupakan Efek/dampak dari kerja virus komputer:
 - a. Mengacau data
 - b. Merusak Disket
 - c. Merusak program
 - d. Memperbaiki File
 - e. Merusak Data

14. Alat/media berikut ini yang dapat digunakan untuk penyimpanan data ialah :
 - a. Prosesor
 - b. HardDisk
 - c. Scanner
 - d. Printer
 - e. Modem

15. Fungsi untuk menggantikan warna dengan warna lawannya ialah :
 - a. Equalize
 - b. Invert
 - c. Threshold
 - d. Saturation
 - e. Desaturation

16. File yang dihasilkan oleh Photoshop berekstensi :
 - a. .DOC
 - b. .XLS
 - c. .PSD
 - d. .VBP
 - e. .EXE

17. Pilihan untuk memutar suatu image 90 derajat berlawanan dengan jarum jam adalah:
 - a. 90cww
 - b. 90cw
 - c. 90c
 - d. 90cc
 - e. 90ccw

18. Berikut ini ialah fungsi MOVE TOOL pada PHOTOSHOP ?
 - a. Membuat seleksi obyek
 - b. Memindahkan Obyek
 - c. Memotong obyek
 - d. Memberi Teks / Tulisan
 - e. Mewarnai obyek

19. Pada PHOTO SHOP perintah seleksi obyek dalam bentuk lingkaran ialah :
 - a. Elliptical Marquee
 - b. Lasso Tool
 - c. Magic Wand
 - d. Rectangular Marquee
 - e. Polygonal Tool

20. Kegunaan dari Lasso Tool adalah untuk:
 - a. Membuat seleksi obyek
 - b. Menggeser obyek
 - c. Memotong obyek
 - d. Duplikat obyek
 - e. Merotasi obyek

21. Membuat seleksi dengan garis-garis lurus merupakan lasso:
 - a. Lasso tool
 - b. magnetic lasso tool
 - c. Polygonal lasso tool
 - d. magic wand tool
 - e. Line lasso tool

22. Yang merupakan fungsi dari ERASER TOOL di PHOTO SHOP ialah :
 - a. Menghapus Image
 - b. Duplikat Image
 - c. Memberi Teks
 - d. Modifikasi Warna
 - e. Mewarnai Obyek

23. Pada PHOTO SHOP arti dari Mode RGB Color ialah
 - a. ROW GROUND BLACK
 - b. RED GREEN BLUE
 - c. RED GRACE BLUE
 - d. RED GREEN BLACK
 - e. ROW GRADATION BLUR

24. Berikut ini ialah Efek/Dampak dari BLUR TOOL:
 - a. Efek Bayangan
 - b. Efek Cahaya
 - c. Efek Kontras
 - d. Efek Kabur
 - e. Efek Tajam

25. Berikut ini ialah fungsi tombol alternatif untuk perintah DUPLICATE LAYER:
 - a. ctrl+J
 - b. ctrl+S
 - c. shift+ctrl+J
 - d. shift+ctrl+S
 - e. shift+ctrl+N

Kunci Jawaban

1. B	6.B	11.E	16.C	21.C
2. E	7.D	12.B	17.E	22.A
3. B	8.B	13.D	18.B	23.B
4. E	9.B	14.B	19.A	24.D
5. C	10.A	15.B	20.A	25.A



SOAL TEORI COREL DRAW

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

Soal 1

- Salah satu soft ware pengolah gambar yang mampu bekerja dalam tipe grafik berbasis vektor disebut.....
 - Corel draw
 - Photo shop
 - Pascal
 - Power point
 - Paint
- Pengolah gambar yang mampu bekerja dalam tipe grafik bernasis Bitmap disebut.....
 - Corel draw
 - Photoshop
 - Pascal
 - Power point
 - Point
- Di bawah ini yang merupakan tipe file gambar, kecuali.....
 - GIF
 - BMP
 - JPEG
 - MPEG
 - CDR
- Gambar yang berbentuk dari rangkaian titik – titik yang berhubungan disebut.....
 - BITMAP
 - VECTOR
 - GRAFIK
 - KURVA
 - NODE
- Gambar digital (misalnya foto) yang tersusun atas titik – titik warna yang akan tampak sesaat diperbesar disebut.....
 - BITMAP
 - VECTOR
 - GRAFIK
 - KURVA
 - NODE
1. Tetap utuh ketika di perbesar
 2. tersusun dari titik – titik berbagai warna
 3. tidak mengenal resolusi
 4. gradasi warna harus di analisis terlebih dahulu oleh desiner grafik
 5. semakin tinggi resolusi semakin baik kualitas gambarPertanyaan di atas yang merupakan ciri – ciri vector adalah.....
 - 1-2-3
 - 1-2-4
 - 2-3-5
 - 1-2-5
 - 1-3-4
1. Dapat menyimpan gambar sesuai program aplikasi yangt digunakan (CDR)
 2. tersusun dari kurva yang terdiri dari garis dan beberapa titik
 3. gradasi warna lebih luwes dan nyata
 4. menyimpan gambar dalam berbagai format, seperti : JPEG, GIF, BMPPertanyaan diatas yang merupakan ciri – ciri Bitmap adalah.....
 - 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4
 - 1 dan 4
- Untuk membuat garis tunggal dan untuk menggunakan.....
 - Besier tool
 - Hand tool
 - Pic tool
 - Knife tool

- C. Freehand tool
9. Interactive drop shadow tool digunakan untuk.....
- A. Membuat efek bayangan pada objek D. Membuat garis krans pada objek
 B. Menentukan format outline E. Menghilangkan garis
 C. Membuat kontur pada objek
10. Fasilitas yang menyediakan media brush, spayer, calligraphic dan pressure tool adalah....
- A. Zoom tool D. Artistic media tool
 B. Hand tool E. Smudge tool
 C. Knife tool

Soal 2

1. Salah satu program aplikasi grafis berbasis vektor adalah...
- a. Paint Brush d. CorelDRAW
 b. Adobe Premier e. gif Animator
 c. Adobe Photoshop
2. File grafis berbasis bitmap memiliki ekstensi di bawah ini, kecuali...
- a. .gif d. bmp
 b. .jpg e. tif
 c. .cdr
3. Jenis grafis yang cocok pada kondisi monitor apapun adalah...
- a. Bitmap d. vektor
 b. Foto e. bitmap dan vektor
 c. Analog
4. Ketajaman warna grafis berbasis bitmap sangat ditentukan oleh...
- a. banyaknya pixel warna d. titik koordinat
 b. tingkat kerapatan titik e. kecanggihan program aplikasi
 c. tingkat kehalusan layar
5. Menu bar pada CorelDRAW yang berfungsi untuk mengolah gambar adalah...
- a. Format d. windows
 b. Bitmap e. edit
 c. File
6. Sistem pewarnaan yang cocok untuk desain gambar dengan kebutuhan percetakan adalah...
- a. Grayscale d. RGB
 b. Dytone e. bitmap
 c. CMYK
7. Nama icon yang berada pada awal program CorelDRAW dan berfungsi untuk membuka dokumen yang sudah dibuat adalah...
- a. open last edited d. What's New?
 b. Template e. Open Graphic
 c. CorelTUTOR
8. Toolbox yang berfungsi untuk memotong objek yaitu...
- a. shape tool d. roughen brush
 b. knife tool e. hand tool
 c. smudge brush
9. Menyediakan brush, spayer, calligraphic, dan pressure tool merupakan fungsi dari...
- a. polyline tool d. freehand tool
 b. interactive connector tool e. artictic media tool
 c. besier tool
10. Dua macam teknik menggambar kurva bebas yaitu...
- a. point to point dan dragging d. artistik kurv dan dragging

- b. point to point dan rectangle
- c. rectangle dan dragging
- e. artistik kurv dan rectangle

Soal 3

1. Berikut ini adalah sub menu dari Interactive Tool yang terdapat dalam Corel Draw...
 - a. Blend Tool
 - b. Contour Tool
 - c. Distortion Tool
 - d. Extrude Tool
 - e. Custom Tool

2. Perintah untuk mulai membuat objek baru adalah
 - a. New graphic
 - b. Open Last Edited
 - c. Open graphic
 - d. Corel Tutor
 - e. What's New ?

3. Untuk memberi warna pada objek gambar menggunakan fasilitas ...
 - a. Colour
 - b. Pallette
 - c. Drawing page
 - d. Toolbox
 - e. full colour

4. Memilih objek untuk beberapa objek tersembunyi menggunakan tombol ...
 - a. Ctrl + Alt
 - b. Ctrl + Alt
 - c. Shift + ctrl
 - d. Ctrl = Delete
 - e. Shift + O

5. Untuk menduplikasi objek pada keyboard tekan tombol
 - a. Ctrl + D
 - b. Ctrl + P
 - c. Ctrl + L
 - d. Ctrl + K
 - e. Ctrl + S

6. Untuk memindahkan atau mengatur tumpukan naik satu posisi menggunakan
 - a. To front
 - b. To Back
 - c. Fordward one
 - d. Back one
 - e. In front of

7. Dibawah ini jenis node pada property bar, kecuali
 - a. Cusp
 - b. Smooth
 - c. Symetical
 - d. Inerative
 - e. Line

8. Untuk mengolah obyek tes dengan fit teks to path, maka kita meng klik menu
 - a. file
 - b. exit
 - c. text
 - d. format
 - e. view

9. Membentuk efek distorsi dengan efek bergerigi pada objek adalah
 - a. Push distortion
 - b. Pull distortion
 - c. Zipper distortion
 - d. Twister distortion
 - e. Circle distortion

10. Toolbox yang berfungsi untuk menghapus bagian objek tertentu adalah....

- a. pick tool
- b. shape tool
- c. knife tool
- d. eraser tool
- e. Bezier tool

Soal 4

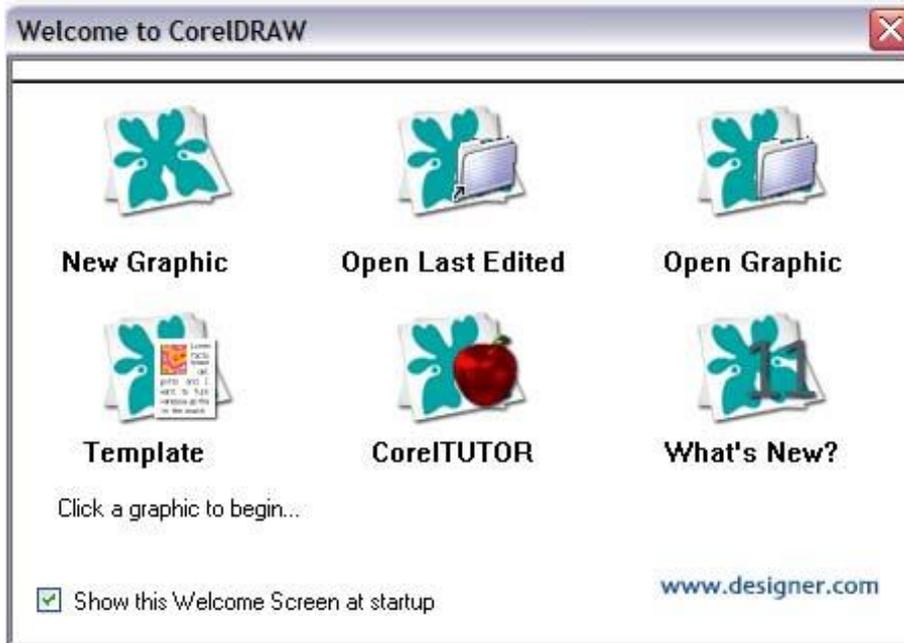
1. Untuk menyimpan file yang sama dengan nama yang berbeda pada Corel Draw, kita dapat menggunakan
 - a. Save
 - b. Save As
 - c. Open
 - d. Undo
 - e. Redo
2. Untuk membuat gambar bintang, kita dapat menggunakan fungsi
 - a. Shape Tool
 - b. Blend Tool
 - c. Star Shapes
 - d. Shapes Star
 - e. Star Tool
3. Langkah untuk mengirim gambar ke posisi paling depan yaitu menggunakan
 - a. Arrange - Order - Back One
 - b. Arrange - Order - Forward One
 - c. Arrange - Order - To Front
 - d. Edit - Order - To Front
 - e. Edit - Order - Forward One
4.  Gambar berikut menggunakan efek
 - a. Contour
 - b. Powerclip
 - c. Adjust
 - d. Transform
 - e. Show
5. Untuk menggabungkan 2 atau lebih gambar sekaligus, kita dapat menggunakan langkah
 - a. Block gambar - Arrange - Group
 - b. Block gambar - Arrange - Ungroup
 - c. Arrange - Group
 - d. Arrange - Ungroup
 - e. Block gambar - Arrange - Ungroup All
6. Bila ingin menyisipkan teks menggunakan
 - a. Blend Tool
 - b. Shape Tool
 - c. Artistic Media Tool
 - d. Text Tool
 - e. Polygon Tool
7. Untuk membuka lembar kerja yang terakhir kali dari edit melalui
 - a. New Graphic
 - b. Open Last Edited
 - c. Template
 - d. Open Graphic
 - e. Corel Tutor
8. Kumpulan icon yang berguna untuk melakukan desain/editing gambar disebut
 - a. Windows Box
 - b. Page Control
 - c. Scrool Bar
 - d. Tool Box
 - e. Task Pane
9. Di bawah ini tool box yang ada pada kelompok shape tool, kecuali
 - a. Interactive Shape
 - b. Basic Shape
 - c. Arrow Shape
 - d. Star Shape
 - e. Callout Shape
10. Fungsi icon berikut adalah
 - a. Membuat kontur pada objec
 - b. Memanjangkan Objec
 - c. Menggabungkan dua objec
 - d. Menggambar bentuk segiempat
 - e. Menghubungkan dua objec

Soal 5

1. Toolbox yang berfungsi untuk mengedit bentuk dasar dari suatu objek disebut...
 - a. Shape Tool
 - b. Knife Tool
 - c. Erase Tool
 - d. Pick Tool
 - e. Zoom Tool
2. Interaktif Contour tool berfungsi untuk ...
 - a. Membuat teks
 - b. Menggabungkan 2 objek
 - c. Membuat kontur pada objek
 - d. Membuat efek distorsi
 - e. Menggambar dimensi garis
3. Salah satu program aplikasi grafis berbasis vektor adalah...
 - a. Adobe photoshop
 - b. Corel draw
 - c. Paint bruse
 - d. Adobe premier
 - e. Gift animator
4. File yang dibuat dengan corel draw mempunyai ekstensi...
 - a. CDR
 - b. JPG
 - c. GIF
 - d. JPEG
 - e. PIX
5. Sistem pewarnaan yang cocok untuk desain gambar dengan kebutuhan percetakan adalah..
 - a. RGB
 - b. CMYK
 - c. Bitmap
 - d. Gray scale
 - e. Dutone
6. Menu Bar pada corel draw yang berfungsi untuk mengolah gambar adalah...
 - a. Bitmap
 - b. Format
 - c. Edit
 - d. File
 - e. Windows
7. Kumpulan icon yang berguna untuk melakukan proses desain atau editing disebut...
 - a. Menu Bar
 - b. Toolbar
 - c. Toolbox
 - d. Control box
 - e. Scroll bar
8. Teknik menggambar kurva dengan melakukan dragging diatas kanvas sampai selesai disebut...
 - a. Point to point
 - b. Pallet
 - c. Editing
 - d. Aliasing
 - e. Dragging
9. Menerapkan berbagai macam fill merupakan fungsi dari...
 - a. No fill
 - b. Tekstur fill dialog
 - c. Interaktive fill tool
 - d. Interaktif mesh fill tool
 - e. Post scrip fill dialog
10. Teks yang cenderung memiliki parameter kurva disebut...
 - a. Artistic teks
 - b. Curved teks
 - c. Paragraf teks
 - d. Object teks
 - e. Word art

Soal 6

1. Dari gambar di bawah ini,



untuk membuat gambar baru, maka icon yang di klik adalah...

- a. New graphic
 - b. Open last edited
 - c. Open graphic
 - d. Template
 - e. Corel Tutor
2. File ekstensi dari corel draw adalah...
 - a. CBR
 - b. CDR
 - c. PPT
 - d. DOC
 - e. XLS
 3. Cara untuk mengatur kontras adalah...
 - a. Format-Adjustments-Contrast Enhancements
 - b. Edit-Adjustments-Contrast Enhancements
 - c. Effect-Adjustments-Contrast Enhancements
 - d. View-Adjustments-Contrast Enhancements
 - e. Effect-Color-Contrast Enhancements
 4. Menghubungkan 2 objek adalah fungsi dari...
 - a. Interactive Drop Shadow
 - b. Interactive Envelope
 - c. Interactive Trim
 - d. Interactive Contour
 - e. Interactive Weld
 5. Cara membuat interactive envelope adalah...
 - a. Klik File-Interactive Envelope Tool
 - b. Klik Format-Interactive Envelope Tool
 - c. Klik interactive Blend Tool-Interactive Drop Shadow Tool
 - d. Klik View -Interactive Envelope Tool

- e. Klik interactive Blend Tool-Interactive Envelope Tool
- 6. Submenu yang ada pada menu arrange antara lain ...
 - a. Transformations, Group, Combine
 - b. Transformations, Edit, Combine
 - c. Transformations, Group, Cut
 - d. Paste, Group, Combine
 - e. Adjustments, Group, Combine



- 7. Gambar di samping adalah berfungsi untuk...
 - a. Menentukan panjang gambar
 - b. Mengatur ukuran kertas
 - c. Mencetak gambar
 - d. Membuat poligon
 - e. Memutar objek
- 8. Submenu combine berada pada menu...
 - a. Format
 - b. Window
 - c. Arrange
 - d. File
 - e. View
- 9. Jika menginginkan teks meliuk-liuk sesuai dengan garis, maka langkah yang dilakukan adalah...
 - a. Membuat garis-Klik menu Text-pilih fit text to frame-ketikkan tulisan
 - b. Membuat garis-Klik menu Arrange-pilih fit text to path-ketikkan tulisan
 - c. Membuat garis-Klik menu File-pilih fit text to path-ketikkan tulisan
 - d. Membuat garis-Klik menu Text-pilih fit text to path-ketikkan tulisan
 - e. Membuat garis-Klik menu Text-pilih Align to baseline-ketikkan tulisan
- 10. Untuk mendapatkan 2 gambar yang tergabung seolah-olah tanpa batas yaitu dengan cara memilih menu...
 - a. Arrange-Combine-Weld
 - b. Arrange-Order-Weld
 - c. Arrange-Layout-Weld
 - d. Arrange-Shaping-Trim
 - e. Arrange-Shaping-Weld



SOAL TEORI COREL DRAW 2

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. CorelDRAW adalah....
 - a. Aplikasi Editor grafik vector
 - b. Aplikasi Browser Internet
 - c. Aplikasi Membuat animasi Flash
 - d. Aplikasi Berhitung
 - e. Aplikasi Membuat Program

2. Tombol pada keyboard untuk membuat grafik baru pada corelDRAW adalah...
 - a. Ctrl+O
 - b. Ctrl+N
 - c. Ctrl+X
 - d. Ctrl+Z
 - e. Ctrl+R

3. Bagaimana cara mengexport gambar corelDRAW ?
 - a. File → Import
 - b. File → Save
 - c. File → Export
 - d. File → Print
 - e. File → Exit

4. Rectangle Tool berfungsi untuk...
 - a. Membuat garis lurus
 - b. Membuat persegi atau persegi panjang
 - c. Membuat lingkaran atau Elips
 - d. Membuat segitiga atau segibanyak
 - e. Membuat gambar spiral

5. Sementara Elipse Tool berfungsi untuk...
 - a. Membuat persegi atau persegi panjang
 - b. Membuat segitiga atau segibanyak
 - c. Membuat gambar spiral
 - d. Membuat lingkaran atau elips
 - e. Membuat gambar 3D

6. Tombol pada keyboard untuk mengexport gambar adalah menekan...
 - a. Ctrl+E
 - b. Ctrl+Z
 - c. Ctrl+R
 - d. Ctrl+N
 - e. F5

7. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistic adalah.....

- a. Artistic media tool
- b. Shape Tool
- c. Pen Tool
- d. Zoom Tool
- e. Crop Tool

8. Dimension Tool adalah alat untuk...

- a. Membuat garis artistic
- b. Membuat kurva
- c. Membuat Tabel
- d. Membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya
- e. Semua Benar

9. Alat yang digunakan untuk menarik, memindahkan objek adalah...

- a. Pick Tool
- b. Shape Tool
- c. Envelope Tool
- d. Bezier Tool
- e. Eraser Tool

10. Ctrl+Z adalah shortcut pada keyboard untuk...

- a. Save grafik CorelDRAW
- b. Membuka lembar baru
- c. Mengulangi langkah sebelumnya
- d. Membuat text
- e. Membuat gambar 3D

11. Sementara Ctrl+D adalah shortcut pada keyboard untuk...

- a. Mengcopy gambar
- b. Menduplikat gambar
- c. Memotong gambar
- d. Menyatukan gambar
- e. Memisahkan gambar

12. Table tool digunakan untuk.....

- a. Membuat Segitiga
- b. Membuat Lingkaran
- c. Mewarnai Grafik
- d. Membuat Tabel
- e. Membuat garis lurus

13. Polygon Tool digunakan untuk.....

- a. Membuat Lingkaran
- b. Mewarnai Grafik
- c. Membuat Segi banyak
- d. Membuat Persegi
- e. Membuat Tabel

14. Freehand tool adalah....

- a. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan
- b. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistik
- c. Alat yang pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool
- d. Alat yang pemakaian polyline tool
- e. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan

15. F8 adalah shortcut pada keyboard untuk memunculkan ...

- a. Bezier Tool
- b. Shape Tool
- c. Freehand Tool
- d. Text Tool
- e. Artistic Media Tool

16. Berikut ini adalah menu yang terdapat di aplikasi corel draw, kecuali...

- a. File
- b. View
- c. Window
- d. Table
- e. Mailing

17. Untuk mengubah huruf text pada corelDRAW adalah menggunakan...

- a. Font
- b. Size
- c. Zoom
- d. Copy
- e. Underline

18. Untuk membuat background bisa dipilih dari menu...

- a. File
- b. Layout
- c. Page Setup
- d. View
- e. Arrange

19. Alat yang digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya adalah.....

- a. Eyedropper Tool
- b. Dimension tool
- c. Table Tool
- d. Basic shapes
- e. Text Tool

20. Contour digunakan untuk.....

- a. Membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks
- b. Membuat efek bayangan dari objek gambar/teks
- c. Menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya
- d. Menghilangkan efek 3D dari objek gambar
- e. Membentuk garis 3D

Kunci Jawaban :

1. A
2. B
3. C
4. B
5. D
6. A
7. A
8. D
9. A
10. C
11. B
12. D
13. C
14. E
15. D
16. E
17. A
18. B
19. B
20. C



SOAL TEORI ADOBE PHOTOSHOP

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Penjelasan dari Menu dalam photoshop adalah:
 - a. Mengakses dan mengedit image yang sedang dikerjakan
 - b. Mengatur secara detail dari setiap tool yang ada
 - c. Alat utama untuk melakukan pengeditan pada image
 - d. Memberikan informasi dan membantu dalam memanipulasi image
2. Tool yang digunakan untuk menyeleksi obyek berdasarkan warna ialah :
 - a. LASSO TOOL
 - b. BLUR TOOL
 - c. GRADIENT TOOL
 - d. MAGIC WAND
3. Berikut ini ialah salah satu hasil karya dari Photoshop, kecuali :
 - a. Brosur
 - b. Animasi
 - c. Poster
 - d. Cover majalah
4. Effect BLACK BODY digunakan untuk pembuatan Teks dengan model :
 - a. Teks Bersalju
 - b. Teks Kristal
 - c. Teks Berkilau
 - d. Teks membara
5. Pada PHOTO SHOP perintah HUE/SATURATION digunakan untuk :
 - a. Memutar CANVAS
 - b. Memberi Teks
 - c. Merubah Warna Image
 - d. Duplikat Image
6. Isitilah dalam Photoshop untuk memutar gambar 90 derajat searah jarum jam yaitu :
 - a. 90
 - b. 90cw
 - c. 90ccw
 - d. 90cc
7. Tombol pada Keyboard yang digunakan memilih menu layer>new>layer via copy ialah :
 - a. ctrl+J
 - b. ctrl+S

- c. ctrl+X
 - d. ctrl+C
8. Perintah berikut ini yang digunakan untuk mensejajarkan suatu Layer :
- a. ALIGN
 - b. DISTRIBUTE
 - c. MASKING LAYER
 - d. LINK
9. mengatur ukuran bidang kerja digunakan :
- a. Image – Image Size
 - b. Image - Mode
 - c. Image – Rotate Canvas
 - d. Image – Canvas Size
10. Berikut ini adalah 3 macam system mode warna, kecuali
- a. RGB
 - b. Transparent
 - c. CMYK
 - d. Grayscale
11. Berikut ini effect yang membuat bayangan ke bagian dalam layer :
- a. Drop Shadow
 - b. Inner Shadow
 - c. Outer glow
 - d. Inner glow
12. Perintah untuk membuat image menjadi hitam putih adalah:
- a. Brightness
 - b. Desaturate
 - c. Curves
 - d. Hue
13. Berikut ini yang bukan merupakan Efek/dampak dari kerja virus komputer:
- a. Mengacau data
 - b. Merusak Disket
 - c. Merusak program
 - d. Memperbaiki File
14. Alat/media berikut ini yang dapat digunakan untuk penyimpanan data ialah :
- a. Prosesor
 - b. HardDisk
 - c. Scanner
 - d. Printer
15. Fungsi untuk menggantikan warna dengan warna lawannya ialah :
- a. Equalize
 - b. Invert
 - c. Threshold
 - d. Saturation

16. File yang dihasilkan oleh Photoshop berekstensi :
 - a. .DOC
 - b. .XLS
 - c. .PSD
 - d. .VBP
17. Berikut ini ialah perintah untuk duplikasi effect yang telah di copy :
 - a. Paste layer style
 - b. clear layer style
 - c. copy layer style
 - d. Create layer
18. Berikut ini ialah fungsi MOVE TOOL pada PHOTOSHOP ?
 - a. Membuat seleksi obyek
 - b. Memindahkan Obyek
 - c. Memotong obyek
 - d. Memberi Teks / Tulisan
19. Pada PHOTO SHOP perintah seleksi obyek dalam bentuk lingkaran ialah :
 - a. Elliptical Marquee
 - b. Lasso Tool
 - c. Magic Wand
 - d. Rectangular Marquee
20. Kegunaan dari Lasso Tool adalah untuk:
 - a. Membuat seleksi obyek
 - b. Menggeser obyek
 - c. Memotong obyek
 - d. Duplikat obyek
21. Perintah DISTRIBUTE pada layer berfungsi untuk :
 - a. Mensejajarkan LAYER
 - b. menambahkan LAYER baru
 - c. Mengatur jarak antar LAYER
 - d. Menghilangkan sementara LAYER
22. Yang merupakan fungsi dari ERASER TOOL di PHOTO SHOP ialah :
 - a. Menghapus Image
 - b. Duplikat Image
 - c. Memberi Teks
 - d. Modifikasi Warna
23. Pada PHOTO SHOP arti dari Mode RGB Color ialah
 - a. ROW GROUND BLACK
 - b. RED GREEN BLUE
 - c. RED GRACE BLUE
 - d. RED GREEN BLACK
24. Berikut ini ialah Efek/Dampak dari BLUR TOOL:
 - a. Efek Bayangan

- b. Efek Cahaya
 - c. Efek Kontras
 - d. Efek Kabur
25. Berikut ini ialah fungsi tombol alternatif untuk perintah LAYER/NEW LAYER :
- a. ctrl+J
 - b. ctrl+S
 - c. shift+ctrl+J
 - d. shift+ctrl+N
26. Adobe Photoshop CS2 merupakan aplikasi yang digunakan untuk.....
- a. Memberikan efek video
 - b. Editing gambar maupun manipulasi gambar
 - c. Memperbaiki elemen gambar video
 - d. a, b dan c benar.
27. Adobe Photoshop CS2 merupakan program photoshop versi
- a. 7
 - b. 8
 - c. 9
 - d. 10
28. Untuk memulai program Photoshop CS2 adalah
- a. Start, Program, Photoshop CS2
 - b. Start, Photoshop CS2
 - c. Start, Program, accessories, Photoshop CS2
 - d. Start, all Program, Photoshop CS2
29. File ekstensi untuk photoshop pada saat disimpan adalah dapat berupa file-file dibawah ini, kecuali.....
- a. jpg
 - b. psd
 - c. gif
 - d. mpg
30. Gambar berikut ini  adalah, kecuali
- a. minimize
 - b. maximixe
 - c. restore down
 - d. close
31. Hal-hal yang dapat dilakukan pada saat kita menggunakan photosop, kecuali
- a. memberikan efek gambar
 - b. memperbaiki iritasi mata merah pada foto
 - c. memasukkan atau mengimport suara
 - d. mengandakan gambar
32. Gambar berikut  dinamakan
- a. Tool box

- b. Option bar
- c. Menu bar
- d. Palette well

33. Yang dimaksud dengan toolbox  adalah
- a. alat atau tool untuk memilih objek
 - b. alat atau tool untuk membuat dan mengedit video
 - c. alat atau tool untuk membuat, mengedit dan memanipulasi objek
 - d. alat atau tool untuk menghapus objek
34. Untuk membuat menyimpan gambar dengan nama lain (save as), dapat juga dengan menggunakan shortcut keyboard
- a. ctrl + s
 - b. shift + s
 - c. shift + alt + s
 - d. shift + ctrl + s
35. Untuk memindahkan objek digunakan tools yang ditunjukkan huruf
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
36. Memotong gambar baik secara vertikal dan horizontal digunakan tool yang ditunjukkan oleh huruf
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
37. Menyeleksi gambar dengan bentuk kotak menggunakan pada toolbox.
- a. Single Row Marquee Tool
 - b. Single column Marquee Tool
 - c. Elliptical Marquee Tool
 - d. Rectangular Marquee Tool
38. Feather pada pilihan menu select digunakan untuk memberikan efek
- a. mengaburkan bagian pingiran pada objek
 - b. menajamkan bagian pingiran pada objek
 - c. mengaburkan bagian tengah pada objek
 - d. menajamkan bagian tengah objek
39. Pada gambar merpati diatas warna yang ditunjuk oleh tanda panah diseleksi menggunakan magic wand tool. Warna hanya sebagian yang terseleksi dikarenakan pada option bar belum disetting, yang perlu dilakukan untuk menyeleksi seluruh warna adalah

- a. Cek list pada contiguous, atur tolerance 32 % kemudian gunakan magic wand tool untuk menyeleksi kembali
 - b. Cek list pada contiguous, atur tolerance 100 % kemudian gunakan magic wand tool untuk menyeleksi kembali
 - c. Uncek list pada contiguous, atur tolerance 32 % kemudian gunakan magic wand tool untuk menyeleksi kembali
 - d. Uncek list pada contiguous, atur tolerance 100 % kemudian gunakan magic wand tool untuk menyeleksi kembali
40. Polygonal Lasso Tool digunakan Untuk menyeleksi gambar
- a. secara bebas
 - b. memiliki banyak sudut dan garis lurus
 - c. memiliki banyak warna
 - d. memiliki banyak distorsi
41. Menyeleksi gambar secara otomatis dengan membuat seleksi pada warna kontras digunakan ...
- a. Magic Wand Tool
 - b. Magnetic Lasso Tool
 - c. Polygonal Lasso Tool
 - d. Lasso Tool
42. Untuk menyeleksi objek luar dari bagian yang telah terseleksi digunakan menu inverse atau dapat juga dengan bantuan tombol pada keyboard.
- a. Ctrl + i
 - b. Shift + Ctrl + i
 - c. Alt + i
 - d. Alt + Ctrl + i
43. Gambar yang menunjukkan Lasso Tool adalah
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
44. Gambar yang menunjukkan Magic Wand Tool adalah
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
45. Gambar yang menunjukkan Polygonal Lasso Tool adalah
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 

46. Memindahkan gambar merpati kedalam awan dilakukan dengan cara
- copy terlebih dahulu gambar awan, drag ke dalam gambar merpati
 - copy terlebih dahulu gambar merpati, drag ke dalam gambar awan
 - seleksi terlebih dahulu gambar awan, drag ke dalam gambar merpati
 - seleksi terlebih dahulu gambar merpati, drag ke dalam gambar awan
47. Memberikan warna gradien dari warna gelap menuju terang digunakan
- Linear Gradien
 - Radial Gradien
 - Reflected Gradien
 - Diamond Gradien
48. Untuk memperbaiki iritasi merah mata akibat pantulan sinar pada mata, dengan menggunakan
- Red Eye Tool
 - Green Eye Tool
 - Eye Red Tool
 - Eye Green Tool
49. Menghapus bagian warna yang sejenis atau sama dengan adalah
- menggunakan Background Erase Tool
 - menggunakan Magic Erase Tool
 - menggunakan Erase Tool
 - menggunakan Magic Wand Tool
50. Perbedaan yang mendasar antara Magic Erase Tool dengan Background Erase Tool adalah
- Magic Erase Tool menyeleksi secara otomatis, Background Erase Tool menyeleksi secara manual
 - Magic Erase Tool menyeleksi secara manual dan otomatis, Background Erase Tool menyeleksi secara manual
 - Magic Erase Tool menyeleksi secara manual, Background Erase Tool menyeleksi secara otomatis
 - Tidak ada perbedaan diantara kedua tool tersebut
51. Tool untuk mengganti warna gambar dengan warna lainnya adalah
- Color Edit tool
 - Color magic tool
 - Color Change tool
 - Color Replacemnent tool
52. Mengaburkan jerawat atau bintik-bintik wajah dilakukan dengan memilih tool
- Blure Tool
 - Bur Tool
 - Sharpen Tool
 - Smudge Tool
53. Untuk merubah rambut wanita tampak funky, digunakan
- Sharpen Tool
 - Smurge Tool
 - Smudge Tool
 - Smugde Tool

54. Berikut ini tool-tool yang digunakan untuk mempertajam memodifikasi gambar adalah
- Sharpen Tool
 - Smudge Tool
 - Blure Tool
 - Bur Tool
55. Burn tool digunakan untuk
- Memperterang gambar
 - Mempergelap gambar
 - Memperbaiki gambar rusak
 - Memudarkan gambar
56. Perbedaan antara Dodge tool dengan Burn tool adalah
- Dodge tool mempertajam gambar, Burn tool memudarkan gambar
 - Dodge tool memudarkan gambar, Burn tool mempertajam gambar
 - Dodge tool memperterang gambar, Burn tool mempegelap gambar
 - Dodge tool mempergelap gambar, Burn tool memnerangkan gambar
57. Tool yang digunakan untuk mencerahkan (Saturate) sekaligus juga dapat memudarkan (Desaturate) gambar dinamakan
- Spogne Tool
 - Sponge Tool
 - Spone Tool
 - Spongen Tool
58. Untuk memberikan warna background berwarna sama maupun mempunyai pola digunakan
- Paint Bucket tool
 - Gradient tool
 - Color Palet tool
 - Paint Bucket tool
59. Gambar tool berikut  adalah
- Pencil Tool
 - Brush Tool
 - Text Tool
 - Paint Tool
60. Gambar tool berikut  adalah
- Pencil Tool
 - Brush Tool
 - Blur Tool
 - Paint Tool
61. Gambar tool berikut  adalah
- Smudge Tool
 - Brush Tool
 - Text Tool
 - Paint Tool

62. Gambar tool berikut  adalah
- Smudge Tool
 - Brush Tool
 - Text Tool
 - Paint Tool
63. Gambar tool berikut  adalah
- Smudge Tool
 - Brush Tool
 - Paint Bucket Tool
 - Paint Tool
64. Brightness/Contrast digunakan untuk
- Mengatur tingkat terang dan gelap pada gambar
 - Mengatur tingkat pencahayaan warna pada gambar
 - Mengatur penerangan gambar
 - Mengatur tingkat pencahayaan dan kontras warna pada gambar
65. Pilihan menu Levels dapat ditemukan pada menubar dengan memilih
- Image>Adjustment>Levels
 - Adjustment>Image>Levels
 - Image> Levels
 - Adjustment >Levels
66. Perbedaan Levels dengan Curves adalah
- Levels berupa input nilai RGB, Curves berupa grafis
 - Levels berupa garis kurva, Curves berupa grafik
 - Levels berupa garis kurva, Curves berupa input nilai RGB
 - Antara Levels dan Curves tidak ada bedanya
67. Color Balance digunakan untuk
- Mengatur warna
 - Memisahkan warna
 - Mengatur keseimbangan warna
 - Mengatur keseimbangan cahaya
68. Photo Filter digunakan untuk
- menciptakan nuansa tertentu pada gambar
 - menciptakan efek blur pada gambar
 - mengabungkan dua gambar menjadi satu
 - Mengkombinasikan gambar
69. Menggantikan warna gambar sesuai dengan pengaturan nilai pada Red, Green dan Blue digunakan
- Replace Color
 - Level
 - Curve
 - Color Balance

70. Tool yang digunakan untuk mengubah atau menyesuaikan warna gambar adalah
- Hue/Saturation
 - Level
 - Curve
 - Color Balance
71. Match Color digunakan untuk
- untuk mengabungkan gambar diantara dua warna
 - untuk mengabungkan warna diantara dua gambar
 - untuk mengabungkan gambar diantara dua gambar
 - untuk mengabungkan warna diantara dua warna
72. Untuk mencetak hasil editing gambar atau photo digunakan perintah.....
- ctrl + d
 - ctrl + v
 - ctrl + p
 - ctrl + c
73. Yang bukan merupakan fungsi dari layer pada photoshop yaitu
- untuk menambah objek gambar
 - untuk kombinasi gambar
 - untuk mengedit beberapa gambar dalam satu file dokumen photoshop
 - untuk memanipulasi video
74. Aplikasi software lain yang juga terinstall pada saat proses instalasi Photoshop CS2 adalah
- Photo Ready
 - Image Ready
 - Every Ready
 - Illustrator
75. Photoshop merupakan software aplikasi keluaran perusahaan
- Macromedia
 - Adobe
 - Corel
 - Autodesk

Firework

76. Ekstensi default saat pertama kali membuka program Firework adalah
- .jpg
 - .png
 - .gif
 - .bmp
77. Adobe Firework CS4 merupakan program firework versi
- 7
 - 8
 - 9
 - 10

78. File ekstensi untuk firework pada saat disimpan adalah dapat berupa file-file dibawah ini, kecuali.....
- jpg
 - png
 - gif
 - mpg
79. File ekstensi untuk firework pada saat disimpan berupa animasi adalah.....
- jpg
 - psd
 - gif
 - png
80. Cara menyimpan file animasi di program firework, kecuali...
- File>Preview in browser>preview in firefox
 - File>Save as type “animated gif”
 - File>export wizard>continue>animated gif>export>save
 - File>print>ok
81. Berikut ini tool yang juga ada di firework dan photoshop, kecuali..
- Rectangle tool
 - Rectangle hotspot tool
 - Marquee tool
 - Lasso tool
82. Gambar tool berikut  adalah
- Rectangle tool
 - Rectangle hotspot tool
 - Marquee tool
 - Lasso tool
83. Gambar tool berikut  adalah
- Rectangle tool
 - Rectangle hotspot tool
 - Marquee tool
 - Redraw path tool
84. Gambar tool berikut  masuk kelompok toolbox...
- Selection
 - Bitmap
 - Vector
 - Web
85. Gambar tool berikut yang termasuk kelompok toolbox vector adalah...
- 
 - 
 - 
 - 

86. Gambar tool berikut yang termasuk kelompok toolbox web kecuali..



87. Cara untuk mengubah ukuran canvas di firework adalah

- a. Modify>canvas>canvas size
- b. File>canvas>canvas size
- c. Edit>canvas>canvas size
- d. Commands>canvas>canvas size

88. Lokasi untuk mengatur waktu gerak animasi di firework adalah di

- a. Layers
- b. States
- c. Page
- d. Styles

89. Jumlah warna animasi maksimal yang dapat tersimpan di firework CS4 adalah..

- a. 64
- b. 112
- c. 128
- d. 256

90. Ukuran standard yang dipakai untuk desain web tempate di firework untuk low resolution adalah

- a. 640x200
- b. 800x600
- c. 800x400
- d. 640x400

91. Cara membuat animasi yang sederhana dan cepat di firework adalah...

- a. Modify>Animation>Animation Selection
- b. Edit>Animation>Animation Selection
- c. File>Animation>Animation Selection
- d. Commands>Animation>Animation Selection

92. Cara untuk merotasi canvas di firework adalah

- a. Modify>canvas>Rotate 180°
- b. File>canvas>Rotate 180°
- c. Edit>canvas>Rotate 180°
- d. Commands>canvas>Rotate 180°

93. Berikut ini adalah tool seleksi yang ada di firework CS4 kecuali

- a. Lasso Tool
- b. Polygonal Lasso Tool
- c. Magnetic Lasso Tool
- d. Magic Wand Tool

94. File ekstensi untuk firework pada saat disimpan berupa animasi yang dapat berasosiasi dengan flash adalah.....
- a. fla
 - b. mov
 - c. gif
 - d. swf
95. File ekstensi untuk firework pada saat disimpan berupa animasi yang dapat berasosiasi dengan photoshop adalah.....
- a. fla
 - b. psd
 - c. gif
 - d. swf
96. Berikut ini adalah tool bitmap yang ada di firework CS4 kecuali
- a. Pen Tool
 - b. Pencil Tool
 - c. Brush Tool
 - d. Magic Wand Tool
97. Untuk membuat button agar bisa link ke suatu halaman web maka tool yang di gunakan di firework adalah
- a. Rectangle hotspot tool
 - b. Polygonal Lasso Tool
 - c. Redraw path tool
 - d. Magic Wand Tool
98. Cara membuat button lewat rectangular tool adalah
- a. Modify>symbol>convert to symbol
 - b. File>symbol>convert to symbol
 - c. Edit>symbol>convert to symbol
 - d. Commands>symbol>convert to symbol
99. Agar tampilan button menjadi 3D adalah dengan mengatur pallete, yaitu di..
- a. Styles
 - b. Swatches
 - c. Path
 - d. Image
100. Pengaturan transparansi di firework menggunakan tool...
- a. Opacity
 - b. Swatches
 - c. Path
 - d. Image



SOAL TEORI ADOBE PHOTOSHOP 2

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Fungsi dari adobe photoshop adalah ...
 - a. Mengolah gambar/foto
 - b. Membuat aplikasi
 - c. Mengolah kata
 - d. Mengolah angka
 - e. Presentasi
2. Submenu blur berada pada menu ...
 - a. Image
 - b. Filter
 - c. Select
 - d. Layer
 - e. Image
3. **T**ikon disamping berfungsi untuk ...
 - a. Menghapus gambar
 - b. Memotong gambar
 - c. Membuat teks
 - d. Memotong gambar
 - e. Memberi seleksi
4. Untuk menambahkan layer pada adobe photoshop yaitu dengan lewat menu dan submenu...
 - a. Format-New-Layer
 - b. Layer-Edit-Layer
 - c. Format-Edit-Layer
 - d. Layer-New-Layer
 - e. File-New-Layer



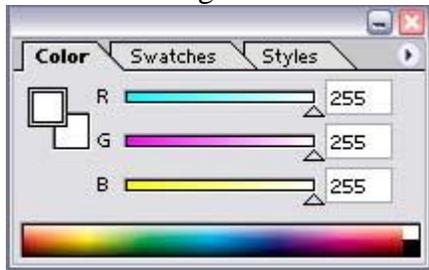
5. Pada gambar di samping untuk memberikan efek timbul maka menggunakan...
 - a. Color Overlay
 - b. Satin
 - c. Inner Glow
 - d. Inner Shadow
 - e. Bevel and emboss
6. Submenu yang ada pada menu filter antara lain...
 - a. Artistic, Blur, Render
 - b. Artistic, Blur, Print
 - c. Edit, Blur, Render
 - d. Close, Blur, Render
 - e. Noise, Blur, Print

7. Ikon di bawah ini yang berfungsi untuk memberi seleksi yaitu...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 

8. Untuk mengatur kecerahan, rona maka menu dan submenu yang dipilih adalah...

- a. Format-Adjustments-Levels
- b. Image-Adjustments-Blur
- c. Image-Adjustments-Levels
- d. Image-Adjustments-Bevels
- e. Image-Contour-Levels



9. Untuk menampilkan gambar seperti disamping yaitu melalui....

- a. File-Color
- b. Edit-Color
- c. View-Color
- d. Window-Color
- e. Help-Color

10. Icon yang efek double ring glow berupa ...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 

Soal 2

1. Salah satu program aplikasi grafis berbasis bitmap adalah....
 - a. Adope photoshop
 - b. Corel draw
 - c. Paint Brush
 - d. Adope preimer
 - e. Gif animator
2. Kumpulan icon yang berguna untuk melakukan proses desain atau editing disebut...
 - a. Menu bar
 - b. Toolbar
 - c. Toolbox
 - d. Control box
 - e. Scrool bar
3. Tombol navigasi yang berguna mengontrol halaman secara cepat adalah....
 - a. Page control
 - b. Widows box
 - c. Scrool box
 - d. Toolbox
 - e. rulers
4. File grafis berbasis bitmap memiliki ekstensi dibawah ini, kecuali....
 - a. .bmp
 - b. .jpg
 - c. .tif
 - d. .gif
 - e. .cdr
5. Fungsi Title bar dibawah ini adalah....
 - a. Memberi judul file aplikasi yang sedang aktif
 - b. Menampilkan judul File aplikasi yang sedang aktif
 - c. Membuat judul file aplikasi yang sedang aktif
 - d. Memindahkan jendela aplikasi
 - e. Menutup jendela aplikasi yang sedang aktif
6. Dibawah ini yang termasuk bagian- bagian dari control menu box ,kecuali....
 - a. Move
 - b. Restore
 - c. Size
 - d. Close
 - e. Edit
7. Pilihan yang berfungsi untuk mengubah ukuran jendela aplikasi adalah...
 - a. Move
 - b. Restore
 - c. Size
 - d. Close
 - e. Minimize
8. Memilih gambar dengan cara bebas dapat menggunakan....
 - a. Move tool
 - b. Crop tool
 - c. Lasso tool
 - d. Patch tool
 - e. Slice tool
9. Mengatur besar kecilnya tampilan ukuran gambar dalam lembar kerja /kanvas melalui sebuah salinan miniatur gambar merupakan fungsi dari....
 - a. Info pallete
 - b. Color pallete
 - c. History pallete
 - d. Actions pallete
 - e. Navigator pallete
10. Memilih gambar yang bebentuk empat persegi panjang dapat menggunakan....
 - a. Move tool
 - b. Rectangular marquee tool
 - c. Elliptical marquee tool
 - d. Crop tool
 - e. Slice tool

Soal 3

1. Submenu yang ada pada menu filter antara lain...
 - a. Artistic, Blur, Render
 - b. Artistic, Blur, Print
 - c. Edit, Blur, Render
 - d. Delete layer-Duplicate Layer
 - e. Noise, Blur, Print
2. Submenu liquify berada pada menu ...
 - a. Image
 - b. Select
 - c. Filter
 - d. Layer
 - e. Image
3.  Ikon disamping berfungsi untuk ...
 - a. Menghapus gambar
 - b. Memberi cap/stempel
 - c. Membuat teks
 - d. Memotong gambar
 - e. Memberi seleksi
4. Untuk menambahkan layer pada adobe photoshop yaitu dengan lewat menu dan submenu...
 - a. Format-New-Layer
 - b. Layer-Edit-Layer
 - c. Layer-New-Layer
 - d. Format-New-Fill Layer
 - e. File-New-Layer
5. Ikon di bawah ini yang berfungsi untuk membuat teks yaitu...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
 - e. 
6. Fungsi dari adobe photoshop adalah ...
 - a. Mengolah gambar/foto
 - b. Membuat aplikasi
 - c. Mengolah kata
 - d. Mengolah angka
 - e. Presentasi
7. Submenu blur berada pada menu ...
 - a. Image
 - b. Filter
 - c. Select
 - d. Layer
 - e. Image
8. Submenu yang ada pada menu filter antara lain...
 - a. Artistic, Blur, Render
 - b. Artistic, Blur, Print
 - c. Edit, Blur, Render
 - d. Close, Blur, Render
 - e. Noise, Blur, Print
9. Icon yang efek double ring glow berupa ...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
 - e. 
10. Untuk mengatur kecerahan, rona maka menu dan submenu yang dipilih adalah...
 - a. Format-Adjusments-Levels
 - b. Image-Adjusments-Blur
 - c. Image-Adjusments-Levels
 - d. Image-Adjusments-Bevels
 - e. Image-Contour-Levels

Soal 4

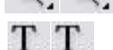
1. Berikut ini adalah hasil karya dengan menggunakan Photo Shop, kecuali :
 - a. Stiker
 - b. Poster
 - c. Laporan Keuangan
 - d. Cover Majalah
 - e. Brosur
2. File yang dihasilkan oleh Photo Shop berekstensi/ berakhiran :
 - a. .doc
 - b. .exe
 - c. .xls
 - d. .psd
 - e. .vbp
3. Pada PhotoShop arti dari Mode RGB Color adalah
 - a. RISE GO BLACK
 - b. RED GREEN BLUE
 - c. RED GREY BLUE
 - d. RED GREEN BLACK
 - e. ROW GROUND BLACK
4. Istilah dalam Photo Shop untuk memutar objek 90 derajat searah jarum jam adalah :
 - a. 90 cw
 - b. 90 ccw
 - c. 90
 - d. 90 cc
 - e. 90 °
5. Tanda Mata di samping kiri nama layer disebut:
 - a. Link/ Unlink
 - b. Visible/ Unvisible
 - c. Lock/ UnLock
 - d. Distribute
 - e. Fill
6. Apakah yang dimaksud *Layer* pada Photo Shop ?
 - a. Mengatur Resolusi
 - b. Mengatur Bidang Kerja
 - c. Modifikasi Warna
 - d. Memberi Efek Khusus
 - e. Memberi Lapisan pada Bidang Kerja
7. Untuk mengatur ukuran bidang kerja digunakan :
 - a. Image > Image Size
 - b. Image > Mode
 - c. Image > Rotate Canvas
 - d. Image > Canvas Size
 - e. Image > Edit Canvas
8. Perintah berikut ini yang digunakan untuk mensejajarkan Layer adalah :
 - a. Distribute
 - b. Link
 - c. Arrange
 - d. Align
 - e. Masking Layer
9. Effect *Black Body* digunakan untuk pembuatan teks dengan model :
 - a. Teks Bersalju
 - b Teks Membara
 - c. Teks Berkilau
 - d. Teks Mencair
 - e. Teks Kristal
10. *Tool* yang digunakan untuk menggeser bidang kerja ialah :
 - a. Pointer Tool
 - b. Move Tool
 - c. Croop Tool
 - d. Hand Tool
 - e. Marquee tool

Soal 5

1. Dibawah ini merupakan program komputer yang digunakan dalam penyuntingan dan editing gambar adalah . . .
 - a. CorelDRAW
 - b. Photoshop
 - c. Autocad
 - d. Data Base
 - e. Visual Basic
2. Menu toolbar pada program Photoshop yang digunakan untuk membuat seleksi dalam bentuk rectangular adalah
 - a. Marque Tools
 - b. Lasso Tools
 - c. Type Tool
 - d. Brush Tool
 - e. History Tool
3. Untuk membuat seleksi berbentuk elips atau lingkaran pada program photoshop dapat digunakan pilihan perintah pada toolbox.
 - a. Rectangular Marque Tool
 - b. Elliptical Marque Tool
 - c. Single Coloumn Marque Tool
 - d. Lasso Tool
 - e. Single Row Marque Tool
4. dalam program photoshop ada fasilitas untuk membuat seleksi secara bebas sesuai gerakan mouse yaitu
 - a. Polygonal Lasso Tool
 - b. Magnetic Lasso Tool
 - c. Lasso Tool
 - d. Single Coloumn Marque Tool
 - e. Single Row Marque Tool
5. Untuk membuat tulisan vertical maka pada program photoshop untuk pilihan menu toolbox disajikan pilihan yang tepat yaitu. . . .
 - a. Horizontal Type Tool
 - b. Vertical type mask Tool
 - c. Horisontal type Mask Tool
 - d. Vertical Type Tool
 - e. Magnetic Type Tool
6. Move tool merupakan perintah yang digunakan untuk
 - a. Menggeser menu folder
 - b. Menggeser menu file
 - c. Menggeser obyek
 - d. Menggeser titik
 - e. Menggeser seleksi, layar, atau guide
7. Untuk menambahkan ketajaman gambar pada program photoshop dapat kita gunakan perintah
 - a. Blur Tool
 - b. Sharpen Tool
 - c. Smudge Tool
 - d. Slice Tool
 - e. Lasso Tool
8. Perintah dibawah ini yang paling tepat untuk melaksanakan pekerjaan untuk melakukan penghapusan dengan tingkat kesamaan warna adalah
 - a. Eraser Tool
 - b. Background Eraser Tool
 - c. Magic Eraser Tool
 - d. Blur Tool
 - e. Burn Tool
9. Pada program photoshop ada beberapa program seleksi terhadap gambar seperti tersebut di bawah ini, kecuali
 - a. Eliptical Tool
 - b. Magic Want Tool
 - c. Lasso Tool
 - d. Single Row Tool
 - e. Hand Tool
10. Untuk membuat gambar yang tampil pada layar photoshop mengalami pengaburan dapat kita gunakan fasilitas menu
 - a. Smudge Tool
 - b. Slice Tool
 - c. Blur tool
 - d. Sharpen Tool
 - e. Magic Tool

Soal 6



1. gambar disamping merupakan icon
 - a. Photoshop
 - b. Drawing
 - c. Interner
 - d. Note page
 - e. Ms. Word
2. Untuk menghapus gambar kita dapat menggunakan...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
 - e. 
3. Tool yang tidak terdapat dalam photoshop adalah....
 - a. History Brush Tool
 - b. Eraser Tool
 - c. Line Tool
 - d. Brush Tool
 - e. Hand Tool
4. Photoshop dapat menerima penggunaan beberapa model warna:
 - a. RGB color model
 - b. Lab color model
 - c. CMYK color model
 - d. font color
 - e. Bitmap
5. Cara membuat lembar kerja pada photoshop adalah....
 - a. File-New
 - b. File-Open
 - c. File-Save
 - d. File-Close
 - e. File-place
6. Untuk membuat gambar bebas kita dapat menggunakan....
 - a. Pen Tool
 - b. Freeform Pen Tool
 - c. Add Anchor point Tool
 - d. Delete Anchor point Tool
 - e. Convert Point Tool
7. Submenu blur berada pada menu ...
 - a. Image
 - b. Filter
 - c. Select
 - d. Layer
 - e. Image
8. . Ikon disamping berfungsi untuk ...
 - a. Menghapus gambar
 - b. Memotong gambar
 - c. Membuat teks
 - d. Memotong gambar
 - e. Memberi seleksi
9. Untuk menambahkan layer pada adobe photoshop yaitu dengan lewat menu dan submenu...
 - a. Format-New-Layer
 - b. Layer-Edit-Layer
 - c. Format-Edit-Layer
 - d. Layer-New-Layer
10. File Ikon di bawah ini yang berfungsi untuk memberi seleksi yaitu...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
 - e. 



SOAL TEORI ADOBE PHOTOSHOP 3

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

1.Langkah-langkah yang benar untuk menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop 7.0 adalah ...

(Point : 2)

- a)Klik Start >> Program >> Adobe >> Photoshop 7.0
- b)Klik Start >> Setting >> Adobe Photoshop 7.0
- c)Klik Start >> Program >> Adobe Photoshop 7.0**
- d)Klik Start >> Run >> Adobe Photoshop 7.0
- e)Klik Start >> Program >> CorelDraw 11.

2.Palet yang digunakan untuk memperbesar, memindahkan, dan mengecilkan tampilan disebut ...

- a)Palet History
- b)Palet Navigator**
- c)Palet Layer
- d)Palet Swatches
- e)Palet Info

3.jumlah titik persatuan luas yang mempengaruhi ketajaman dan detail file bitmap adalah ...

- a)Intensitas
- b)Vektor
- c)Resolusi**
- d)Crop
- e)File

4.Palet Style fungsinya untuk ...

- a)Menerapkan kombinasi efek-efek yang terakhir digunakan**
- b)Mencampur dan memilih warna
- c)Menampilkan informasi nilai komposisi warna yang sedang digunakan
- d)Memilih warna yang telah tersedia
- e)Memperbesar dan mengecilkan objek

5.Kumpulan tool dengan bermacam fungsi yang digunakan untuk pengolahan object atau gambar disebut ...

- a)Palet
- b)Toolbar
- c)Toolbar Standar
- d)Toolbox**

e)Menu

6.Perintah yang digunakan untuk mengatur ukuran document adalah ...

- a)Layer Size
- b)Font Size
- c)Tranformasion Layer
- d)Canvas Size
- e)Image Size

7.Untuk membuka document yang yang pernah dibuat sebelumnya adalah ...

- a)Klik File >> Open
- b)Klik File >> Creat
- c)Klik Edit >> Open
- d)Klik View >> Open
- e)Klik Image >> Open

8.Berikut ini adalah bagian dari transformasi layer, kecuali ...

- a)Scale
- b)Rotate
- c)Size
- d)Skew
- e)Distort

9.Jenis transformasi yang digunakan untuk mengubah bentuk object adalah ...

- a)Scale
- b)Rotate
- c)Size
- d)Skew
- e)Distort

10.Perintah menu Select >> Deselect digunakan untuk ... (Point : 2)

- a)menghilangkan seleksi
- b)mengembalikan kembali seleksi
- c)membalik bentuk seleksi
- d)menyeleksi seluruh gambar
- e)menyimpan hasil seleksi

11.Tool yang digunakan untuk menyeleksi objek yang tidak teratur adalah ...

- a)Marquee Tool
- b)Lasso Tool
- c)Magic Wand Tool
- d)Eraser Tool
- e)Move Tool

13.Tool yang digunakan untuk memperbaiki foto agar tampak seperti baru adalah ...

- a) Dodge Tool
- b) Sharpen Tool
- c) Smudge Tool
- d) Blur Tool
- e) Paintbrush Tool

14. Tool yang digunakan untuk menghapus pixel pada gambar foto adalah ...

- a) Eraser Tool
- b) Born Tool
- c) Smudge Tool
- d) Dodge Tool
- e) Blur Tool

16. Yang berfungsi untuk meluruskan gambar adalah ... (Point : 2)

- a) 1800
- b) 900 CW
- c) Flip Horizontal
- d) Flip Vertikal
- e) Arbitrary

17. Yang berfungsi untuk mengeksekusi perintah-perintah tertentu secara otomatis adalah ...

- a) Droplet
- b) Workspace
- c) Hand Tool
- d) Action
- e) Layer

18. Lembaran-lembaran bertumpuk yang membangun sebuah gambar adalah ...

- a) Layer
- b) Color
- c) Switches
- d) Action
- e) History

19. Fungsi dari palet navigator adalah ... (Point : 2)

- a) membantu navigasi pada gambar yang besar
- b) memperbesar/memperkecil tampilan gambar
- c) mengukur jarak dan sudut
- d) menyimpan konfigurasi option bar
- e) mengukur letak tool pada Adobe Photoshop 7.0

20. Program aplikasi grafis berbasis bitmap dua dimensi dan tiga dimensi yang sering digunakan adalah ...

- a) CorelDraw
- b) Microsoft PowerPoint

- c)Microsoft Word
- d)Paint
- e)Adobe Photoshop

21. Untuk membuat seleksi berdasarkan tingkat kesamaan warna menggunakan ...

- a)Cropping Tool
- b)Magic Wand Tool
- c)Move Tool
- d)Marquee Tool
- e)Healing Tool

22. Lasso Tool digunakan untuk ... (Point : 2)

- a)Menggeser object pada layer yang aktif
- b)memilih sebagian gambar dan membaung sisanya yang tidak dipakai
- c)mengambil sample warna permukaan tertentu
- d)membuat seleksi bebas
- e)mengembalikan object seperti pada posisi history

23. Fungsi Status Bar dalam Adobe Photoshop adalah ... (Point : 2)

- a)informasi tentang warna pada object
- b)untuk mengubah satuan ukuran warna
- c)memberikan informasi tentang operasi yang sedang dilakukan
- d)ruang/tempat untuk membuat lembar kerja
- e)seperangkat fasilitas untuk mengedit atau memanipulasi file

24. Efek fotografi untuk mengatur pencahayaan agar lebih gelap adalah ... (Point : 2)

- a)Blur Tool
- b)Sharpen Tool
- c)Smudge Tool
- d)Dodge Tool
- e)Burn Tool

25. yang dimaksud dengan rotate adalah ... (Point : 2)

- a)mengubah besar skala
- b)pergeseran
- c)membuat gambar
- d)memutar gambar
- e)pola gambar



SOAL TEORI ADOBE PHOTOSHOP 4

Kerjakanlah soal pilihan ganda dibawah ini dengan teliti dan cermat!

- Salah satu program pengolah grafis professional standar adalah...
 - Microsoft Word
 - Microsoft Excel
 - Microsoft Power Point
 - Adobe Photoshop
 - Windows Media Player

- Langkah-langkah yang benar untuk menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop 7.0 adalah ... (Point : 2)
 - Klik Start >> Program >> Adobe >> Photoshop 7.0
 - Klik Start >> Setting >> Adobe Photoshop 7.0
 - Klik Start >> Program >> Adobe Photoshop 7.0
 - Klik Start >> Run >> Adobe Photoshop 7.0
 - Klik Start >> Program >> CorelDraw 11.

- Kumpulan tool dengan bermacam fungsi yang digunakan untuk pengolahan object atau gambar disebut ...
 - Palet
 - Toolbar
 - Toolbar Standar
 - Toolbox
 - Menu

- Perintah yang digunakan untuk mengatur ukuran document adalah ...
 - Layer Size
 - Font Size
 - Tranformasion Layer
 - Canvas Size
 - Image Size

- Untuk membuka document yang yang pernah dibuat sebelumnya adalah ...
 - Klik File >> Open
 - Klik File >> Creat
 - Klik Edit >> Open
 - Klik View >> Open
 - Klik Image >> Open

6. Perintah menu Select >> Deselect digunakan untuk ... (Point : 2)

- a. menghilangkan seleksi
- b. mengembalikan kembali seleksi
- c. membalik bentuk seleksi
- d. menyeleksi seluruh gambar
- e. menyimpan hasil seleksi

7. Tool yang digunakan untuk menyeleksi objek yang tidak teratur adalah ...

- a. Marquee Tool
- b. Lasso Tool
- c. Magic Wand Tool
- d. Eraser Tool
- e. Move Tool

8. Tool yang digunakan untuk memperbaiki foto agar tampak seperti baru adalah ...

- a. Dodge Tool
- b. Sharpen Tool
- c. Smudge Tool
- d. Blur Tool
- e. Paintbrush Tool

9. Tool yang digunakan untuk menghapus pixel pada gambar foto adalah ...

- a. Eraser Tool
- b. Born Tool
- c. Smudge Tool
- d. Dodge Tool
- e. Blur Tool

10. Yang berfungsi untuk meluruskan gambar adalah ... (Point : 2)

- a. 1800
- b. 900 CW
- c. Flip Horizontal
- d. Flip Vertikal
- e. Arbitrary

11. Yang berfungsi untuk mengeksekusi perintah-perintah tertentu secara otomatis adalah ...

- a. Droplet
- b. Workspace
- c. Hand Tool
- d. Action
- e. Layer

12. Di bawah ini menu yang tidak terdapat di pulldown menu Image pada Adobe Photoshop adalah...

- a. Adjustment
- b. Transform
- c. Duplicate

- d. Mode
- e. Image Size

13. Sistem warna Adobe Photoshop yang hanya mampu mempresentasikan maksimal 256 variasi warna dengan informasi 8 bit atau kurang adalah....

- a. Grayscale
- b. CMYK
- c. RGB
- d. Lab color
- e. Indexed color

14. Tipe file gambar yang memungkinkan gradasi yang sangat rumit adalah....

- a. .flv
- b. .mp3
- c. .jpg
- d. .doc
- e. .bmp

15. Tempat untuk mengerjakan semua gambar pada Adobe Photoshop adalah....

- a. Ruler
- b. Guide
- c. Canvas Window
- d. Toolbox
- e. Shortcut

16. Menu Adjustment terdapat dalam menu pulldown....

- a. Filter
- b. View
- c. Image
- d. Format
- e. Edit

17. Palette yang digunakan untuk mengatur besar kecilnya tampilan ukuran gambar dalam lembar kerja (kanvas) adalah....

- a. Info Palette
- b. Navigator Palette
- c. Layer Palette
- d. Path Palette
- e. Channel Palette

18. Yang bukan termasuk Palette pada Photoshop adalah....

- a. Action
- b. Tool Preset
- c. Character
- d. Navigator
- e. Type

19. Fasilitas pada toolbox untuk duplikasi image/ bagian image....

- a. Marquee Tool
- b. Crop Tool
- c. Clone Stamp
- d. Layer
- e. Polygonal Lasso Tool

20. Untuk membuat seleksi berdasarkan tingkat kesamaan warna menggunakan ...

- a. Cropping Tool
- b. Magic Wand Tool
- c. Move Tool
- d. Marquee Tool
- e. Healing Tool