

**LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**



Nama :
Abid Abdurrohman Vawas
13520241014

Dosen Pembimbing Lapangan :
Nurkhamid, Ph.D.

**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017

PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

Kami yang bertandatangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini

Nama : Abid Abdurrohman Vawas
NIM : 13520241014
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari dari tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini. Laporan ini telah disetujui dan disahkan.

Yogyakarta, 15 September 2016

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Lapangan PPL

Guru Pembimbing,


Nurkhamid, Ph.D


Yuli Normalita Fitriana, S.T

NIP. 19680707 199702 1 001

NBM. 1156310

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dra. Eny Murwaningsih.

NIP. 19671005 200701 2 014



NBM. 896 615

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli s/d 15 September 2016 dan akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan PPL ini.

Pelaksanaan PPL ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena, itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Rochmat Wahab, M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) atas kerjasamanya selama pelaksanaan PPL.
3. Nurkhamid, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing PPL Pamong dan Dosen Pembimbing PPL Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang telah memberikan arahan selama proses PPL di sekolah.
4. Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd., selaku Kepala SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PPL.
5. Dra. Eny Murwaningsih, selaku Koordinator PPL dari SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah banyak memberikan kami informasi, bimbingan, pengarahan dan motivasi.
6. Purnawan,S.Kom., selaku guru pembimbing di sekolah.
7. Seluruh guru dan karyawan SMK Muhammadiyah Wonosari atas kerja samanya.
8. Seluruh siswa-siswi SMK Muhammadiyah Wonosari.
9. Teman – teman PPL UNY yang telah mau bekerja sama dan saling membantu dalam pelaksanaan PPL.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a serta motivasi.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa laporan PPL ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran agar laporan ini menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 September 2016

Penyusun

Abid Abdurrohman Vawas

13520241014

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB I.....	6
PENDAHULUAN	6
A. Analisis Situasi.....	7
B. Perumusan Program Kegiatan PPL.....	11
BAB II	15
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	15
A. Persiapan Kegiatan PPL.....	15
B. Pelaksanaan Kegiatan PPL.....	16
C. Analisis Hasil dan Refleksi	18
BAB III.....	21
PENUTUP.....	21
A. Kesimpulan	21
B. Saran	22
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25

**PELAKSANAAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

ABSTRAK

oleh:

Abid Abdurrohman Vawas

NIM. 13520241014

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi kependidikan. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah atau lembaga, untuk melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan.

Kegiatan PPL dilaksanakan pada tanggal 15 Juli – 15 September 2016 bertempat di Smk Muhammadiyah Wonosari yang beralamatkan di Panasan, Triharjo, Sleman, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai dari observasi hingga pelaksanaan PPL yang terbagi menjadi beberapa tahap yaitu persiapan mengajar, pelaksanaan mengajar dan evaluasi hasil mengajar. Smk Muhammadiyah Wonosari memiliki fasilitas yang cukup baik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan kondisi yang telah dilaksanakan, program pelaksanaan PPL dilakukan mahasiswa praktikkan di sekolah meliputi kegiatan managemen, administrasi, dan pelaksanaan pendidikan yang di dalamnya berkaitan dengan pembuatan instrumen-instrumen pengajaran.

Pelaksanaan PPL di Smk Muhammadiyah Wonosari berjalan dengan lancar. Selain itu PPL sangat bermanfaat dalam memberikan bekal pengalaman bagi mahasiswa praktikan sekaligus sebagai latihan sebelum nantinya terjun ke masyarakat dan melakukan tugasnya secara nyata.

Kata Kunci : *Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), mahasiswa, smk muhammadiyah wonosari*

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) yang menghasilkan calon tenaga kerja yang berperan dalam pendidikan, yaitu menjadi tenaga pendidik atau guru. Pendidik yang profesional harus mempunyai empat kompetensi yakni kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi kepribadian. Lulusan kependidikan dari UNY diharapkan dapat menguasai dan memiliki empat kompetensi tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan UNY dalam mewujudkan tenaga pendidik yang berkompeten dengan memasukkan program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa UNY.

Pelaksanaan program PPL mengacu pada Undang-undang Guru dan Dosen nomor 14 Tahun 2005 khususnya yang berkenaan dengan empat Kompetensi Guru. Selain itu, program ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya pada Bab V Pasal 26 Ayat 4 yang berbunyi “Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni, yang bermanfaat bagi kemanusiaan”. Dipertegas pula pada Bab VI Ayat 1 yang berbunyi “Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.

Dengan diselenggarakannya PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari, diharapkan dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa praktikan tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, memperoleh pengalaman tentang cara berpikir dan bekerja secara disiplin, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah. Selain itu, diharapkan pula agar memperolah pengalaman dan keterampilan untuk

melaksanakan pembelajaran dan kegiatan manajerial di sekolah, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berperan sebagai *motivator*, *dynamisator*, dan membantu pemikiran sebagai *problem solver*.

A. Analisis Situasi

Dalam rangka memperlancar kegiatan PPL, maka setiap mahasiswa harus mengetahui situasi dan kondisi baik siswa maupun lembaga yang akan digunakan sebagai tempat praktik mengajar. Oleh karena itu, dilakukan observasi meliputi observasi lembaga dan sekolah serta observasi kelas. Observasi lembaga dan sekolah dilakukan untuk mengetahui bagaimana keadaan fisik dan potensi pihak SMK Muhammadiyah Wonosari serta komponen-komponen di dalamnya yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah tersebut. Observasi kelas dilakukan untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang sudah dilakukan di SMK Muhammadiyah Wonosari.

1. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Unggul Dalam Mutu, Berakhlaqulkarimah, Terampil, Mandiri dan Berprestasi

b. Misi

- 1) Memberikan pelayanan prima terhadap pengelolaan manajemen pendidikan di sekolah
- 2) Mewujudkan manusia muslim yang terampil, berilmu, dan berakhlaq mulia
- 3) Membekali keterampilan dan mendorong siswa senantiasa tanggap, aktif, kreatif, dan inovatif terhadap perkembangan IPTEK
- 4) Mengembangkan sumber dayaa secara optimal melalui pendidikan berbasis budaya dalam rangka mempersiapkan siswa di era global
- 5) Menumbuhkan semangat berprestasi pada semua warga sekolah

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah Wonosari terletak di Jalan Alun-alun Barat No. 11 Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta. Kondisi Fisik sekolah sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari sarana penunjang kegiatan pembelajaran, seperti bangunan

permanen terdiri dari dua unit yaitu kampus 1 dan kampus 2, halaman parkir yang cukup luas, serta berbagai fasilitas kelas lainnya.

SMK Muhammadiyah Wonosari terdiri dari 28 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang Bimbingan dan Konseling, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang tata usaha, 4 ruang lab komputer, 1 ruang IPM (ikatan pemuda muhammadiyah), 1 ruang UKS, 1 gudang dan dapur, 1 mushola, ± 7 kamar mandi (guru dan siswa), 4 kantin kejujuran, 1 koperasi, dan 2 tempat parkir. Selain itu, tersedia juga lapangan upacara yang terletak di halaman Masjid Al Ikhlas, selain itu kegiatan pembelajaran olahraga, seperti volley, sepakbola, senam, dan lain-lain dilakukan di Lapangan Alun-alun Wonosari.

Berikut fasilitas atau sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Muhammadiyah Wonosari adalah:

a. Ruang Kelas

Ruang kelas yang tersedia adalah sebanyak kelas yang ada yaitu terdiri dari kelas X Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; X Perbankan Syariah; X Multimedia 1 dan 2; X Animasi; X Tata Boga; X Farmasi; XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; XI Perbankan Syariah; XI Multimedia 1 dan 2; XI Animasi; XI Tata Boga; XII Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; XII Perbankan Syariah; XII Multimedia 1 dan 2; XII Animasi; dan XII Tata Boga.

b. Perpustakaan

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki satu ruang perpustakaan yang berada di Kampus 2 lantai 2. Kondisi ruang perpustakaan cukup memadai untuk membaca buku dan berkegiatan belajar mengajar. Buku-buku yang ada cukup lengkap untuk jurusan keahlian, kondisi buku terawat cukup baik, luas yang tersedia cukup luas. Fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan sudah cukup memadai bagi siswa.

c. Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer yang tersedia di SMK Muhammadiyah Wonosari terdapat 4 ruangan, letaknya yaitu 2 di kampus 1 lantai 1 dan 2 ruangan lainnya di kampus 1 lantai 2. Selain itu tersedia juga fasilitas WIFI atau jaringan internet.

Semua siswa bisa berselancar di dunia maya melalui komputer yang sudah tersedia. Ruangan laboratorium komputer juga dilengkapi dengan AC dan LCD sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

d. **Mushola dan Masjid**

Tempat Ibadah Muslim di SMK Muhammadiyah Wonosari ada dua, yaitu Musolah milik SMK dan Masjid Al Ikhlas yang berada dekat lingkungan sekolah yang merupakan masjid umum. Untuk sholat dhuhur biasanya siswa selalu menuju Masjid Al Ikhlas.

e. **Unit Kesehatan Siswa**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki satu ruang UKS yang cukup memadai. Ruang UKS dilengkapi 2 buah kasur, 1 lemari obat, dan obat-obatan umum. Selain itu, ruang UKS ini juga didukung dengan buku-buku atau brosur informasi tentang kesehatan yang ditata rapi di almari.

f. **BK (Bimbingan Konseling)**

Ruang BK di SMK Muhammadiyah Wonosari terletak di kampus 1 lantai 2. Ruang BK terdapat 3 lemari kearsipan, 1 set tempat duduk untuk ruang tamu, dan terdapat 4 bangku milik guru BK. BK sendiri sebagai fasilitator untuk mediasi bagi seluruh masyarakat SMK Muhammadiyah Wonosari yang mendapat masalah fisik atau non fisik.

g. **Koperasi Sekolah**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki fasilitas koperasi sekolah, yang menjual segala jenis ATK (alat tulis kantor), mulai dari pensil, pulpen, penghapus, dan lain-lain sebagai penunjang kegiatan belajar siswa, selain itu koperasi sekolah menyediakan fasilitas fotokopi. Hal tersebut dibuat agar siswa atau guru tidak keluar dari lingkungan sekolah untuk mendapatkan alat tulis. Koperasi sekolah dijaga oleh 1 orang pegawai sekolah.

h. **Ruang IPM**

IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah) merupakan organisasi tertinggi siswa dalam tingkat keorganisasian di setiap sekolah basis Muhammadiyah. Susunan kepengurusan IPM ini terdiri dari siswa kelas X dan XI. IPM SMK Muhammadiyah

Wonosari memiliki ruang tersendiri sebagai secretariat, ruangannya tidak begitu luas karena terletak di belakang sekolah, sehingga pertemuan besar IPM sering dialihkan ke ruang kelas.

i. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah Wonosari adalah kegiatan tambahan agar siswa dapat mengembangkan ilmu yang lebih baik dan mengembangkan bakat, minat, dan potensi diri agar kreatif dan berkualitas. Pembinaan ekstrakurikuler ini pun selalu dipandu oleh masing-masing pembimbing dari setiap ekstrakurikulernya. Berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah Wonosari ditawarkan kepada siswa. Diantaranya yaitu:

- Ekstrakurikuler wajib, antara lain: HW (Pramuka) dan Tapak Suci.
- Ekstrakurikuler olahraga dan paduan suara.
- Ekstrakurikuler keagamaan yaitu Qiro'ah.

Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sesuai dengan bidang yang diminati. Sehingga siswa SMK ini tidak hanya terampil dan siap kerja dengan paket keahlian masing-masing, namun juga memiliki skill tambahan.

3. Kondisi Non-fisik Sekolah

a. Potensi Siswa

SMK Muhammadiyah Wonosari mengembangkan berbagai potensi baik dari potensi akademik maupun non-akademik. Potensi-potensi ini dikembangkan sekolah melalui berbagai kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pengembangan potensi non-akademik ini juga dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yaitu dengan penambahan pada kegiatan kecintaan siswa pada lingkungan sekolah, dan penambahan berbagai keterampilan diluar kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan potensi siswa ini dimaksudkan dengan tujuan siswa mempunyai potensi yang lebih besar lagi dan mampu mengembangkannya dengan cara yang baik dan positif.

b. Potensi Guru

Guru di SMK Muhammadiyah Wonosari mencapai 59 orang. Jumlah tersebut sudah termasuk kepala sekolah, kaprodi, dan guru tambahan. Masing-masing guru telah mempunyai kinerja yang disesuaikan dengan mempersiapkan dan menerapkan kurikulum 2013 pada proses pengajarannya (khusus kelas 10).

c. Potensi Karyawan

Selain tenaga pengajar, terdapat karyawan sekolah yang memiliki wewenang dalam kinerja Administrasi, karyawan TU yang berjumlah 13 karyawan dengan potensi masing-masing kinerja.

d. Siswa

Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah Wonosari berjumlah 857 siswa yang terbagi dalam 6 program studi yaitu: Akuntansi, Perbankan Syariah, Multimedia, Animasi, Tata Boga, dan Farmasi. Setiap siswa akan masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama pendaftar menjadi siswa baru.

B. Perumusan Program Kegiatan PPL

Mata kuliah PPL mempunyai sasaran pihak sekolah dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran. Program PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab dan kemampuan dalam mengajar.

Pelaksanaan PPL melibatkan unsur-unsur Dosen Pembimbing PPL (Pamong), Dosen Pembimbing PPL (Prodi), Guru Pembimbing, Koordinator PPL Sekolah, Kepala Sekolah, serta Tim PPL Universitas Negeri Yogyakarta. Program PPL dilakukan secara individu sesuai dengan prodi masing-masing untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program-program yang dikembangkan dalam kegiatan PPL difokuskan pada komunitas sekolah. Komunitas sekolah mencakup civitas internal sekolah (Kepala Sekolah, Guru, karyawan, dan siswa) serta masyarakat lingkungan sekolah.

Perumusan program yang disusun dalam kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap awal. Pemilihan program kerja difokuskan ke praktik mengajar.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk memberikan pengalaman dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang professional. Ada beberapa hal yang perlu untuk diaplikasikan dalam bentuk kegiatan, sehingga dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa dan sekolah. Kegiatan PPL dimulai sejak tanggal 18 Juli 2016 s/d 15 September 2016 yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari. Secara garis besar, tahap-tahap kegiatan PPL adalah sebagai berikut :

a. Tahap Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilaksanakan tanggal 23 Februari 2016 s/d 15 Juli 2016.

Pada tahap ini mahasiswa melakukan pengamatan hal-hal yang berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat memberikan informasi tidak hanya mengenai kegiatan proses belajar mengajar tetapi juga mengenai sarana dan prasarana yang tersedia dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran di tempat praktikan melaksanakan PPL.

Kegiatan ini meliputi pengamatan langsung dan wawancara dengan Guru pembimbing dan siswa. Hal ini mencakup antara lain :

1) Observasi Lingkungan Sekolah

Dalam pelaksanaan observasi, praktikan mengamati beberapa aspek yaitu :

- Kondisi fisik sekolah
- Potensi siwa, Guru dan karyawan
- Fasilitas KBM, media, perpustakaan dan laboratorium
- Ekstrakurikuler dan organisasi siswa
- Bimbingan konseling
- UKS
- Administrasi
- Koperasi, tempat ibadah dan kesehatan lingkungan.

2) Observasi Perangkat Pembelajaran

Praktikan mengamati bahan ajar serta kelengkapan administrasi yang dipersiapkan Guru pembimbing sebelum KBM berlangsung agar praktikan lebih mengenal perangkat pembelajaran.

3) Observasi Proses Pembelajaran

Tahap ini meliputi kegiatan observasi proses kegiatan belajar mengajar langsung di kelas. Hal-hal yang diamati dalam proses belajar mengajar adalah: membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, teknik bertanya, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara penilaian dan menutup pelajaran.

4) Observasi Perilaku Siswa

Praktikan mengamati perilaku siswa ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

b. Tahap Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro adalah sebuah kegiatan pembelajaran di mana waktu dan jumlah siswa hanya terbatas. Dalam kegiatan ini ada keterlibatan yang intens antara mahasiswa dan Dosen pembimbing karena ketika mahasiswa mengajar dapat dilakukan konsultasi secara langsung dengan Dosen pembimbing. Hal ini dilakukan supaya mahasiswa memiliki gambaran kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara langsung di sekolah. Dalam pengajaran mikro, selain melatih dalam melaksanakan pembelajaran mahasiswa juga dituntut untuk membuat RPP dan bahan ajar.

c. Tahap Pembekalan

Pembekalan diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta melalui kebijakan tiap jurusan. Pada tahap ini mahasiswa diberikan materi mengenai keprofesionalisme guru, motivasi dan hal-hal lain yang terkait dengan kegiatan PPL yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa.

d. Tahap Penerjunan

Tahap ini merupakan awal dari kegiatan PPL. Setelah tahap ini, mahasiswa melaksanakan kegiatannya. Tahap penerjunan atau penyerahan disamakan dengan tahap observasi karena itu kebijakan yang ditetapkan oleh LPPMP UNY.

e. Tahap Praktek Mengajar

Praktek mengajar dimulai tanggal 18 Juli 2016 sebagai awal tahun ajaran baru. Namun pada minggu-minggu awal belum dilaksanakan praktik mengajar karena adanya Masa Orientasi Siswa yang berlangsung selama 6 hari.

f. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan pada rentang waktu pelaksanaan PPL. Evaluasi ini dilakukan oleh Guru pembimbing dengan memberikan saran dan tambahan kepada siswa secara langsung tentang pembelajaran di kelas.

g. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap penyusunan laporan merupakan tahap akhir PPL sebelum penarikan dari sekolah. Tahap ini sebenarnya dilakukan selama PPL berlangsung, hanya saja difokuskan di minggu terakhir pelaksanaan PPL.

h. Tahap Penarikan

Penarikan PPL dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL pada tanggal 15 September 2016 sesuai dengan kesepakatan antara DPL PPL, mahasiswa PPL, dan pihak sekolah berdasarkan waktu yang telah ditetapkan oleh pihak LPPMP. Kegiatan ini pertanda berakhirnya PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari tahun 2016.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan Kegiatan PPL

Pelaksanaan kegiatan PPL diperlukan beberapa perencanaan yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan yang mana terangkum dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

1. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Konsultasi dengan Guru Pembimbing bertujuan untuk mengetahui materi yang akan disampaikan mahasiswa dalam melaksanakan praktik mengajarnya sehingga sesuai dengan kompetensi keahlian yang diajarkan.

2. Persiapan Materi Pembelajaran

Dalam mempersiapkan materi pembelajaran, mahasiswa praktikan menggunakan berbagai sumber, baik dari modul, buku ataupun dari internet sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan detail.

3. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa praktikan meliputi perhitungan jumlah jam efektif, agenda mengajar, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penghitungan jumlah pertemuan untuk tiap tujuan pembelajaran berpedoman pada jumlah jam efektif dan program semester yang telah disusun.

4. Konsultasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang disusun kemudian dikonsultasikan kepada guru pembimbing. Mahasiswa praktikan menjalani beberapa kali revisi terkait format dari perangkat pembelajaran.

5. Persiapan Model, Metode dan Media Pembelajaran

Penyusunan perencanaan pembelajaran sangat diperlukan persiapan model, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan. Mahasiswa praktikan menggunakan model pembelajaran diskusi, ceramah, tanya jawab,

pemberian tugas, demonstrasi, pemberian *reward*, permainan serta beberapa metode lainnya yang pernah diterapkan ketika kuliah mikro.

6. Pendekatan Pembelajaran (*Learning Approach*)

Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ini menekankan pada kegiatan siswa dalam kelas di mana suasana diciptakan dengan 5M (Mengamati, Menanyai, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).

B. Pelaksanaan Kegiatan PPL

1. Pelaksanaan Praktek Mengajar di Kelas

Kegiatan PPL yang berlangsung merupakan kegiatan individu yang sesuai dengan jurusan masing-masing program studi. Praktek mengajar dimulai pada tanggal 18 Juli 2016 dan berakhir pada tanggal 15 September 2016. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMK Muhammadiyah Wonosari dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 13.25 WIB. Setiap satu jam pelajaran memiliki waktu atau durasi selama 45 menit

Dalam praktek ini praktikan mendapat tugas untuk mengajar di tiga kelas yaitu kelas X MM 1 dan X MM 2 pada mata pelajaran Desain Grafis pada hari Rabu, Kamis dan Jumat

Untuk melaksanakan praktek mengajar, mahasiswa PPL dibimbing oleh Guru mata kompetensi yang bersangkutan yaitu Bapak Yuli Fitriana Normalita. Dalam praktek ini mahasiswa dipercaya untuk mengelola kelas dengan kemampuan mengajar yang diperoleh dari perkuliahan terutama *micro teaching*, sedangkan Guru pembimbing memberikan penilaian dan masukan dari dalam kelas selama beberapa menit. Selain itu juga memberikan bimbingan di luar kelas lewat konsultasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan praktek.

Untuk dapat melaksanakan praktek mengajar dengan baik, praktikan melakukan berbagai persiapan, antara lain :

- a. Persiapan fisik, materi dan mental

- b. Analisis Kurikulum 2013 untuk melihat sub kompetensi yang akan disampaikan
 - c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk mempermudah pemberian materi di kelas.
2. Metode Penyampaian Materi

Penyampaian materi yang dilakukan dengan berbagai metode, antara lain:

- a. Metode Ceramah, digunakan untuk menerangkan materi dan memberikan materi tambahan yang tidak ada dalam buku
- b. Metode Tanya Jawab, digunakan apabila materi yang disampaikan belum jelas dan ketika ingin mengetahui seberapa jauh siswa bisa menerima materi yang disampaikan
- c. Metode Diskusi, digunakan untuk membahas suatu permasalahan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta suatu kerjasama dan kekompakan
- d. Metode Pemberian Tugas, digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah untuk siswa agar siswa belajar menganalisis sendiri soal-soal latihan yang diberikan dan pemberian tugas membuat resume dan akan menambah nilai yang nantinya akan digunakan untuk mempertimbangkan nilai akhir.
- e. Studi Kasus, digunakan untuk membuat siswa terbiasa memecahkan atau mencari solusi dari permasalahan yang ada.

3. Media Pembelajaran

Media yang tersedia berupa LCD, *white board*, spidol, penghapus dan fasilitas lain yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar, seperti presensi dan buku agenda kelas.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh praktikan yaitu dengan pemberian tugas baik lisan maupun tertulis setelah proses pemberian materi pelajaran.

5. Umpan Balik dari Guru Pembimbing

Umpan balik dari Guru pembimbing sangat diperlukan oleh praktikan dalam praktek mengajar, karena dalam pelaksanaan praktek mengajar tentunya masih

banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan. Praktikan dalam hal ini perlu mendapatkan arahan dan bimbingan dari Guru pembimbing yang bersifat koreksi dan evaluasi, sehingga praktikan senantiasa meningkatkan kemampuannya agar dapat mengajar dengan baik. Umpam balik tersebut disampaikan Guru pembimbing di luar jam mengajar.

6. Program Tambahan

Program tambahan merupakan program yang dilaksanakan berdasarkan sesuai kondisi dan usulan dari pihak sekolah. Program tambahan yang telah dilaksanakan antara lain :

- Upacara 17 Agustus (Penurunan Bendera Merah Putih)
- Kajian Agama
- Pendampingan Masa Orientasi Siswa (MOS)
- Pendampingan *Shooting* TVRI
- Mengawasi Ulangan Harian
- Syawalan
- Piket Ruang BK
- Piket Tata Usaha

C. Analisis Hasil dan Refleksi

1. Manfaat PPL bagi Mahasiswa

Pelaksanaan PPL yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari ini sangatlah bermanfaat bagi mahasiswa praktikan. Pengalaman belajar dan mengajar yang sebenarnya inilah yang membuat kompetensi mahasiswa praktikan sebagai calon pendidik menjadi lebih matang. Pengetahuan dan pengalaman baru sangat banyak ditemukan dalam pelaksanaan program PPL baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal-hal yang diperoleh praktikan antara lain:

- a. Pengetahuan dan pengalaman tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menengah kejuruan baik di kelas maupun di luar kelas.

- b. Kesempatan berperan dalam memajukan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan yakni membantu menyampaikan materi pelajaran dan berbagi pengalaman belajar.
 - c. Pengalaman dan keterampilan dalam melaksanakan pekerjaan Guru seperti menjadi Guru piket.
 - d. Keterampilan membuat perangkat pembelajaran sampai dengan pemilihan metode, model dan media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.
 - e. Guru pembimbing sangat berperan penting, karena tidak henti-hentinya memberikan nasehat dan arahan agar praktikan lebih bisa meningkatkan kualitas mengajarnya.
 - f. Memahami kondisi psikologis siswa melalui kegiatan pembelajaran.
2. Hambatan Dalam Mengajar

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan tentunya akan ditemukan ketidaksesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Hal tersebut menjadikan hambatan bagi mahasiswa praktikan, antara lain :

- a. Jadwal mengajar yang beruntun sehingga perlu lebih cepat dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran.
- b. Format perangkat pembelajaran harus menyesuaikan sekolah yang bersangkutan sehingga sedikit berbeda dengan yang diperoleh di bangku perkuliahan.
- c. Terdapat siswa yang memiliki berbagai tingkah dan perilaku yang kurang sesuai dengan peraturan sekolah dan pembelajaran sehingga membuat mahasiswa praktikan harus memberikan perhatian lebih terhadap siswa tersebut.

Adapun usaha yang dilakukan mahasiswa praktikan antara lain :

- a. Konsultasi dengan Guru pembimbing terkait dengan perangkat pembelajaran dan materi pelajaran.
- b. Mencari sumber materi baik buku teks dan sumber internet.

- c. Bertanya dan belajar dengan teman-teman yang dianggap lebih paham dengan materi yang diajarkan.
- d. Koordinasi dengan teman-teman PPL sehingga mendapat gambaran dan tambahan pengetahuan tentang pembelajaran.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL merupakan salah satu kegiatan yang dapat dijadikan bekal bagi mahasiswa praktikan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik agar apabila menjadi pendidik atau guru, dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Pelaksanaan PPL dimulai pada tanggal 18 Juli 2016 s/d 15 September 2016 dengan 1 mata pelajaran Pemrograman Web dapat berjalan lancar seperti yang telah direncanakan. Berdasarkan uraian di atas, kegiatan PPL dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Secara umum program yang telah direncanakan dapat berjalan lancar sesuai dengan program kerja. Dari semua program yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik.
2. Pelaksanaan PPL memberikan pengalaman kepada praktikan mengenai pengalaman mengajar secara langsung di dalam kelas atau di luar kelas, serta dapat dijadikan sebagai pembanding dengan *micro teaching*.
3. Tugas mahasiswa praktikan dalam program PPL yakni menyusun perangkat pembelajaran, meliputi agenda mengajar, pembuatan media pembelajaran, dan RPP.
4. Kegiatan PPL memperkenalkan karakter siswa, keadaan sekolah, dan keadaan sekolah secara riil, sehingga mendapatkan pengalaman yang sebenarnya.
5. PPL merupakan program pembekalan bagi mahasiswa menuju dunia pendidikan yang sebenarnya yakni belajar menjadi calon pendidik sebagai lulusan kependidikan.
6. PPL mengenalkan mahasiswa praktikan terhadap dunia anak sekolah menengah kejuruan sehingga mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia anak sekolah ketika telah terjun di dunia pendidikan.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa PPL

- Sebelum mengajar, mahasiswa PPL sebaiknya dipersiapkan dengan benar-benar, baik fisik, mental maupun penguasaan materi.
- Mahasiswa PPL mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan sering berkonsultasi kepada Guru pembimbing sebelum mengajar maupun sesudah mengajar, agar dapat mengerti kekurangan dalam mengajar dan cara menanggulanginya.
- Perlunya meningkatkan kekompakan dan kedisiplinan mahasiswa PPL, serta lebih kreatif, aktif serta inovatif dalam setiap kegiatan.
- Hendaknya mahasiswa PPL memanfaatkan waktu dengan seefektif dan seefisien mungkin untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengajar.

2. Bagi Pihak SMK Muhammadiyah Wonosari

- Pihak sekolah diharapkan tetap mendukung semua program PPL, baik secara materi maupun immateri.
- Bimbingan dari pihak sekolah perlu diintensifkan dan komunikasi antara pihak sekolah dengan mahasiswa praktikan lebih ditingkatkan, sehingga akan memudahkan pelaksanaan PPL.
- Apabila terjadi kesalahan dari pihak mahasiswa PPL sebaiknya dibicarakan secara terbuka dan di selesaikan secara kekeluargaan.

3. Bagi Pihak Universitas Negeri Yogyakarta

- Pihak UNY agar lebih meningkatkan hubungan dengan sekolah-sekolah yang menjadi tempat PPL supaya terjalin kerjasama yang baik untuk menjalin koordinasi dan mendukung kegiatan praktik lapangan dan praktik mengajar.
- Pihak UNY diharapkan memberikan pengawasan secara langsung untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi sebagai seorang Guru, apa sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

- Pihak UNY diharapkan memberikan penjelasan pelaksanaan PPL secara rinci agar mahasiswa tidak mengalami banyak kesulitan dan tidak membuat mahasiswa bingung.
- Seharusnya pihak LPPMP lebih jelas dalam menentukan waktu PPL, tidak hanya minimal 8x mengajar namun lebih jelas harus mengajar berapa kali agar porsi mengajar seluruh mahasiswa seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Pembekalan PPL 2016. *Materi Pembekalan PPL Tahun 2016*. Yogyakarta: UNY PRESS

Tim Penyusun Panduan PPL 2016. *Panduan PPL UNY 2016*. Yogyakarta: PL PPL dan PKL UNY

LAMPIRAN

SERAPAN DANA



Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA

LAPORAN DANA PELAKUKAN PPL
TAHUN 2016

F03

Mahasiswa

No	Kegiatan	Hasil Kualitatif/Kuantitatif	Serapan Dana (dalam Rupiah)				
			Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kotamadya	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1	Print RPP KD 1	RPP selesai di print sebanyak 10 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	2.500,00			Rp 2.500,00
2	Print RPP KD 2	RPP selesai di print sebanyak 12 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	3.000,00			Rp 3.000,00
3	Revu Print RPP KD 3.1 - 3.2	RPP selesai di print sebanyak 11 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	2.750,00			Rp 2.750,00
4	Print RPP KD 3.3 - 3.4	RPP selesai di print sebanyak 10 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	2.500,00			Rp 2.500,00
5	Print RPP KD 3.5	RPP selesai di print sebanyak 7 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	1.750,00			Rp 1.750,00
6	Modul Desain Grafis	Modul selesai di print sebanyak 12 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	3.000,00			Rp 3.000,00
7	Revu Modul Desain Grafis	Modul selesai di print sebanyak 10 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	2.500,00			Rp 2.500,00
8	Jobsheet	Jobsheet selesai di print sebanyak 9 halaman dengan harga @ Rp 250,-	Rp	2.250,00			Rp 2.250,00
Jumlah			Rp	18.250,00			Rp 18.250,00

Mengetahui,



S. Salim

Dosen Pembimbing Lapangan
Nurhidayati, Ph.D.
NIP 1968071997021001

Mahasiswa
Abdullah Irawan
NIM 13120241014

MATRIK



**MATRIKS
PROGRAM KERJA MINGGUAN PPL UNY**

F01

Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA

: SMK Muhammadiyah Wonosari
: Jl Alun-alun Barat No 11
Wonosari, Gunungkidul
: Yuli Fitriana Normalita, S.T

NAMA MAHASISWA
NO. MAHASISWA
FAK/JUR/PRODI
DOSEN PEMBIMBING

: Abid Abdurrohman Vawas
: 13520241014
: FT/ P.T.Elektronika/ P.T.Informatika
: Nurkhamid, Ph.D

GURU PEMBIMBING

No.	Program/ Kegiatan PPL	Pra	Jumlah Jam Per Minggu									
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	Jumlah Jam
1	Penyerahan Mahasiswa PPL	2										2
2	Pembuatan Program PPL											
a.	Observasi	4		6								10
b.	Pembuatan Matriks PPL	3										3
3	Bimbingan DPL PPL						1					1
4	Kegiatan Mengajar Terbimbing											
a.	Persiapan											
1.	Konsultasi			4	4	4	4	4		4		24
2.	Penyusunan Materi Pembelajaran			6	8	2	6		4			26
3.	Penyusunan RPP Semester Ganjil			4	2	8	6	6	6			32
4.	Pembuatan Media Pembelajaran			4	6	4	4	4				22
b.	Mengajar Terbimbing											
1.	Praktik Pembelajaran Kefas	6	2	4	8	5	4	4	6			39
2.	Evaluasi dan Tindak Lanjut		2	2	2	2	2	2	2			12
3.	Asistensi Teman Sejawat				4		2	4	4			14
5	Kegiatan Sekolah											
a.	Upacara Bendera Hari Senin	1	1	1	1	1	1	1	1			7
b.	Piket Ruang BK	2	2	2	2	2	2	2	1	2		15
c.	Syawalan	2										2
d.	Kajian Agama											
e.	Pendampingan MOS	20				2						2
f.	Penurunan Bendera Hari Kemerdekaan RI											20
g.	Shooting Acara TVRI Yogyakarta						2					2
6	Penarikan Mahasiswa PPL											3
7	Penyusunan Laporan PPL											2
	JUMLAH	9	32	35	34	34	39	33	23	22	2	263

Wonosari, 15 September 2016

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T
NBM. 1156310

Dosen Pembimbing Lapangan

Nurkhamid, Ph.D
NIP. 19680707 199702 1 001

Mahasiswa:

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Ganjil
KD	: 3.1. Memahami unsur-unsur tata letak, garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
Materi Pokok	: Memahami Unsur - unsur desain grafis
Alokasi Waktu	: 3 x (2 x 45) , 3 pertemuan

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, 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 tahu 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 di bawah pengawasan langsung.

B. 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.

Indikator :

1. Siswa dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta.
 2. Siswa dapat mensyukuri terbentuknya semesta sebagai karya illahi.
 3. Siswa dapat keimanan 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.

Indikator :

1. Siswa dapat menunjukkan sikap ilmiah selama pembelajaran.
2. Siswa dapat apresiatif terhadap keberagaman.

3.1. Memahami pengertian Tekstur dan Ruang

Indikator :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian Tekstur dan Ruang dalam kehidupan sehari-hari diamati dan difahami dengan benar.
2. Siswa dapat membedakan Tekstur dan Ruang dengan benar.
3. Siswa dapat membuat rumusan masalah penerapan Tekstur dan Ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran mengamati dan menanya, siswa dapat :

1. Menjelaskan berbagai contoh Tekstur dan Ruang dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menjelaskan karakteristik Tekstur dan Ruang
3. Membuat rumusan masalah terkait penerapan Tekstur dan Ruang.

Setelah melalui proses pembelajaran mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa dapat :

1. Membuat contoh Tekstur dan Ruang sederhana.
2. Menyimpulkan konsep Tekstur dan Ruang untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Mempresentasikan konsep Tekstur dan Ruang.

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi	Kegiatan Inti
Pertemuan 1 (Materi 1 – terlampir) <i>Lampiran 1</i>	1. Pengertian Konsep Tata letak garis 2. Konsep Tata letak garis 3. Contoh Tata letak garis 4. Pengertian Ilustrasi 5. Contoh Ilustrasi	Pembahasan materi secara umum oleh guru, kuis tanya-jawab, diskusi kelas dan penugasan pencarian contoh Tata letak garis dan Ilustrasi
Pertemuan 2 (Materi 2 – terlampir) <i>Lampiran 2</i>	1. Pengertian tipografi dan warna 2. Prinsip – Prinsip Tipografi 3. Penggunaan tipografi dalam pembuatan desain grafis 4. Contoh Tipografi 5. Contoh Penggunaan Warna	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, menganalisa contoh Tipografi, diskusi kelas dan penugasan mencari contoh Tipografi berdasarkan Jenisnya
Pertemuan 3 (Materi 3 – terlampir) <i>Lampiran 3</i>	1. Pengenalan Tekstur dan Tata ruang 2. Penerapan Konsep Tekstur dan Tata ruang ke dalam Desain Grafis	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, diskusi kelas.

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Student Centered Learning* (SCL)
3. Metode Pembelajaran : Ceramah Atraktif, Praktik, Kuis tanya-jawab, Penugasan Individu, Diskusi kelas.

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, perkenalan awal dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<p>6. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 1 (Pengertian Konsep Tata letak garis, Konsep Tata letak garis , Contoh Tata letak garis, Pengertian dan Contoh Ilustrasi).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan kelas : Guru memberikan <i>Tanya-jawab</i> : b. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir <i>Tanya-Jawab</i> c. Memberikan contoh kasus/permasalahan kemudian memberi contoh dan menerangkan. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh Tata letak dan garis kehidupan sehari-hari <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah Tata letak ruang <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Contoh tata letak ruang . <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep Tata letak ruang <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	70 menit

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit
------------	---	---	----------

Pertemuan 2 (2x45') :

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Memberikan sumber belajar e. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan diperlakukan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan. e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit

2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengulas materi minggu lalu dengan Tanya-Jawab. b. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 2 (Pengertian tipografi dan warna, Prinsip – Prinsip Tipografi, Penggunaan tipografi dalam pembuatan desain grafis, Contoh Tipografi, Contoh Penggunaan Warna). c. Guru Menjelaskan materi dengan memberikan sesi tanya-jawab di setiap penjelasan sub-bab materi d. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir. e. Memberikan contoh-contoh Gambar tipografi dan penggunaan warna 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh tipografi dan penerapan warna dalam desain grafis <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait penerapan tipografi dan warna dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan pada setiap sesi tanya-jawab dengan guru <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan tentang Tipografi dan warna <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. - Menceritakan bagian yang masih belum dipahami bagi yang masih bingung. 	70 menit
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kegiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

Pertemuan 3 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Memberikan sumber belajar e. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan diperaktikkan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 3 (Pengenalan Tekstur dan Tata ruang, Penerapan Konsep Tekstur dan Tata ruang ke dalam Desain Grafis) b. Mengadakan tanya jawab dengan siswa c. Guru memberi umpan balik dan penguatan materi di akhir sesi tanya jawab 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam Tekstur dan tata ruang <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Tekstur dan tata ruang dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan di sesi tanya jawab tentang tekstur dan tata ruang <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merangkum materi yang telah dipelajari. <p>Mengkomunikasikan:</p>	70 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. - Menjelaskan jika ada bagian yang belum dipahami. 	
3. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Komputer / *Laptop*
2. LCD Proyektor
3. Buku teks pelajaran
4. Sutedjo, budi, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
5. Powerpoint presentation dengan :
 - a. Judul “Tata Letak, Garis dan Ilustrasi”
 - b. Judul “Tipografi dan Warna”
 - c. Judul “Tekstur dan tata ruang dalam desai grafis”
6. Lembar penilaian

H. Penilaian Belajar

1. Penilaian Sikap:

Aspek dan Indikator Penilaian Sikap :

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca basmalah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap hamdallah ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi guru b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta/mengganggu kelas d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Sama	a. Mau mengerjakan tugas dalam kelompok b. Mengerjakan tugas kelompok bersama kelompok c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Keaktifan	a. Aktif bertanya b. Aktif berdiskusi ketika waktu diskusi c. Menjawab bila diberi pertanyaan d. Menghargai pendapat teman
Toleransi	a. Menghormati perbedaan pendapat antar teman dalam diskusi b. Berkommunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Memberikan kesempatan pada teman untuk aktif dalam proses pembelajaran d. Berperilaku menyenangkan

Kejujuran	a. Tidak mencontek PR teman. b. Tidak berbuat curang saat ulangan. c. Berkata sesuai yang sebenarnya. d. Menanya atau menjawab jika ada yang kurang jelas.
Tanggung Jawab	a. Mengerjakan laporan praktik/tugas. b. Mengumpulkan tugas tepat waktu. c. Bila mendapat tugas diskusi kelompok maka tugas dikerjakan bersama. d. Membuat tugas sesuai dengan perintah tugas yang diberikan.

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh guru :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Spiritual				Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh teman sekelas :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Pedoman penilaian:

Rentang skor yang diberikan 1-4 dengan ketentuan :

- 4 jika empat indikator (a,b,c,d) terlihat (sangat baik)
- 3 jika hanya tiga indikator yang terlihat (baik)
- 2 jika hanya dua indikator yang terlihat (cukup)
- 1 jika hanya satu indikator yang terlihat (kurang baik)

Yogyakarta, 3 Agustus 2016

Mengetahui
Guru Pembimbing Lapangan,

Yuli Fitriana Normalita, S.T.
NBM. 1156310

Mahasiswa,

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Ganjil
KD	: 3.2. Memahami Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 3.3. Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rhythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
Materi Pokok	: Memahami Fungsi CMYK dan RGB dan tata letak pada desain grafis
Alokasi Waktu	: 2 x (2 x 45) , 2 pertemuan

I. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, 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 tahu 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 di bawah pengawasan langsung.

J. Kompetensi Dasar

- 1.4. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

- 1.5. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.6. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

4. Siswa dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta.
5. Siswa dapat mensyukuri terbentuknya semesta sebagai karya illahi.
6. Siswa dapat keimanan dalam kehidupan sehari-hari.

2.3. 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.

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

Indikator :

3. Siswa dapat menunjukkan sikap ilmiah selama pembelajaran.
4. Siswa dapat apresiatif terhadap keberagaman.

3.2. Memahami fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

Indikator :

4. Siswa dapat menjelaskan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dalam desain grafis dengan benar
5. Siswa dapat membuat warna dengan konsep CMYK dan RGB.
6. Siswa dapat memahami prinsip-prinsip tata letak
7. Siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip tata letak

K. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran mengamati dan menanya, siswa dapat :

4. Menjelaskan berbagai fungsi warna CMYK dan RGB dengan benar.
5. Menjelaskan karakteristik unsur warna CMYK dan RGB
6. Menjelaskan prinsip-prinsip tata letak
7. Membuat rumusan masalah prinsip-prinsip tata letak

Setelah melalui proses pembelajaran mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa dapat :

4. Membuat contoh desain dengan fungsi warna CMYK dan RGB.
5. Menyimpulkan konsep fungsi warna CMYK dan RGB

6. Mempresentasikan konsep prinsip – prinsip tata letak

L. Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi	Kegiatan Inti
Pertemuan 1 (Materi 1 – terlampir) <i>Lampiran 1</i>	7. Pengertian warna CMYK dan RGB 8. Fungsi CMYK dan RGB 9. Contoh karya desain grafis dengan warna CMYK dan RGB	Pembahasan materi secara umum oleh guru, kuis tanya-jawab, diskusi kelas dan penugasan pencarian contoh karya CMYK dan RGB (masing-masing 5)
Pertemuan 2 (Materi 2 – terlampir) <i>Lampiran 2</i>	6. Pengertian prinsip – prinsip tata letak 7. Konsep prinsip – prinsip tata letak 8. Penggunaan prinsip – prinsip tata letak dalam pembuatan desain grafis 9. Contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, menganalisa contoh prinsip-prinsip, diskusi kelas dan penugasan mencari contoh prinsip-prinsip tata letak

M. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

4. Pendekatan : Saintifik
5. Model : *Student Centered Learning* (SCL)
6. Metode Pembelajaran : Ceramah Atraktif, Praktik, Kuis tanya-jawab, Penugasan Individu, Diskusi kelas.

N. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
4. Pendahuluan	<p>e. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, perkenalan awal dan presensi).</p> <p>f. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran.</p> <p>g. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi.</p> <p>h. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari siswa.</p>	<p>f. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi).</p> <p>g. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran.</p> <p>h. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru.</p> <p>i. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan</p> <p>j. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.</p>	10 menit
5. Kegiatan Inti	<p>d. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 1 (Pengertian warna CMYK dan RGB, Fungsi CMYK dan RGB, Contoh karya desain grafis dengan warna CMYK dan RGB).</p> <p>e. Memberikan pertanyaan kelas :</p> <p>Guru memberikan <i>Tanya-jawab</i> :</p> <p>f. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir <i>Tanya-Jawab</i></p> <p>g. Memberikan contoh kasus/permasalahan kemudian memberi contoh dan menerangkan.</p>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh fungsi CMYK dan RGB <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah fungsi dan warna CMYK dan RGB <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Contoh desain grafis dengan fungsi CMYK dan RGB . <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep warna CMYK dan RGB <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	70 menit

6. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. f. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. g. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. h. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> e. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. f. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. g. Memperhatikan penjelasan materi secara global. h. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit
------------	---	---	----------

Pertemuan 2 (2x45') :

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
4. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> f. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, dan presensi). g. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. h. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. i. Memberikan sumber belajar j. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan diperlakukan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> f. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). g. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. h. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. i. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan. j. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit

5. Kegiatan Inti	<p>f. Mengulas materi minggu lalu dengan Tanya-Jawab.</p> <p>g. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 2 (Pengertian prinsip – prinsip tata letak, Konsep prinsip – prinsip tata letak, Penggunaan prinsip – prinsip tata letak dalam pembuatan desain grafis, Contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak).</p> <p>h. Guru Menjelaskan materi dengan memberikan sesi tanya-jawab di setiap penjelasan sub-bab materi</p> <p>i. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir.</p> <p>j. Memberikan contoh-contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak pada desain grafis</p>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh Prinsip-prinsip tata letak <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait penerapan prinsip-prinsip tata letak dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan pada setiap sesi tanya-jawab dengan guru <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan tentang prinsip –prinsip tata letak dan penggunaannya <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. - Menceritakan bagian yang masih belum dipahami bagi yang masih bingung. 	70 menit
6. Penutup	<p>e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa.</p> <p>f. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>g. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global.</p> <p>h. Menjelaskan materi dan kegiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup.</p>	<p>e. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>f. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.</p> <p>g. Memperhatikan penjelasan materi secara global.</p> <p>h. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup.</p>	10 menit

O. Alat/Bahan/Sumber Belajar

7. Komputer / Laptop

8. LCD Proyektor
9. Buku teks pelajaran
10. Sutedjo, budi, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
11. Powerpoint presentation dengan :
 - a. Judul “Fungsi CMYK dan RGB”
 - b. Judul “Prinsip – prinsip tata letak desain grafis”
12. Lembar penilaian

P. Penilaian Belajar

2. Penilaian Sikap:

Aspek dan Indikator Penilaian Sikap :

Aspek	Indikator
Spiritual	e. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran f. Membaca basmalah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim g. Mengucap hamdallah ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim h. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	e. Tertib mengikuti instruksi guru f. Mengerjakan tugas tepat waktu g. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta/mengganggu kelas h. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Sama	e. Mau mengerjakan tugas dalam kelompok f. Mengerjakan tugas kelompok bersama kelompok g. Bekerja terus tidak sering berhenti. h. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia

Keaktifan	e. Aktif bertanya f. Aktif berdiskusi ketika waktu diskusi g. Menjawab bila diberi pertanyaan h. Menghargai pendapat teman
Toleransi	a. Menghormati perbedaan pendapat antar teman dalam diskusi b. Berkommunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Memberikan kesempatan pada teman untuk aktif dalam proses pembelajaran d. Berperilaku menyenangkan
Kejujuran	e. Tidak mencontek PR teman. f. Tidak berbuat curang saat ulangan. g. Berkata sesuai yang sebenarnya. h. Menanya atau menjawab jika ada yang kurang jelas.
Tanggung Jawab	e. Mengerjakan laporan praktik/tugas. f. Mengumpulkan tugas tepat waktu. g. Bila mendapat tugas diskusi kelompok maka tugas dikerjakan bersama. h. Membuat tugas sesuai dengan perintah tugas yang diberikan.

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh guru :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Spiritual				Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh teman sekelas :

Pedoman penilaian:

Rentang skor yang diberikan 1-4 dengan ketentuan :

- 4 jika empat indikator (a,b,c,d) terlihat (sangat baik)
 - 3 jika hanya tiga indikator yang terlihat (baik)
 - 2 jika hanya dua indikator yang terlihat (cukup)
 - 1 jika hanya satu indikator yang terlihat (kurang baik)

Mengetahui Guru Pembimbing Lapangan,

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Yuli Fitriana Normalita, S.T.
NBM. 1156310

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Ganjil
KD	: 3.4. Memahami berbagai format gambar 3.5. Memahami proses scan gambar/ ilustrasi/teks dalam desain
Materi Pokok	: Mengatur Format Gambar dan Ilustrasi Dalam Desain Grafis
Alokasi Waktu	: 1 x (2 x 45) , 1 pertemuan

Q. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, 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 tahu 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 di bawah pengawasan langsung.

R. Kompetensi Dasar

- 1.7. Memahami nilai- nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.8. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

1.9. Mengamalkan nilai- nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

7. Siswa dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta.
8. Siswa dapat mensyukuri terbentuknya semesta sebagai karya illahi.
9. Siswa dapat keimanan dalam kehidupan sehari-hari.

2.5. 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.

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

Indikator :

5. Siswa dapat menunjukkan sikap ilmiah selama pembelajaran.
6. Siswa dapat apresiatif terhadap keberagaman.

3.3. Memahami berbagai format gambar

Indikator :

8. Siswa dapat memahami Jenis – jenis format gambar dengan baik
9. Siswa dapat membedakan Jenis – jenis format gambar

3.4. Memahami proses scan gambar/ ilustrasi/teks dalam desain

Indikator :

1. Siswa dapat Memasukkan hasil scan gambar/ilustrasi/teks ke pengolah grafis
2. Siswa dapat membedakan gambar foto dan ilustrasi
3. Siswa dapat menjelaskan konsep pengerjaan hasil scan gambar/ilustrasi/teks dalam pengolah grafis

S. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran mengamati dan menanya, siswa dapat :

8. Menjelaskan jenis jenis format gambar
9. Mengajarkan siswa memasukkan hasil scan gambar/ilustrasi/teks dalam pengolah grafis
10. Menjelaskan perbedaan gambar foto dan ilustrasi
11. Membuat rumusan masalah terkait penerapan foto dan ilustrasi dalam sebuah karya grafis.

Setelah melalui proses pembelajaran mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa dapat :

7. Membedakan jenis jenis format gambar.
8. Memasukkan hasil scan gambar/ilustrasi/teks dalam pengolah grafis.
9. Membedakan gambar foto dan ilustrasi.

T. Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi	Kegiatan Inti
Pertemuan 1 (Materi 1 – terlampir) <i>Lampiran 1</i>	10. Jenis – jenis format gambar 11. Cara memasukkan hasil gambar/ilustrasi/teks dalam pengolah grafis 12. Perbedaan gambar foto dan ilustrasi	Pembahasan materi secara umum oleh guru, kuis tanya-jawab, diskusi kelas dan penugasan mencari contoh format gambar

U. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

7. Pendekatan : Saintifik
8. Model : *Student Centered Learning (SCL)*
9. Metode Pembelajaran : Ceramah Atraktif, Praktik, Kuis tanya-jawab, Penugasan Individu, Diskusi kelas.

V. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
7. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> i. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, perkenalan awal dan presensi). j. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. k. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. l. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> k. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). l. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. m. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. n. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan o. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
8. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> h. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 1 (Jenis – jenis format gambar, Cara memasukkan hasil gambar/ilustrasi/teks dalam pengolah grafis. Perbedaan gambar foto dan ilustrasi). i. Memberikan pertanyaan kelas : <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan <i>Tanya-jawab</i> : j. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir <i>Tanya-Jawab</i> k. Memberikan contoh kasus/permasalahan kemudian memberi contoh dan menerangkan. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh format gambar - Cara memasukkan hasil scan gambar/ilustrasi/teks <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan format gambar <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan file hasil scan gambar/ilustrasi/teks <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep perbedaan foormat gambar <p>Mengkomunikasikan:</p>	70 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	
9. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> i. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. j. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. k. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. l. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> i. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. j. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. k. Memperhatikan penjelasan materi secara global. l. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

W. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- 13. Komputer / *Laptop*
- 14. LCD Proyektor
- 15. Buku teks pelajaran
- 16. Powerpoint presentation dengan :
 - a. Judul “Jenis – jenis format gambar”
 - b. Judul “car memasukkan hasil scan gambar/ilustrasi/teks”
- 17. Lembar penilaian

X. Penilaian Belajar

3. Penilaian Sikap:

Aspek dan Indikator Penilaian Sikap :

Aspek	Indikator
Spiritual	i. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran j. Membaca basmalah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim k. Mengucap hamdallah ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim l. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	i. Tertib mengikuti instruksi guru j. Mengerjakan tugas tepat waktu k. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta/mengganggu kelas l. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Sama	i. Mau mengerjakan tugas dalam kelompok j. Mengerjakan tugas kelompok bersama kelompok k. Bekerja terus tidak sering berhenti. l. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Keaktifan	i. Aktif bertanya j. Aktif berdiskusi ketika waktu diskusi k. Menjawab bila diberi pertanyaan l. Menghargai pendapat teman
Toleransi	a. Menghormati perbedaan pendapat antar teman dalam diskusi b. Berkommunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Memberikan kesempatan pada teman untuk aktif dalam proses pembelajaran d. Berperilaku menyenangkan
Kejujuran	i. Tidak mencontek PR teman. j. Tidak berbuat curang saat ulangan. k. Berkata sesuai yang sebenarnya. l. Menanya atau menjawab jika ada yang kurang jelas.

Tanggung Jawab	i. Mengerjakan laporan praktik/tugas. j. Mengumpulkan tugas tepat waktu. k. Bila mendapat tugas diskusi kelompok maka tugas dikerjakan bersama. l. Membuat tugas sesuai dengan perintah tugas yang diberikan.
----------------	--

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh guru :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Spiritual				Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh teman sekelas :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Pedoman penilaian:

Rentang skor yang diberikan 1-4 dengan ketentuan :

- 4 jika empat indikator (a,b,c,d) terlihat (sangat baik)
- 3 jika hanya tiga indikator yang terlihat (baik)
- 2 jika hanya dua indikator yang terlihat (cukup)
- 1 jika hanya satu indikator yang terlihat (kurang baik)

Mengetahui
Guru Pembimbing Lapangan,

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Yuli Fitriana Normalita, S.T.
NBM. 1156310

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014

MODUL

DESAIN GRAFIS

MULTIMEDIA



KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI
2016

KD 3.1 Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Layout / Tata Letak
A. Pengertian Layout / Tata Letak

Layout didalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemenelemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu infomasi yang seefektif mungkin.

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

B. Grid pada Layout

1. Grid System

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid system digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah kompisisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

2. The Golden Section

Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah. Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi. Proporsi agung juga dikenal dalam istilah deret bilangan fibonacci yaitu deret bilangan yang setiap bilangannya adalah hasil jumlah dari dua bilangan sebelumnya dan di mulai dari nol. Deret bilangan ini memiliki rasio 8 : 13 yaitu rasio proporsi agung.

Bilangan ini sering dipakai dalam pengukuran bangunan, arsitektur, karya seni, huruf hingga layout sebuah halaman karena proporsinya yang harmonis. 0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377...

3. The symmetrical grid

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. Layout klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang typographer dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2:3.

C. Mengorganisir Layout

Layout yang baik mudah untuk mengikuti dan memberikan fokus jelas kepada khalayak untuk membantu agar mudah menemukan cara mereka melalui publikasi, presentasi, atau halaman web. Mengatur dan menekankan informasi Anda untuk membuat pesan Anda sebagai jelas mungkin.

Memutuskan apa yang ingin pembaca untuk melihat atau membaca posisi pertama dan itu yang sesuai, kemudian memutuskan apa yang ingin pembaca untuk membaca atau melihat berikutnya. Kualitas tata letak anda menentukan seberapa cepat pembaca anda akan diarahkan melalui publikasi cepat dan bagaimana mereka akan dapat membacanya. Pedoman untuk Mengorganisir Layouts:

1. Menggunakan berbagai jenis ukuran untuk berbagai elemen.
2. Membentuk suatu hirarki dari jenis ukuran untuk utama, subheads, teks, dan lain-lain sesuai dengan format.
3. Semua format utama sama, semua teks harus diformat sama, dll.
4. Membuat elemen yang paling penting agar khalayak bisa menemukan hal yang besar pada hal-hal yang kecil.
5. Menggunakan rules (baris) untuk memisahkan informasi ke dalam grup.
6. Menggunakan berbagai jenis ketebalan font.
7. Gunakan spasi kosong untuk tujuan desain dalam publikasi.
8. Informasi posisi penting di sudut kiri atas. Di sudut kiri atas biasanya membaca terlebih dahulu. Menempatkan kotak sekitar informasi penting.
9. Berikan bullet pada item-item yang penting.

10. Gunakan warna kebalikan (jenis putih pada latar belakang gelap) untuk memisahkan atau menekankan.

Panduan umum untuk Layouts:

1. Menentukan tujuan anda publikasi, presentasi, atau situs web anda sebelum anda mulai Layout.
2. Membuat dasar pesan yang akan disampaikan dan rencana tata ruang di sekitarnya.
3. Pilih yang sesuai jenis media (halaman web, presentasi, cetak buku, newsletter, atau brosur, dll) dan ukuran.
4. Mengidentifikasi target pemirsa tersebut, kemudian menulis dan mendesain publikasi, presentasi, atau situs web agar selalu berada dalam benak khalayak.

Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika Anda menggunakan jenis font Arial untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya Anda menggunakan jenis font Nosferatu atau Mystery. Atau ketika Anda dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka Anda bias menggunakan font huruf sambung (script) sebagai title dan arial sebagai body text-nya.

Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (body text/copy) Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas. Huruf Serif Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Contoh: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, Super French dan lain lain

Times New Roman

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 1.1 Times New Roman

Garamond

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 1.2 Garamond

Bitstream Vera Serif

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun

Gambar 1.3 Bitstream Vera Sans

Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

Arial

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Gambar 1.3 Arial

Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Gambar 1.4 Avant Garde

Century Gothic

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial,

Gambar 1.5 Century Gothic

Huruf Blok

Huruf Blok memiliki ketebalan badan yang cukup mencolok. Sosoknya yang gemuk dan terkesan berat, sering digunakan sebagai headline (judul berita) atau tagline copy dalam iklan. Contoh: Haettenschweiler, Futura XBlk BT, Impact, Freshet dan lain-lain



Gambar 1.6 Huruf Blok



Gambar 1.7 Huruf blok diterapkan dalam sebuah komposisi desain

Huruf Script

Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal. Contoh: Freeport, Freehand575, English Vivace, dan lain sebagainya.



Gambar 1.8 Huruf blok diterapkan dalam sebuah komposisi desain

Freehand 575

Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.

Gambar 1.9 Freehand 575

Huruf Black Letter

Huruf ini sangat khas karakternya klasik dan memang sangat berbeda daripada yang lain, walaupun kini banyak variasi yang diciptakan. Orang awam biasa menyebut sebagai huruf jerman. Contoh: Centaurus, Antlia, Aquarus dan lain-lain



Centaurus
Antlia
Aquarius

Gambar 1.10 Berbagai huruf Black Letter

Huruf Graphics

Huruf ini cenderung mengesankan gambar, tanpa menghilangkan makna bahwa yang ditunjukkannya adalah sesungguhnya huruf yang bermakna.



3000 BAMBOO
ANGLO SAXON
bard BASEHEAD
NEON DISPLAY Nixon

Gambar 1.11 Berbagai huruf Graphics

Ilustrasi

Foto dan Ilustrasi

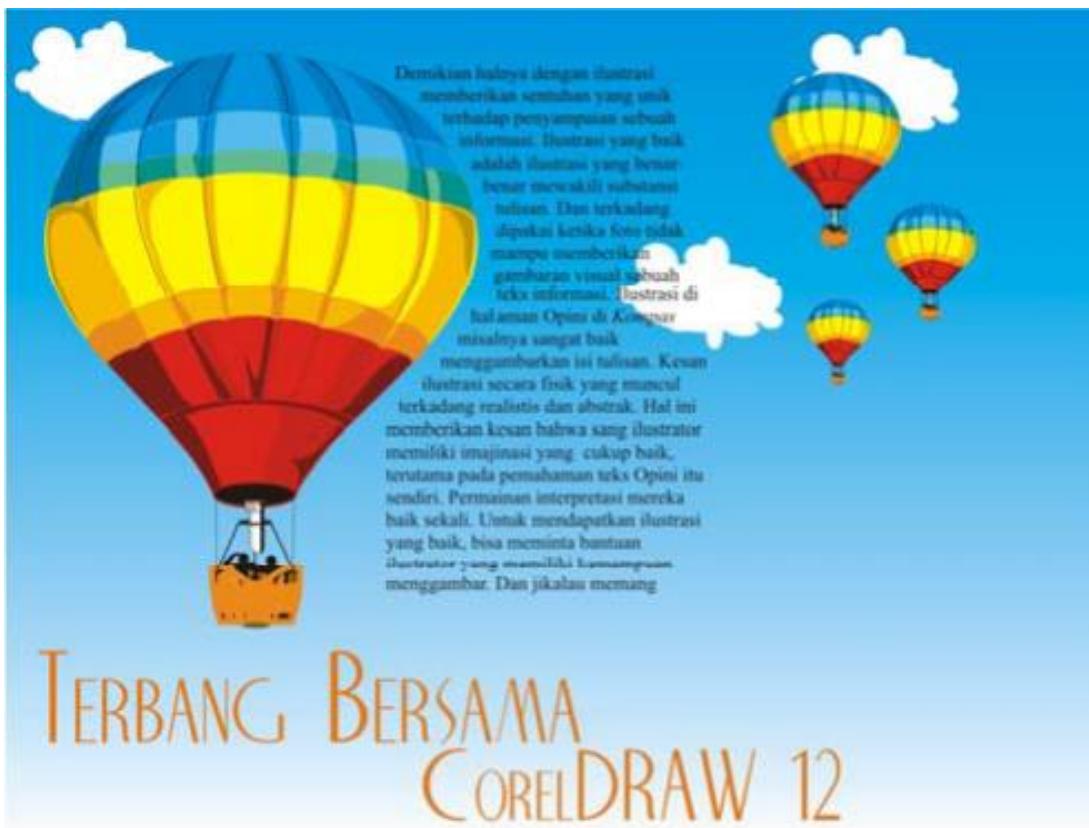
Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi pada saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia. Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan. Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistik dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bias meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jikalau memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Clip Art: Ilustrasi Instant Tukang Grafis



Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di *Kompas* misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan. Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistik dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jika memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi *clip art* mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Gambar 1.12 Penerapan ilustrasi dalam artikel



Gambar 1.13 Penerapan ilustrasi dalam desain kaver buku

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarang. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan cropping yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-cropping menjadi bentuk lanskap. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkannya dengan latar belakang.

Garis

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca. Dalam konteks tabloid misalnya kita bias menggunakan garis untuk memisahkan nama rubrik dengan berita. Dalam sebuah diagram mengenai Tuhan sebagai Alpha dan Omega dan proses menuju itu misalnya, kita bisa memberikan garis yang menunjukkan arah bagaimana proses itu terjadi dan sebagai pedoman mengarahkan gerakan mata.

Garis juga digunakan sebagai pemisah antara dua bagian publikasi yang berbeda atau memberikan penekanan. Seperti yang terlihat di bawah ini garis horisontal diterapkan memisahkan informasi dalam iklan sebuah buku. Dibagian atas garis adalah informasi buku. Sedangkan di bawahnya adalah informasi mengenai penulis.



Judul: Membuat Animasi Alam Dengan Corel
Bryce, Penulis: Vinsensius Sitepu, Penerbit: PT. Elex
Media Komputindo, Tebal: 480 halaman, Tahun:
2005, Harga: Rp. 59.800

Vinsensius Sitepu adalah alumnus Ilmu Komunikasi USU. Angkatan 2000. Pernah menjabat sebagai pemimpin redaksi tabloid mahasiswa SUARA USU. Dan kini aktif sebagai desainer grafis lepas di berbagai media komunitas di Medan. Selain itu sering menulis untuk majalah Infokomputer dan Tabloid PCplus.

Gambar 1.14 Garis memisahkan informasi buku dan keterangan tentang penulis

Demikian halnya dengan garis yang memisahkan antara periode terbit sebuah tabloid dengan berita-berita di bawahnya.

Ruang

Kusmiati dalam Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik 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, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang Anda buat.



Gambar 1.15 Penerapan ruang kosong di halaman tabloid

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. Sedangkan menurut Kusmiati tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (material), seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, yang dapat diterapkan secara kontras, dan serasi

Gambar di bawah menunjukkan tekstur yang kasar pada bentuk hati. Kesan tekstur demikian dibentuk oleh pola susun acak warna merah mudah bersama dengan warna putih. Sama halnya tekstur mengkilap yang dibentuk dari beberapa bentuk persegi panjang dengan pola warna teratur ungu muda dan putih. Dan kesan metalik (emas) bisa dihasilkan dengan penataan bidang area warna kuning dan hitam yang sangat kontras.



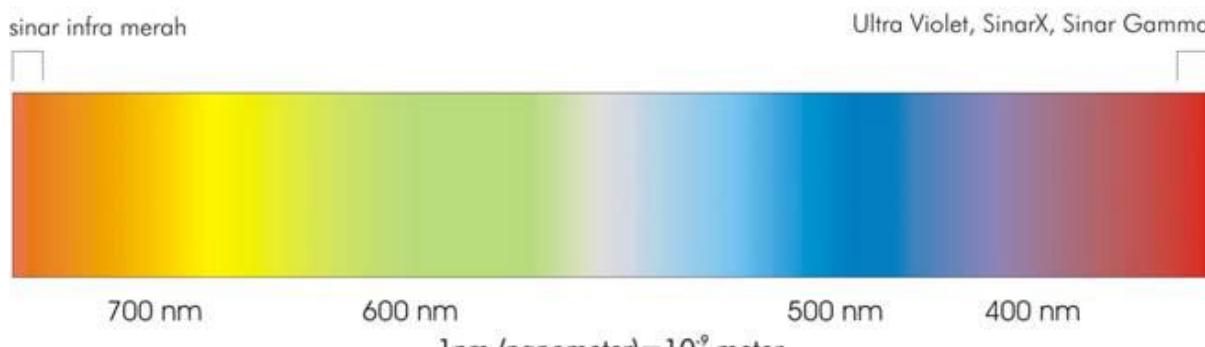
Gambar 1.16 Tekstur metalik dibentuk oleh pola warna yang kontras

Warna

Jikalau Anda ditanya apa saja yang membedakan antara jeruk nipis dan jeruk bali, apa jawaban Anda? Secara fisik barangkali Anda menjawab jeruk nipis lebih kecil daripada jeruk bali. Dan kemungkinan kedua jawaban Anda adalah jeruk nipis yang sedang Anda pegang berwarna hijau dan jeruk bali berwarna kuning. Nah, dari sini dipahami warna sebenarnya merepresentasikan mana yang jeruk nipis dan jeruk bali secara fisik yang dilihat oleh mata. Walaupun sesungguhnya ada jeruk nipis yang berwarna kuning dan sebaliknya, maknanya sama saja. Lalu mengapa warna sebuah obyek bisa dilihat oleh mata kita? Warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dan dipantulkan ke mata kita. Sebab cahaya memiliki spektrum (rangkaian sistematis) warna, dan spektrum warna tersebutlah yang membantu manusia mengenali warna. Spektrum warna secara fisika direpresentasikan dengan cahaya putih, semisal dari matahari atau bola lampu. Sebab warna-warna yang dikandungnya

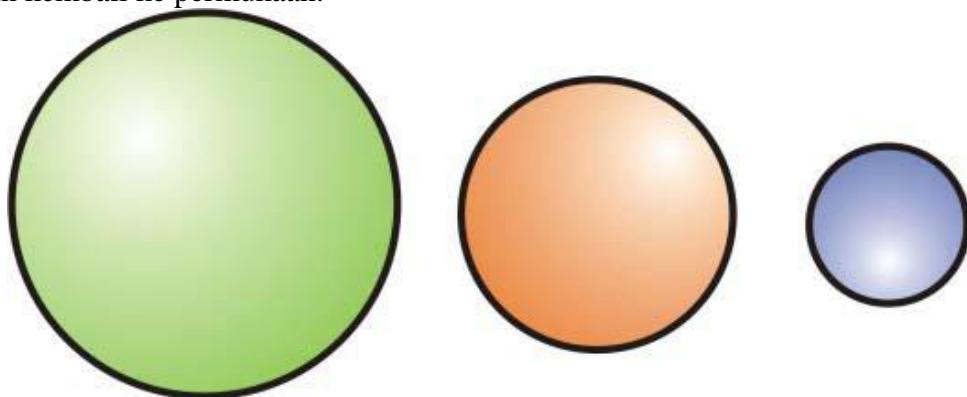
dikeluarkan seimbang. Sedangkan jika warna-warna yang dikeluarkan tidak seimbang kita akan melihat warna lain selain putih. Oleh sebab itulah obyek jeruk nipis terlihat hijau karena ia memantulkan cahaya hijau. Panjang gelombang/spesrum warna berikut ini merepresentasikan warnawarna yang dihasilkan cahaya putih. Warna yang bisa dilihat oleh mata manusia adalah warna dalam rentang 400 nm hingga 700 nm. Sedangkan diatas 700 nm adalah sinar infra merah. Sedangkan di bawah 400 nm adalah sinar ultra violet, sinarX dan sinar Gamma.

PANJANG GELOMBANG



Gambar 1.17 Panjang gelombang cahaya

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 kepuasan, layu dan tidak semangat. Kombinasi antar warna memberikan kesan visual yang bervariasi yang tentu saja berdampak pada kerja desain grafis Anda. Seperti jelas pakar desain grafis David Dabner dalam *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang Anda pilih 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.



Gambar 1.18 Obyek terlihat karena cahaya

Dalam menerapkan warna dalam sebuah desain, Anda bisa mengacu pada roda warna di atas. Untuk menghasilkan warna yang harmonis, gunakan warna-warna yang berdekatan satu sama lain. Misalnya merah harmonis dengan warna kuning. Sedangkan warna komplementer dihasilkan dari warna yang posisinya berlawanan, seperti merah dengan biru. Saya yakin Anda sangat familier dengan logo Nazi dalam bendera berwarna merah bergaris hitam dan putih. Hitler sebagai tokoh tersohor, penegasan pencitraan dirinya bisa dilakukan memberi warna merah yang sangat dominan.

KD 3.2 Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

A. Perkenalan Warna

Pada sub ini kita akan menjelaskan tentang warna. warna terbagi menjadi 2 bagian

1. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)
2. RGB (Red, Green, Blue)

1. CMYK

warna ini sering kita lihat dan kita gunakan pada setiap alat cetak. seperti printer, mesin offset dan yang lain. dengan 4 warna saja dapat memberikan warna yang luar biasa indah. Tipe warna ini lebih digunakan untuk percetakan, atau transfer warna dari komputer ke media cetak: seperti printer, digital printing, mesin offset dan lain-lain.

Pembuatan design diawali dengan pemilihan tipe warna yang akan digunakan (misalnya Adobe Photoshop) bisa dipilih dari color mode (image-mode-color), terdapat pilihan warna yang akan kita gunakan. Jika kita ingin mendesain untuk mencetak maka layaknya diawali dengan menggunakan mode CMYK.

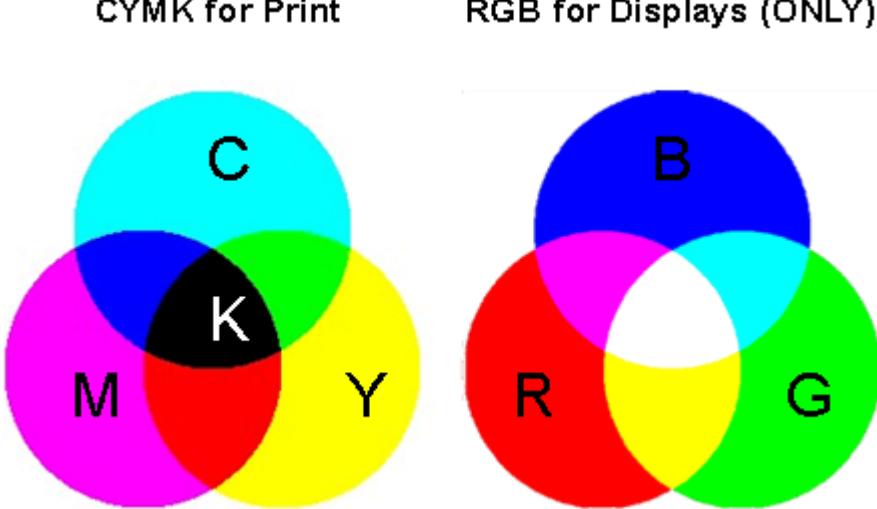
kasus yang terjadi ketika mendesain untuk dicetak, anggap mendesain untuk brosur cetak. ketika didesain warna dan tampilan sangat absolut, akan tetapi ketika dibuat film untuk dicetak warnanya tidak sesuai dengan hasil yang didesain. Kasus ini tidak lain adalah karena salah menggunakan tipe warna yaitu RGB yang seharusnya menggunakan CMYK.

berbeda dengan printer doku (seperti espon, canon, hp yang biasa digunakan personal) yang sudah diset untuk semua tipe warna apapun. sehingga bisa mencetak baik dengan warna apapun.

2. RGB

tipe warna ini adalah tipe warna yang biasanya digunakan untuk di destop atau layar (tidak untuk di print) seperti contohnya gambar untuk tampilan layar, gambar untuk film, gambar untuk web design dan yang lainnya. gambar-gambar diatas tidak memerlukan pencetakan dan harus menggunakan tipe warna RGB dengan alasan tipe warna ini akan lebih cerah.

jika menggunakan CMYK maka hasil yang akan diinginkan tidak sebaik atau setajam RGB. seperti contohnya black di RGB lebih hitam pekat dibanding black CMYK yang hitam kebiru-biruan.



Gambar 2.1 Contoh Warna CMYK dan RGB

KD 3.3 Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rhythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.



Gambar 3.1 Keseimbangan informal

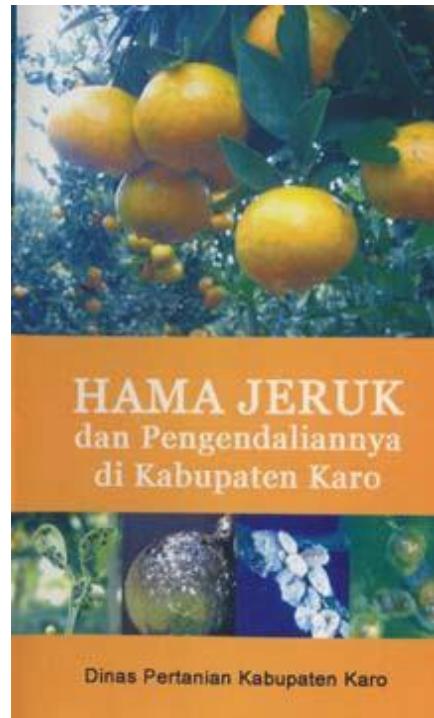
Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi



Gambar 3.2 Keseimbangan formal





Gambar 3.3 Keseimbangan dalam desain buku dan iklan

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal wana logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan full color (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

Kilas Balik Fakultas Kedokteran USU



Gambar 3.4 Keseimbangan informal

Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.



Gambar 3.5 Pembentukan penegasan

KD 3.4 Memahami berbagai format gambar

Pengertian berbagai format file

Dalam dunia komputer , kita mengenal berbagai macam format file . Antara lain :

PSD (Photoshop Document)

Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

BMP (Bitmap Image)

Format file ini merupakan format grafis yang fleksibel untuk platform Windows sehingga dapat dibaca oleh program grafis manapun. Format ini mampu menyimpan informasi dengan kualitas

tingkat 1 bit samapi 24 bit. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel serta ada kendala dalam pertukaran platform. Untuk membuat sebuah objek sebagai desktop wallpaper, simpanlah dokumen Anda dengan format file ini. Anda dapat mengkompres format file ini dengan kompresi RLE. Format file ini mampu menyimpan gambar dalam mode warna RGB, Grayscale, Indexed Color, dan Bitmap.

EPS (Encapsulated Postscript)

Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan

format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap. Selain itu format file ini juga mampu menyimpan clipping path.

JPG/JPEG (Joint Photographic Expert Group)

Format file ini mampu mengkompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

JPEG adalah metode standar yang digunakan dalam pengkompresian untuk *photographics images*. JPEG singkatan dari Joint Photographic Expert Group sebuah kelompok yang membuat standar pengkompresian tersebut. JPEG dibuat untuk *loosey compression images*. Umumnya file yang berformat JPEG menggunakan extensi .jpeg, .jpg, .jpe, .jfif, .jfif. Selain itu JPEG juga mampu memberikan warna dengan kedalaman 24 Bits atau setara dengan 16 juta warna. JPEG tidak ditujukan dalam urusan file audio.

Format JPEG (Joint Photographic Expert Group) adalah salah satu alternatif selanjutnya yang dapat kita pakai untuk memperoleh sebuah hasil yang memuaskan. Kelebihan dari format JPEG (baca **jey-peg**) adalah,

- dukungan warna yang lebih dari 16 juta atau 24 bit, sehingga hasil yang maksimal dari sebuah gambar dapat diperoleh
- fitur kompresi kualitas gambar yang ditawarkan membuat saya dapat memilih besar kecilnya file gambar yang akan dihasilkan nantinya dan
- tersedianya fitur Progressive JPEG, yang mirip seperti interlacing pada GIF.

GIF (Graphic Interchange Format)

Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengkompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

Format GIF (Graphic Interchange Format) merupakan format file yang paling banyak disarankan dan digunakan. Kelebihan Format ini antara lain adalah :

- ukuran file yang dihasilkan relatif kecil
- mampu menggabungkan beberapa gambar menjadi satu kesatuan dan menampilkan secara bergantian (animasi)
- warna latar belakang dapat dibuat transparan dan
- adanya teknologi interlacing yang akan membuat sebuah file di load secara utuh dengan kualitas yang ditampilkan secara bertahap.

TIF (Tagged Image Format File)

Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Macintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIF.

PCX

Format file ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Zoft Cooperation. Format file ini merupakan format yang fleksibel karena hampir semua program dalam PC mampu membaca gambar dengan format file ini. Format file ini mampu menyimpan informasi bit depth sebesar 1 hingga 24 bit namun tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, Grayscale, Bitmap dan Indexed Color

PDF (Portable Document Format)

Format file ini digunakan oleh Adobe Acrobat, dan dapat digunakan oleh grafik berbasis pixel maupun vektor. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Indexed Color, Lab Color, Grayscale dan Bitmap. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini sering menggunakan kompresi JPG dan ZIP, kecuali untuk mode warna Bitmap yaitu menggunakan CCIT.

PNG (Portable Network Graphic)

Format file ini berfungsi sebagai alternatif lain dari format file GIF. Format file ini digunakan untuk menampilkan objek dalam halaman web. Kelebihan dari format file ini dibandingkan dengan GIF adalah kemampuannya menyimpan file dalam bit depth hingga 24 bit serta mampu menghasilkan latar belakang (background) yang transparan dengan pinggiran yang halus. Format file ini mampu menyimpan alpha channel.

Format PNG (Portable Network Graphic), Adapun beberapa kelebihan dari format tersebut adalah,

- punya semua kelebihan GIF, kecuali animasi
- fitur Interlacing 2 dimensi yang terbukti lebih baik jika dibandingkan dengan interlacing milik GIF
- tersedianya 2 format file yaitu PNG8 (256 warna) dan PNG24 yang membuat desainer dapat lebih leluasa memilih kualitas gambar dan
- teknik kompresi *lossless* yang digunakan akan menghasilkan ukuran file yang kecil dengan tidak mengalami penurunan kualitas gambar, bandingkan dengan JPEG yang menggunakan teknik kompresi *lossy* yang dipastikan akan membuat kualitas gambar menurun.

PIC (Pict)

Format file ini merupakan standar dalam aplikasi grafis dalam Macintosh dan program pengolah teks dengan kualitas menengah untuk transfer dokumen antar aplikasi. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dengan 1 alpha channel serta Indexed Color, Grayscale dan Bitmap tanpa alpha channel. Format file ini juga menyediakan pilihan bit antara 16 dan 32 bit dalam mode warna RGB.

TGA (Targa)

Format file ini didesain untuk platform yang menggunakan Targa True Vision Video Board. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dalam 32 bit serta 1 alpha channel, juga Grayscale, Indexed Color, dan RGB dalam 16 atau 24 bit tanpa alpha channel. Format file ini berguna untuk menyimpan dokumen dari hasil render dari program animasi dengan hasil output berupa sequence seperti 3D Studio Max.

IFF (Interchange File Format)

Format file ini umumnya digunakan untuk bekerja dengan Video Toaster dan proses pertukaran dokumentasi dari dan ke Comodore Amiga System. Format file ini dikenali hampir semua program

grafis yang terdapat dalam PC serta mampu menyimpan gambar dengan mode warna Bitmap. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel.

SCT (Scitex Continuous Tone)

Format file ini digunakan untuk menyimpan dokumen dengan kualitas tinggi pada computer Scitex. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale namun tidak mampu menyimpan alpha channel.

PXR (Pixar)

Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.

RAW

Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

DCS (Desktop Color Separation)

Format file ini dikembangkan oleh Quark dan merupakan format standar untuk .eps. Format ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna Multichannel dan CMYK dengan 1 alpha channel dan banyak spot channel. Format file ini mampu menyimpan clipping path dan sering digunakan untuk proses percetakan (publishing). Ketika menyimpan file dalam format ini maka yang akan tersimpan adalah 4 channel dari gambar tersebut dan 1 channel preview.

FORMAT KOMPRESI

Beberapa program terutama yang berorientasi pada publikasi elektronik dan multimedia selalu memerlukan format file yang berukuran kecil agar ketika dibuka tidak akan lambat. Untuk keperluan tersebut diperlukan kompresi. Berikut ini format file yang berorientasi publikasi elektronik dan multimedia dengan kompresinya masing-masing.

RLE (Run Length Encoding)

Kompresi ini mampu mengkompres file tanpa menghilangkan detail. Digunakan oleh Adobe Photoshop, TIFF dan sebagian besar program yang terdapat dalam Windows.

LZW (Lemple-Zif-Welf)

Sama seperti kompresi RLE, kompresi ini juga mampu mengkompres file tanpa menghilangkan detail. Kompresi ini digunakan oleh TIFF, PDF, GIF, dan format yang mendukung bahasa postscript. Kompresi ini sangat baik untuk mengkompres gambar dengan area besar yang menggunakan 1 warna.

JPG (Joint Photographic Experts Group)

Format ini mengompres file dengan menghilangkan detail. Format file ini sering digunakan oleh JPG, PDF, dan format yang menggunakan bahasa postscript. Kompresi ini sangat baik digunakan untuk gambar dengan continuous tone seperti foto.

CCIT

CCIT merupakan singkatan dari bahasa Perancis yang dalam bahasa Inggris disebut International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee. Kompresi ini digunakan untuk mengompres gambar hitam putih, dan mampu mengompres file tanpa menghilangkan detailnya. Kompresi ini sering digunakan oleh PDF dan format lain yang menggunakan bahasa postscript.

KD 3.5 Memahami proses scan gambar/ ilustrasi/teks dalam desain

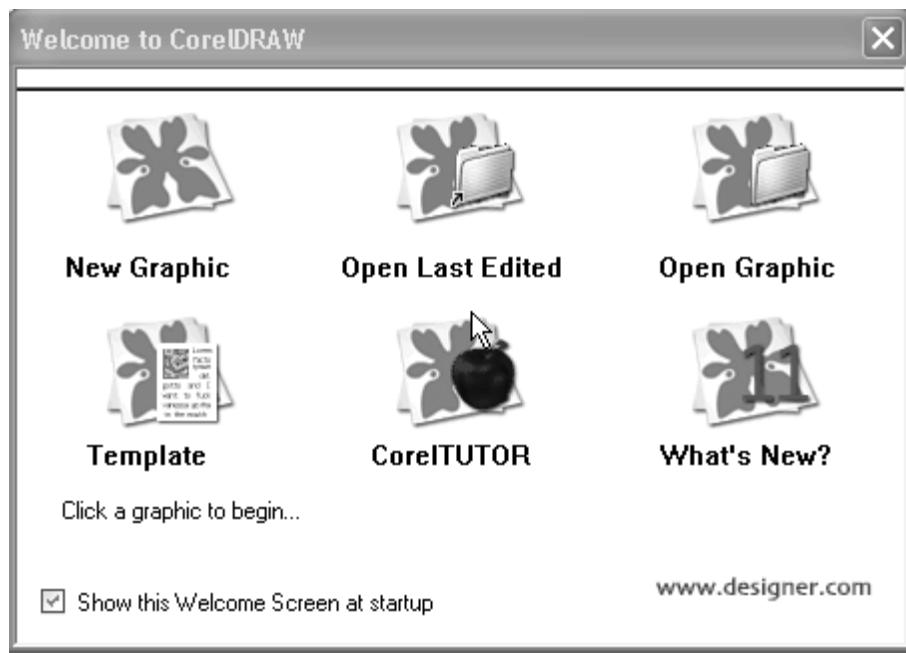
KD 3.6 Memahami perangkat lunak pengolah gambar vektor

A. PENGENALAN CORELDRAW

CorelDRAW merupakan program aplikasi desain grafis intuitif dan menyediakan banyak fasilitas yang menawarkan kemudahan bagi pengguna dalam membuat sebuah obyek desain grafis.

B. MEMULAI CORELDRAW

Untuk memulai CoreDRAW klik Start, kemudian All Programs, Corel Graphics Suite 11, dan klik CorelDRAW 11.

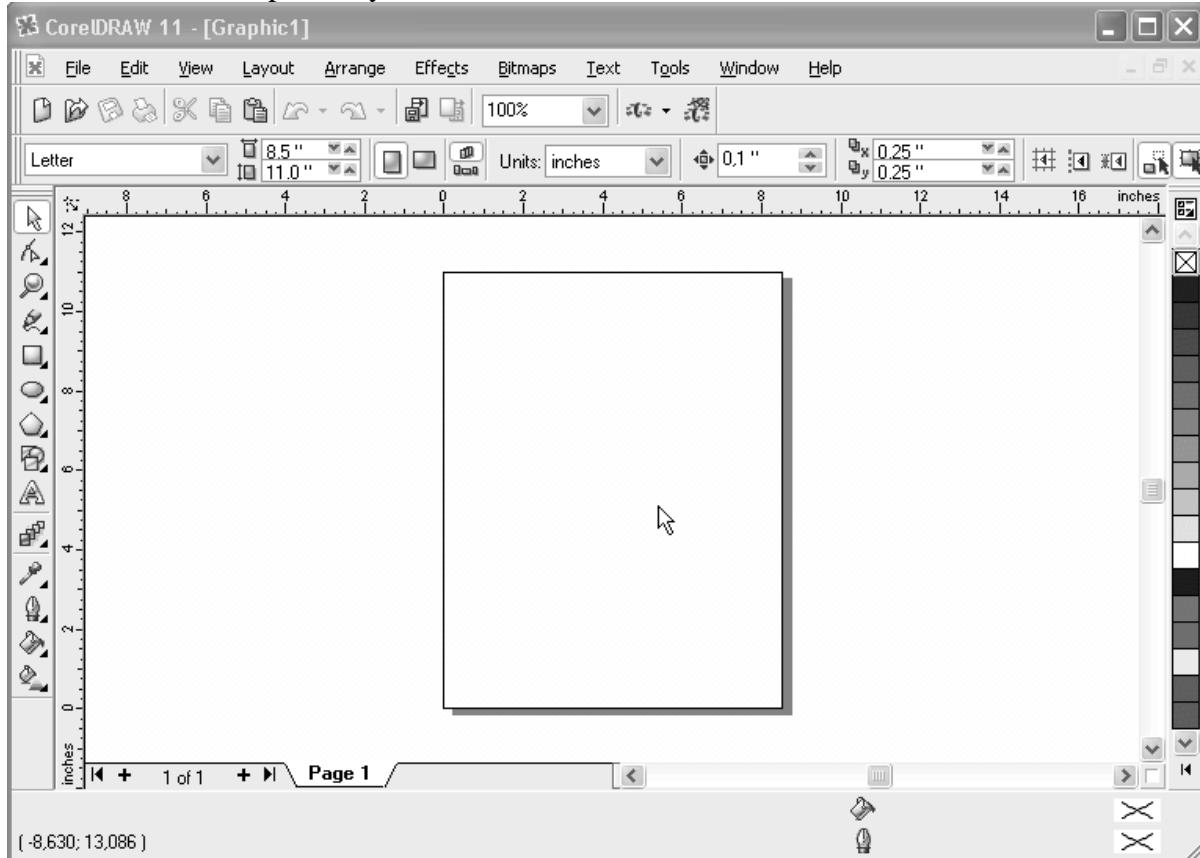


- 1) **New Graphic** digunakan untuk membuat sebuah obyek gambar yang baru.
- 2) **Open Last Edited** digunakan untuk membuka file obyek gambar yang pernah disunting terakhir kali.
- 3) **Open Graphic** digunakan untuk membuka obyek gambar yang pernah disimpan sebelumnya.
- 4) **Template** digunakan untuk membuat sebuah obyek gambar yang baru dengan menggunakan fasilitas Template.
- 5) **CoreiTUTOR** digunakan untuk membuka lembar kerja tutorial.

C. JENDELA CORELDRAW

- o **Menu Bar**, bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah.

- o **Tool Box**, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi obyek gambar.
- o **Tool Bar**, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan suatu perintah.
- o **Property Bar**, bagian yang berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan tombol perintah atau obyek yang aktif.
- o **Drawing Page**, area yang digunakan untuk mengolah obyek gambar. Bagian ini juga merupakan area pencetakan gambar.
- o **Color Palette**, bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna pada obyek



D. MENGGAMBAR DESAIN OBYEK GRAFIS

1. Menggambar Obyek Kotak

- o Klik Rectangle Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk obyek gambar persegi panjang dan lepaskan Mouse.

Atau

- o Klik 3 Point Rectangle Tool pada bagian Tool Box
- o Klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk obyek dasar gambar persegi panjang, dan lepaskan Mouse.
- o Lanjutkan dengan menentukan tinggi persegi panjang yaitu dengan mengklik Mouse pada posisi yang berbeda.

2. Menggambar Bujur Sangkar

- o Klik Rectangle Tool pada bagian Tool Box.
- o Tekan tombol Ctrl, klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk obyek gambar bujur sangkar, lepaskan Mouse.

3. Menggambar Obyek Lingkaran

- o Klik Ellipse Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page kemudian geser hingga membentuk obyek gambar Elips dan lepaskan Mouse.

Atau

- o Klik 3 Point Ellipse Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk obyek dasar gambar elips dan lepaskan Mouse.

- o Lanjutkan dengan menentukan tinggi elips yaitu dengan meng-klik Mouse pada posisi yang berbeda.

4. Menggambar Lingkaran

- o Klik Ellipse Tool pada bagian Tool Box.
- o Tekan tombol Ctrl, klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk obyek gambar lingkaran, lepaskan Mouse.

5. Menggambar Obyek Garis Dan Kurva

• Menggambar Garis dan Poligon

- o Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian klik untuk mengakhiri pembentukan obyek gambar garis lurus.

Kita dapat membuat garis lurus dengan kemiringan kelipatan dari 150, yaitu :

- o Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian tekan tombol Ctrl dan arahkan Pointer ke segala arah untuk menentukan sudut kemiringan garis. Klik disembarang posisi yang kita kehendaki.

Untuk membuat Poligon caranya adalah sebagai berikut :

- o Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik Mouse untuk mengawali pembentukan segmen pertama, kemudian klik ganda (2 kali klik) untuk membentuk segmen kedua, ketiga, keempat dan seterusnya.
- o Klik disembarang posisi yang anda kehendaki untuk mengakhiri pembentukan obyek garis lurus.

• Menggambar Kurva

- o Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser Mouse untuk membentuk obyek gambar kurva dan lepaskan Mouse

• Menggambar Bezier

Bezier merupakan sebuah garis atau kurva dalam bentuk segmen-segmen yang dihubungkan oleh titik-titik.

- o Klik Bezier Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik Mouse untuk mengawali pembentukan garis, klik ganda untuk mengakhiri pembentukan garis.
- o Untuk membuat garis dengan segmen yang banyak , klik Mouse untuk mengawali pembentukan segmen pertama, klik lagi untuk membentuk segmen kedua, ketiga dan seterusnya. Klik ganda untuk mengakhiri pembentukan garis segmen.

Untuk membentuk kurva caranya adalah :

- o Klik Bezier Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse untuk membentuk titik pertama, geser titik kendali ke arah lain untuk membentuk lengkung kurva dan lepaskan Mouse.
- o Arahkan Pointer pada posisi lain untuk membentuk titik kedua kemudian klik dan tahan tombol Mouse lagi, geser titik kendali ke arah lain untuk membentuk lengkung kurva dan klik ganda untuk mengakhiri pembentukan Kurva.

• Menggambar Media Artistik

Artistic Media Tool digunakan untuk membentuk bermacam-macam variasi coretan kuas. Ada 5 pilihan pola coretan kuas, yaitu Preset, Brush, Sprayer, Calligraphic, dan Pressure.

Untuk mengatur pola coretan digunakan :

- Freehand Smoothing, digunakan untuk mengatur faktor kelembutan tepi obyek coretan yang kita buat dengan nilai konsentrasi 0 – 100.
- Artistic Media Tool Width, digunakan untuk mengatur faktor ketebalan obyek coretan yang kita buat dengan nilai konsentrasi 0,03” – 10”.

Berikut contoh cara menggambarnya :

- o Klik Artistic Media Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik tombol Preset pada bagian Property Bar.
- o Pilih pola coretan kuas dari kotak Stroke List.
- o Atur konsentrasi faktor kelembutan sisi obyek coretan kuas pada kotak Freehand Smoothing di Property Bar sesuai kebutuhan.

- o Buat sembarang bentuk obyek coretan kuas pada bagian Drawing Page.
- o Atur konsentrasi faktor ketebalan obyek coretan kuas pada kotak Artistic Media Tool Width di Property Bar sesuai kebutuhan.

• **Menggambar Pen**

Pen Tool mirip dengan Bezier Tool, yaitu untuk membentuk obyek garis atau kurva dalam bentuk segmen-semen yang dihubungkan oleh titiktitik.

• **Menggambar Polyline**

Polyline Tool mirip dengan Freehand Tool, yaitu untuk membentuk obyek garis dalam bentuk segmen-semen yang dihubungkan oleh titik-titik.

• **Menggambar Kurva 3 Titik**

- o Klik 3 Point Curve Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk obyek dasar gambar kurva dan lepaskan Mouse.
- o Lanjutkan dengan menentukan tinggi kurva, yaitu dengan meng-klik Mouse pada posisi yang berbeda.

6. Menggambar Obyek Poligon

• **Menggambar Poligon**

- o Klik Polygon Tool pada bagian Tool Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk obyek dasar poligon.

• **Menggambar Graph Paper**

- o Klik Polygon Tool pada bagian Tool Box.
- o Tentukan jumlah kolom dan baris pada bagian Graph Paper Columns and Rows pada bagian Property Box.
- o Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk obyek gambar kertas grafik.

• **Menggambar Spiral**

Ada beberapa fungsi untuk mengatur tatanan spiral, yaitu :

- Spiral Revolution, untuk menentukan jumlah spiral dengan nilai 1-100.
- Symmetrical Spiral, untuk membentuk obyek spiral yang simetris.
- Logarithmic Spiral, untuk membentuk obyek spiral yang logaritmik.
- Spiral Expantion Faktor, untuk mengatur jarak mengembang pada spiral yang berpola logaritmik.

Cara menggambarnya :

- o Klik Spiral Tool pada bagian Tool Box.
- o Ketik nilai perputaran spiral pada kotak Spiral Revolutions pada bagian Property Box.
- o Klik salah satu tombol pembentuk spiral, Symmetrical Spiral atau Logarithmic Spiral. Jika memilih Logarithmic Spiral, tentukan pula jarak mengembang pada bagian Spiral Expantion Faktor.
- o Geser secara diagonal pada bagian Drawing Page sampai terbentuk spiral dengan ukuran yang dikehendaki.

7. Menggambar Obyek Lain

Ada 5 kategori bentuk untuk menggambar obyek yang tidak terdefinisikan :

- 1) **Basic Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk seperti segitiga, jajaran genjang, trapesium dan sebagainya.
- 2) **Arrows Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk anak panah.
- 3) **Flowchart Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk diagram alur.
- 4) **Star Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk bintang.
- 5) **Callout Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk teks keterangan gambar yang tidak terdefinisikan.

E. BEKERJA DENGAN OBYEK GRAFIS

1. Menyalin dan Menggandakan Obyek

• Metode Copy

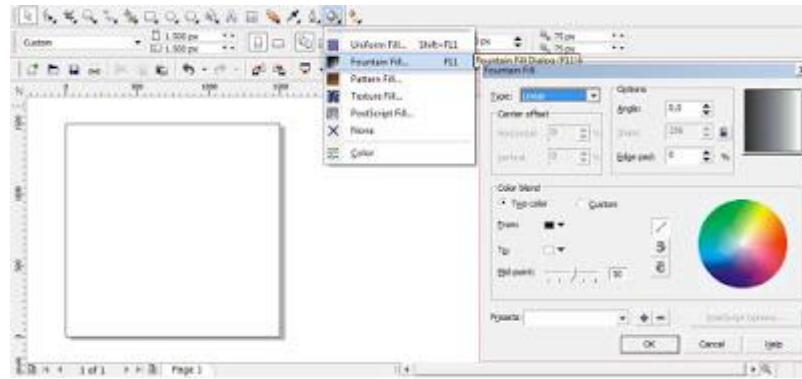
- 1) Pilih obyek.
- 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin obyek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Copy.
 - Klik tombol Copy pada bagian Tool Bar standar.

- Tekan tombol Ctrl+C.
 - Klik kanan pada bagian obyek dan pilih perintah Copy.
- 3) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menempatkan (menempelkan) obyek hasil salinan pada bagian Drawing Page.
- Pilih perintah menu Edit, kemudian Paste.
 - Klik tombol Paste pada bagian Tool Bar standar.
 - Tekan tombol Ctrl+V.
 - Klik kanan pada bagian obyek dan pilih perintah Paste.
- 4) Obyek hasil salinan akan diletakkan dengan posisi menumpuk atau menumpuk obyek sumber. Pindahkan dengan cara meng-klik, tahan dan geser obyek salinan ke posisi lain.
- Metode Duplicate, yaitu menggandakan obyek dan menempatkannya langsung pada Drawing Page.
- 1) Pilih obyek.
 - 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin obyek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Duplicate.
 - Tekan tombol Ctrl+D.
 - 3) Hasil penggandaan akan diletakkan dengan posisi berdampingan dengan obyek sumber.
 - 4) Untuk mendapatkan obyek penggandaan yang lebih dari 1, lakukan langkah ke-2 berulang-ulang.
- 2. Menghapus Obyek**
- 1) Pilih obyek.
 - 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menghapusnya.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Delete.
 - Tekan tombol Delete pada Keyboard.
 - Klik kanan pada bagian obyek dan pilih perintah Delete.
- 3. Mengatur Posisi Obyek**
- 1) **Memindahkan Obyek**, untuk memindahkan dalam halaman yang sama acaranya adalah dengan meng-klik, tahan, dan menggesernya. Untuk memindahkan ke halaman lain caranya adalah :
 - Geser obyek di atas Tab halaman tujuan.
 - Geser obyek ke Drawing Page di dalam halaman tujuan.
 - 2) **Mendorong Obyek**, adalah memindahkan obyek secara berlahan-lahan dengan menggunakan anak panah pada Keyboard.

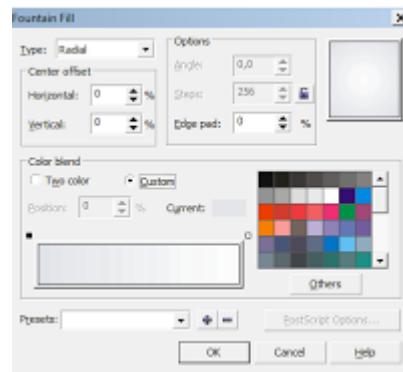
Cara Membuat Karya Tipografi menggunakan Coreldraw

1. Pertama Buat Objek persegi ukuran 1500px X 1500px dengan menggunakan **Rectangle Tool (F6)** atau bisa juga dengan ukuran lain, terserah sobat.

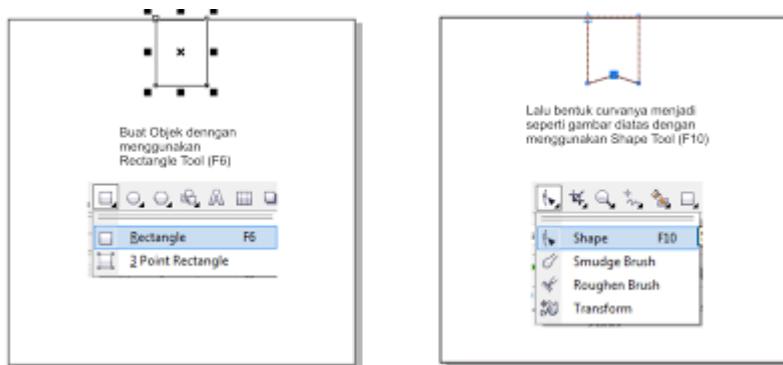
2. Pilih **Fountain Fill Tool (F11)**.



3. Atur gradasi warnanya seperti gambar dibawah.



4. Kemudian buat hiasannya, lihat gambar dibawah.



5. Selanjutnya beri warna objek tersebut.

6. Beri Teks dengan tulisan "**Mungkin**", Font: **Impact** Size: **17px..**



7. Buatlah Teks

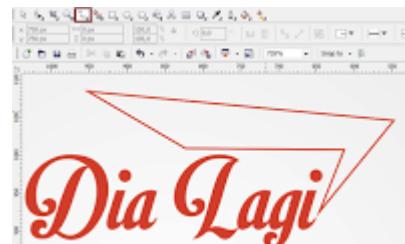
"Dia Lagi
SIBUK
atau mungkin
lagi
MALES
TERKADANG NTAH LAH"



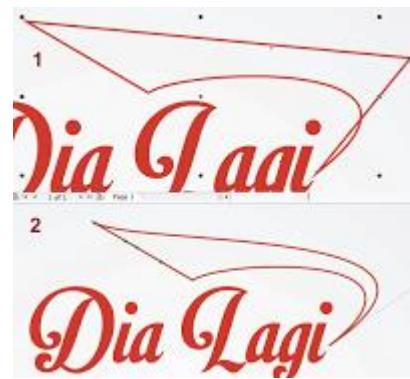
8. Ubah Jenis Font dan Size nya seperti gambar dibawah.



9. Pada teks "Dia Lagi", buatlah sebuah objek dengan menggunakan **Freehand Tool (F5)**.



10. Pilih **Shape Tool**. Lalu desain objek yang kita buat tadi menjadi seperti gambar dibawah. Lalu warnai dengan warna Red. kemudian bisa juga di tambahkan dengan garis dibawah teksnya.



11. Sekarang kita buat hiasan di teks "**atau mungkin**". Buat objek garis dengan menggunakan **Freehand Tool (F5)**, lalu buat objek bulat dengan menggunakan **Ellipse Tool (F7)**.

Copy kedua objek yang telah kita buat tadi kemudian klik **Mirror Horizontally**.



12. Berikutnya di belakang teks "**Lagi**" buatlah sebuah objek persegi panjang dengan menggunakan **Rectangle Tool (F6)**.



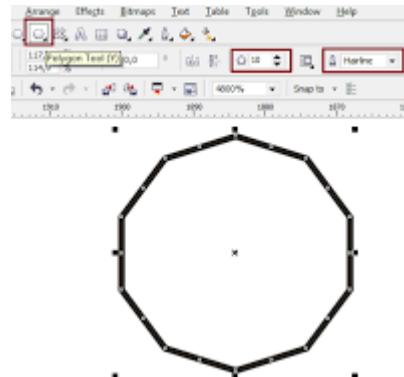
13. Lalu desain bentuknya dengan menggunakan **Shape Tool (F10)** menjadi seperti gambar dibawah.



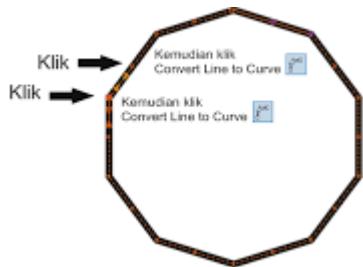
14. Tambahkan ornamen seperti **langkah 11**. Lalu buat garis dengan menggunakan **Freehand Tool (F5)**, kemudian ubah tipe line nya menjadi titik-titik. Liat gambar dibawah biar paham :)



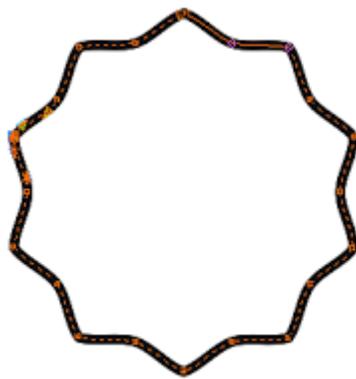
15. Langkah berikutnya kita buat ornamen di teks "**TERKADANG NTAH LAH**". Buat objek persegi 10 dengan menggunakan **Polygon Tool (Y)** dengan ukuran **31px X 30 px**, Out Line nya **Hairline**.



16. Pilih **Shape Tool (F10)**, klik titik node nya dengan menggunakan **Shape Tool (F10)** kemudian klik **Convert** **Line** **to** **Curve**.



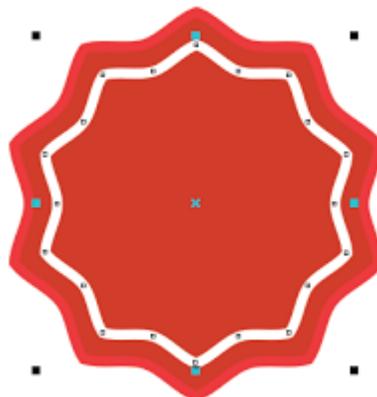
17. Kemudian tarik keluar titik node nya dengan menggunakan **Shape Tool (F10)**.



18. Warnai Out Line dengan warna **Neon Red** dan warna Objeknya dengan warna **Red**.



19. Copy paste ornamen barusan yang kita buat, lalu perkecil menjadi **26px X 28px**. Berikan warna Red dengan Out Line Putih. Ukuran Out Line nya adalah **0,25px**, lalu posisinya letakan di tengah-tengah objek tadi.



20. Lalu **Copy menjadi dua** ornamen yang sudah kita buat tadi. Letakan masing-masing di sisi objek teks.

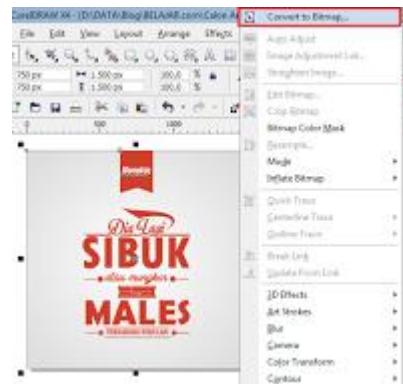
● TERKADANG NTAH LAH ●

21. Sekarang beri garis pendukungnya dengan menggunakan **Freehand Tool (F5)**.

— ● TERKADANG NTAH LAH ● —

22. Sampai sini sebenarnya sudah jadi desain Tipografinya. Namun disini saya akan menambahkan efek Drop Shadow dan Noise pada background.

23. Kita mulai dari membuat efek Noise terlebih dahulu. Kita Convert terlebih dahulu objek backgroundnya menjadi Bitmaps. Klik objek backgroundnya kemudian klik menu **Bitmaps - Convert to Bitmaps - Ok.**



24. Selanjutnya kita beri efek Noise. Klik menu **Bitmaps - Noise - Add Noise**. Noise type pilih **Gaussian**, Color Mode : **Intensivity**, Level : **35**, Density : **75**.



25. Berikutnya kita beri efek Drop Shadow pada tulisan dan ornamen-ornamen desainnya. Block semua objek kecuali teks "Mungkin". Kemudian pilih **Interactive Drop Shadow**.



26. Tarik **Drop Shadow Tool** nya dari atas ke bawah objek yang sudah kita block tadi.



27. Atur settingan Drop Shadownya seperti gambar dibawah.



28. Selesai :) Akhirnya selesai juga tutorial Cara Membuat Tipografi dengan Menggunakan Software CorelDRAW . Semoga Tutorial kali ini dapat bermanfaat dan bisa membangkitkan imajinasi untuk membuat karya-karya yang lebih indah lagi. Dan tentunya dengan tutorial ini para sobat bisa membuat berbagai karya imajinasi sebuah Teks Tipografi yang jauh lebih indah dari tutorial ini. Terimakasih dan semoga bermanfaat :)

