

Lembar Kerja Peserta Didik LKPD

Desain Grafis Percetakan Semester Ganjil Dasar Desain Grafis dan Nirmana

Nama Kelompok : _____

Nama anggota : 1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Kelas/ Jurusan : _____

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

DASAR DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA

Nama Kelompok :

Nama Siswa :

Kelas :

A. KOMPETENSI DASAR

3.1 Menerapkan dasar – dasar desain grafis dan nirmana

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar desain grafis dan nirmana

B. INDIKATOR

3.1.2 Menjelaskan nirmana

4.1.2 Membuat desain nirmana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. Menganalisis elemen dasar-dasar desain grafis dengan cara mengamati tayangan video pada konten youtube dengan cermat dan teliti.
2. Menganalisis desain nirmana dengan cara mengamati tayangan video pada konten youtube dengan cermat dan teliti.
3. Menampilkan elemen dasar-dasar desain grafis dengan cara menggambarkan pada kertas A4 dan mengirim gambar melalui Google Classroom dengan benar dan percaya diri.
4. Menampilkan desain nirmana dengan cara menggambarkan pada kertas A4 dan mengirim gambar melalui Google Classroom dengan benar dan percaya diri.

D. LANDASAN TEORI

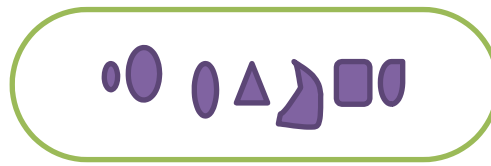
1. NIRMANA (ELEMEN-ELEMEN NIRMANA)

Dalam kegiatan belajar kali ini, kita akan mempelajari desain grafis dan nirmana. Desain grafis berarti melakukan penyusunan atau pengaturan sebuah karya dari beberapa unsur untuk memperoleh hasil karya grafis yang mempunyai nilai seni, sehingga dapat dinikmati oleh indra manusia.

a) Elemen Titik

Elemen titik adalah bentuk yang mempunyai ukuran kecil dan mempunyai perwujudan atau raut yang sederhana. Bentuk titik tidak mempunyai dimensi yang pasti, contoh yang paling sederhana adalah sebuah pensil yang telah diraut untuk membuat titik pada sebuah kertas, apabila dilakukan perbesaran hasilnya

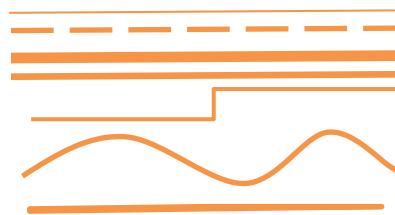
atau di zoom bentuk yang di dihasilkan bisa berupa lingkaran, oval, segitiga, bujur sangkar, tak bersudut atau bentuk tak beraturan lain.



Gambar Bentuk raut titik

b) Elemen Garis

Hasil goresan pensil atau alat tulis pada suatu bidang dapat menghasilkan sebuah garis dengan jenis garis yang berbeda seperti panjang pendek, tebal tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, zigzag dan lain sebagainya.



Gambar Bentuk raut garis

• **Kesan Garis**

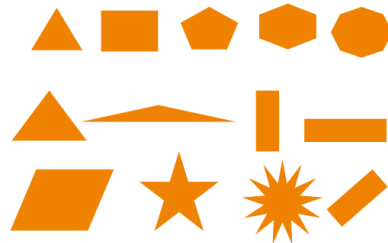
No	Susunan Garis	Kesan Garis
1	Susunan garis horizontal	Menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif.
2	Susunan garis-garis vertikal	Menghasilkan kesan stabil, statis dan kaku
3	Susunan garis-garis diagonal (kanan kiri)	Menghasilkan kesan bergerak lari / meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.
4	Susunan garis-garis lengkung	Memberi kesan ringan dinamis, dan kuat.
5	Susunan garis-garis zig-zag	Menghasilkan kesan semangat, gairah tetapi ada kesan bahaya, dan kengerian.
6	Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S	Memberikan kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai.
7	Susunan garis-garis berjajar	Memberikan kesan enak, tenang.

Tabel Susunan Garis dan Kesan Garis

Sumber : Adimas Ketut Nalendra, M.Kom., Desain Grafis Percetakan C3 Kelas XI, Tim Quantum Book, Malang, 2019.

c) Elemen Bidang

Elemen bidang berdimensi panjang dan lebar. Perwujudan elemen bidang dapat berupa bidang geometri seperti segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, segi delapan, lingkaran dan lain sebagainya. Contoh susunan dalam kehidupan sehari-hari yaitu saat kita menyusun tegel lantai dan dinding, penyusunan hiasan batu alam pada dinding, menyusun pecahan-pecahan mozaik, menyusun foto di dinding, dan menyusun lukisan.



Gambar Raut Bidang

a) Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang di antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.



Gambar Interval tangga Bidang

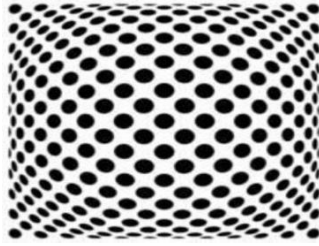
b) Interval Tangga Arah Bidang



Gambar Interval tangga arah bidang

d) Elemen Gempal

Elemen gempal mempunyai bentuk tiga dimensi, yaitu dimensi ruang panjang, lebar dan mempunyai ketebalan. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu, susunan gempal semu akan membentuk ruang semu.



Gambar Elemen Gempal

Sumber : Adimas Ketut Nalendra, M.Kom., Desain Grafis Percetakan C3 Kelas XI, Tim Quantum Book, Malang, 2019

- **Perwujudan atau Raut Gempal**

Perwujudan bentuk gempal dapat dibuat dari bidang yang bersudut-sudut seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya.



Gambar Raut Gempal Bersudut

e) Elemen Warna

Elemen warna pada desain grafis merupakan bagian terpenting dalam memberikan kesan pada gambar dan juga dapat memberi fungsi sebagai pengarah bagi pembaca. Warna dapat digolongkan menjadi 2 yaitu warna additive dan warna substractive.

a) Warna Additive

Warna Additive merupakan warna primer yang terdiri dari RGB (Red, Green, Blue). Pencampuran 3 warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih.

b) Warna Subtractive

Warna Subtractive merupakan warna yang terdiri dari CMY (Cyan, Magenta, Yellow) atau lebih dikenal dengan istilah CMYK, K (Black) bukanlah warna tetapi merupakan unsur gelap pada masing-masing warna subtractive.

- **Warna-Warna dan Artinya**

No	Warna	Arti
1	Merah	<ul style="list-style-type: none"> • Cepat, enerjik, gairah, marah, berani, bahaya, positif, ageresif, merangsang, dan panas. Lambang keberanian, kemarahan, kekuatan. • Memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga rose
2	Biru	<ul style="list-style-type: none"> • Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah

		<ul style="list-style-type: none"> • Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan dibarat pada es. • Melambangkan keagungan keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, kesatuan, kepercayaan, dan lain-lain.
3	Kuning	<ul style="list-style-type: none"> • Keadaan terang dan hangat. • Gembira, ramah, supel, riang, cerah • Energi dan keceriaan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuasaan. • Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, dan lain-lain
4	Hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuhan-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. • Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh. • Melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, kenangan, dan lain-lain
5	Jingga/oranye	<ul style="list-style-type: none"> • Warna jingga memiliki karakter dorongan, semangat merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi sistem syaraf, dapat mengetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. • Menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.
6	Ungu	<ul style="list-style-type: none"> • Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. • Lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahaan. Melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan.
7	Putih	<ul style="list-style-type: none"> • Melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan.
8	Hitam	<ul style="list-style-type: none"> • Formal, kesedihan • Serius, tegas

		<ul style="list-style-type: none"> • Praktis • Slim dan sexy
9	Abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> • Ketenangan • Atau ledakan emosi • Pertanggungjawaban, keamanan, • Perak = kemewahan, teknologi tinggi • Terkait dengan kedokteran, keperawatan, farmasi
10	Coklat	<ul style="list-style-type: none"> • Warna tanah, atau warna natural. • Warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat • Tetapi memberi kesan terasa kurang bersih

Sumber : Riana T.M, Modul Guru Pembelajar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun 2016

2. Memahami Prinsip Dasar Desain Grafis dan Nirmana

Seorang desainer grafis untuk menciptakan produk karya seni grafis perlu mengetahui beberapa prinsip desain grafis dan nirmana. Prinsip ini meliputi kesatuan atau unity, keseimbangan atau balance, Proporsi atau Proportional, Irama atau Rhythm, Penekanan atau Domination.

- 1) Kesatuan (Unity)
- 2) Keseimbangan (Balance)
- 3) Proporsi (Proportion)
- 4) Irama (Rhythm)
- 5) Dominasi (Domination)

E. ALAT DAN BAHAN

Alat dan Bahan yang digunakan :

- 1) Komputer/Laptop
- 2) Jaringan Internet
- 3) Pensil
- 4) Pensil warna
- 5) Penghapus
- 6) Penggaris
- 7) Kertas A4

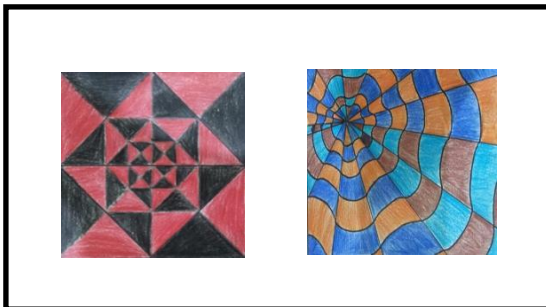
F. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Gunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya
- 3) Buat garis tepi 1 cm pada kertas A4
- 4) Buat 2 kotak dengan ukura 8 cm untuk mendesain gambar
- 5) Gambarlah desain nirmana elemen titik dengan cara menggambar pada kertas A4 secara mandiri dengan benar

- 6) Gambarlah dua gambar nirmana pada satu lembar kertas A4 masing-masing gambar dengan ukuran 8 x 8 cm
- 7) Siapkan jaringan internet
- 8) Upload hasil gambar untuk menampilkan hasil pada aplikasi Google Classroom

G. TUGAS

1. Lakukan pengumpulan data melalui E-Learning Google Classrom tentang nirmana dari sumber konten youtube <https://www.youtube.com/watch?v=AskNBfmdz4>
2. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang kemudian presentasikan hasil analisis pada Google Classrom.
3. Gambarkan desain nirmana elemen garis, dikerjakan secara individu dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia. Contoh gambar desain nirmna elemen garis adalah :



H. HASIL PRAKTIKUM

- 1) Lembar Penilaian Keterampilan
 - a. Instrumen Penilaian Keterampilan (Membuat Desain Nirmana)

NO	Kegiatan	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot (%)
1	Persiapan	Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan benar.	5	10
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan kurang benar.	4	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan benar.	3	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan kurang benar.	2	
		Jika tidak mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur.	1	
2	Proses	Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan cepat.	5	50
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan lambat.	4	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi cepat namun banyak bertanya.	3	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan ragu-ragu.	2	

		Jika tidak terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi.	1	
3	Hasil Proyek	Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya sangat baik dan sesuai prinsip / teori desain.	5	30
		Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya baik dan sesuai prinsip / teori desain.	4	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	3	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya kurang baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	2	
		Jika tidak mampu mengerjakan produk dengan waktu yang sudah ditentukan dan tidak sesuai prinsip / teori desain.	1	
4	Presentasi	Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat baik	5	10
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan baik	4	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan cukup baik	3	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat kurang baik	2	
		Tidak dapat mempresentasikan project yang dibuat.	1	
NILAI KETERAMPILAN SISWA (Persiapan + Proses + Hasil + Presentasi)				100

b. Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Nama	Nilai				Jumlah Skor
		Persiapan 10%	Proses 50%	Hasil 30%	Presentasi 10%	
1						
2						
3						
4						
5						

- 2) Pedoman Penilaian
Skor maksimal = 5

Nilai Persiapan	$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
Nilai Proses	$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
Nilai Hasil	$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Nilai Keterampilan = Nilai Persiapan + Nilai Proses + Nilai Hasil

I. PERTANYAAN PENGARAH

- a) Apakah siswa sudah mampu menjelaskan konsep nirmana?
- b) Apakah siswa sudah mampu membuat nirmana ?

J. KESIMPULAN

Buatlah kesimpulan dari materi nirmana yang telah dipelajari dan yang telah dikerjakan.