

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SMK

Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran : Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual
Fase : F
Kelas/Semester : XII/5(lima)
Materi Pokok : UI Design
Sub Materi : Mengenal Interface Figma
Alokasi Waktu : 5 JPx 45 menit
Tahun Pelajaran : 2024/2025

Disusun Oleh	Drs. S. Hadi Ansori
Target Peserta Didik	Peserta didik Konsentrasi Desain Komunikasi Visual
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu membuat file baru, project, dan team di Figma.2. Peserta didik mampu mengelola file dan asset di Figma.3. Peserta didik mampu menggunakan canvas, frame, dan artboard dengan benar.4. Peserta didik mampu menggunakan layer, group, dan component.5. Peserta didik mampu menggunakan berbagai tools di Figma (vector, text, image, etc.).
Sarana	<ul style="list-style-type: none">• Komputer atau Laptop dengan aplikasi figma• LCD Proyektor• Video tutorial
Kegiatan Pembelajaran	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan pengenalan singkat tentang software Figma.• Guru menjelaskan keunggulan Figma dibandingkan software desain lainnya. <p>Link Video :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dunia Alat Desain Mengupas Tuntas Figma https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/7333962. Mengenal Interface Figma Fokus pada Workspace https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/7333983. Mengenal Interface Figma Fokus pada Design https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/733535 <p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Demonstrasi langsung oleh guru tentang cara membuat file baru, project, dan team di Figma.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktik langsung oleh siswa dalam membuat desain sederhana di Figma. ● Guru memberikan penjelasan tentang penggunaan berbagai tools di Figma. ● Diskusi kelompok: Siswa berbagi pengalaman dalam menggunakan Figma. <p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan tugas individu untuk membuat desain sederhana menggunakan Figma. ● Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa.
Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> ● .Asesmen formatif: memantau perkembangan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan penggunaan tools Figma, Kualitas desain dan Kemampuan memecahkan masalah
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik dan pendidik merefleksikan tentang penggunaan tools Figma, Kualitas desain dan Kemampuan memecahkan masalah, ● Perasaan Peserta didik selama belajar mengenal Interface Figma, pembelajar yang didapat hari, tentang kendala yang dihadapi , ini dan perubahan apa yang diinginkan dari pembelajaran hari ini.
Lampiran	<p>LKPD Mengenal Interface Figma :</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1MCJoR3zJLuRQa1ACH_sFzEeMwFqU_Wlq_iORJPPa6kc/edit?usp=sharing</p>

<p>Mengetahui :</p> <p>Kepala Sekolah,</p> <p>Drs. Suryanto,M.Pd. NIP. 19</p>	<p>Malang, 15 Juli 2024</p> <p>Guru Mata Pelajaran,</p> <p>Drs. S. Hadi Ansori NIP. 19680308 199203 1 008</p>
--	--