

DOWNLOAD DISINI:



BUKU PANDUAN WARNA

untuk SMK Desain Grafika kelas XI

DISUSUN OLEH:
ASNA NUR FATIH, TEGUH ARIE SANDY
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNY

APLIKASI ANDROID: WARNA

UNTUK DESAIN GRAFIKA KELAS XI

ASNA NUR FATIH
TEGUH ARIE SANDY



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
TAHUN 2022

**DOWNLOAD APLIKASI
LINK GITHUB DAN QRCODE APLIKASI**



LINK GITHUB
<https://github.com/asnanur2021/aplikasi-warna-desaingrafika>

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, kami dapat menyelesaikan Aplikasi Android: Warna untuk Desain Grafika kelas XI ini tepat pada waktunya.

Buku panduan ini disusun guna membantu siswa dan guru dalam menggunakan Aplikasi Android: Warna untuk Desain Grafika kelas XI. Aplikasi ini kami buat dan kami persembahkan kepada keluarga tercinta, dosen pembimbing, dan juga jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY. Aplikasi ini dibuat sebagai salah satu cara untuk mengembangkan profesi, juga berfungsi sebagai salah satu wadah menyampaikan pesan moral, ide, gagasan, kritikan, ajakan, kekaguman, ungkapan, harapan, khayalan dan rasa terima kasih kami. Aplikasi Android: Warna untuk Desain Grafika kelas XI ini kami buat dengan bahasa yang sederhana agar pengguna mudah memahami isi (pesan yang disampaikan).

Tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya pembuatan karya ini. Aplikasi Android: Warna untuk Desain Grafika kelas XI jauh dari sempurna, semoga memberi manfaat bagi para pengguna. Saran dan masukan sangat kami harapkan untuk menyempurnakan karya di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 18 Desember

Pengembang

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTITAS MEDIA	1
1. Lingkup Materi.....	1
2. Fungsi dan Manfaat.....	1
3. Sasaran Program.....	2
4. Penggunaan Program	2
C. TAMPILAN PROGRAM	3
D. IDENTITAS PENGEMBANG.....	8
E. REFERENSI DAN KREDIT	9
BUNDERAN CD	10

A. LATAR BELAKANG

Sejak pandemi COVID-19 melanda dunia, banyak pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah dan memaksa siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, di lain sisi, siswa yang hanya di rumah terbiasa untuk memegang gawai selama 24 jam penuh dengan alasan belajar. Pengembang teknologi pendidikan tidak tinggal diam dan memanfaatkan aktivitas siswa yang banyak menggunakan gawai ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android. Aplikasi yang mampu diakses siswa melalui gawainya dengan mudah. Salah satunya pada mata pelajaran Desain Grafis program keahlian Desain Grafika.

Siswa SMK yang terbiasa pada praktek akan kaku jika hanya diberikan selebaran materi, padahal materi tersebut merupakan dasar bagi praktek-praktek yang akan datang. Aplikasi ini menjawab kekakuan tersebut, membuat siswa SMK lebih interaktif dalam memahami materi teori warna.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup Materi

Aplikasi android untuk siswa SMK program keahlian Desain Grafika disesuaikan dengan KI/KD Kurikulum 2013 juga buku paket kelas XI dengan judul Desain Grafis.

2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai media pembelajaran bagi siswa yang dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di rumah maupun di sekolah.

- b. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Sebagai pengembangan aspek kognitif yaitu pengenalan teori warna.

3. Sasaran Program

- a. Siswa bisa memanfaatkan aplikasi android ini untuk belajar secara mandiri.
- b. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan kemungkinan tertangkapnya materi oleh siswa akan lebih besar.
- c. Aplikasi ini membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

4. Penggunaan Program

Program ini dapat digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri bagi anak. Penggunaan Perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal:

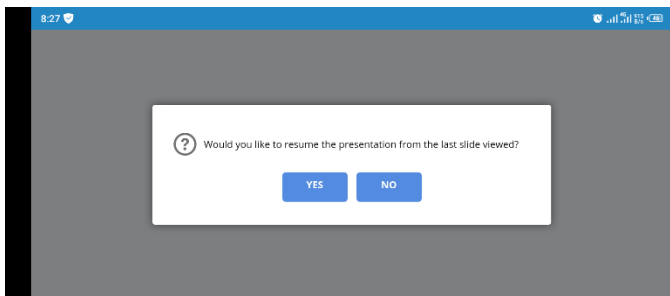
- a. Android 5.0.0 (Lollipop)
- b. RAM 512 MB
- c. ROM 500 MB
- d. Processor dual core
- e. Kecepatan processor 1,5 GHz

C. TAMPILAN PROGRAM

1. Membuka Aplikasi

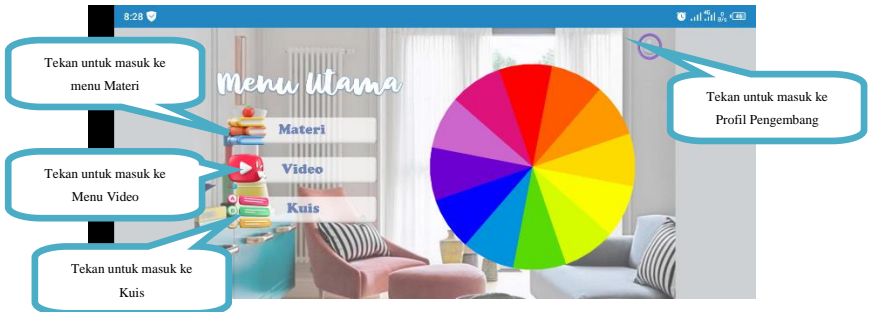


Tampilan diatas merupakan tampilan ketika pertama kali membuka aplikasi, tampilan ini bergerak otomatis menuju Menu Utama.

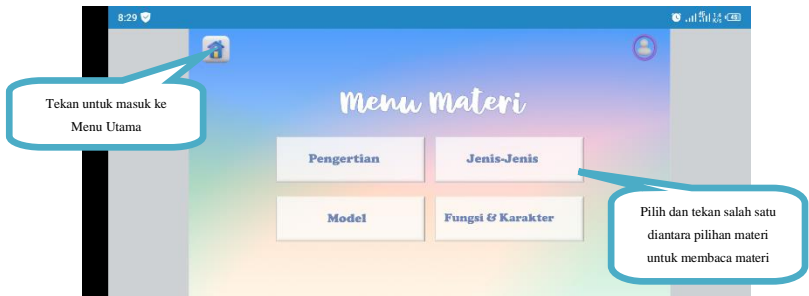


Sedangkan tampilan diatas adalah tampilan jika pengguna pernah membuka aplikasi sebelumnya, tekan 'No' untuk kembali ke tampilan awal dan tekan 'Yes' untuk melanjutkan tampilan pada saat membuka aplikasi sebelumnya.

2. Halaman Menu Utama



3. Halaman Menu Materi



4. Halaman Materi



5. Halaman Kuis

Kuis Warna

1. Nama *

Nama Depan

Nama Belakang

1 / 12 8%

Powered by forms.app

Tampilan diatas merupakan tampilan setelah menekan tombol 'Kuis' pada Menu Utama.

color space

color spaces

color spacing

Press ENTER

NEXT →

10 / 12 83%

Powered by forms.app

Tekan untuk menuju soal selanjutnya

12. Warna memiliki fungsi sebagai identitas yakni warna sebagai tanda untuk mengenal se...

Benar

Salah

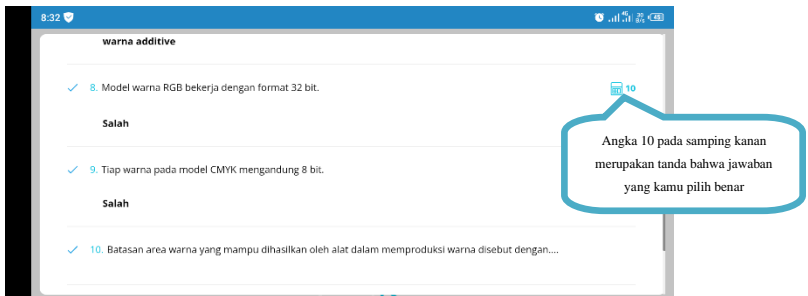
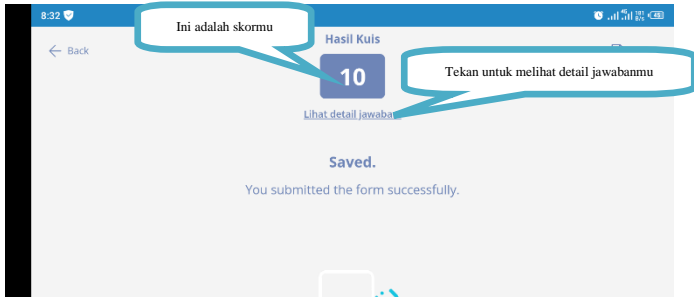
Submit

Press ENTER

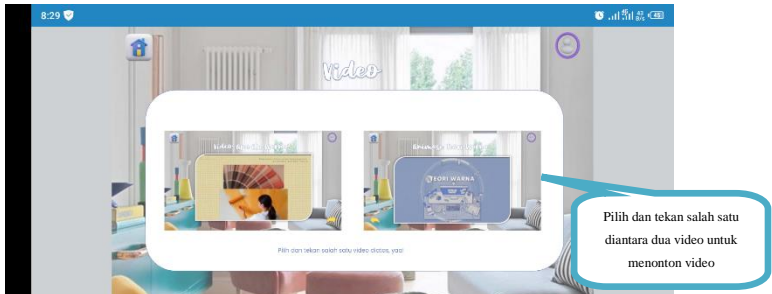
12 / 12 100%

Powered by forms.app

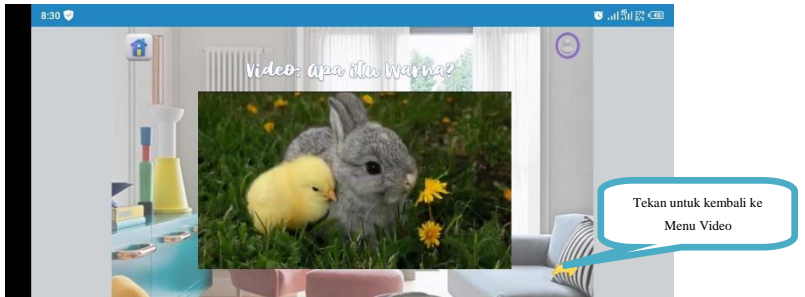
Tekan untuk menuju mengumpulkan jawabanmu



6. Halaman Menu Video

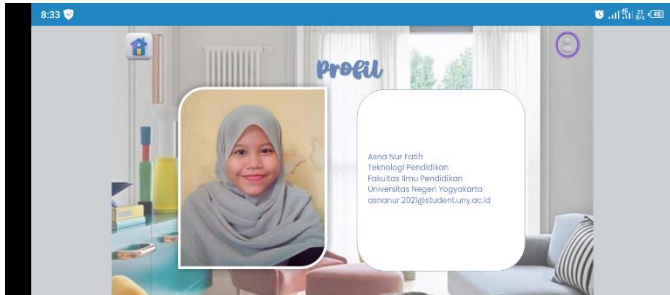


7. Halaman Video



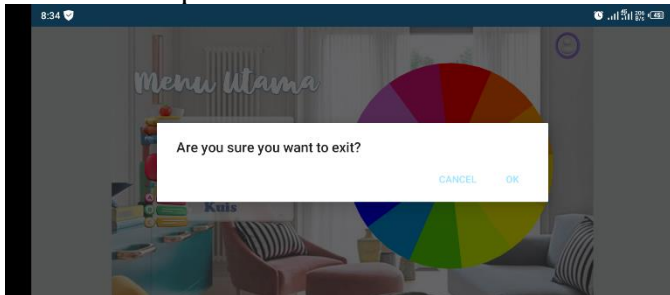
Tekan tombol 'Play' ditengah video agar video segera diputar.

8. Halaman Profil



Tampilan diatas merupakan tampilan 'Profil'.

9. Keluar dari Aplikasi



Tekan 'OK' untuk keluar dari aplikasi.

D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Pengembang 1



Asna Nur Fatih
asnanur.2021@student.uny.ac.id
082241535832 (HP/WA)

2. Pengembang 2



Teguh Arie Sandy
teguhariesandy@uny.ac.id
085232777747 (WA)

E. REFERENSI DAN KREDIT

Materi:

Andrew. (n.d). Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel. Diambil dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>.

Direktorat Pembinaan SMK. (2013). *Bahan Ajar SMK Grafika: Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kemendikbud.

Gambar:

<https://canva.com/>

<https://www.codeproject.com/Articles/243610/The-Known-Colors-Palette-Tool-Final-Revision-Hopef>

<https://www.nazdar.com/en-us/News-events/ArtMID/4165/ArticleID/224>

Video:

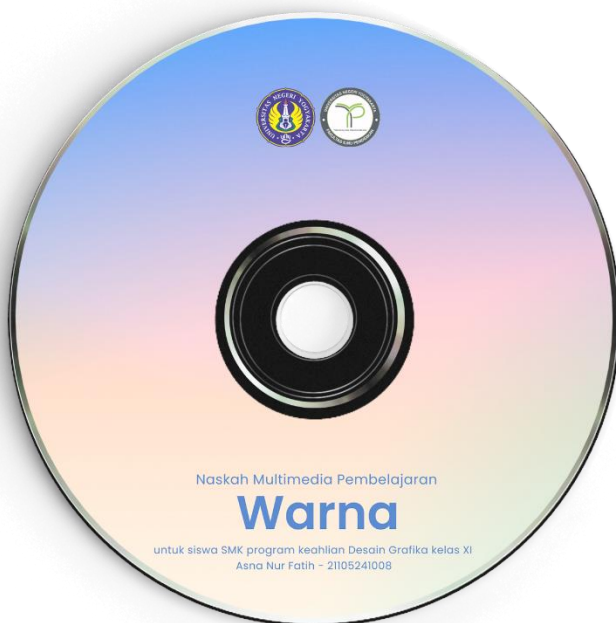
<https://youtu.be/eEWJmx-v2hs>

https://youtu.be/FvBIn_yW-Ts

Suara:

<https://youtu.be/Ge-xLy9o-0o>

BUNDERAN CD



DISUSUN OLEH:
ASNA NUR FATIH, TEGUH ARIE SANDY
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNY

BUKU PANDUAN
WARNA