

**PENGEMBANGAN MODUL CETAK GAMBAR ILUSTRASI
MATA PELAJARAN SENI RUPA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 6 MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



oleh

Fisa Afrilianasari

NIM 10206244036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi*
Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang ini
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 21 Maret 2014

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Drs. Suwarna, M.Pd.

NIP 195207271978031003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 4 April 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		30 April 2014
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		16 April 2014
Prof. Dr. Tri Hartiti R., M.Pd.	Penguji Utama		30 April 2014
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Pendamping		14 April 2014

Yogyakarta, 4 April 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Fisa Afrilianasari**

NIM : 10206244036

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebaga acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Maret 2014

Penulis,



Fisa Afrilianasari

MOTTO

Terus berusaha, pantang menyerah, dan selalu berdoa ...

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini penulis persembahkan kepada orang tua tercinta yang telah bekerja keras demi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari berbagai peran dan kontribusi berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A.
2. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni, beserta jajarannya.
3. Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah meningkatkan kemampuan kami di dalam perkuliahan.
4. Bapak Drs. Suwarna, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah membimbing dengan arif dan bijaksana.
5. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. dan bapak Aran Handoko, M.Sn. dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta, selaku validator media, ahli materi dan media modul gambar ilustrasi.
6. Segenap dosen dan karyawan Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberi banyak bantuan kepada penulis.
7. Bapak Bambang Tri Gunanto, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Rupa di SMP N 6 Magelang, yang telah memberikan bantuan, arahan dan kesempatan kepada penulis. Terima kasih atas kesabaran, bimbingan, dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Bapak Drs. Lartono, M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 6 Magelang yang telah memberi kesempatan seluas-luasnya kepada penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga karya tulis ini dapat penulis selesaikan.

9. Bapak/Ibu guru dan Karyawan SMP Negeri 6 Magelang yang telah membantu kami dan memberikan berbagai masukan yang bermanfaat.
10. Seluruh keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam penulisan karya tulis ini, baik secara moril maupun materiil.
11. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta tercinta yang telah banyak memberi masukan dan saran kepada penulis.
12. Seluruh peserta didik SMP Negeri 6 Magelang yang telah membantu selama proses penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 6 Magelang.
14. Seluruh dosen penguji yang membantu peneliti dalam menyelesaikan ujian skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Segala dukungan, doa, dan bantuan seluruh pihak semoga menjadi amalan yang diterima Allah S.W.T dan mendapatkan ganjaran yang berlipat ganda. Amin.

Magelang, 21 Maret 2014

Penulis,



Fisa Afrilianasari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Belajar dan Sumber Belajar	8
a. Pengertian Belajar	8
b. Sumber Belajar	8
2. Bahan Ajar	9
a. Pengertian Bahan Ajar	9
b. Jenis Bahan Ajar	9

3. Modul	10
a. Pengertian Modul	10
b. Jenis Modul	11
c. Karakteristik Modul	11
4. Gambar Ilustrasi	11
a. Pengertian Gambar Ilustrasi	11
b. Jenis Gambar Ilustrasi	12
B. Kerangka Berpikir	13
C. Penelitian yang Relevan	14
D. Hipotesis	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	16
B. Prosedur Pengembangan	19
1. Tahap Analisis Kebutuhan	19
2. Tahap Perencanaan Pengembangan Pembelajaran	19
3. Tahap Pengembangan Produk	19
4. Produk Awal	21
5. Validasi Produk	21
a. Validasi Ahli	21
b. Validasi Tahap I	22
c. Validasi Tahap II	22
d. Validasi Tahap III	22
6. Produk Akhir	22
C. Uji Coba Produk	23
1. Desain Uji Coba	23
2. Subjek Coba	23
3. Jenis Data	23
4. Instrumen Pengumpulan Data	24
a. Wawancara	24
b. Observasi	24
c. Angket	24

5. Validasi Instrumen	24
6. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	27
1. Analisis Kebutuhan	27
2. Hasil Pengembangan Produk Awal	28
3. Validasi Ahli Media dan Materi	29
a. Revisi Produk Tahap Awal	29
b. Revisi Produk Tahap Akhir	30
4. Uji Coba Individu	31
a. Kondisi Subjek Uji Coba	31
b. Hasil	32
c. Revisi Produk	32
5. Uji Coba Kelompok Kecil	32
a. Kondisi Subjek Uji Coba	32
b. Hasil	33
c. Revisi Produk	33
6. Uji Coba Kelompok Besar	33
a. Kondisi Subjek Uji Coba	33
b. Hasil	34
c. Revisi Produk	34
B. Pembahasan	34
C. Keterbatasan Penelitian	36
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	37
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Adaptasi dari Borg & Gall dalam Emzir	17
Tabel 2 : Konversi Nilai dalam bentuk Persentase	26
Tabel 3 : Hasil Angket Akhir Validasi Ahli Materi dan Media terhadap Modul Gambar Ilustrasi	31
Tabel 4 : Hasil Angket Uji Coba Individu	32
Tabel 5 : Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	33
Tabel 6 : Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Langkah-Langkah R & D Adaptasi Sugiono (2007: 289).....	18
Gambar 2 : Desain <i>Flowchart</i> Pengembangan Modul Gambar Ilustrasi bagi Kelas VIII	20

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Desain Modul Sebelum dan Sesudah Revisi	41
Lampiran 2 : Dokumentasi	89
Lampiran 3 : Instrumen	94
Lampiran 4 : Hasil Uji Coba	126
Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian	130

**PENGEMBANGAN MODUL CETAK GAMBAR ILUSTRASI
MATA PELAJARAN SENI RUPA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 6 MAGELANG**

Oleh Fisa Afrilianasari

NIM 10206244036

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar gambar ilustrasi dengan modul cetak sebagai bahan ajar yang layak digunakan pada mata pelajaran seni rupa di SMP Negeri 6 Magelang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R n D)*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang yang terdiri dari 3 uji coba, yaitu uji coba individu berjumlah 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil berjumlah 8 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang peserta didik. Objek penelitian modul cetak gambar ilustrasi untuk kelas VIII SMP Negeri 6 Magelang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah modul cetak gambar ilustrasi. Teknik analisis data menggunakan skala Likert yang kemudian diubah menjadi angka persentase dan ditarik kesimpulan.

Hasil pengembangan modul diperoleh modul akhir dengan spesifikasi diantaranya jenis huruf Times New Roman ukuran 12, dengan warna dominan warna hijau, dilengkapi dengan gambar ilustrasi pendukung, dilengkapi dengan materi gambar ilustrasi dengan materi praktik menggambar karakter komik Jepang. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal berikut: (1) Uji coba individu menunjukkan persentase 87,74% dan dinyatakan sangat baik/ layak. (2) Uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 88,22% dan dinyatakan sangat baik/ layak. (3) Uji coba kelompok besar menunjukkan persentase 85,70% dan dinyatakan sangat baik/ layak. Ketiga persentase tersebut menunjukkan kategori sangat baik, atau dapat dikatakan keseluruhan modul tersebut layak untuk digunakan.

Kata kunci : Pengembangan, Modul, Gambar Ilustrasi, Seni Rupa, SMP

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. Hingga kini semakin banyak orang yang sadar akan pentingnya pendidikan. Pemerintah pun juga telah mencanangkan kebijakan wajib sekolah 9 tahun. Hal tersebut merupakan wujud nyata dari pemerintah yang selalu berupaya keras untuk terus memajukan dan mencerdaskan bangsa. Namun keberhasilan tersebut tidak akan bisa dicapai jika tidak ada dukungan dari berbagai pihak yang terkait yang ikut langsung berpartisipasi pada proses pencapaian keberhasilan tersebut. Baik dari pihak pemerintah, hingga pihak guru di masing-masing tingkatan sekolah.

Guru merupakan salah satu aspek yang sangat penting yang juga dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Cara penyampaian materi yang dilakukan guru pada saat kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Namun tidak hanya guru saja yang berperan, masih ada aspek lain yang juga dapat mempengaruhi, seperti misalnya adalah lingkungan, baik lingkungan sekitar (masyarakat) ataupun lingkungan yang paling dekat yaitu keluarga, juga kelengkapan sarana dan prasarana juga akan sangat mempengaruhi. Selain itu juga ada media pendukung proses pembelajaran yang hingga saat ini semakin lama semakin berkembang dan semakin beragam jenisnya.

Menurut Emzir (2012: 284) bahan ajar merujuk pada segala sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar, untuk meningkatkan pengetahuan dan/atau pengalaman. Sehingga diharapkan bahan ajar yang tepat untuk peserta didik, dapat memberikan manfaat dan kemudahan dalam mempelajari suatu materi yang akan diajarkan oleh guru. Tentu saja pemilihan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, bahan ajar yang benar-benar efektif dan efisien, isi dan tujuannya pun juga harus sesuai.

Bahan ajar yang sesuai bagi peserta didik harus dipertimbangkan juga dari segi siapa yang akan menggunakannya. Karena bahan ajar untuk anak TK dengan SMP tentu akan sangat jauh berbeda sesuai dengan tingkatan umurnya, karena cara berfikirnya pun tentu juga akan sangat berbeda. Sebagaimana diungkapkan Hajar Pamadhi (2007: 61) cara berfikir anak usia 11 – 15 tahun sudah realistik, sehingga posisi dirinya tidak mau dikatakan usia anak, sedangkan dilihat dari usia mental masih belum dewasa sepenuhnya. Hal tersebut tidak hanya berlaku pada mata pelajaran seni budaya, seluruh mata pelajaran pun juga akan berbeda-beda kebutuhan bahan ajar yang digunakan.

Modul merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar tercetak yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri. Karena modul berisi petunjuk-petunjuk yang menuntun peserta didik untuk belajar, mempelajari suatu materi hingga tes dalam bentuk soal yang dapat mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Salah satu bentuk dari modul adalah modul cetak. Sama halnya dengan mata pelajaran lain, mata

pelajaran seni budaya pun juga dalam proses belajar mengajarnya dapat menggunakan modul cetak.

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa. Mata pelajaran seni rupa merupakan jenis mata pelajaran yang mengedepankan aspek visual dan keterampilan tangan. Sebagaimana telah diketahui bahwa manusia merupakan makhluk visual, yaitu lebih tertarik terhadap suatu hal yang mudah terlihat oleh mata. Akan sangat mudah bagi seseorang untuk menemukan suatu karya seni di lingkungan sekitarnya. Hanya saja kadang orang tidak sadar akan keberadaan seni rupa di sekitarnya. Hingga kadang hal tersebut berimbas pada pendidikan seni rupa yang cenderung dinilai tidak terlalu penting dan tidak ada gunanya. Selain itu juga mata pelajaran seni rupa kadang hanya diidentikkan dengan pelajaran menggambar saja, padahal pada kenyataannya mata pelajaran seni rupa memberikan banyak pembelajaran praktik selain menggambar yang tentunya juga akan sangat bermanfaat bagi kehidupan.

Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan pada saat observasi KKN-PPL, mata pelajaran seni budaya yang ada di SMP N 6 Magelang terdiri dari seni rupa, seni tari dan seni musik. Berdasarkan studi awal diketahui bahwa sarana dan prasarana belajar mengajar di SMP Negeri 6 Magelang yang belum lengkap akibat keterbatasan biaya yang dimiliki oleh sekolah, bahan ajar yang juga masih belum lengkap, di perpustakaan sekolah terdapat buku paket yang digunakan untuk acuan namun jumlahnya pun sangat tidak memadai untuk seluruh peserta didik, dan belum ada modul gambar ilustrasi yang digunakan pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu modul gambar ilustrasi ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan modul cetak untuk peserta didik kelas VIII SMP N 6 Magelang khususnya materi menggambar ilustrasi untuk mata pelajaran seni rupa.

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar materi gambar ilustrasi seni rupa dalam bentuk modul cetak gambar ilustrasi yang diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan prestasi peserta didik terhadap mata pelajaran seni rupa, selain itu juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi bahan ajar sehingga dalam proses pembelajaran, sistem pengajaran guru lebih bervariasi, sehingga modul nantinya akan dikemas dengan tampilan yang menarik dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya bahan ajar modul dengan materi gambar ilustrasi.
2. Fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.
3. Kurangnya biaya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran.
4. Sistem pengajaran guru yang kurang beragam.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan modul cetak gambar ilustrasi pada mata pelajaran seni rupa dan mengukur kelayakan modul cetak gambar ilustrasi tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan modul cetak gambar ilustrasi mata pelajaran seni rupa bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang?
2. Bagaimana modul gambar ilustrasi yang layak digunakan bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan modul cetak dengan materi gambar ilustrasi sebagai bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran seni rupa di SMP Negeri 6 Magelang.
2. Mengukur kelayakan modul cetak gambar ilustrasi mata pelajaran seni rupa yang dikembangkan di SMP Negeri 6 Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi peserta didik dan guru di SMP N 6 Magelang, juga bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.

- c. Dapat membantu guru seni rupa di SMP Negeri 6 Magelang dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran di sekolah agar dapat meningkatkan prestasi dan minat peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang metode pembelajaran seni rupa dengan menggunakan modul cetak dan dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul pembelajaran gambar ilustrasi ini memuat materi lebih spesifik dan dapat digunakan secara mandiri.
2. Modul pembelajaran gambar ilustrasi ini nantinya akan disusun dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X4* dan *Adobe Photoshop CS3*, dikemas dalam bentuk teks *print* yang memuat :
 - a. Indikator dan alokasi waktu.
 - b. Pendahuluan, berisi tujuan pembelajaran dan materi yang akan disajikan.
 - c. Bagian inti, yaitu materi gambar ilustrasi.
 - d. Latihan soal dan tes formatif kunci jawaban serta umpan balik.

H. Definisi Operasional

Modul pembelajaran yang layak untuk peserta didik kelas VIII dan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas VIII adalah bahan ajar

yang memuat materi atau isi tentang gambar ilustrasi, yang disusun secara sistematis dan memenuhi unsur karakteristik modul, kelengkapan komponen modul, unsur grafis dan elemen mutu modul. Karakter modul antara lain meliputi *self-instruction* (dapat dipelajari secara mandiri), *self-contained* (memuat materi secara utuh), *stand-alone* (tidak tergantung dengan bahan ajar atau media lain), adaptif, dan *user-friendly* (mudah digunakan). Kelengkapan komponen modul meliputi pendahuluan, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, pengayaan atau tugas, terformatif dan evaluasi dalam modul pembelajaran tersebut. Unsur-unsur grafis dalam modul pembelajaran gambar ilustrasi tersebut antara lain meliputi teks, warna, dan gambar. Sedangkan elemen mutu modul meliputi format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi. Modul yang berjudul gambar ilustrasi terdiri atas 2 bagian yaitu kegiatan belajar 1 berjudul menampilkan sikap apresiatif terhadap gambar ilustrasi, dan kegiatan belajar 2 berjudul mengenal dan menggambar karakter komik. Seluruh uraian materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh gambar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Sumber Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tidak asing lagi bagi kehidupan manusia. Belajar tidak hanya dilakukan orang dewasa, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang manusia sejak lahir, dan akan terhenti ketika ia meninggal dunia. Menurut Nana Sujana dan Ahmad Rivai (2007: 77) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan tertentu yang sebelumnya telah ditentukan.

Sedangkan Hajar Pamadhi (2007: 80) menyatakan bahwa “belajar adalah peristiwa mengubah sifat seseorang dalam kondisi tidak tahu menjadi tahu, dan mewujudkan menjadi suatu pengetahuan”.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu proses mengubah segala hal yang ada pada seseorang untuk menjadi lebih baik, dengan rentang waktu yang tidak terbatas selama seseorang tersebut masih hidup.

b. Sumber Belajar

Klasifikasi yang biasa dilakukan terhadap sumber belajar menurut Nana Sujana dan Ahmad Rivai (2007: 80) adalah sebagai berikut

1. Sumber belajar tercetak : buku, majalah, brosur, Koran, poster denah, ensiklopedi, kamus, booklet, dan lain-lain.
2. Sumber belajar noncetak : film, slide, video, model, audiocassette, transparansi, realia, objek, dan lain-lain.

3. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas : perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olahraga, dan lain-lain
4. Sumber belajar berupa kegiatan : wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain.
5. Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat : taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum, dan lain-lain.

Dalam hal ini, modul merupakan bahan ajar yang termasuk pada golongan/klasifikasi sumber belajar tercetak, sesuai dengan bentuk fisik dan ciri khasnya.

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Salah satu hal yang sangat dibutuhkan pada proses belajar mengajar adalah bahan ajar. Bahan ajar dapat dikembangkan oleh guru maupun orang lain selain guru. Menurut Emzir (2012: 284) bahan ajar merujuk pada segala sesuatu yang memudahkan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan/atau pengalaman. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2010: 139) “bahan pengajaran merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, yang menempati kedudukan yang menentukan keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pengajaran, serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat dirangkum bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang memudahkan pembelajaran dan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis Bahan Ajar

Menurut Emzir (2012: 284) bahan ajar dibedakan menjadi bahan ajar untuk pembelajaran (buku teks komersial) dan bahan ajar sumber (bahan ajar mentah yang berfungsi sebagai pemancing interaksi di kelas); antara bahan ajar

utama (bahan yang menciptakan interaksi dalam kelas) dan bahan ajar sekunder (buku teks).

3. Modul

a. Pengertian Modul

Modul pelajaran disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan mengajar. “Menurut makna istilah modul adalah alat ukur yang lengkap, merupakan unit yang dapat berfungsi secara mandiri, terpisah, tetapi juga dapat berfungsi sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya” (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2007: 132).

Manurut BP3K Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 132), modul didefinisikan sebagai satu unit program belajar-mengajar terkecil yang secara rinci menggariskan: 1) Tujuan instruksional yang dicapai, 2) Topik yang akan dijadikan dasar proses belajar mengajar, 3) Pokok-pokok materi yang dipelajari, 4) Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang lebih luas, 5) Peranan guru dalam proses belajar mengajar, 6) Alat-alat dan sumber yang akan dipergunakan, 7) Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan, 8) Lembaran kerja yang harus diisi oleh siswa, 9) Program evaluasi yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat – pendapat di atas, maka dapat dirangkum bahwa modul merupakan suatu bahan ajar yang fungsinya untuk mempermudah proses pembelajaran itu sendiri, dengan mengedepankan kemandirian peserta didik untuk mempelajari dan mengukur kemampuannya sendiri.

b. Jenis Modul

Berdasarkan jenisnya, modul dapat terbagi menjadi 2, yaitu modul lengkap dan tidak lengkap. Modul lengkap merupakan modul yang memuat materi secara utuh sehingga tidak tergantung kepada bahan ajar yang lainnya. Sedangkan modul tidak lengkap merupakan modul yang hanya berisi pokok materi berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Modul yang akan dikembangkan pada penelitian ini tergolong pada jenis modul lengkap, karena tidak tergantung pada bahan ajar lainnya.

c. Karakteristik Modul

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 133) karakteristik modul adalah sebagai berikut

Modul mempunyai beberapa karakteristik tertentu, misalnya berbentuk unit pengajaran terkecil dan lengkap, berisi rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis, berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus, memungkinkan siswa belajar mandiri, dan merupakan realisasi perbedaan individual serta perwujudan pengajaran individu.

Sesuai dengan karakteristik modul tersebut maka modul ini diharapkan dapat digunakan menjadi sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri bagi peserta didik di SMP Negeri 6 Magelang.

4. Gambar Ilustrasi

a. Pengertian Gambar Ilustrasi

Menurut Mikke Susanto (2012: 190) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Sedangkan menurut Rachmat Suhernawan (2010: 89), gambar ilustrasi adalah

gambar yang menceritakan atau memberi penjelasan pada cerita atau naskah tertulis.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat dirangkum bahwa gambar ilustrasi merupakan suatu karya seni berbentuk gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memberi penjelasan, tanpa menghilangkan nilai keindahannya. Gambar ilustrasi juga sangat dekat keberadaannya pada kehidupan sehari, dan dapat dengan mudah ditemukan di mana-mana.

b. Jenis Gambar Ilustrasi

Beberapa jenis gambar ilustrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi Komik
- 2) Karikatur
- 3) Ilustrasi Sampul atau Cover Buku
- 4) Ilustrasi Cerita
- 5) Ilustrasi Rubrik
- 6) Ilustrasi Periklanan

Dalam hal ini peneliti menggunakan ilustrasi komik sebagai materi praktek pada modul gambar ilustrasi. Menurut M.S. Gumelar, komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (2011: 7).

McCloud dalam buku M.S Gumelar menekankan bahwa komik merupakan gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk

menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca (6: 2011).

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dirangkum bahwa komik merupakan suatu gambar yang dilengkapi dengan *lettering* yang sengaja dibuat dengan urutan tertentu, dengan maksud memperjelas suatu cerita, agar pembaca mudah menangkap pesan cerita tersebut. Peneliti memilih materi gambar ilustrasi karena sesuai dengan observasi saat KKN-PPL di SMP Negeri 6 Magelang, siswa banyak tertarik dengan buku dengan gambar yang beragam dan juga berwarna, sedangkan pada bagian 2 modul (bagian praktek menggambar) peneliti memilih praktek menggambar karakter komik Jepang karena materi tersebut jarang digunakan pada suatu buku acuan.

B. Kerangka Berpikir

Kurang optimalnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, cara mengajar guru yang kurang variatif, dan jumlah buku acuan yang dapat digunakan peserta didik jumlahnya sangat tidak memadai, sehingga proses belajar mengajar di SMP N 6 Magelang tersebut cenderung terhambat. Sehingga baha ajar dalam bentuk modul sangat dibutuhkan peserta didik untuk menunjang proses belajar mengajar terutama bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang.

Dengan adanya penelitian tentang pengembangan modul cetak gambar ilustrasi ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dan juga mendorong peserta didik agar semakin tertarik untuk belajar terutama untuk mata pelajaran seni rupa, selain itu juga bagi guru dapat mengembangkan / menggunakan bahan ajar yang lebih menarik lagi, agar segala tujuan dapat dicapai.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gunawan Jatipermana (2012) dengan judul *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD N Tembi 1 Kecamatan Sliyeg Jawa Barat*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran dengan menggunakan modul. Dari penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa modul tersebut layak digunakan pada proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Selain itu juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rohman Abdul Aziz (2012) dengan judul *Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al Azhar 31 Yogyakarta*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil validasi modul pada mata pelajaran bahasa Arab untuk siswa SDI Al-Azhar 31 Yogyakarta, adalah bahwa penilaian ahli materi terhadap kelayakan modul dari aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,27 kategori baik dan aspek Aspek Materi/ isi produk Modul dengan rata-rata 4,18 kategori baik. Penilaian ahli media terhadap aspek tampilan dengan rata-rata skor 4,5 kategori sangat baik. Hasil respon guru terhadap kelayakan modul menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif dari aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,12 kategori baik, aspek materi dengan rata-rata skor 4,3 kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa modul tersebut layak untuk digunakan.

D. Hipotesis

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk modul cetak gambar ilustrasi dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga

media pembelajaran dalam bentuk modul layak digunakan dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 6 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

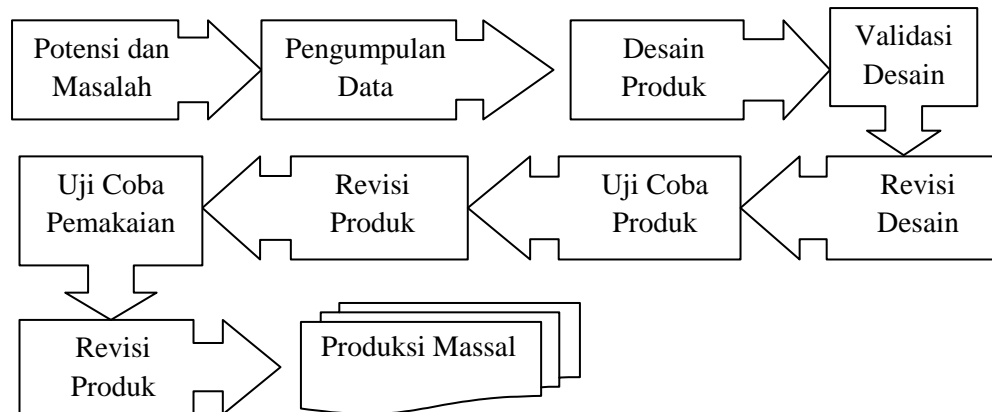
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R & D). Secara sederhana Nusa Putra (2012: 67) mendefinisikan R & D sebagai penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Menurut Borg & Gall dalam Nusa Putra (2012: 84)

R & D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, di evaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.

Dari berbagai pengertian R & D tersebut, dapat dirangkum bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau sistem yang efektif dan efisien, yang telah melewati beberapa proses uji coba hingga diperoleh produk yang benar-benar layak digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sugiyono (2012: 409) menjelaskan langkah-langkah R & D sebagai berikut



Gambar 1: **Langkah-Langkah R&D Adaptasi Sugiyono (2012: 409)**

Berdasarkan langkah di atas, maka penelitian ini menggunakan dasar langkah-langkah tersebut sebagai acuan, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Potensi dan masalah; R & D dapat berasal dari adanya potensi dan masalah yang ada di suatu lingkungan.
- b. Mengumpulkan informasi; setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
- c. Desain produk; adalah hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru, atau produk baru.
- d. Validasi desain; proses untuk menilai apakah produk baru tersebut secara rasional lebih baik dan efektif dibandingkan yang lama, dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman.
- e. Perbaiki desain; diperbaiki setelah ada masukan dari ahli materi dan ahli media.

- f. Uji coba produk; melakukan uji lapangan terbatas dengan eksperimen.
- g. Revisi produk; modul direvisi berdasarkan uji lapangan/empiris.
- h. Uji coba pemakaian; dilakukan ujicoba dalam kondisi yang sesungguhnya, maka modul diperbaiki.
- i. Revisi produk; apabila ada kekurangan dalam penggunaan dalam kondisi yang sebenarnya, maka modul diperbaiki.
- j. Pembuatan produk massal; setelah diperbaiki, hasil akhirnya siap diproduksi secara massal.

Tabel 1: Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Adaptasi dari Borg & Gall dalam Emzir (2012: 271)

Langkah Utama Borg & Gall	10 Langkah Borg & Gall
Penelitian dan pengumpulan informasi (<i>research and information collecting</i>)	1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Perencanaan (<i>Planning</i>)	2. Perencanaan
Pengembangan Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>)	3. Pengembangan Bentuk Awal Produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk (<i>Field Testing and Product Revision</i>)	4. Uji Lapangan Awal
	5. Revisi Produk
	6. Uji Lapangan Utama
	7. Revisi Produk Operasional
Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	8. Uji Lapangan Operasional
	9. Revisi Produk Akhir
Diseminasi dan Implementasi (<i>Dissemination and Implementation</i>)	10. Diseminasi dan Implementasi

Pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall dalam Emzir tersebut, terdapat langkah yang terakhir yaitu penyebarluasan dan diproduksi secara massal. Namun untuk modul cetak gambar ilustrasi yang diterapkan pada SMPN 6 Magelang ini, tidak akan sampai pada tahap penyebarluasan dan pembuatan produk secara massal, dikarenakan penelitian ini hanya memfokuskan untuk menguji kelayakan modul yang akan dikembangkan oleh peneliti, sehingga tidak menyebarkan dan diterapkan secara massal.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan dengan melihat keadaan secara langsung yaitu dengan cara observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran seni rupa dan peserta didik di SMPN 6 Magelang. Selanjutnya adalah melakukan studi literatur untuk mengumpulkan informasi tentang pembuatan media pembelajaran dan berbagai materi ilustrasi yang akan disajikan.

2. Tahap Perencanaan Pengembangan Pembelajaran

Perencanaan pengembangan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan RPP yang digunakan di SMPN 6 Magelang. Menyusun strategi pembelajaran. Mengembangkan materi gambar ilustrasi. Merencanakan bentuk penilaian.

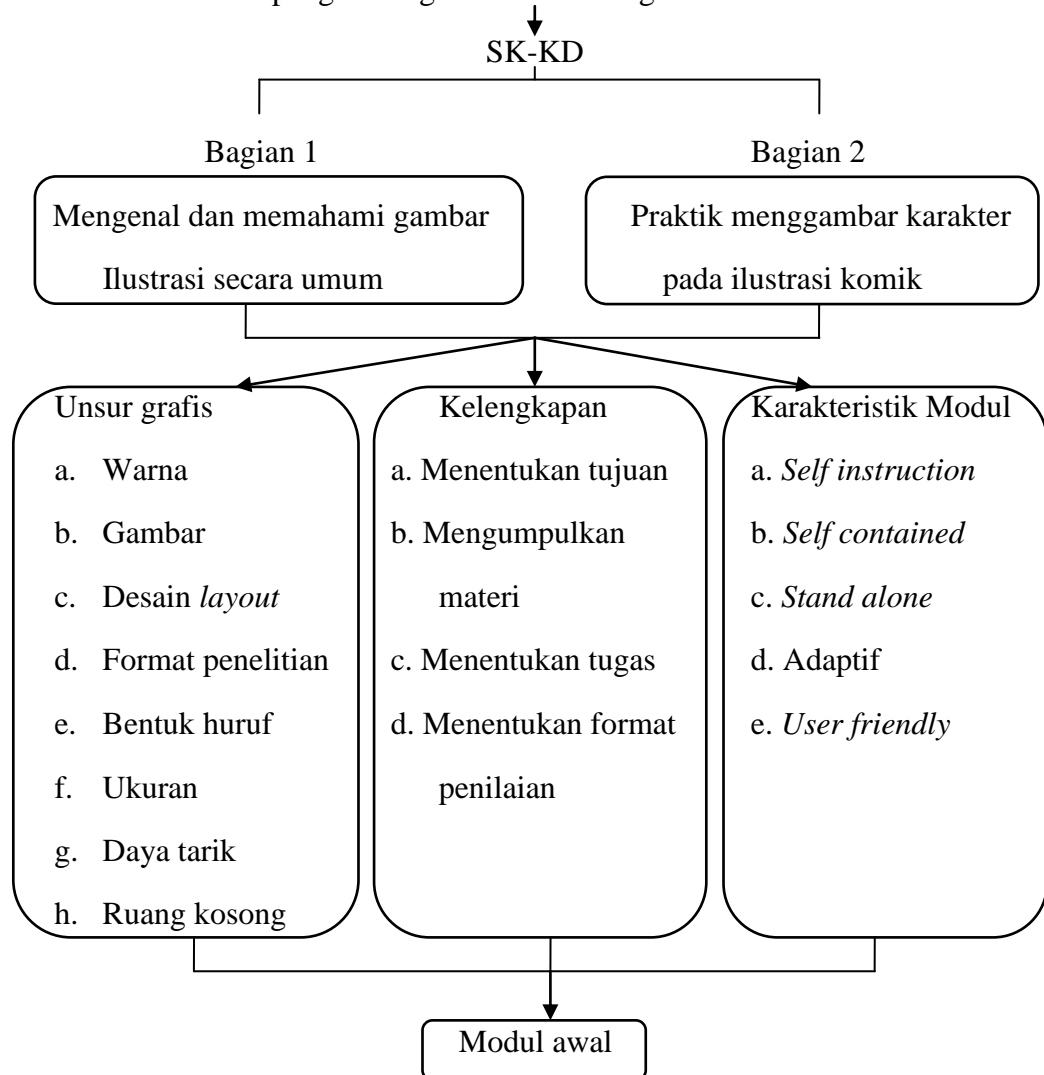
3. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan cara membuat garis besar isi modul dalam bentuk *flowchart* (diagram alur), menjelaskan apa yang akan ditulis, mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran seni

rupa khususnya untuk kelas VIII SMPN 6 Magelang. Dengan adanya diagram alur tersebut, maka peneliti dapat dengan mudah mengembangkan modul pembelajaran gambar ilustrasi di SMPN 6 Magelang.

Mengumpulkan bahan materi gambar ilustrasi. Naskah materi ditulis dalam bentuk modul cetak. Penelitian terdiri atas pembuatan desain cover dan desain isi modul, yaitu dengan menggunakan bantuan *software Corel Draw X3*, yang kemudian dicetak ke kertas *art paper* untuk bagian isi, dan kertas *ivory* untuk bagian sampulnya, dengan ukuran A4 110 gram.

Flowchart pengembangan modul cetak gambar ilustrasi



Gambar 2. Desain *Flowchart* Pengembangan Modul Gambar Ilustrasi bagi Kelas VIII SMP Negeri 6 Magelang

4. Produk Awal

Produk awal merupakan hasil pertama bahan ajar modul cetak gambar ilustrasi sebelum revisi, dengan *cover* dan isi modul menggunakan kertas HVS ukuran A4, 70 gsm, dengan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* ukuran huruf 24 dengan spasi 1,5. Modul cetak gambar ilustrasi tersebut kemudian selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi dan media yang merupakan dosen dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa yaitu Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn dan Bapak Aran Handoko, M.Sn sebelum di uji coba pada siswa kelas VIII SMPN 6 Magelang.

5. Validasi Produk

a. Validasi Ahli

Validasi modul dilakukan oleh 2 orang ahli media dan materi yang merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY yaitu Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. dan Bapak Aran Handoko, M.Sn. Menganalisis hasil validasi dari seorang ahli materi dan seorang ahli media. Dalam validasi, ahli materi dan ahli media menggunakan kuesioner untuk mengetahui tingkat kelayakan modul diukur dengan skala *Likert*.

Peneliti merevisi modul berdasarkan saran ahli materi dan ahli media, sehingga didapatkan hasil akhir modul dengan cover modul menggunakan kertas *ivory* 230 gr, jenis huruf *Arial*, dan isi modul dengan menggunakan jenis huruf *Century Gothic* ukuran huruf 14 dan *Arial* ukuran huruf 12, dengan spasi 1,5; menggunakan kertas *art paper* A4 110 gram.

b. Validasi tahap I

Uji coba perorangan, yang terdiri dari 3 orang peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang, peserta didik dimohon untuk menilai modul dengan angket. Kemudian menganalisis hasil penilaian peserta didik dan melakukan revisi modul berdasarkan penilaian peserta didik.

c. Validasi tahap II

Uji coba pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang dan meminta penilaiannya dengan angket. Menganalisis hasil penilaian peserta didik. Melakukan revisi berdasarkan penilaian peserta didik.

d. Validasi tahap III

Uji coba pada kelompok besar sejumlah 30 peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang dan meminta penilaiannya dengan angket. Menganalisis hasil penilaian peserta didik. Melakukan revisi berdasarkan penilaian peserta didik.

6. Produk akhir

Produk akhir merupakan tahapan bahwa produk modul pembelajaran gambar ilustrasi untuk kelas VIII, telah diuji cobakan dan telah divalidasi oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi, dan dinilai oleh peserta didik dan guru seni rupa. Modul tersebut kemudian direvisi dan kemudian dicek lagi sehingga modul dirasa sudah layak untuk dipakai. Modul yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Wujud dari produk ini berupa modul cetak dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VIII, khususnya peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang.

C. Uji coba produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran dalam bentuk modul. Data tersebut kemudian digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk, sehingga diharapkan kualitas produk dapat teruji secara teoritis dan empiris.

2. Subjek Coba

Subjek coba di lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang, terdiri atas 3 bagian, yaitu pada uji coba individual subjek coba diambil acak 3 peserta didik, kelompok kecil terdiri atas 8 peserta didik, uji coba kelompok besar terdiri atas 30 peserta didik.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam pengembangan modul pembelajaran gambar ilustrasi bagi siswa kelas VIII ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh saat menganalisis kebutuhan dengan cara mewawancarai guru seni rupa dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang, dan hasil konsultasi peneliti dengan ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket yang dibuat untuk ahli media dan ahli materi, selain itu juga angket yang dibuat untuk siswa yang digunakan dalam uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang berupa penilaian secara umum tentang modul yang dikembangkan yaitu modul cetak gambar ilustrasi bagi kelas VIII. Data kuantitatif dalam bentuk persentase tersebut kemudian di golongan pada kriteria yang ada.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpul data pada penelitian ini terdiri dari angket, wawancara, dan observasi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas tampilan, aspek pembelajaran, dan materi.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data secara mendalam tentang kualitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada peserta didik dan guru mata pelajaran seni rupa di SMPN 6 Magelang.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang tingkat kemudahan dan kesukaran peserta didik dalam menggunakan produk pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan di SMPN 6 Magelang.

c. Angket

Angket validasi dari ahli materi dan media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Data ini digunakan untuk mengetahui bagaimana ketepatan rancangan produk sebagai media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan peserta didik dan guru seni rupa di SMPN 6 Magelang terhadap produk yang telah dikembangkan.

5. Validasi Instrumen

Validasi instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan konsultasi pada ahli media dan ahli materi. Konsultasi dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki modul. Konsultasi dan revisi tidak hanya dilakukan sekali,

tetapi hingga modul tersebut dapat dikatakan layak digunakan untuk penelitian menurut ahli materi dan ahli media.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu dengan mengubah hasil angket ke data kualitatif dengan konversi skor dengan menggunakan skala 5 (skala Likert) sebagai berikut:

Sangat baik = 5; Baik = 4; Sedang = 3; Kurang = 2; Sangat kurang = 1.

Namun pada angket yang digunakan pada penelitian ini hanya menggunakan 4 pilihan jawaban saja dengan kriteria sebagai berikut:

Sangat baik = 4; Baik = 3; Tidak Baik = 2; Sangat tidak baik = 1

Peneliti menggunakan skala Likert dengan 4 skala (dengan menghilangkan jawaban tengah atau jawaban netral) agar responden lebih jelas memilih blok baik atau tidak baik dan tidak bersikap netral atau tidak berpendapat.

Dari skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi angka persen dengan rumus menurut Anas Sudijono (2012: 43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= Number of case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = angka persentase

Setelah diketahui nilai persennya, kemudian di golongkan pada rentang nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Nilai dalam bentuk Persentase

Angka Persentase	Kategori
100% – 75%	Sangat Baik
74,99 – 50%	Baik
49,99 – 25%	Tidak Baik
24,99 – 0%	Sangat Tidak Baik

Pedoman di atas yang digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya produk yang dikembangkan. Modul gambar ilustrasi yang layak untuk peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Magelang apabila hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperoleh melalui 3 tahapan, yaitu tahapan yang pertama adalah mewawancarai guru dan peserta didik, dan observasi secara langsung saat kegiatan KKN-PPL di SMP Negeri 6 Magelang tersebut. Secara garis besar hasil wawancara dan observasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya sumber belajar yang dapat digunakan sebagai acuan belajar dan hanya terpusat pada guru.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah.
- c. Sarana dan prasarana multimedia pembelajaran belum merata di seluruh kelas.
- d. Siswa tertarik dengan buku yang cenderung memiliki banyak warna dan gambar.
- e. Belum ada media pembelajaran seni rupa dengan materi gambar ilustrasi dalam bentuk modul yang digunakan di SMP Negeri 6 Magelang.

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat dianalisis bahwa pengembangan modul cetak gambar ilustrasi sangat dibutuhkan di SMP Negeri 6 Magelang dan dapat diteliti apakah media belajar dalam bentuk modul cetak gambar ilustrasi yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan oleh peserta didik.

Tahapan yang kedua adalah studi literatur untuk menentukan kelengkapan modul. Tahapan ketiga adalah analisis pemilihan materi. Analisis pemilihan materi yaitu materi gambar ilustrasi dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara ketika peneliti mendapatkan tugas pada kegiatan KKN di perpustakaan SMP Negeri 6 Magelang. Pada observasi dan wawancara tersebut terlihat peserta didik banyak memilih dan meminjam buku berdasarkan tampilan fisik buku. Buku dengan ilustrasi sampul yang berwarna-warni dan menggunakan karakter komik Jepang banyak dipilih dan kemudian dipinjam. Oleh karena itu peneliti memilih materi gambar ilustrasi untuk materi secara umum pada modul cetak dan materi menggambar karakter komik Jepang sebagai materi preteknya.

2. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk yaitu modul cetak gambar ilustrasi diawali dengan membuat *flowchart* seperti yang telah dituliskan pada halaman 23. Setelah membuat *flowchart*, kemudian mulai mempersiapkan berbagai software yang akan digunakan, yaitu *Microsoft Word*, *Corel Draw X3*, dan *Adobe Photoshop*. Program *Microsoft Word* digunakan untuk menyusun materi yang nantinya akan di masukkan pada modul. Program *Corel Draw X3* digunakan untuk merancang cover dan *layout* modul di tiap halaman sehingga tampilan modul lebih menarik. Program *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengedit foto gambar yang telah peneliti gambarkan yang nantinya akan dimasukkan dalam modul. Gambar-gambar tersebut digunakan sebagai penjelas materi gambar ilustrasi sehingga isi modul tidak hanya sebatas tulisan saja, namun juga gambar yang juga membuat modul tersebut menarik untuk dipelajari.

Penelitian materi pada modul tersebut menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, untuk cover dan isi modul menggunakan kertas HVS ukuran A4, 70 gsm, dengan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* ukuran huruf 24 dengan spasi 1,5.

3. Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi produk dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media dosen dari program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. sebagai ahli media dan bapak Aran Handoko, M.Sn. sebagai ahli materi. Masing-masing ahli diberikan angket yang berisi indikator penilaian materi dan media guna memberikan penilaian terhadap modul yang akan digunakan untuk penelitian.

a. Revisi Produk Tahap Awal

Produk awal yang berupa modul awal berbentuk modul cetak dengan menggunakan kertas HVS ukuran A4, 70 gsm, dengan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* ukuran huruf 24 dengan spasi 1,5. Kemudian ahli materi dan media memberikan masukan sebagai berikut:

- 1) Perhatikan penempatan logo pada cover dan ukuran teks, disesuaikan dengan covernya agar terlihat lebih menarik dan tegas.
- 2) Desain *layout* isi modul harap diperbaiki.
- 3) Tata bahasa perlu diperhatikan.
- 4) Penggunaan gambar sebagai ilustrasi jangan terlalu kecil proporsinya dan diperbanyak agar lebih jelas.
- 5) Tambahkan materi tentang jenis dan teknik gambar ilustrasi

Setelah dilakukan pemeriksaan kembali kemudian dilakukan banyak perubahan pada desain sampul, desain halaman isi dan terdapat beberapa materi tambahan. Perubahan modul setelah revisi diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Tata letak logo UNY sebelum revisi terletak pada bagian kanan tengah dibawah judul. Setelah revisi disesuaikan dengan komposisinya diletakkan di bagian bawah pojok kiri dan ukurannya diperkecil. Selain itu juga merevisi *background* dari halaman sampul hingga akhir agar lebih indah dilihat.
- 2) Bagian sampul sebelum revisi belum dilengkapi dengan ilustrasi untuk materi praktek yaitu menggambar karakter kartun Jepang, sehingga setelah revisi kemudian ditambahkan ilustrasinya agar lebih mewakili seluruh isi modul tersebut.
- 3) Jenis huruf dan ukuran huruf dibuat lebih kecil yaitu ukuran 12 sesuai dengan kriteria yang disarankan untuk peserta didik di tingkat SMP.
- 4) Setelah revisi ditambahkan materi jenis gambar ilustrasi dan praktek menggambar karakter komik Jepang.
- 5) Mendesain ulang tata letak materi dengan gambar penjelas agar lebih enak dilihat.
- 6) Jenis kertas juga diubah menjadi jenis kertas *art paper*, disesuaikan dengan keefektifan penggunaan modul dan kualitas modul pun menjadi lebih baik, terutama untuk modul dengan banyak gambar berwarna.

b. Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah dilakukan berbagai konsultasi, kemudian modul diperiksa kembali dan tidak ada yang perlu direvisi. Hal tersebut didukung dengan angket yang

penilaiannya dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2014 yang hasilnya dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Akhir Validasi Ahli Materi dan Media terhadap Modul Gambar Ilustrasi

No.	Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Jml	Rata-rata	%	Kriteria
1	Tampilan	37	31	68	34	85%	Sangat Baik
2	Materi	26	22	48	24	86%	Sangat Baik
	Rata-rata					85%	Sangat Baik

Diketahui skor maksimal untuk aspek tampilan adalah 40 dan skor minimal 10, sedangkan skor maksimal untuk aspek materi adalah 28 dan skor minimal 7. Dengan jumlah persentase 85% dan termasuk kriteria sangat baik, maka pada tahap validasi ahli materi dan media ini, produk yang berupa modul cetak gambar ilustrasi dapat dikatakan layak.

4. Uji Coba Individu

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Subjek uji coba individu terdiri dari 3 orang peserta didik dari kelas VIII D, SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba individu dilakukan pada tanggal 13 Februari 2014, bertempat di Laboratorium SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba dilakukan dengan 3 sesi yang terdiri atas :

- 1) Sesi pertama, yaitu pengenalan peneliti dan tujuan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 6 Magelang.
- 2) Sesi kedua, yaitu pengenalan produk yang akan digunakan untuk penelitian kepada peserta didik.
- 3) Sesi ketiga, yaitu pengisian angket penilaian produk.

b. Hasil

Setelah pengisian angket yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik, maka diketahui hasil uji coba individu adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Individu

No	Jenis Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	125	144	87%	Sangat Baik
2	Materi/Isi	132	144	92%	Sangat Baik
3	Tampilan	107	120	89%	Sangat Baik
4	Struktur Modul	130	156	83%	Sangat Baik
	Rata-rata			87.74%	Sangat Baik

Dengan jumlah persentase 87,74% dan termasuk dalam kriteria sangat baik, maka pada uji coba individu ini, produk yang berupa modul cetak gambar ilustrasi dapat dikatakan layak.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba individu tersebut, maka dapat diketahui bahwa produk dapat dikatakan layak, dan tidak ada yang harus direvisi.

5. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Subjek uji coba kelompok kecil terdiri atas 8 orang peserta didik dari kelas VIII D, SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 14 Februari 2014, bertempat di Laboratorium SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba dilakukan dengan 3 sesi yang terdiri atas :

- 1) Sesi pertama, yaitu pengenalan peneliti dan tujuan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 6 Magelang.

- 2) Sesi kedua, yaitu pengenalan produk yang akan digunakan untuk penelitian kepada peserta didik.
- 3) Sesi ketiga, yaitu pengisian angket penilaian produk.

b. Hasil

Setelah pengisian angket yang dilakukan oleh 8 orang peserta didik, maka diketahui hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Jenis Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	336	384	88%	Sangat Baik
2	Materi/Isi	333	384	87%	Sangat Baik
3	Tampilan	291	320	91%	Sangat Baik
4	Struktur Modul	365	416	88%	Sangat Baik
	Rata-rata			88.22%	Sangat Baik

Dengan jumlah persentase 88,22% dan termasuk dalam kriteria sangat baik, maka pada uji coba kelompok kecil ini, produk yang berupa modul cetak gambar ilustrasi dapat dikatakan layak.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut, maka dapat diketahui bahwa produk dapat dikatakan layak, dan tidak ada yang harus direvisi.

6. Uji Coba Kelompok Besar

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Subjek uji coba kelompok besar terdiri atas 30 orang peserta didik dari kelas VIII C, SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 19 Februari 2014, bertempat di ruang kelas VIII C SMP Negeri 6 Magelang. Uji coba dilakukan dengan 3 sesi yang terdiri atas :

- 1) Sesi pertama, yaitu pengenalan peneliti dan tujuan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 6 Magelang.
- 2) Sesi kedua, yaitu pengenalan produk yang akan digunakan untuk penelitian kepada peserta didik.
- 3) Sesi ketiga, yaitu pengisian angket penilaian produk.

b. Hasil

Setelah pengisian angket yang dilakukan oleh 30 orang peserta didik, maka diketahui hasil uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No	Jenis Aspek	Jumlah Penilaiar	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	1265	1440	88%	Sangat Baik
2	Materi/Isi	1238	1440	86%	Sangat Baik
3	Tampilan	1021	1200	85%	Sangat Baik
4	Struktur Modul	1309	1560	84%	Sangat Baik
	Rata-rata			85.70%	Sangat Baik

Dengan jumlah persentase 85,70% dan termasuk dalam kriteria sangat baik, maka pada uji coba kelompok besar ini, produk yang berupa modul cetak gambar ilustrasi dapat dikatakan layak.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba individu tersebut, maka dapat diketahui bahwa produk dapat dikatakan layak, dan tidak ada yang harus direvisi.

B. Pembahasan

Pengembangan modul diawali dengan menganalisis kebutuhan dan tentang materi yang akan diterapkan, kemudian merencanakan berbagai langkah yang didesain dalam bentuk *flowchart*, seperti yang telah dituliskan pada halaman 20.

Flowchart tersebut diantaranya berisi tentang tahap awal menentukan SK dan KD bagi kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang, mencari materi dari berbagai sumber, kemudian menentukan berbagai aspek seperti unsur grafis diantaranya mendesain *layout*, jenis huruf, ukuran huruf, dan gambar yang akan dijadikan ilustrasi pelengkap materi; kelengkapan modul diantaranya menentukan tujuan, menentukan tugas, dan format penilaian; dan karakteristik modul yang baik diantaranya mengandung *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, adaptif, dan *user friendly*. Kemudian mulai mencari dan merangkum materi dari berbagai sumber, mencari gambar yang akan dijadikan ilustrasi materi gambar ilustrasi, lalu dilanjutkan dengan menulis modul dengan bantuan *software Microsoft Word* untuk penelitian dan perangkuman materi gambar ilustrasi, *Corel Draw* untuk mendesain tampilan modul dan menggambar sebagian ilustrasi, dan *Adobe Photoshop* untuk mengedit gambar yang berasal dari foto gambar manual atau dengan pensil.

Setelah penelitian modul telah selesai, kemudian modul divalidasi oleh ahli media dan materi. Modul yang telah selesai ditulis kemudian dikonsultasikan kepada ahli media dan materi. Kemudian diketahui berbagai kekurangan, dan selanjutnya dilakukan perbaikan hingga modul tersebut dapat dikatakan layak oleh ahli materi dan media melalui penilaian dengan angket. Revisi modul tersebut meliputi perubahan desain sampul, desain isi modul, perubahan tata bahasa yang digunakan, dan adanya penambahan materi. Setelah modul tersebut dapat dikatakan layak oleh ahli media dan materi, maka selanjutnya dilakukan uji coba.

Uji coba dilakukan dengan 3 tahap, yaitu uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba individu diketahui memperoleh hasil 87,74 %, uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 88,22 %, dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 85,70 %, dan dari ketiga hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa modul tersebut dikatakan layak untuk digunakan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya bertujuan untuk menilai kualitas atau kelayakan modul cetak gambar ilustrasi bagi kelas VIII menurut peserta didik saja, dan tidak bertujuan untuk melihat pengaruh atau peningkatan nilai mata pelajaran seni rupa setelah menggunakan modul cetak tersebut. Selain itu hanya dapat melampirkan 4 foto hasil gambar siswa sebagai bukti hasil dari materi praktik menggambar ilustrasi komik Jepang yang ada dalam modul.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan modul cetak yang terdiri dari beberapa prosedur, yaitu: tahap analisis kebutuhan; menyusun perencanaan pengembangan pembelajaran; mengembangkan produk (modul gambar ilustrasi) hingga menjadi produk awal, kemudian produk divalidasi oleh ahli media dan materi hingga modul tersebut benar-benar layak untuk digunakan, kemudian validasi tahap I (uji coba individu dengan 3 orang peserta didik), validasi tahap II (uji coba kelompok kecil dengan 8 orang peserta didik), validasi tahap III (uji coba kelompok besar dengan 30 orang peserta didik), dan diperoleh produk akhir yang layak digunakan peserta didik kelas VIII SMPN 6 Magelang.
2. Bahan ajar yang dihasilkan dapat dikatakan layak, dibuktikan dari penilaian peserta didik terhadap modul cetak melalui instrumen angket dengan nilai persentase 87,74% pada uji coba individu, nilai persentase 88,22% pada uji coba kelompok kecil, dan nilai persentase 85,70% pada uji coba kelompok besar, dan ketiga nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa modul cetak tersebut termasuk pada kriteria sangat baik atau layak digunakan. Adanya gambar-gambar yang cukup banyak dan *layout* yang didesain menarik dan berwarna, dan materi menggambar kartun Jepang yang jarang digunakan

sebagai materi praktek, membuat peserta didik menjadi sangat tertarik terhadap modul cetak gambar ilustrasi ini. Dengan demikian penggunaan media modul cetak sudah layak dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

1. Kepada mahasiswa atau calon guru seni rupa, produk yang dihasilkan berupa modul cetak hanya terdapat materi gambar ilustrasi saja dengan praktik menggambar kartun Jepang, untuk itu selanjutnya diharapkan dilakukan pengembangan terhadap materi yang lain.
2. Kepada sekolah SMP Negeri 6 Magelang, agar bahan ajar modul cetak ini dapat dijadikan bahan ajar kelas VIII pada pembelajaran seni rupa, ataupun dapat dijadikan contoh untuk mengembangkan materi lain pada mata pelajaran yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

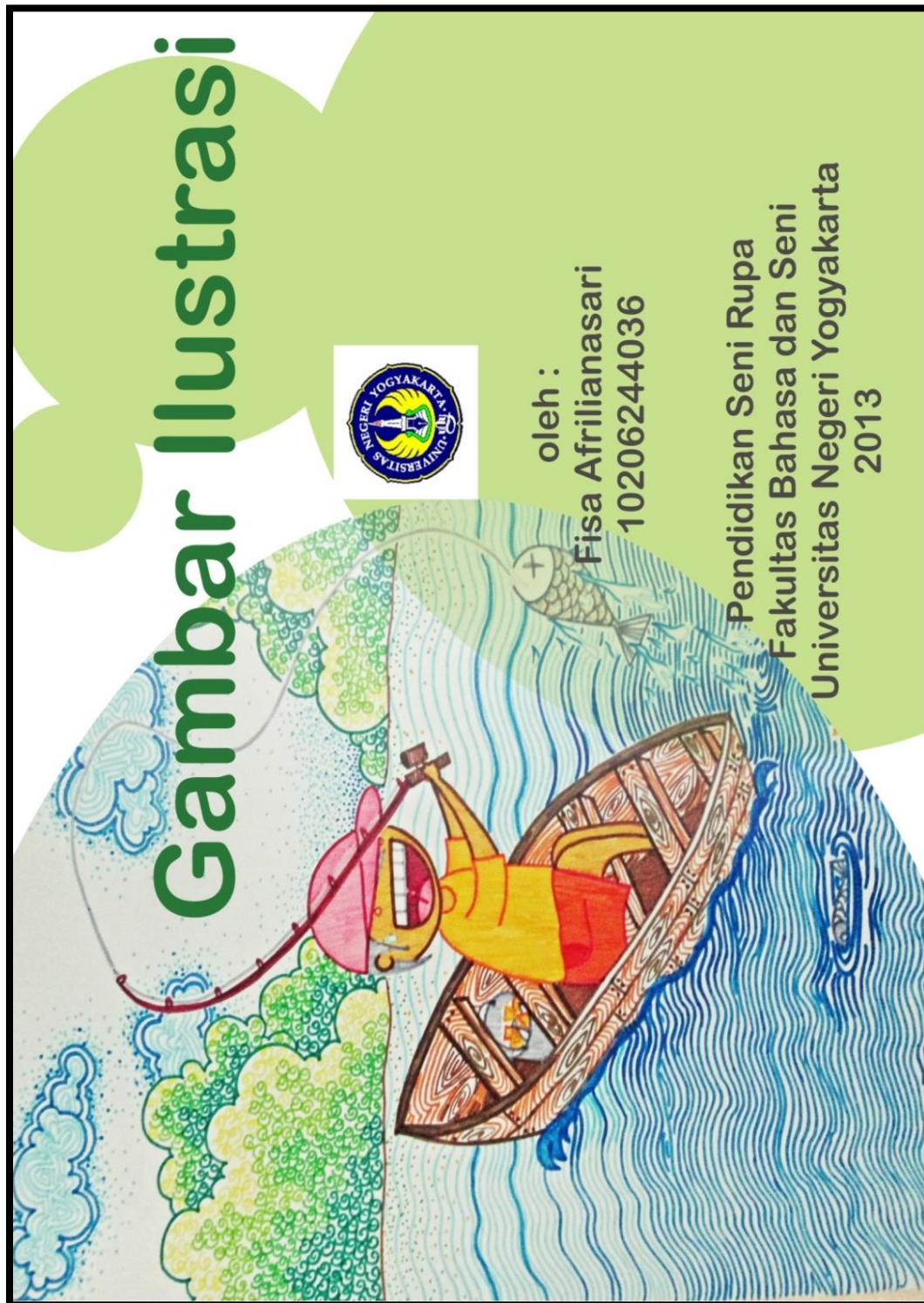
- Agung, Ranang S. 2010. *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, Rohman A. 2012. *Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al Azhar 31 Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hume, Helen D. 2011. *Panduan untuk Guru Kesenian SD dan Menengah Edisi ke 2 Jilid 1*. -- : PT Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jatipermana, Gunawan. 2012. *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD N Tembi 1 Kecamatan Sliyeg Jawa Barat*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. -- : PT Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama
- Suharsimi A. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suherawan, Rachmat. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

LAMPIRAN 1

Desain Modul Sebelum dan Sesudah Revisi

Desain Modul Awal Sebelum Revisi



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T. berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan modul pembelajaran gambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII ini sebagai alat yang digunakan untuk melakukan penelitian Research and Development (RnD).

Modul ini dibuat untuk memenuhi syarat penelitian yang akan peneliti gunakan untuk meneliti apakah modul cetak pembelajaran gambar ilustrasi ini dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Magelang. Sehingga proses belajar mengajar untuk matapelajaran seni rupa dapat berjalan dengan lancar dan peserta didik pun diberi kemudahan dalam belajar matapelajaran seni rupa.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam penulisan modul ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharap adanya saran dan kritik untuk perbaikan pada penulisan modul yang selanjutnya.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Standar Kompetensi	iv
Pendahuluan	v
Petunjuk Belajar	vi
Skema.....	1
A. SEJARAH ILUSTRASI	2
B. JENIS GAMBAR ILUSTRASI	3
C. UNSUR GAMBAR ILUSTRASI	6
Evaluasi	8
Daftar Pustaka	11
Profil Peneliti	12

Materi Pokok	:Gambar Ilustrasi
Standar Kompetensi	:2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	:2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/ gambar setempat
Indikator	: - Pengertian gambar ilustrasi -Jenis gambar ilustrasi -Unsur gambar ilustrasi
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit
Tujuan	: - Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gambar bentuk dan sejarah perkembangannya - Peserta didik mampu menyebutkan jenis gambar ilustrasi - Peserta didik mampu menjelaskan unsur gambar ilustrasi

PENDAHULUAN

Di kehidupan sehari-hari kita sering melihat gambar ilustrasi. Hampir semua buku, majalah, koran, buletin, dan poster selalu disertai ilustrasi. Ilustrasi yang berupa gambar atau foto-foto tersebut melengkapi informasi yang disampaikan. Coba kamu bayangkan jika buku bacaan atau buku pelajaran yang kamu gunakan untuk belajar tidak ada gambar ilustrasinya sama sekali. Pasti menjadi tidak menarik dan tidak jelas. Pada bab ini, kamu akan dikenalkan tentang sejarah ilustrasi Indonesia, jenis-jenis gambar ilustrasi, bahan dan alat yang digunakan untuk menggambar ilustrasi, serta unsur utama gambar ilustrasi.

1. Petunjuk Belajar

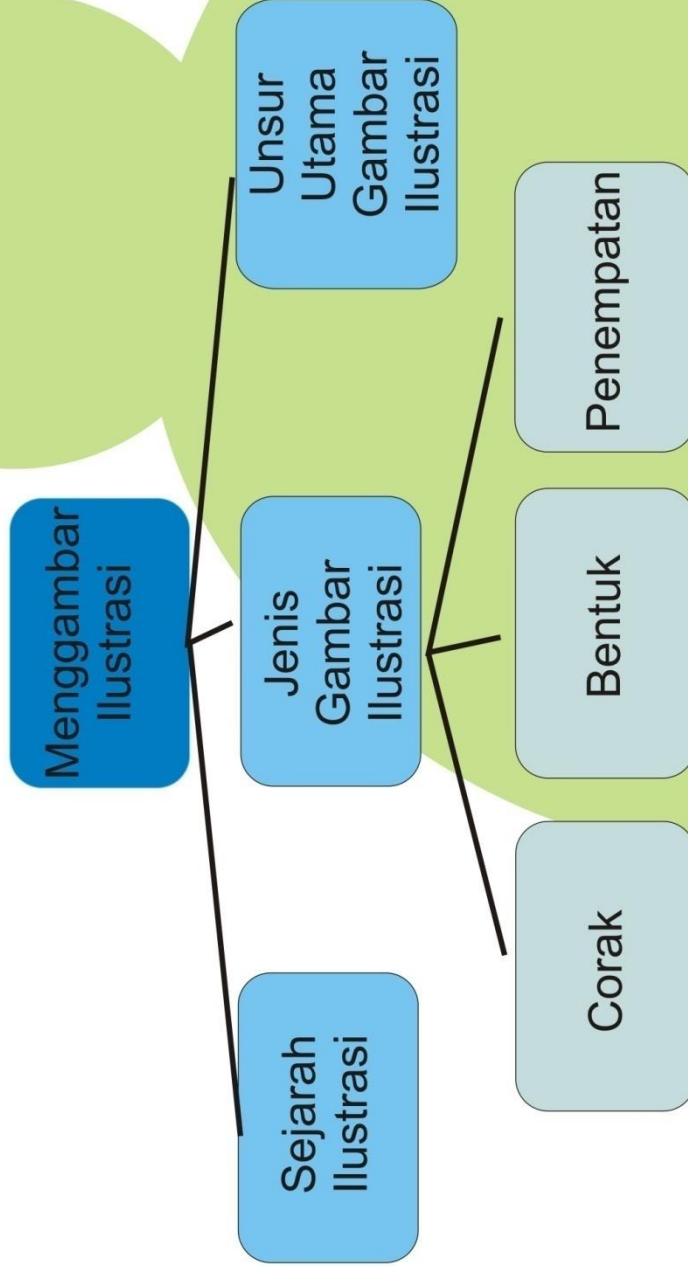
- a. Bacalah modul ini dengan cermat dan seksama
- b. Bila ada yang kurang kamu pahami, kamu bisa tanyakan kepada guru
- c. Kerjakan tugas-tugas yang ada di dalam modul ini dengan baik dan benar
- d. Jika kamu telah mengikuti semua petunjuk dalam modul ini, maka minta kepada gurumu untuk dikoreksi
- e. Waktu yang digunakan untuk memahami modul ini adalah 2 x 40 menit

2. Tujuan Pembelajaran

Dengan mempelajari modul ini, kamu dapat:

- a. Mendefinisikan pengertian gambar ilustrasi
- b. Menyebutkan jenis gambar ilustrasi
- c. Menyebutkan alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi
- d. Menyebutkan unsur utama gambar ilustrasi
- e. Mengapresiasi keunikan gambar ilustrasi

SKEMA



A. SEJARAH ILUSTRASI

Kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti menjelaskan. Dalam bahasa Inggris, yaitu *illustration* yang berarti menghiasi dengan gambar-gambar. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penghiasan serta membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, dan lain-lain pada buku, majalah, iklan, dan sejenisnya agar lebih mudah dipahami.

Ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Dibuktikan dengan ditemukannya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di Gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan yang dibuat pada zaman Palaeolithikum. Di Gua Arguni dan Sosorra (Papua), Gua Muna (Sulawesi Selatan), serta gua di Pulau Kei Kecil (Maluku) juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu. Gambar tersebut jelas merupakan penggambaran aktivitas mereka.

TUGAS 1

Baca dan cermati berbagai pengertian yang ada pada materi di samping, kemudian diskripsikan apa itu seni dengan bahasamu sendiri!



gambar ilustrasi

B. JENIS GAMBAR ILUSTRASI

1. BERDASARKAN CORAK DAN BENTUKNYA

- a. **Corak realistis** adalah suatu gambar atau lukisan yang dibuat menyerupai wujud aslinya, sesuai dengan anatomi dan proporsinya.
- b. **Corak dekoratif** adalah pengubahan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya.
- c. **Corak karikaturis** adalah suatu bentuk yang dilebihkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya.
- d. **Corak ekspresionis** adalah bentuk pada gambar-gambar ekspresi yang masih dapat dikenali wujud aslinya walaupun tidak tampak nyata.

TUGAS 2

Carilah contoh gambar ilustrasi jika dilihat dari corak dan bentuknya!

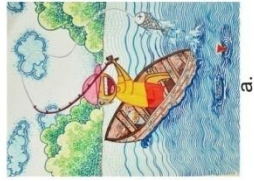
Carilah gambar tersebut di berbagai sumber (buku, majalah, internet, dll)



gambar ilustrasi

3

2. BERDASARKAN PENEMPATANNYA



a.

a. **Ilustrasi cerita**

Ilustrasi cerita adalah ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun fabel yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid.



b.

b. **Ilustrasi komik atau cerita bergambar**

Komik adalah kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun berurutan dan terpadu menjadi jalinan cerita bersambung. Pembuat komik dinamakan komikus atau ilustrator komik. Karya-karya komik umumnya berupa cerita-cerita kepahlawanan, pewayangan, cerita rakyat, dan humor.

c. **Ilustrasi rubrik**

Ilustrasi rubrik merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak.



d. Ilustrasi sampul atau cover buku

Ilustrasi sampul atau cover buku adalah ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku, majalah, buletin, dan sejenisnya.

e. Karikatur dan kartun

Gambar karikatur kebanyakan ditampilkan pada media massa, seperti koran dan majalah. Ciri penggambaran karikatur dan kartun tidak jauh berbeda. Perbedaananya hanya pada pesan yang disampaikan. Gambar karikatur umumnya sarat kritikan atau sindiran tertentu dengan gaya yang lucu. Sedangkan gambar kartun biasanya untuk tujuan humor atau lelucon.



f.

TUGAS 3

1. Perhatikan berbagai gambar ilustrasi yang ada di sekitarmu!
2. Kelompokkan ilustrasi tersebut berdasarkan kelompok-kelompok seperti penjelasan di atas!

f. Ilustrasi periklanan

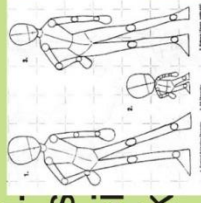
Ilustrasi periklanan adalah gambar atau foto yang menghiasi iklan produk-produk tertentu. Iklan tersebut bisa dalam bentuk baliho, brosur, atau poster. Misalnya, iklan produk obat-obatan dan makanan.



C. UNSUR GAMBAR ILUSTRASI

1. Menggambar Manusia

Gambar manusia sering muncul dalam gambar ilustrasi. Dalam menggambar manusia hal yang paling harus dikuasai adalah proporsi bagian-bagian tubuh. Proporsi orang dewasa dengan anak kecil berbeda. Untuk menggambar manusia, kamu dapat mengamati orang-orang di sekitarmu termasuk dirimu sendiri. Manusia memiliki karakter yang berbeda-beda. Misalnya, seorang anak yang akan bermain.



2. Menggambar Tumbuh-Tumbuhan

Sebelum kamu membuat gambar ilustrasi tumbuhan, coba kamu perhatikan berbagai macam tumbuhan yang ada di sekitarmu. Kemudian, amati dan raba tumbuhan tersebut. Perhatikan secara seksama struktur global bentuknya, tekstur kulitnya, bentuk daun dan bunganya. Setelah itu, kamu dapat mulai menggambarkannya.

1.



2.

gambar ilustrasi

6

3. Menggambar Hewan

Sama seperti menggambar tumbuhan, kamu dapat memerhatikan hewan-hewan yang ada di sekitarmu. Perhatikan bentuk-bentuk hewan tersebut secara seksama. Untuk hewan yang jinak, kamu dapat memegangnya. Setelah itu, kamu dapat mulai menggambarkannya.



3.

4. Menggambar Benda (Still Life)

Kegiatan menggambar bentuk benda pernah kamu pelajari saat di Kelas VII. Kamu dapat memerhatikan benda-benda yang terdapat di sekitarmu. Kemudian, gambarkan benda-benda tersebut sesuai dengan gaya menggambarmu.



4.

EVALUASI

Kerjakan di buku tugasmu!

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat!

1. Kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti
 - a. menggambarkan
 - b. menuliskan
 - c. menjelaskan
 - d. mencontohkan
2. Salah satu peninggalan gambar ilustrasi tertua yang terletak di Gua Leang-Leang merupakan peninggalan yang terletak di provinsi
 - a. Sulawesi Tenggara
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Sulawesi Timur
3. Pengubahan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya disebut corak
 - a. Corak Dekoratif
 - b. Corak Realistis
 - c. Corak Kartunis
 - d. Corak Ekspresionis
4. Ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun fabel yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid disebut
 - a. Ilustrasi Komik
 - b. Ilustrasi Rubrik
 - c. Ilustrasi Sampul
 - d. Ilustrasi Cerita
5. Ilustrasi yang merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak disebut
 - a. Ilustrasi Sampul
 - b. Ilustrasi Rubrik
 - c. Ilustrasi Cerita
 - d. Ilustrasi Periklanan
6. Dalam menggambar manusia terutama bagian-bagian tubuhnya, hal yang paling harus dikuasai adalah
 - a. Proporsi
 - b. Warna
 - c. Tekstur
 - d. Bentuk

7.



- Komik
- Cerita
- Karikatur
- Sampul

Gambar tersebut termasuk dalam ilustrasi

8.



Gambar tersebut termasuk dalam ilustrasi

- Komik
- Cerita
- Karikatur
- Sampul

9. Suatu bentuk yang dilebihkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya disebut corak

- Corak Karikaturis
- Corak Realistis
- Corak Dekoratif
- Corak Ekspresionis

10. Berikut ini merupakan unsur menggambar ilustrasi, kecuali

- Menggambar Tumbuhan
- Menggambar Hewan
- Menggambar Kartun
- Menggambar Manusia

SELESAI, sekarang buka halaman selanjutnya !

Cocokkan jawabanmu dengan kunci jawaban di bawah ini!

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. A |
| 2. B | 7. C |
| 3. A | 8. D |
| 4. D | 9. A |
| 5. B | 10. C |

Kemudian hitunglah :

JUMLAH BENAR X 10 = NILAI AKHIR

JIKA NILAIMU MASIH KURANG DARI 70, MAKA KAMU HARUS MEMPELAJARI MATERI GAMBAR
ILUSTRASI INI LAGI...

JIKA NILAIMU LEBIH DARI 70, MAKA

SELAMAT, KAMU TELAH MENGUASAI MATERI INI !!!



gambar ilustrasi

10

DAFTAR PUSTAKA

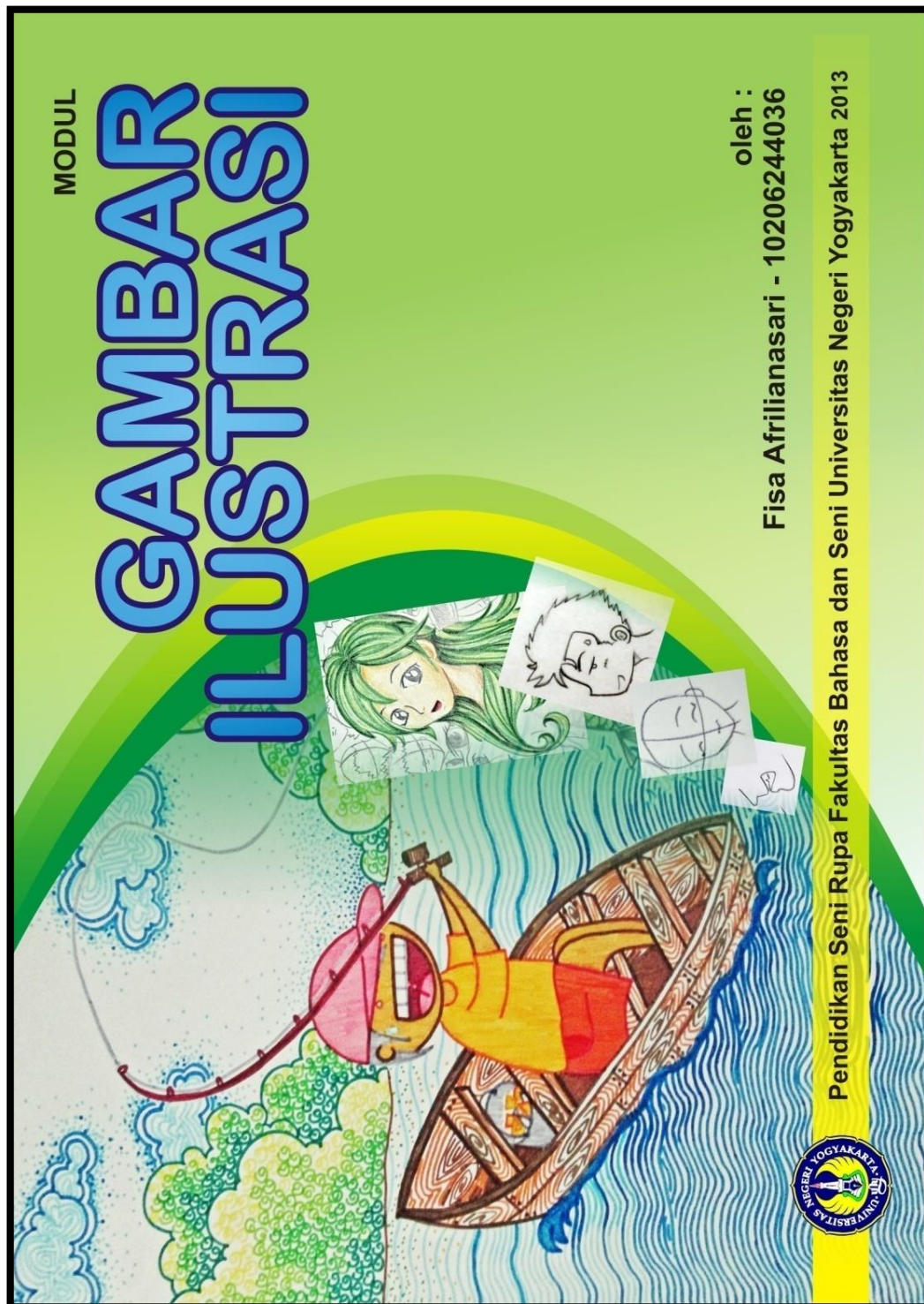
- Edy, Tri. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional : Jakarta
<http://sambaldadakan.wordpress.com/2007/12/24/the-last-episode-of-doraemon/>
- <http://manggaduaspot.blogspot.com/2013/05/karikatur-lucu-para-tokoh-politik-part-2.html>
- <http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/internasional/10/10/08/138888-terlalu-dikomersialkan-kelompok-katolik-jerman-ingin-sinterklas-dilarang>
- <http://beecomics.blogspot.com/2010/03/poporsi-tubuh-manusia.html>
- <http://arumsekartaji.wordpress.com/2011/03/03/kejuaraan-memanggil-rusa/>
- Rachmat, Suhernawan. 2010. *Seni Rupa, untuk SMP/MTs*. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional : Jakarta

PROFIL PENELITI

NAMA : FISA AFRILIANASARI
NIM : 10206244036
JURUSAN : PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS : BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS: UNY
TTL : MAGELANG, 19 APRIL 1992
ALAMAT : DAREN, KALINEGORO,
MERTOYUDAN MAGELANG
EMAIL : FISA.AFRILIANA@GMAIL.COM



Desain Modul Akhir Setelah Revisi



KATA PENGANTAR

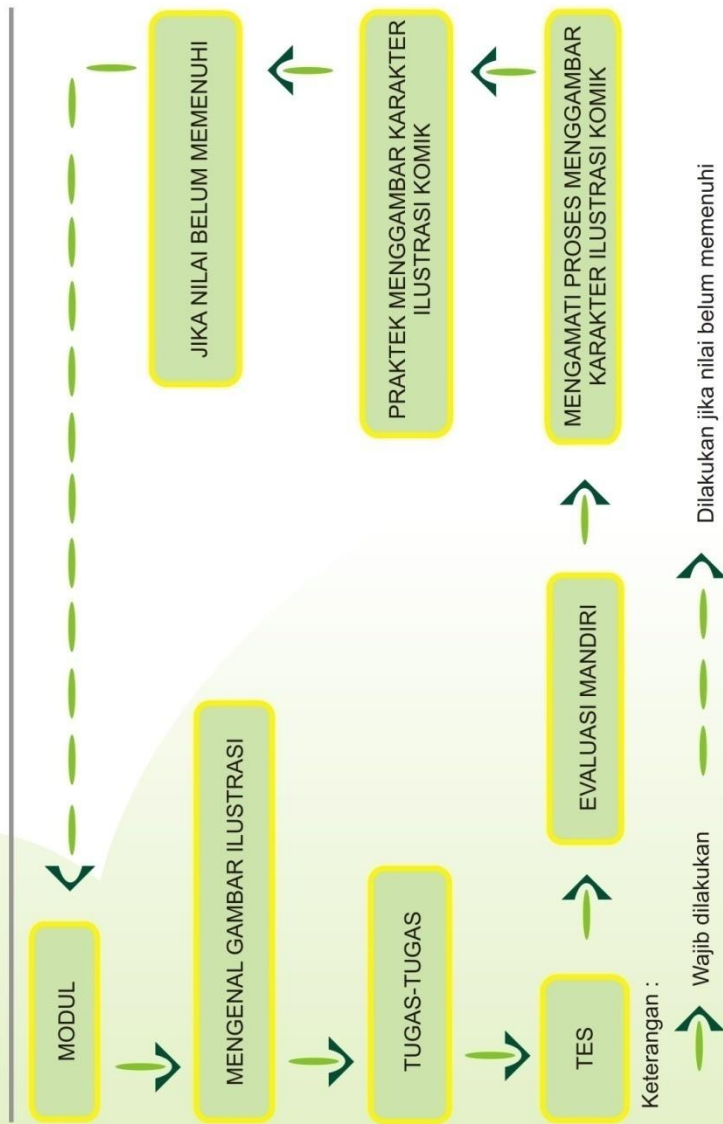
Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T. berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan modul pembelajaran gambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Magelang. Modul ini merupakan hasil dari penelitian yang penulis lakukan dengan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R N D)* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang. Dengan menggunakan modul cetak gambar ilustrasi ini diharapkan peserta didik dapat melaksanakan proses belajar mengajar pada mata pelajaran seni rupa terutama materi gambar ilustrasi dengan mandiri, lancar dan peserta didik pun diberi kemudahan dalam mempelajari materi gambar ilustrasi.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam penulisan modul ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan. Namun semoga modul ini dapat bermanfaat bagi para penggunanya.

Penulis

Fisa Afriianasari

ALUR BELAJAR



DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	1
Alur Belajar	2
Daftar Isi	3
Pendahuluan	4
Skema.....	6
A. Sejarah Ilustrasi	8
B. Jenis Gambar Ilustrasi	9
1. Berdasarkan Corak dan Bentuknya.....	9
2. Berdasarkan Penempatannya	10
C. Teknik Menggambar Ilustrasi	12
D. Unsur Gambar Ilustrasi	13
Evaluasi	15
Kunci Jawaban	18
Praktek Menggambar Ilustrasi Komik.....	20
Evaluasi	26
Kunci Jawaban	27
Daftar Pustaka	28
Profil Peneliti	29

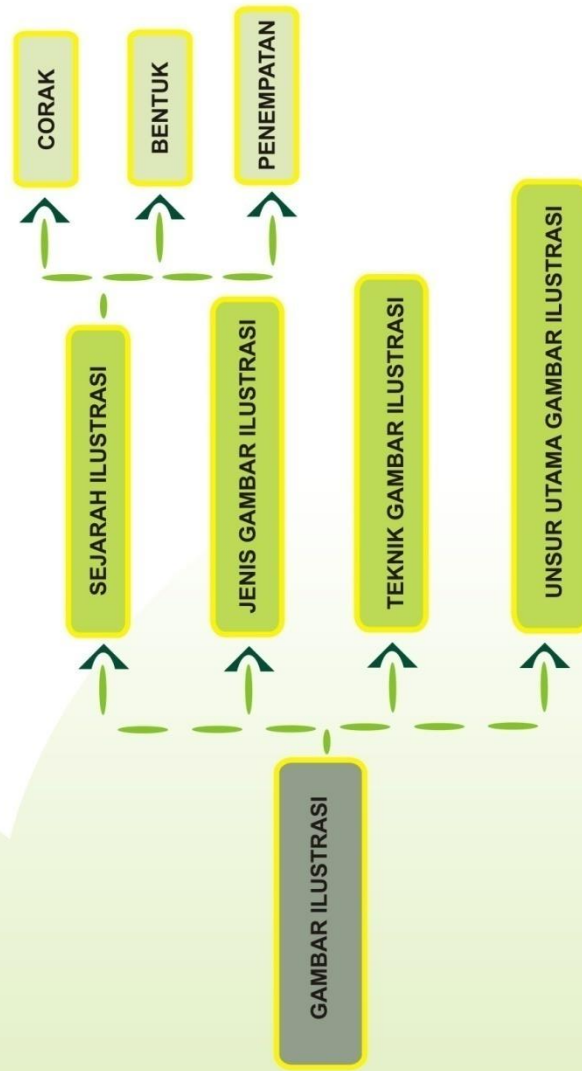
GAMBAR ILUSTRASI

Materi Pokok	: Gambar Ilustrasi
Kelas/ Semester	: VIII/ Genap
Standar Kompetensi	: 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: 2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/ gambar ilustrasi
Indikator	: 1. Pengertian gambar ilustrasi 2. Jenis gambar ilustrasi 3. Unsur gambar ilustrasi 4. Teknik menggambar ilustrasi 5. Praktek menggambar wajah karakter di ilustrasi komik
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit
1. Petunjuk Belajar	
a.	Bacalah modul ini dengan cermat dan seksama
b.	Bila ada yang kurang kalian pahami, kalian bisa tanyakan kepada guru
c.	Kerjakan tugas-tugas yang ada di dalam modul ini dengan baik dan benar
d.	Jika kalian telah mengikuti semua petunjuk dalam modul ini, maka minta kepada gurumu untuk dikoreksi
e.	Waktu yang digunakan untuk memahami modul ini adalah 2 x 40 menit
2. Tujuan Pembelajaran	
a.	Mendefinisikan pengertian gambar ilustrasi

- b. Menyebutkan jenis gambar ilustrasi
- c. Menyebutkan unsur utama gambar ilustrasi
- d. Menyebutkan teknik gambar ilustrasi
- e. Menggambarkan wajah karakter di ilustrasi komik

Di kehidupan sehari-hari kita sering melihat gambar ilustrasi. Hampir semua buku, majalah, koran, buletin, dan poster selalu disertai ilustrasi. Ilustrasi yang berupa gambar atau foto-foto tersebut melengkapi informasi yang disampaikan. Coba kalian bayangkan jika buku bacaan atau buku pelajaran yang kalian gunakan untuk belajar tidak ada gambar ilustrasinya sama sekali, pasti menjadi tidak menarik dan tidak jelas, bukan? Pada bab ini, kalian akan dikenalkan tentang pengertian gambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, unsur gambar ilustrasi, teknik gambar ilustrasi, dan menggambar wajah karakter di ilustrasi komik.

SKEMA



Bagian 1

A. SEJARAH ILUSTRASI

Kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti menjelaskan. Dalam bahasa Inggris, yaitu *illustration* yang berarti menghiasi dengan gambar-gambar. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penghiasan serta membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, pada buku. Selain itu juga bisa terdapat pada iklan dan suatu peristiwa agar lebih mudah dipahami.

Ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Dibuktikan dengan ditemukannya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di Gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan yang dibuat pada zaman Palaeolithikum. Di Gua Arguni dan Sosorra (Papua), Gua Muna (Sulawesi Selatan), serta gua di Pulau Kei Kecil (Maluku) juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu. Gambar tersebut jelas merupakan penggambaran aktivitas mereka.



Gambar 1.1
Gua Leang-Leang
(indotimnet.wordpress.com)



Gambar 1.2
Gua Leang-Leang
(indotimnet.wordpress.com)

TUGAS 1

Baca dan cermati materi disamping, kemudian tulis pada selambar kertas, pengertian gambar ilustrasi menurut kata-katamu sendiri!



TUGAS 2

Carilah contoh gambar ilustrasi jika dilihat dari corak dan bentuknya! Carilah gambar tersebut di berbagai sumber (buku, majalah, internet, dll)



B. JENIS GAMBAR ILUSTRASI

1. Berdasarkan Corak Dan Bentuknya

a. Corak realistis

Adalah suatu gambar atau lukisan yang dibuat menyerupai wujud aslinya, sesuai dengan anatomi dan proporsinya.

b. Corak dekoratif

Adalah penggabungan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya, dan juga memiliki kesan pipih.

c. Corak karikaturis

Adalah suatu bentuk yang dilebihkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya.

d. Corak ekspresionis

Adalah bentuk pada gambar-gambar ekspresi yang masih dapat dikenali wujud aslinya walaupun tidak tampak nyata.

2. Berdasarkan Penempatannya

a. Ilustrasi cerita

Ilustrasi cerita adalah ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun fabel yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid.



Gambar 2.1
Ilustrasi Cerita

b. Ilustrasi komik atau cerita bergambar

Komik adalah kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun berurutan dan terpadu menjadi jalinan cerita bersambung. Pembuat komik dinamakan komikus atau ilustrator komik. Karya-karya komik umumnya berupa cerita-cerita kepahlawanan, pewayangan, cerita rakyat, dan humor.



Gambar 2.2 a
Ilustrasi Komik Hitam Putih
(<http://sambaldadadan.wordpress.com/>)

c. Ilustrasi rubrik

Ilustrasi rubrik merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak.



Gambar 2.2.b
Ilustrasi Komik Berwarna
(www.sketchmaven.com)



Gambar 2.3
Ilustrasi Rubrik
(felkizavinanda.blogspot.com)



Gambar 2.4
Ilustrasi Sampul



Gambar 2.5
Ilustrasi Karikatur
(<http://manggaduaspot.blogspot.com/>)



Gambar 2.6
Ilustrasi Periklanan
(<http://www.republika.co.id/>)

d. Ilustrasi sampul atau cover buku

Ilustrasi sampul atau cover buku adalah ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku, majalah, buletin, dan sejenisnya.

e. Karikatur dan kartun

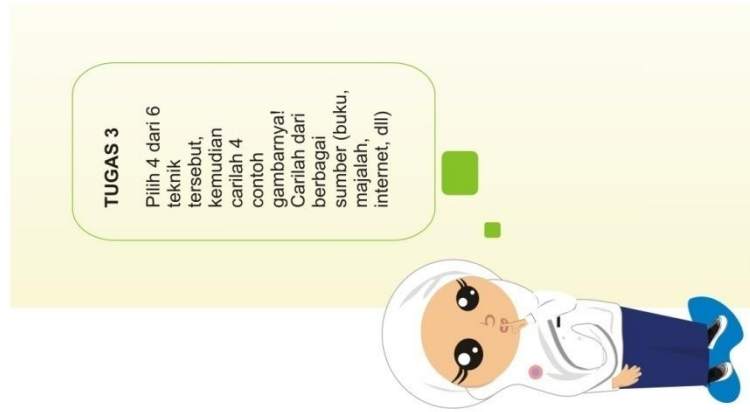
Gambar karikatur kebanyakan ditampilkan pada media massa, seperti koran dan majalah. Ciri penggambaran karikatur dan kartun tidak jauh berbeda. Perbedaannya hanya pada pesan yang disampaikan. Gambar karikatur umumnya sarat kritikan atau sindiran tertentu dengan gaya yang lucu. Sedangkan gambar kartun biasanya untuk tujuan humor atau lelucon.

f. Ilustrasi periklanan

Ilustrasi periklanan adalah gambar atau foto yang menghiasi iklan produk-produk tertentu. Iklan tersebut bisa dalam bentuk baliho, brosur, atau poster. Misalnya, iklan produk obat-obatan dan makanan.

C. TEKNIK MENGGAMBAR ILUSTRASI

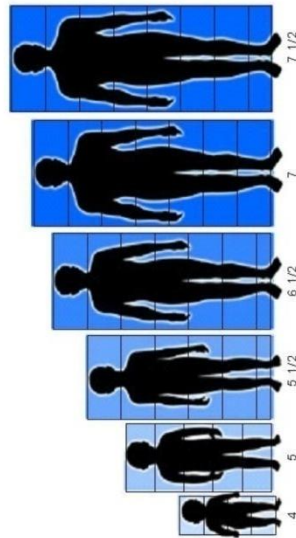
- a. **Teknik arsir** berupa teknik garis – garis, silang atau menyilang.
- b. **Teknik blok** berupa teknik gelap terang warna atau tinta dengan blok.
- c. **Teknik dusel** adalah teknik warna yang digoreskan atau diusapkan kemudian digosokkan dengan alat dusel.
- d. **Teknik pointilis** adalah teknik untuk memperoleh gelap terang dengan menggunakan titik – titik.
- e. **Teknik transparan** adalah teknik campuran warna tipis, tembus cahaya, atau warna permukaan kertas masih tampak.
- f. **Teknik plakat** adalah teknik pewarnaan tebal atau warna kental, menutup warna dasar kertas.



D. UNSUR GAMBAR ILUSTRASI

1. Gambar Manusia

Gambar manusia sering muncul dalam gambar ilustrasi. Dalam menggambar manusia hal yang paling harus dikuasai adalah proporsi bagian-bagian tubuh. Proporsi orang dewasa dengan anak kecil berbeda. Untuk menggambar manusia, kamu dapat mengamati orang-orang di sekitarmu termasuk dirimu sendiri. Manusia memiliki karakter yang berbeda-beda.



Gambar 3.1
Proporsi Tubuh

(<http://wisnujadrnka.files.wordpress.com/2013/02/proporsi.jpg>)



Gambar 3.3
Berbagai Gerak Manusia
(<http://beecomics.blogspot.com/>)



Gambar 3.2
Pohon

Coba kalian perhatikan berbagai macam tumbuhan yang ada di sekitarmu. Kemudian, amati bagian-bagiannya seperti daun, batang, ranting, dan bunga atau buah jika ada.

2. Gambar Tumbuh-Tumbuhan

3. Menggambar Hewan

Kalian dapat memperhatikan hewan-hewan yang ada di sekitarmu. Perhatikan bentuk-bentuk hewan tersebut secara seksama dan perhatikan ciri khususnya. Misalnya adalah hewan yang berakaki 4, seperti kucing, kambing, sapi, kelinci dan gajah. Namun hewan-hewan tersebut masih memiliki ciri lain misalnya kelinci bertelinga panjang, gajah bertelinga lebar. Kalian harus sangat cermat pada objek yang akan digambar.

4. Menggambar Benda (Still Life)

Benda banyak terdapat dimanapun kalian berada. Kalian dapat memperhatikan benda-benda yang terdapat di sekitarmu. Misalnya benda yang ada dikelasmu, seperti pensil, buku, penghapus, dan penggaris. Masing benda-benda tersebut pun memiliki ciri yang berbeda.



Gambar 3.4
Hewan Kancil
(<http://arumsekartaji.wordpress.com/>)



Gambar 3.5
Benda

Kalian sudah selesai membaca semua isi materi gambar ilustrasi pada modul ini, untuk mengetahui tingkat pemahaman kalian terhadap materi gambar ilustrasi ini, maka kerjakanlah tes pada halaman selanjutnya. apabila belum mendapat nilai memuaskan, coba ulangi kembali hingga nilaimu tuntas.

EVALUASI

Kerjakan di buku tugasmu! Pilihlah salah satu jawaban yang tepat!

1. Kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti
 - a. menggambarkan
 - b. menuliskan
 - c. menjelaskan
 - d. mencontohkan
2. Salah satu peninggalan gambar ilustrasi tertua yang terletak di Gua Leang-Leang merupakan peninggalan yang terletak di provinsi
 - a. Sulawesi Tenggara
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Sulawesi Timur
3. Pengubahan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya disebut corak
 - a. Corak Dekoratif
 - b. Corak Realistis
 - c. Corak Kartunis
 - d. Corak Ekspresionis
4. Ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun fabel yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid disebut
 - a. Ilustrasi Komik
 - b. Ilustrasi Rubrik
 - c. Ilustrasi Sampul
 - d. Ilustrasi Cerita
5. Ilustrasi yang merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak disebut
 - a. Ilustrasi Sampul
 - b. Ilustrasi Rubrik
 - c. Ilustrasi Cerita
 - d. Ilustrasi Periklanan
6. Dalam menggambar manusia terutama bagian-bagian tubuhnya, hal yang paling harus dikuasai adalah
 - a. Proporsi
 - b. Warna
 - c. Tekstur
 - d. Bentuk

7.



Gambar tersebut termasuk dalam ilustrasi

- a. Komik
- b. Cerita
- c. Karikatur
- d. Sampul

8.



Gambar tersebut termasuk dalam ilustrasi

- a. Komik
- b. Cerita
- c. Karikatur
- d. Sampul

9. Suatu bentuk yang lebihkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya disebut corak

- a. Corak Karikaturis
- b. Corak Realistis
- c. Corak Dekoratif
- d. Corak Ekspresionis

10. Berikut ini merupakan unsur menggambar ilustrasi, kecuali

- a. Menggambar Tumbuhan
- b. Menggambar Hewan
- c. Menggambar Kartun
- d. Menggambar Manusia

11. Teknik warna yang digoreskan atau diusapkan kemudian digosokkan disebut teknik

- a. Teknik pointilis
- b. Teknik plakat
- c. Teknik trasparan
- d. Teknik dusel

12. Teknik untuk memperoleh gelap terang dengan menggunakan titik – titik adalah

KUNCI JAWABAN

Kunci jawaban ini hanya digunakan untuk mengukur kemampuan kamu dalam memahami materi.
JADI JANGAN MENYONTEK !

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. A | 11. D |
| 2. B | 7. C | 12. A |
| 3. A | 8. D | 13. C |
| 4. D | 9. A | 14. B |
| 5. B | 10. C | 15. A |

cocokkan, kemudian hitunglah :

$$\frac{\text{JUMLAH BENAR} \times 20}{3} = \text{NILAI AKHIR}$$

JIKA NILAIMU MASIH KURANG DARI 70, MAKA KAMU HARUS MEMPELAJARI MATERI GAMBAR ILUSTRASI INI LAGI...

JIKA NILAIMU LEBIH DARI 70, MAKA SELAMAT, KAMU TELAH MENGUASAI MATERI INI !!!



Bagian 2

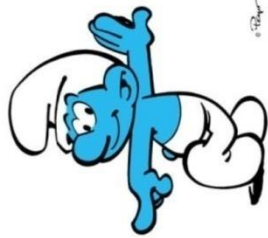
MENG GAMBAR ILUSTRASI KOMIK

Komik berasal dari kata *Komikos* dari komos 'revel' bahasa Yunani. Komik merupakan salah satu contoh dari gambar ilustrasi. Komik tidak selalu berbentuk komik strip yang cenderung berkotak-kotak, karena panel komik sekarang lebih bervariasi sesuai keinginan pembuatnya. Menggambar komik mempunyai 4 aliran gaya gambar utama:

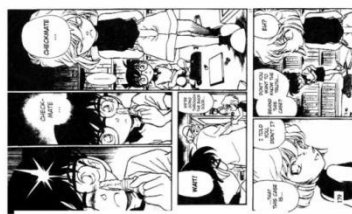
1. *Cartoon Style* = USA-Eropa (Donald Duck, Smurf, dll); Jepang (Shinchan, Doraemon, dll); Indonesia (Panji Koming, dll)
2. *Semi Cartoon Style* = USA-Eropa (Teen Titan, Ben 10); Jepang (Naruto, Dragon Ball, dll), Indonesia (Ali Topan, dll)
3. *Realism Style* = USA-Eropa (Trigan, Storm, Justice, dll); Jepang (City Hunter, Y's, dll); Indonesia (Godam, Gudala, dll)
4. *Fine Art Style* = hasil gambar cenderung dekoratif atau abstrak

Sedangkan unsur-unsur dalam komik antara lain:

1. *Space* (ruang kosong)
2. *Image* (gambar karakter, dll)
3. Teks
4. *Point dan dot* (titik)
5. *Line* (garis)
6. *Shape* (bidang 2 dimensi: segitiga, lingkaran, dll)
7. *Form* (bentuk 3 dimensi: kubus, balok, dll)
8. *Tone/Value* (gelap terang)
9. *Colour/hue* (warna)



Cartoon Style-USA Eropa
(brondonssarap.blogspot.com)



Komik Jepang
(geometryarchitecture.wordpress.com)



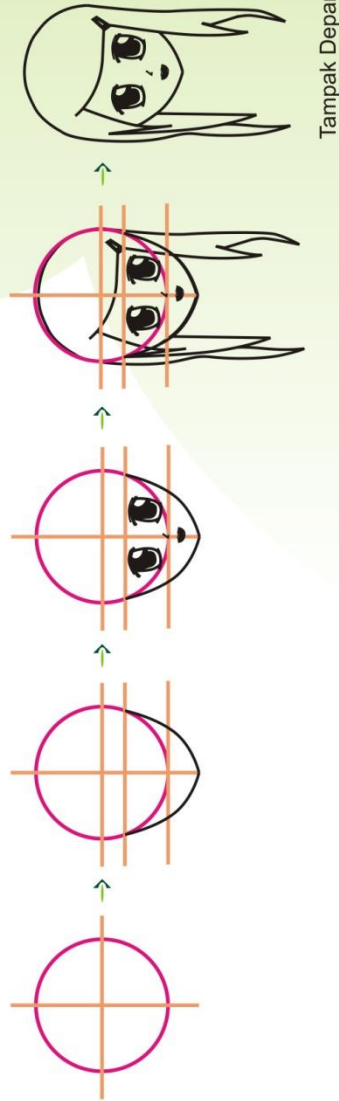
Semi Cartoon-Jepang
(www.siliconera.com)



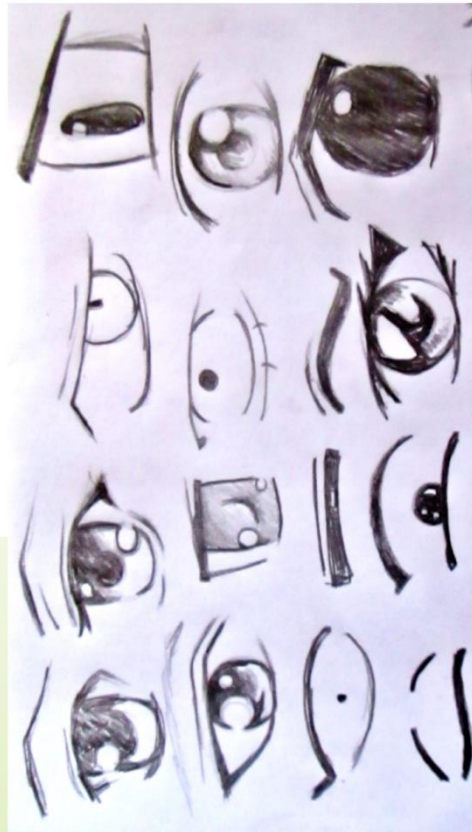
Komik USA-Eropa
(www.sketchmaven.com)

PRAKTEK MENGGAMBAR WAJAH KARAKTER KOMIK (SEMI CARTOON STYLE - JEPANG)

Proses Menggambar Kepala



Contoh Bentuk Mata



Proses Menggambar Mata

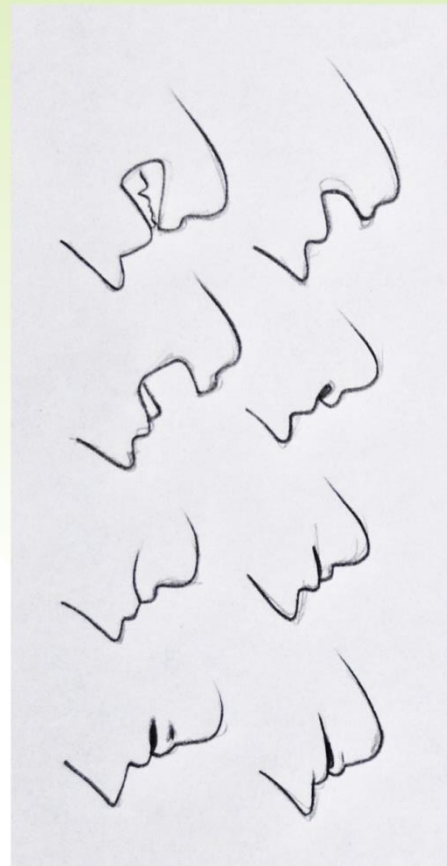


TUGAS 1

Gambarkan salah satu bentuk mata dengan memperhatikan langkah-langkah proses menggambar mata tersebut !



Contoh Bentuk Mulut

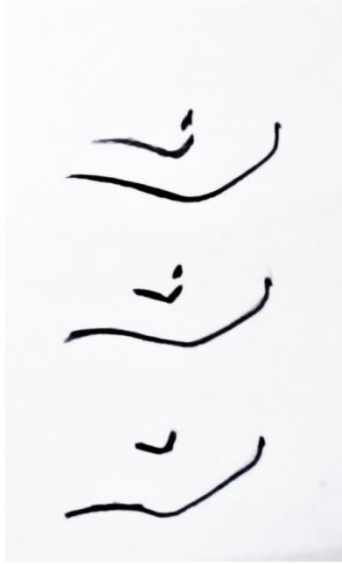


TUGAS 2

Gambarlah salah satu bentuk mulut seperti contoh di samping !



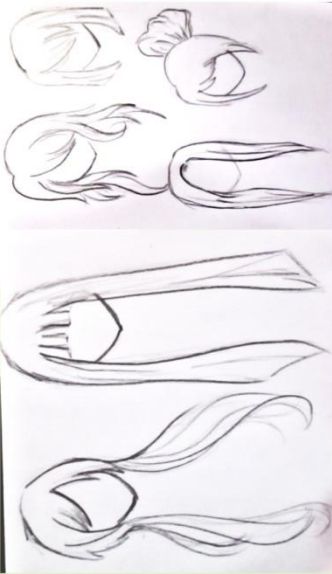
Contoh Bentuk Hidung



Contoh Bentuk Telinga

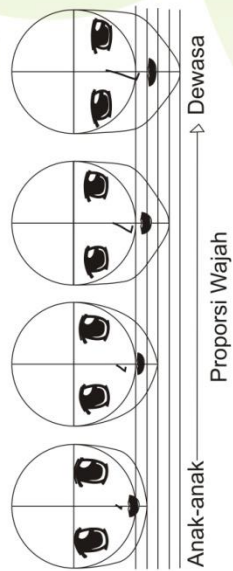


Contoh Rambut Wanita

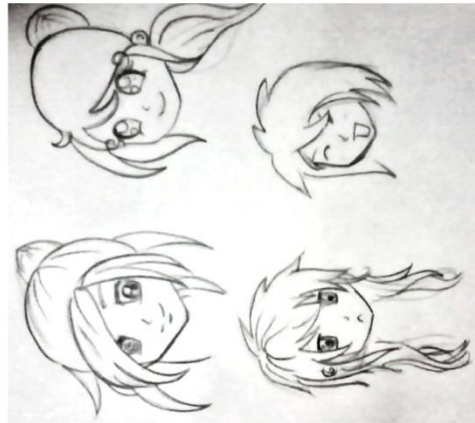


Contoh Rambut Pria

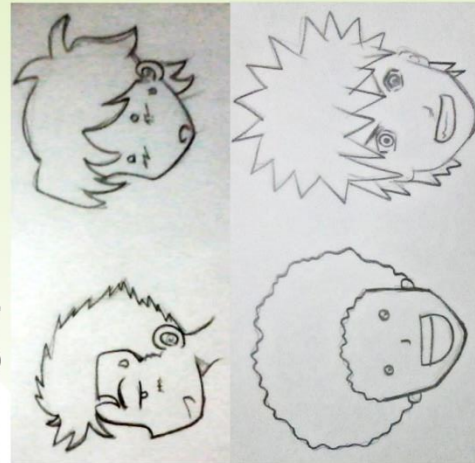




Contoh Wajah Lengkap



Wajah Perempuan



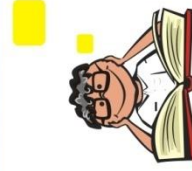
Wajah Laki-laki

Evaluasi

Gambarlah 1 wajah kartun bercorak semi kartun Jepang, wajah orang remaja secara lengkap dengan bagian-bagian yang ada di wajah !

Kerjakan pada buku gambar A3 dengan menggunakan pensil 2B!

Selamat Mengerjakan ^.^



Kunci Jawaban

Nilailah gambarmu dengan indikator di bawah ini!

No	Indikator	Nilai	Keterangan
1	Ekspresi (Keberanian goresan pensil yang dibuat)	25	Jika ekspresif beri nilai 25, jika kurang ekspresif beri nilai 15, jika tidak ekspresif beri nilai 5
2	Bercorak Semi Kartun Jepang	25	Jika benar beri nilai 25, jika salah beri nilai 15
3	Kreatifitas (Beda dengan contoh)	25	Jika berbeda dengan contoh beri nilai 25, jika hampir sama beri nilai 15, jika sama beri nilai 5
4	Teknik (Kemampuan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan karakteristiknya)	25	Jika sesuai beri nilai 25, jika kurang sesuai beri nilai 15, jika tidak sesuai beri nilai 5
	Jumlah	100	Jumlahkan seluruh nilaimu



Tuliskan nilaimu dari 4 indikator tersebut di halaman belakang kertas gambarmu, kemudian jumlahkan seluruhnya.
Jika nilaimu lebih dari 65 maka kalian sudah lulus.
Jika nilaimu kurang dari 65, maka kalian harus mempelajari praktek menggambar lagi pada kertas gambar yang lain!

DAFTAR PUSTAKA

- Edy, Tri. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
<http://sambaladadakan.wordpress.com/2007/12/24/the-last-episode-of-doraemon/>
<http://manggaduaspot.blogspot.com/2013/05/karikatur-lucu-para-tokoh-politik-part-2.html>
<http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/internasional/10/10/08/138888-terlalu-dikomersialkan-kelompok-katolik-jerman-ingin-sinterklas-dilarang>
<http://beecomics.blogspot.com/2010/03/poporsi-tubuh-manusia.html>
<http://arumsekartaji.wordpress.com/2011/03/03/kejuaraan-memanggil-rusa/>
Rachmat, Suherawan. 2010. *Seni Rupa, untuk SMP/MTs*. Jakarta : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
Tri Hartiti Retnowati. 2012. *Pedoman Penilaian Seni Lukis untuk Peserta Didik Kelas I s/d III Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta



PROFIL PENELITI

Nama : Fisa Afriliana Sari

Nim : 10206244036

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 19 April 1992

Alamat : Daren, Kalinegoro, Mertoyudan, Magelang

Email : fisa.afriliana@gmail.com

Facebook : Fisa Afriliana Sari

TERIMA KASIH



LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI

Uji Coba Individu



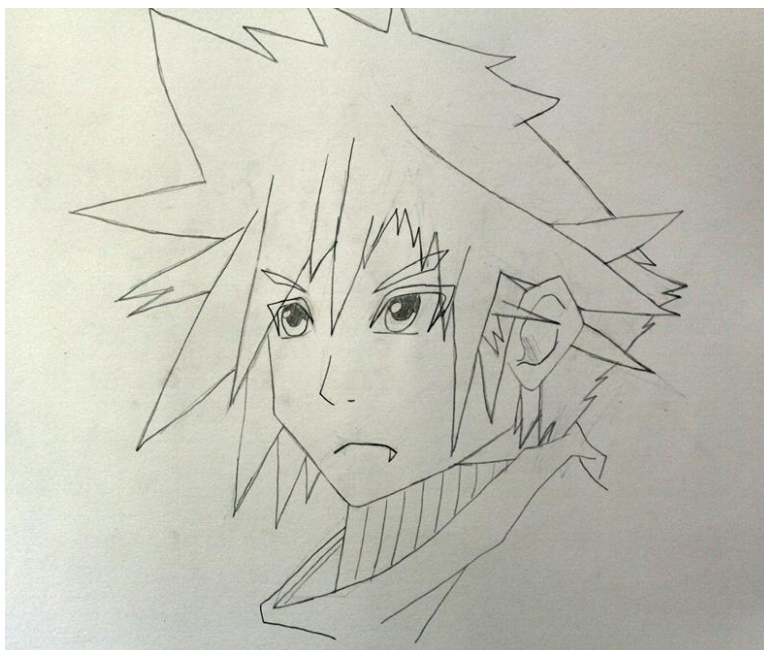
Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Besar



Contoh Hasil Karya Peserta Didik





LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

- RPP
- Kisi-kisi wawancara
- Lembar validasi ahli materi dan media
- Lembar uji coba peserta didik
- Daftar hadir siswa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH	: SMP Negeri 6 Magelang
MATA PELAJARAN	: Seni Budaya (Seni Rupa)
KELAS / SEMESTER	: VIII / I
ALOKASI WAKTU	: 4 X 40 menit (4x pertemuan)
STANDAR KOMPETENSI	: 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.
KOMPETENSI DASAR	: 2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis /gambar.

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Menjelaskan konsep gambar ilustrasi
2. Menyebutkan unsur utama gambar ilustrasi
3. Menyebutkan tiga corak gambar ilustrasi
4. Menyebutkan lima ragam gambar ilustrasi.
5. Menggambar ilustrasi sesuai dengan pilihan corak dan ragamnya.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin (*Discipline*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggung jawab (*responsibility*)
 Ketelitian (*carefulness*)
 Kerja sama (*Cooperation*)
 Percaya diri (*Confidence*)
 Kecintaan (*Lovely*)

B. Materi Ajar

- Konsep gambar ilustrasi
- Unsur-unsur gambar ilustrasi
- Corak gambar ilustrasi
- Ragam gambar ilustrasi

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan CTL : Pemberian tugas, praktek.

D. Langkah Kegiatan

Pertemuan pertama dan kedua :

a. Kegiatan Pendahuluan

- Menyampaikan informasi kompetensi dasar yang akan dicapai siswa
- Motivasi dan apersepsi.

b. Kegiatan Inti

▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ peserta didik Membaca buku teks tentang menggambar ilustrasi.
- ☞ peserta didik Melihat demonstrasi/tayangan gambar ilustrasi.
- ☞ melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ Praktek menggambar ilustrasi sesuai dengan langkah-langkahnya

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - membantu menyelesaikan masalah;
 - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- ☞ melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
- ☞ Menunjukkan karya gambar ilustrasi siswa yang berhasil baik

E. Sumber Belajar

- Buku teks Seni Budaya
- Media elektronik lap top LCD proyektor/ contoh gambar ilustrasi,

F. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Membuat gambar ilustrasi	Tes praktik/ kinerja	Tes Uji petik kerj	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Buatlah gambar ilustrasi dengan tema kegiatan siswa di sekolah ☞ Jelaskan pengertian gambar ilustrasi! ☞ Sebutkan unsur utama gambar ilustrasi! ☞ Sebutkan tiga corak gambar ilustrasi! ☞ Sebutkan lima ragam gambar ilustrasi! ☞ Buatlah gambar ilustrasi sesuai dengan pilihan corak dan ragamnya

Contoh lembar penilaian hasil karya seni rupa batik

Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Gagasan					
Kreativitas					
Teknik / bentuk					
Karakteristik					

Keterangan :

1 = sangat kurang

- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 6 Magelang



DADIARTONO, MPd.
NIP : 19620607 198803 1 006

Magelang, juli 2013
Guru Mapel Seni Rupa

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Bambang Tri Gunanto".

BAMBANG TRI GUNANTO, SPd.
NIP : 19650118 198601 1 001

Kisi-Kisi Wawancara

1. Wawancara Guru Mata Pelajaran Seni Rupa SMP Negeri 6 Magelang
 - a. Apakah kurikulum yang digunakan bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang?
 - b. Apakah materi gambar ilustrasi ada di dalam RPP bagi kelas VIII?
 - c. Apakah ada buku acuan yang digunakan untuk peserta didik?
 - d. Apakah dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan multimedia LCD/power point?
 - e. Apakah siswa selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas praktek menggambar?
2. Wawancara Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Magelang
 - a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap guru mata pelajaran seni rupa dalam mengajar di kelas?
 - b. Apakah beliau selalu memberikan materi sebelum praktek menggambar?
 - c. Apakah kalian mempunyai buku acuan/buku pegangan mata pelajaran seni rupa?
 - d. Apakah kalian senang dengan buku pelajaran yang didalamnya terdapat banyak gambar dan warna?
 - e. Apakah kalian tertarik dengan komik atau anime Jepang?

1. Wawancara Guru Mata Pelajaran Seni Rupa SMP Negeri 6 Magelang

- a. Apakah kurikulum yang digunakan bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Magelang?

Jawaban : Kurikulum KTSP.

- b. Apakah materi gambar ilustrasi ada di dalam RPP bagi kelas VIII?

Jawaban : Ada.

- c. Apakah ada buku acuan yang digunakan untuk peserta didik?

Jawaban : Buku acuan bagi peserta didik ada, namun jumlahnya hanya sedikit, tidak cukup untuk seluruh peserta didik. Dulu pernah menggunakan LKS tetapi sekarang tidak.

- d. Apakah dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan multimedia LCD/power point?

Jawaban : Sudah pernah menggunakan LCD, namun tidak selalu karena jumlah LCD yang belum ada di seluruh kelas, sehingga harus meminjam dari Laboratorium dan harus bergantian dengan guru lain.

- e. Apakah siswa selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas praktek menggambar?

Jawaban : Ada yang tepat waktu, tetapi ada juga yang tidak.

2. Wawancara Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Magelang

- a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap guru mata pelajaran seni rupa dalam mengajar di kelas?

Jawaban : Menarik, lucu karena selalu di selingi dengan humor.

- b. Apakah beliau selalu memberikan materi sebelum praktek menggambar?

Jawaban : Sebelum memberi tugas selalu menerangkan materi.

- c. Apakah kalian mempunyai buku acuan/buku pegangan mata pelajaran seni rupa?

Jawaban : Tidak punya, hanya buku catatan dari materi yang diberikan guru.

- d. Apakah kalian senang dengan buku pelajaran yang didalamnya terdapat banyak gambar dan warna?

Jawaban : Senang, karena tidak membosankan jika bukunya banyak warna dan gambar.

- e. Apakah kalian tertarik dengan komik atau anime Jepang?

Jawaban : Tertarik.

Surat Pernyataan

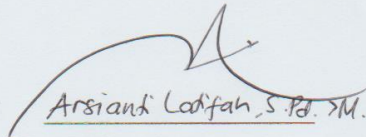
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.*

NIP : *19760131 200112 2 002*

Menyatakan bahwa telah bersedia menjadi ahli media/materi dan membimbing hingga modul cetak gambar ilustrasi selesai dibuat untuk keperluan penelitian skripsi milik Fisa Afrilianasari/10206244036 dengan judul *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang.*

Yogyakarta, 23 April 2014


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Surat Pernyataan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aran Handoko, M.Sn.

NIP : 197 802 022 006 04 1002

Menyatakan bahwa telah bersedia menjadi ahli media/materi dan membimbing hingga modul cetak gambar ilustrasi selesai dibuat untuk keperluan penelitian skripsi milik Fisa Afrilianasari/10206244036 dengan judul *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang*.

Yogyakarta, 23 April 2014



Aran Handoko, M.Sn.

LEMBAR EVALUASI UNTUK PARA AHLI (EXPERT) TERHADAP
MODUL GAMBAR ILUSTRASI

I. Identitas Peneliti

Nama : FisaAfrilianasari

NIM : 10206244036

II. Identitas Ahli

Nama :

Pekerjaan :

III. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media/materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapat info dari bapak/ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan
- c. Mohon berikan jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat Anda, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skor penilaian :

4 =Sangat Baik

3 =Baik

2 =Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

- d. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

IV. Instrumen Penelitian Bahan Ajar Modul

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Aspek Tampilan				
	a. Cover/ sampul modul				
	b. Keselarasan background				
	c. Kualitas gambar				
	d. Komposisi Warna				
	e. Kesesuaian jenis huruf				
	f. Kesesuaian ukuran huruf				
	g. Proporsional layout(tata letak teks & gambar)				
	h. Kemenarikan sajian gambar				
	i. Kemenarikan desain media				
	j. Kemudahan pemakaian media				
2	Aspek Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi				
	b. Kejelasan uraian materi				
	c. Ketepatan contoh gambar dengan materi				
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan				
	e. Kemenarikan penyampaian materi				
	f. Kegiatan belajar dapat memotifasi siswa				
	g. Penyampaian materi yang runtut				

V. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VI. Kesimpulan

- a. Modul tersebut layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- b. Modul tersebut layak untuk uji lapangan dengan revisi
- c. Modul tersebut tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta,

NIP.

ANGKET SEBELUM REVISI

LEMBAR EVALUASI UNTUK PARA AHLI (EXPERT) TERHADAP

MODUL GAMBAR ILUSTRASI

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari

NIM : 10206244036

II. Identitas Ahli

Nama : *Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.*

Pekerjaan : *Dosen Pend. Seni Rupa FBS UNY*

III. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media/materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapat info dari bapak/ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan
- c. Mohon berikan jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat Anda, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skor penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

- d. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

IV. Instrumen Penelitian Media Buku Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Aspek Tampilan			✓	
	a. Cover/ sampul modul			✓	
	b. Keselarasan background		✓		
	c. Kualitas gambar			✓	
	d. Komposisi Warna			✓	
	e. Kesesuaian jenis huruf		✓		
	f. Kesesuaian ukuran huruf				✓
	g. Proporsional layout(tata letak teks & gambar)			✓	
	h. Kemenarikan sajian gambar		✓		
	i. Kemenarikan desain media			✓	
	j. Kemudahan pemakaian media			✓	
2	Aspek Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi		✓		
	b. Kejelasan uraian materi		✓		
	c. Ketepatan contoh gambar dengan materi			✓	
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
	e. Kemenarikan penyampaian materi			✓	
	f. Kegiatan belajar dapat				

	memotifasi siswa				
	g. Penyampaian materi yang runtut		✓		


V. Saran

1. Perhatikan penempatan logo pada cover & teks pd closing word disesuaikan lay-outnya
2. Tata bahasa dan point 'eye catching' pd headline / sub-headline perlu diperbaiki
3. Penggunaan ilustrasi jangan terlalu kecil proporsinya & apabila menggunakan sumber dari media lain disertakan sumbernya
4. Jika diperlukan tambahkan materi tentang jenis teknik ilustrasi (misalnya: teknik scrapper, teknik blok, teknik halftone, teknik pointilis dll).

VI. Kesimpulan

- a. Modul tersebut layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- b. Modul tersebut layak untuk uji lapangan dengan revisi
- c. Modul tersebut tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 20 oktober 2013


Aron Handoko

NIP. 197802022006041002

LEMBAR EVALUASI UNTUK PARA AHLI (EXPERT) TERHADAP
MODUL GAMBAR ILUSTRASI

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari

NIM : 10206244036

II. Identitas Ahli

Nama : Aran Handoko, M.Sn.

Pekerjaan : Tenaga Pengajar

III. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media/materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapat info dari bapak/ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan
- c. Mohon berikan jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat Anda, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skor penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

- d. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

IV. Instrumen Penelitian Media Buku Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Aspek Tampilan		✓		
	a. Cover/ sampul modul		✓		
	b. Keselarasan background	✓			
	c. Kualitas gambar		✓		
	d. Komposisi Warna	✓			
	e. Kesesuaian jenis huruf		✓		
	f. Kesesuaian ukuran huruf		✓		
	g. Proporsional layout(tata letak teks & gambar)		✓		
	h. Kemenarikan sajian gambar		✓		
	i. Kemenarikan desain media		✓		
	j. Kemudahan pemakaian media	✓			
2	Aspek Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi		✓		
	b. Kejelasan uraian materi	✓			
	c. Ketepatan contoh gambar dengan materi	✓			
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
	e. Kemenarikan penyampaian materi		✓		
	f. Kegiatan belajar dapat		✓		

	memotifasi siswa			✓	
	g. Penyampaian materi yang runtut		✓		

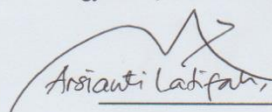
V. Saran

Aspek Tampilan : lay out unsur cover perlu diperbaiki -
 - huruf terlalu besar
 - margin terlalu mepet (lihat catatan² di modul)
 - background akan menggagr -
 Aspek materi : - perlu ditambahkan contoh³
 Dsr. yg lebih banyak agar lebih jelas.

VI. Kesimpulan

- Modul tersebut layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- Modul tersebut layak untuk uji lapangan dengan revisi
- Modul tersebut tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 28 Sept. 2013


 Arsianti Latifah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19760131200122002

ANGKET SETELAH REVISI

LEMBAR EVALUASI UNTUK PARA AHLI (EXPERT) TERHADAP
MODUL GAMBAR ILUSTRASI

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari

NIM : 10206244036

II. Identitas Ahli

Nama : ARSIANTI LATIFAH, S.Pd., M.Sn

Pekerjaan : DOSEN

III. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media/materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapat info dari bapak/ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan
- c. Mohon berikan jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat Anda, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skor penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

- d. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

IV. Instrumen Penelitian Media Buku Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Aspek Tampilan				
	a. Cover/ sampul modul		✓		
	b. Keselarasan background	✓			
	c. Kualitas gambar		✓		
	d. Komposisi Warna	✓			
	e. Kesesuaian jenis huruf	✓			
	f. Kesesuaian ukuran huruf	✓			
	g. Proporsional layout(tata letak teks & gambar)		✓		
	h. Kemenarikan sajian gambar	✓			
	i. Kemenarikan desain media	✓			
	j. Kemudahan pemakaian media	✓			
2	Aspek Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi	✓			
	b. Kejelasan uraian materi	✓			
	c. Ketepatan contoh gambar dengan materi	✓			
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan	✓			
	e. Kemenarikan penyampaian materi		✓		
	f. Kegiatan belajar dapat				

	memotifasi siswa	✓			
	g. Penyampaian materi yang runtut		✓		

V. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

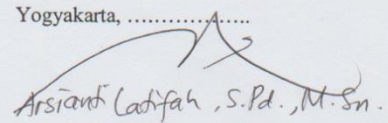
.....

.....

VI. Kesimpulan

- a. Modul tersebut layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- b. Modul tersebut layak untuk uji lapangan dengan revisi
- c. Modul tersebut tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta,


Arsiandi Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK PARA AHLI (EXPERT) TERHADAP

MODUL GAMBAR ILUSTRASI

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari

NIM : 10206244036

II. Identitas Ahli

Nama : Aran Handoko, M.Sc.

Pekerjaan : Dosen

III. Petunjuk Pengisian

- a. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media/materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapat info dari bapak/ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan
- c. Mohon berikan jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat Anda, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skor penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

- d. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

IV. Instrumen Penelitian Media Buku Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Aspek Tampilan				
	a. Cover/ sampul modul	✓			
	b. Keselarasan background		✓		
	c. Kualitas gambar		✓		
	d. Komposisi Warna		✓		
	e. Kesesuaian jenis huruf		✓		
	f. Kesesuaian ukuran huruf		✓		
	g. Proporsional layout(tata letak teks & gambar)		✓		
	h. Kemenarikan sajian gambar		✓		
	i. Kemenarikan desain media		✓		
	j. Kemudahan pemakaian media		✓		
2	Aspek Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi		✓		
	b. Kejelasan uraian materi		✓		
	c. Ketepatan contoh gambar dengan materi	✓			
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
	e. Kemenarikan penyampaian materi		✓		
	f. Kegiatan belajar dapat				

	memotifasi siswa		✓		
	g. Penyampaian materi yang runtut		✓		

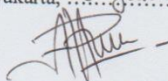
V. Saran

- Sample / contoh gambar pada soal / materi bisa diperbesar 10%.
- Dapat ditambahkan space / halaman kosong setelah halaman 1 dan halaman 6, agar tidak terjadi crowded antara bagian / skema dgn Materi.
- Secara keseluruhan modul sudah cukup baik.

VI. Kesimpulan

- a. Modul tersebut layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- b. Modul tersebut layak untuk uji lapangan dengan revisi
- c. Modul tersebut tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 8 Januari 2014


Aran Handoko, M.Su.

NIP. 197802022006041002

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MODUL GAMBAR
ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI RUPA**

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari
 NIM : 10206244036
 Lembaga : Pendidikan Seni Rupa/ FBS/ UNY

II. Identitas Responden

Nama :

III. Petunjuk Pengisian

Berilah jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat anda masing-masing, dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia

NO	ASPEK	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
A.	Aspek Pembelajaran				
1	Kejelasan tujuan keberhasilan				
2	Keseimbangan antara tujuan keberhasilan, materi dan evaluasi				
3	Pemberian motivasi				
4	Susunan materi				
5	Ketepatan penggunaan bahasa				
6	Kejelasan uraian materi				
7	Kejelasan petunjuk belajar				
8	Pemberian contoh				
9	Pemberian latihan untuk pemahaman materi				
10	Kejelasan petunjuk mengerjakan tugas				
11	Kualitas tes dan penilaian				
12	Keseimbangan materi dan soal tes				
B.	Aspek Materi / Isi				
1	Kebenaran rancangan / gagasan				
2	Kegunaan materi pada kehidupan sehari-hari				

3	Pentingnya setiap materi pada kehidupan sehari-hari				
4	Kesesuaian materi pada pengguna				
5	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan				
6	Keluasan dan kedalaman materi				
7	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas				
8	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan				
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas				
10	Kejelasan penggunaan bahasa				
11	Kejelasan rumusan soal				
12	Tingkat kesulitan soal dengan tujuan keberhasilan				
C.	Aspek Tampilan				
1	Pemilihan jenis huruf				
2	Pengaturan jarak				
3	Keterbacaan teks				
4	Penempatan gambar				
5	Efisiensi teks				
6	Efisiensi gambar				
7	Tata letak				
8	Ukuran huruf				
9	Penggunaan warna				
10	Desain modul secara keseluruhan				
D.	Aspek struktur modul				
1	Susunan modul				
2	Kesesuaian petunjuk belajar				
3	Kesesuaian tujuan keberhasilan				
4	Kesesuaian informasi pendukung				
5	Kesesuaian latihan dengan materi				
6	Kesesuaian petunjuk belajar				
7	Kesesuaian evaluasi dengan materi				
8	Kesesuaian waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan modul				
9	Penggunaan bahasa				
10	Kriteria self-instruction (modul dapat dipelajari sendiri)				
11	Kejelasan instruksi / petunjuk belajar				
12	Kemudahan dalam penggunaan				
13	Kesesuaian modul terhadap pengguna				
JUMLAH					

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MODUL GAMBAR ILUSTRASI MATAPELAJARAN
SENI RUPA**

I. Identitas Peneliti

Nama : Fisa Afrilianasari
Nim : 10206244036
Lembaga : Pendidikan Seni Rupa / FBS / UNY

II. Identitas Responden

Nama : Manasma Rorihia Swadani

III. Petunjuk Pengisian




Berilah jawaban dari aspek di bawah ini sesuai pendapat anda masing-masing, dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia

NO	ASPEK	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
A.	Aspek Pembelajaran				
1	Kejelasan tujuan keberhasilan		✓		
2	Keseimbangan antara tujuan keberhasilan, materi dan evaluasi		✓		
3	Pemberian motivasi		✓		
4	Susunan materi	✓			
5	Ketepatan penggunaan bahasa		✓		
6	Kejelasan uraian materi		✓		
7	Kejelasan petunjuk belajar		✓	✗	
8	Pemberian contoh		✓		
9	Pemberian latihan untuk pemahaman materi		✓		
10	Kejelasan petunjuk mengerjakan tugas	✓			
11	Kualitas tes dan penilaian	✓			
12	Keseimbangan materi dan soal tes	✓			
B.	Aspek Materi / Isi				
1	Kebenaran rancangan / gagasan	✓			
2	Kegunaan materi pada kehidupan sehari-hari	✓			
3	Pentingnya setiap materi pada kehidupan sehari-hari	✓			
4	Kesesuaian materi pada pengguna	✓			
5	Kecakupan materi untuk mencaai tujuan	✓			
6	Keluasan dan kedalaman materi		✓		
7	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas	✓			
8	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan	✓			
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas		✓		
10	Kejelasan penggunaan bahasa	✓			
11	Kejelasan rumusan soal		✓		
12	Tingkat kesulitan soal dengan tujuan keberhasilan		✓		

C.	Aspek Tampilan				
1	Pemilihan jenis huruf	✓			
2	Pengaturan jarak	✓			
3	Keterbacaan teks		✓		
4	Penempatan gambar		✓		
5	Efisiensi teks		✓		
6	Efisiensi gambar	✓			
7	Tata letak	✓			
8	Ukuran huruf	✓			
9	Penggunaan warna	✓			
10	Desain modul secara keseluruhan	✓			
D.	Aspek struktur modul				
1	Susunan modul	✓			
2	Kesesuaian petunjuk belajar	✓			
3	Kesesuaian tujuan keberhasilan		✓		
4	Kesesuaian informasi pendukung		✓		
5	Kesesuaian latihan dengan materi		✓		
6	Kesesuaian petunjuk belajar		✓		
7	Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓		
8	Kesesuaian waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan modul			✓	
9	Penggunaan bahasa	✓			
10	Kriteria self-instruction (modul dapat dipelajari sendiri)		✓		
11	Kejelasan instruksi / petunjuk belajar	✓			
12	Kemudahan dalam penggunaan		✓		
13	Kesesuaian modul terhadap pengguna		✓		
	JUMLAH				









Uji Coba Individu

Daftar Hadir Tanggal 13 Februari 2014

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Manarisma Rorinulita Swadani	1 
2	Rizky Indah Kusumawati	2 
3	Dewi Hancayani	3 
4		4
5		5
6		6
7		7
8		8
9		9
10		10
11		11
12		12
13		13
14		14
15		15
16		16
17		17
18		18
19		19
20		20
21		21
22		22
23		23
24		24
25		25
26		26
27		27
28		28
29		29
30		30
31		31
32		32
33		33
34		34
35		35

Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Tanggal 14 Februari 2014

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Naufal Nabila Rizkiani	1 
2	SHAFIRA PUTRI AYUDYAWATI	2 
3	Kiken Prasitha	3 
4	Rizky Febianto Ruto	4 
5	Dimas Dandi Pratama	5 
6	Ahmed Singih Prayono	6 
7	Achmad Khatidya Anshori	7 
8	Fariz Abdullah	8 
9		9
10		10
11		11
12		12
13		13
14		14
15		15
16		16
17		17
18		18
19		19
20		20
21		21
22		22
23		23
24		24
25		25
26		26
27		27
28		28
29		29
30		30
31		31
32		32
33		33
34		34
35		35

Uji Coba Kelompok Besar

Daftar Hadir Tanggal ...19 Februari 2014

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Bella Nasution	1
2	Zendy Agneta P.A.1	2
3	Eka Kusuma W.	3
4	Rahmawati Ayu Prihatini (D)	4
5	Luthfi Nasa Danty	5
6	N. Jamal Rudho S.B	6
7	Bima Akbar Masia	7
8	M. Zinedine A.F	8
9	Eriang Dwi Mulyani	9
10	Aeni Intan Cahyani	10
11	Septian Andi P.	11
12	Riza Zulfikar Ali	12
13	Amara Beauty & Co. 21	13
14	Fajar Fikri N	14
15	Lyn N Sisi I'a	15
16	Putriheni Manda B	16
17	Cara Milleni Dwi A	17
18	Vivi Aditya S	18
19	Kuni Kumala Wilda	19
20	Muhammad Nabil Achbar	20
21	Hanidar Hanif	21
22	Putra Ary Budiman	22
23	Darin Alva Julianti	23
24	Adul Malik	24
25	Ekananda Kaula A.	25
26	Anna Putri Setyaningrum	26
27	Avan Dwi Romadhon	27
28	Febri Setyo Nugroho	28
29	Muhammad Naufald	29
30	Eksa Garea D.Y	30
31		31
32		32
33		33
34		34
35		35

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

Uji Coba Individu

[illegible]

Uji Coba Kelompok Kecil

[illegible]

Uji Coba Kelompok Besar

NO	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	#	D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	JML
1		4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4		3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3		3	4	3	3	4	4	3	4	3	4		3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	166
2		3	2	2	4	3	1	2	2	3	4	2	3		3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3		3	3	3	2	2	3	2	3	4	4		3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	118
3		3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4		2	4	4	3	3	3	2	2	4	4	3	4		4	4	2	2	3	4	4	3	4	3		2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	154
4		4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4		4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4		4	4	4	3	4	3	3	4	4	4		4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	174	
5		3	2	0	4	3	2	3	3	4	4	4	4		4	4	4	0	3	2	3	2	4	3	4	3		4	3	3	3	4	2	2	3	4	3		3	2	4	1	2	4	3	4	2	3	1	4	3	139
6		4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4		3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4		0	4	4	4	3	4	3	4	4	3		3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	160
7		4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2		3	4	2	2	3	3	2	4	4	2	3	3		4	3	3	3	3	4	2	3	4	3		3	2	4	4	3	3	4	2	3	2	4	3	4	147
8		4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4		3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4		4	3	3	3	4	4	3	3	3	4		3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	160	
9		3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4		3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3		4	4	4	4	4	4	4	3	3	3		4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	172
10		4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3		4	4	4	3	3	3	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	177
11		4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4		3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2		4	3	3	3	4	4	3	3	3	4		3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	156
12		3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3		3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4		4	4	4	3	4	4	4	4	4	4		3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	176
13		3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4		4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3		4	3	4	4	4	3	4	4	4	3		4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	168
14		3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3		3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1		2	2	2	4	3	3	2	3	1	1		3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	2	121
15		4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4		4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4		4	3	3	4	4	4	4	4	4	4		3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	173
16		4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4		3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4		3	4	3	4	3	3	4	3	4	4		4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	165
17		4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2		3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4		4	4	4	4	4	3	3	3	4	3		4	4	3	4	3	4	0	4	3	3	3	3	4	161
18		4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4		4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4		4	4	3	2	3	3	4	4	4	4		4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	170
19		3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4		3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3		3	3	3	3	3	3	4	3	3		4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	153	
20		3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4		3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3		4	3	4	4	3	4	4	4	4	4		3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	171
21		4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4		3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3		4	4	4	3	4	4	3	4	4	3		4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	173
22		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3		4	4	2	4	4	4	4	4	3	4		3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	4	171

[illegible]

LAMPIRAN 5

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0484/UN.34.12/DT/V/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

16 Mei 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

PENGEMBANGAN MODUL CETAK GAMBAR ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI RUPA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 6 MAGELANG

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : FISA AFRILIANASARI
NIM : 10206244036
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : September – Oktober 2013
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 6 Magelang

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SMP Negeri 6 Magelang



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
 BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
 (BADAN KESBANGLINMAS)
 Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
 Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Nomor : 074 / 1119 / Kesbang / 2013
 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.
 Gubernur Jawa Tengah
 Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas
 Provinsi Jawa Tengah

Di
 SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
 Yogyakarta
 Nomor : 0484/UN.34.12/DT/V/2013
 Tanggal : 16 Mei 2013
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : " **PENGEMBANGAN MODUL CETAK GAMBAR ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI RUPA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 6 MAGELANG** ", kepada:

N a m a : FISA AFRILIANASARI
 NIM : 10206244036
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi : SMP Negeri 6 Magelang, Provinsi Jawa Tengah
 Waktu : September s/d Oktober 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

A.n. KEPALA
 BADAN KESBANGLINMAS DIY
 RUSDI MANTO
 NIP.1963102931990031004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
 EMAIL : KESBANG@JATENGPROV.GO.ID
 SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 2182/ 2013

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
 2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY Nomor 074 / 1119 / Kesbang / 2013 Tanggal 23 Mei 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang..
- IV. Yang dilaksanakan oleh
1. Nama : FISA AFRILIANASARI...
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Drs. Suwarna, M.Pd.
 6. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL CETAK GAMBAR ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI RUPA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 6 MAGELANG,
 7. Lokasi : Kota Magelang.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

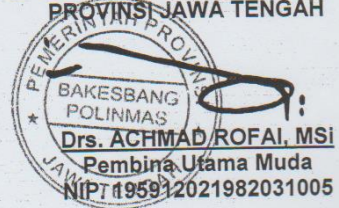
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Survey /Riset ini berlaku dari :
Oktober s.d Desember 2013.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 01 Oktober 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KOTA MAGELANG
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK
DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. Pangeran Diponegoro Nomor 61 Kota Magelang Telp. (0293) 364873 dan 364708


SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1173 / 360

- I. **DASAR** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011
 2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 0740 / 265 / 2004 Tanggal 20 Februari 2004.
- II. **MEMBACA** : Surat dari Badan Kesbang Pol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah Nomor: 070/2182/2013 tanggal 1 Oktober 2013 perihal Surat Rekomendasi Survey/ Riset
- III. Pada Prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- | | |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : FISA AFRILIANA SARI |
| Kebangsaan | : Indonesia |
| Alamat | : Dsn. Daren 01/11 Kalinegoro Mertoyudan Kab. Magelang |
| Pekerjaan | : Pelajar / Mahasiswa |
| Institusi | : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA |
| Penanggung Jawab | : Drs. SUWARNA, M.Pd |
| Judul Penelitian | : Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Magelang |
| Lokasi | : Kota Magelang |
- V. **KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT** :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.
 2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
 3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey/riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan Linmas Kota Magelang.
 5. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari: Oktober 2013 s.d Desember 2013
- Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Magelang, 3 Oktober 2013

a.n: **WALIKOTA MAGELANG**
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
KOTA MAGELANG


JOKO WAHIDIN, SH.,MM
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19590525 199103 1 004