

**LPORAN INDIVIDU
KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK NEGERI 1 KALASAN
PERIODE 1 JULI – 17 SEPTEMBER 2014**

Jl. Raya Jogja Solo kKM.16 Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Yogyakarta

**Disusun dan diajukan guna memenuhi
Persyaratan dalam menempuh
Mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)**



**Disusun Oleh :
DENY WICAKSONO
11206241042**

**PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan PPL di SMK Negeri 1 Kalasan

Nama : Deny Wicaksono
NIM : 11206241042
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melaksanakan kegiatan PPL SMK Negeri 1 Kalasan, periode 1 Juli s.d 17 September 2014. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, September 2014

Mengesahkan

Dosen Pembimbing Lapangan

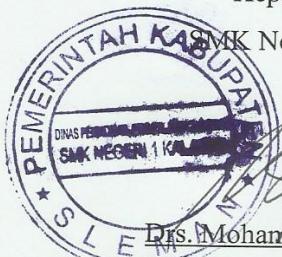
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn
NIP. 19700203 200003 2 001

Guru Pembimbing

Drs. Unang Herna Susanta
NIP. 1950710144303.1.018

Mengetahui

Kepala Sekolah



Drs. Mohammad Efendi, M.M
NIP. 196310041 199503 1 003

Koordinator KKN-PPL
SMK Negeri 1 Kalasan

Yusuf Supriyanto, S.Pd.
NIP. 19710320 199512 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga pelaksanaan PPL yang diselenggarakan pada semester khusus Tahun Ajaran 2014/2015 berjalan dengan baik dan lancar. Laporan kegiatan PPL ini merupakan salah satu bentuk pertanggungjawaban tertulis atas keterlaksanaannya kegiatan PPL selama kurang lebih 2,5 bulan terhitung mulai tanggal 1 Juli sampai dengan 17 September 2013.

Kegiatan PPL ini tentu tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah ikut berperan dalam terlaksananya kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan PPL.
2. Ketua LPPMP beserta para stafnya yang telah memberikan arahan, informasi dan bekal dalam melaksanakan PPL.
3. Bapak Damascus Heri Purnomo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, perhatian, dan semangat selama kegiatan PPL.
4. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing PPL yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dari awal hingga akhir kegiatan PPL.
5. Bapak Drs. Mohammad Efendi, M.M., selaku Kepala SMK Negeri 1 Kalasan yang telah menyediakan berbagai fasilitas demi kelancaran PPL.
6. Bapak Yusuf Supriyanto, S.Pd., selaku koordinator PPL di SMK Negeri 1 Kalasan yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk belajar. Atas kesabaran, dukungan, bimbingan, motivasi, nasehat dan pengertiannya sehingga kami dapat menjalankan kegiatan PPL dengan baik dan lancar.
7. Ibu Dra. Sumiyani, selaku guru pembimbing praktik mengajar di kelas, yang telah memberikan saran, nasihat, dan pengarahan yang sangat bermanfaat bagi kami dalam menjalankan kegiatan mengajar belajar.
8. Bapak/ Ibu guru dan karyawan/ karyawati SMK Negeri 1 Kalasan yang dengan ikhlas telah berkenan membantu pelaksanaan PPL dan telah menjadikan kami bagian dari keluarga besar SMK Negeri 1 Kalasan.
9. Bapak, ibu, adik dan seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat, dukungan, bantuan dan pengertiannya.
10. Teman-teman seperjuangan PPL SMK Negeri 1 Kalasan atas kekompakan, kerjasama, perjuangan, semangat, dan kerjakerasnya selama ini. Semoga persahabatan kita tetap terbina walaupun PPL UNY 2014 telah berakhir.

11. Teman-teman Pendidikan Seni Rupa 2011 yang saling memberikan motivasinya.
12. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Kalasan, terimakasih atas kerjasamanya.
13. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu yang juga ikut andil dalam kelancaran pelaksanaan PPL ini.

Laporan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan sesuai dengan program yang dilaksanakan. Kami menyadari bahwa dalam pelaksanaan PPL ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kami mohon maaf kepada semua pihak bila terdapat kesalahan-kesalahan baik yang kami sengaja maupun yang tidak disengaja. Saran dan kritik yang mambangun selalu kami harapkan agar kegiatan kami selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

Demikian laporan pelaksanaan kegiatan PPL ini kami susun, semoga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, September 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. ANALISIS SITUASI DAN KONDISI.....	1
B. RANCANGAN PROGRAM KKN - PPL.....	7
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	
A. PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN KKN.....	12
B. PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PPL	14
C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN PROGRAM.....	24
BAB III PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	27
B. SARAN.....	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. Format Observasi Kondisi Sekolah
2. Format Observasi Pembelajaran di Kelas dan Peserta Didik
3. Matriks Pelaksanaan PPL
4. Laporan Mingguan
5. Laporan Hasil Kerja KKN-PPL
6. Kartu Bimbingan KKN-PPL
7. Jadwal Mengajar
8. Jadwal Pelajaran
9. Kalender Pendidikan
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
11. Presensi Siswa
12. Daftar Nilai Latihan /Tugas siswa
13. Daftar Guru Bidang Studi
14. Surat Serah Terima Program KKN-PPL
15. Foto Program KKN-PPL
16. Materi

ABSTRAK
LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) UNY 2014
SMK NEGERI 1 KALASAN
SEMESTER KHUSUS TAHUN AJARAN 2014/2015

Oleh :
Deny wicaksono
11206244007
Pendidikan Seni Rupa

Program kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Kalasan, merupakan salah satu ajang bagi mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan kependidikan dalam mengamalkan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah untuk diterapkan secara nyata di lingkungan sekolah.

Program PPL di SMK Negeri 1 Kalasan, dilaksanakan pada tanggal 1 Juli sampai 17 September 2014. dalam pelaksanaan PPL ini praktikan melaksanakan berbagai program sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya atas persetujuan guru pembimbing PPL.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk melatih praktikan dalam menerapkan kemampuannya dan pengetahuannya serta mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Dengan demikian, praktikan diharapkan mempunyai bekal dan pengalaman sebagai calon pendidik yang berkualitas.

Dalam kegiatan praktik mengajar di Sekolah, secara langsung praktikan dibimbing oleh guru pembimbing dan dosen pembimbing. Praktikan juga berperan dalam kegiatan persekolahan lainnya seperti penerimaan peserta didik baru, pendampingan masa orientasi siswa, pendampingan pesantren kilat, piket harian, dan lain-lain. Dengan adanya pengalaman tentang penyelenggaraan sekolah ini diharapkan praktikan mempunyai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

Dalam rangka usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran maka Univeritas Negeri Yogyakarta melaksanakan mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas, penyelenggaraan PPL dilaksanakan terpisah dengan KKN.

Program kegiatan PPL untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan.

Sasaran dalam pelaksanaan PPL adalah masyarakat sekolah, baik dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan ketampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan memecahkan masalah (*Tim KKN-PPL UNY*).

PPL memiliki misi pembentukan dan peningkatan kemampuan profesional. PPL diarahkan ke pelatihan pengalaman profesionalisme pembelajaran didalam kelas dan dalam lingkup sekolah.

Adapun tujuan dari pelaksanaan PPL antara lain mengabdikan sebagian kompetensi mahasiswa untuk membantu lebih memberdayakan masyarakat sekolah demi tercapainya keluaran sekolah yang lebih berkualitas dan melatih kemampuan profesionalisme mengajar mahasiswa secara konkret. Program dan tujuan setiap sekolah tentu juga untuk menghasilkan kualitas lulusan yang lebih baik. Tujuan utama inilah yang kemudian harus dijabarkan menjadi program-program khusus secara konkret dan sekaligus disusun indikator kadar ketercapaiannya.

Sehubungan dengan kegiatan PPL yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kalasan, sebelum melaksanakan kegiatan tersebut seluruh mahasiswa tim PPL SMK Negeri 1 Kalasan harus memahami terlebih dahulu lingkungan dan kondisi lokasi kegiatan PPLnya. Sehingga menyikapi hal tersebut setiap mahasiswa baik secara individu maupun kelompok telah melaksanakan observasi terhadap lokasi PPL yakni SMK Negeri 1 Kalasan. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa peserta PPL mendapatkan gambaran fisik serta kondisi psikis yang menyangkut aturan dan tata tertib yang berlaku di SMK Negeri 1 Kalasan.

Berdasarkan observasi yang telah kami lakukan, SMK Negeri 1 Kalasan terletak di Dusun Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman. SMK

Negeri 1 Kalasan merupakan salah satu sekolah yang bernaung di bawah pemerintah (sekolah negeri). Sekolah ini merupakan salah satu tempat yang digunakan untuk lokasi PPL UNY tahun 2014 pada semester khusus. Lokasinya yang strategis karena terletak tidak jauh dari jalan raya Jogja-Solo membuat SMK Negeri 1 Kalasan mudah dijangkau dengan menggunakan bus kota.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada pra PPL di peroleh data sebagai berikut :

1. Visi, Misi dan Tujuan SMK Negeri 1 Kalasan

SMK Negeri 1 Kalasan berlokasi di Jl. Raya Jogja Solo KM 16, Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Yogyakarta. SMK Negeri 1 Kalasan mengembangkan Visi yaitu “Terwujudnya Sekolah Bertaraf Internasional dan menjadi Sekolah Menengah Kejuruan Seni Kerajinan dan Pariwisata terkemuka di Indonesia dengan Tamatan Yang Taqwa, Berbudi Pekerti Luhur, Kepribadian Unggul, Memiliki Jiwa Kepemimpinan, Entrepreneurial, Patriot, Innovator, Berwawasan Lingkungan, dan Kompeten di bidangnya”, dan untuk mencapai visi tersebut dilakukan dengan menerapkan beberapa misi yaitu :

1. Mendidik siswa menjadi lulusan yang kompeten di bidangnya berbudi pekerti luhur, cerdas, berwawasan global kepribadian unggul, memiliki jiwakepemimpinan, entrepreneurial, patriot, dan innovator
2. Melaksanakan pembelajaran sesuai kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus yang setara atau lebih tinggi dari muatan pelajaran Negara maju yang mempunyai keunggulan tertentu dalam bidang pendidikan
3. Melaksanakan pembelajaran berbasis TIK untuk mencapai standar kompetensi lulusan, pembelajaran matematika, dan inti kejuruan menggunakan bahasa Inggris diperkaya dengan model proses pembelajaran sekolah unggul
4. Menerapkan kriteria pendidikan prajabatan dan kelayakan fisik maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan bagi seluruh komponen sekolah. Semua guru mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis TIK Minimal 30% guru berpendidikan S2/S3. Kepala Sekolah bervisi internasional, mampu membangun jejaring internasional, memiliki kompetensi manajerial, serta jiwa kepemimpin anda nentrepreneurial yang kuat
5. Menyiapkan sarana dan prasarana ruang belajar yang dilengkapi dengan sarana pembelajaran berbasis TIK, , ruang unjuk seni budaya, fasilitas olah raga, klinik, , tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel

kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

6. Menerapkan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan agar tercapai efisisensi dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan dengan sistem 9001 : 2008
7. Menyusun biaya operasi sekolah dan pengembangannya dengan berwawasan Internasional
8. Menerapkan mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Sistem administrasi akademik berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di mana setiap saat siswa bisa mengakses transkripsinya masing-masing diperkaya dengan model penilaian sekolah unggul dari negara maju.
9. Mencapai nilai akreditasi A
10. Menjalin partnership dengan sekolah, institusi dan industri yang ada dalam negeri dan luar negeri.
11. Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan.

2. Kondisi Umum SMK N 1 Kalasan

Sekolah ini merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Kalasan yang digunakan sebagai lokasi PPL Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 adalah SMK N 1 Kalasan. SMK Negeri 1 Kalasan yang beralamat di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

3. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 1 Kalasan yang terletak di dusun Randugunting, Tamanmartani, kecamatan kalasan, kabupaten sleman, DIY. Dibangun di atas tanah kurang lebih 1,6 hektar, dengan batas-batas sebagai berikut :

- 1) Sebelah selatan : Dusun Randugunting.
- 2) Sebelah timur : SMA Negeri 1 Kalasan.
- 3) Sebelah utara : Kantor Purbakala Bogem.
- 4) Sebelah barat : Dusun Bugisan.

SMK Negeri 1 Kalasan memiliki sarana dan prasarana, diantaranya :

- 1) Ruang kepala sekolah
Ruang majelis
- 2) Ruang tata usaha
- 3) Ruang kantor guru
- 4) Ruang staf guru

- 5) Ruang BP
- 6) Ruang teori sebanyak 19 ruangan.
- 7) Ruang daskri
- 8) Pendopo (ruang pameran)
- 9) Ruang koperasi
- 10) Ruang perpustakaan
- 11) Ruang UKS
- 12) Ruang OSIS
- 13) Ruang bengkel
- 14) Ruang serba guna (aula)
- 15) Mushola
- 16) Kantin
- 17) Toilet
- 18) Tempat parkir
- 19) Pos satpam
- 20) Lapangan upacara
- 21) Ruang gudang
- 22) Ruang ISO

Jurusan yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Kalasan ada 7 jurusan, yaitu :

- 1) Jurusan kria kayu
- 2) Jurusan kria tekstil
- 3) Jurusan kria logam
- 4) Jurusan kria keramik
- 5) Jurusan kria kulit
- 6) Jurusan akomodasi perhotelan
- 7) Jurusan jasa boga.

Struktur organisasi SMK Negeri 1 Kalasan dibentuk untuk memudahkan jalannya kegiatan belajar mengajar. Struktur organisasi tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan sekolah. Jumlah guru dan karyawan yang bekerja di sekolah ini sebanyak 103 orang yaitu 81 guru tetap, guru tidak tetap sejumlah 20 guru, 2 guru bantu, 20 karyawan tetap, serta 8 karyawan tidak tetap. Sedangkan jumlah murid yang di didik adalah sebanyak 966 siswa, yaitu 341 siswa kelas 1, 313 siswa kelas 2, dan 312 siswa kelas 3. Adapun struktur organisasi SMK Negeri 1 Kalasan adalah sebagai berikut :

1. Kepala sekolah

Kepala sekolah bertanggung jawab sepenuhnya dalam kelancaran proses belajar mengajar (PBM) dan kegiatan sekolah lainnya.

2. Wakil kepala sekolah

Wakil kepala sekolah bertugas membantu tugas-tugas kepala sekolah yang membidangi beberapa bidang yaitu :

- a) Wakil kepala sekolah bidang kurikulum
- b) Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan
- c) Wakil kepala sekolah bidang sarana-prasarana
- d) Wakil kepala sekolah bidang humas
- e) Wakil kepala sekolah bidang ketenagaan

3. Pengelola perpustakaan

Pengelola perpustakaan bertanggung jawab atas kelancaran administrasi perpustakaan.

4. Petugas bimbingan dan konseling

Petugas BP ini bertugas memberikan layanan kepada siswa yang membutuhkan pelayanan sikap dan prilaku.

5. Guru

Seorang guru harus bisa mengelola proses kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan lancar.

6. Kepala urusan tata usaha

Kepala urusan tata usaha ini bertugas melaksanakan urusan ke tata usahaan sekolah dan mengurus segala administrasi sekolah.

7. Kurikulum

Kurikulum adalah sejumlah pelajaran yang harus ditempuh dalam suatu jenjang pendidikan, sedangkan administrasi kurikulum adalah suatu proses kegiatan yang direncanakan dan diusahakan secara sengaja dalam membina suatu situasi belajar mengajar (*Broad Based Curriculum*) yang artinya kurikulum yang disajikan dengan memberi kemampuan-kemampuan dasar sehingga dapat memperkokoh dan menjadi basis kemampuan lanjutan.

8. Administrasi/ Kepegawaian.

Administrasi/ Kepegawaian adalah segenap penataan yang bersangkutan dengan masalah untuk memperoleh dan mempergunakan tenaga di sekolah dengan seefisien mungkin demi tercapainya visi dan misi pendidikan yang diinginkan.

4. Potensi Siswa, Guru dan Karyawan

Siswa di sekolah ini sebagian besar mempunyai minat pada bidang kerajinan dan pariwisata. Berhubungan dengan minat dan bakat siswa di atas, terbukti dari minat dan bakat tersebut siswa banyak menghasilkan prestasi, terutama prestasi dalam bidang Kerajinan.

Tenaga pendidik di SMK Negeri 1 Kalasan telah memiliki rasa profesionalisme sebagai seorang guru. Hal ini tampak pada kinerja para guru di sekolah tersebut. Sebagian besar guru telah menempuh strata 1 sarjana pendidikan. Dan para guru mengajar sesuai dengan bidang yang ditempuh pada saat memperoleh gelar sarjana. Guru yang mengajar di SMK Negeri 1 Kalasan berjumlah 103 orang guru. Kerjasama diantara guru, karyawan sebagai tim yang solid membuat sekolah SMK Negeri 1 Kalasan semakin berkualitas setiap tahunnya. Sementara itu, jumlah karyawan di SMK Negeri 1 Kalasan berjumlah 28 orang.

a. Kegiatan Kesiswaan

Kegiatan kesiswaan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan adalah OSIS, kepramukaan, band, paduan suara, karawitan, Pecinta alam, mading, sepak bola, karate, bola basket, Komputer. Semua kegiatan itu dimaksudkan agar siswa mampu meningkatkan potensi dan bakat intelektualitasnya.

b. Kondisi kedisiplinan

Hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Negeri 1 Kalasan adalah masuk sekolah jam efektif dimulai pukul 07.00 WIB. Pengawasan guru terhadap kedisiplinan siswa sudah baik. Namun demikian rasa kesiplinan dari siswa sendiri masih perlu ditingkatkan karena ada sebagian kecil siswa yang masih terlambat masuk sekolah dan tidak rapi dalam berpenampilan sebagai siswa yang tertib.

Sekolah mempunyai 3 seragam khusus bagi siswa.

- Senin,selasa, : Putih-abu-abu
- Rabu, Kamis : Hitam Putih
- Jumat : Batik.
- Sabtu : Pramuka

Jika dilihat dari segi kedisiplinan dalam berseragam, 95% siswa disiplin dan rapi dalam berpakaian seragam.

B. PERUMUSAN PROGRAM DAN RANCANGAN KEGIATAN PPL

Kegiatan PPL dilaksanakan untuk menerapkan hasil pendidikan yang telah diperoleh selama kuliah guna mendapatkan pengalaman proses pembelajaran di kelas sesungguhnya. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh keterampilan pendidikan secara langsung agar profesionalisme dan kompetensi sebagai pendidik dapat berkembang.

Program PPL merupakan mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan UNY. Di tempat praktik, mahasiswa

mendapatkan bimbingan untuk melaksanakan praktik mengajar di kelas. Rancangan kegiatan PPL disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa di kelas, serta lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL mahasiswa benar-benar siap melakukan praktik mengajar.

Setelah melakukan analisis situasi, praktikan merumuskan program PPL yang dapat dijabarkan dalam beberapa agenda kegiatan:

1. Bentuk Kegiatan Program PPL

Kegiatan Praktik Mengajar Lapangan dimulai pada tanggal 1 Juli sampai dengan 17 September 2014 di SMK Negeri 1 Kalasan. Secara garis besar kegiatan PPL sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan di Kampus

Adapun rancangan Praktik Pengalaman Lapangan ini meliputi:

a. Kegiatan Pengajaran Terbatas (Micro Teaching)

Micro Teaching merupakan mata kuliah dengan bobot 2 sks yang dilaksanakan pada semester 6. Micro teaching adalah latihan mengajar yang dilakukan mahasiswa di kelas di bawah bimbingan dosen pembimbing. Pemberian mata kuliah ini dimaksudkan untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap mengajar dengan baik.

b. Pembekalan Khusus

Pembekalan khusus dilaksanakan fakultas atau jurusan yang bersangkutan disesuaikan dengan kebutuhan yang lebih spesifik. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Maret pukul 11.00 WIB di GK 4 Fakultas Bahasa dan Seni

2) Observasi Sekolah dan kegiatan pembelajaran

Observasi sekolah merupakan kegiatan awal yang dilakukan mahasiswa di tempat praktik berupa observasi fisik dan observasi pembelajaran di kelas. Hal ini meliputi pengamatan aspek (baik sarana- prasarana, norma dan proses kegiatan belajar mengajar) yang ada di sekolah.

3) Persiapan Perangkat Pembelajaran

a. Menyusun Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dibuat meliputi : Analisis minggu efektif KBM, Program Tahunan, Program Semester, Silabus, serta media pembelajaran. Hal ini dilakukan di bawah bimbingan guru pembimbing di sekolah.

b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebagai persiapan mengajar praktikan harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan silabus.

Dalam penyusunan RPP, praktikan mengkonsultasikan dengan guru pembimbing. RPP dibuat untuk satu kali pertemuan (dua jam pelajaran) atau disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana atau tidak menyimpang dari kurikulum yang ada.

c. Persiapan Materi Ajar dan Pengembangan Media Pembelajaran

Materi mengajar harus dipersiapkan sedemikian rupa agar pada saat melakukan praktik mengajar, praktikan dapat tampil dengan tenang dan maksimal karena telah menguasai materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan faktor penunjang keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar. Praktikan mengembangkan media pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi siswa dan fasilitas sekolah.

d. Melaksanakan Praktik Mengajar di Kelas

Pada saat praktik mengajar, praktikan melaksanakan praktik mengajar terbimbing dan mandiri dengan dibimbing oleh guru pembimbing. Praktik mengajar dilakukan setelah berkonsultasi dengan guru pembimbing dengan materi dan rencana pembelajaran. Guru pembimbing memberikan waktu mengajar di kelas X Kayu B, X Kayu A, XI Kayu B, XI Kayu A. Kesempatan mengajar diberikan guru pembimbing sampai batas waktu penarikan mahasiswa yaitu tanggal 17 September 2014.

e. Mengadakan Evaluasi Pembelajaran

Pada praktik mengajar, praktikan melaksanakan evaluasi guna mengetahui sejauh mana ketuntasan belajar siswa serta ketercapaian tujuan belajar mengajar.

4) Praktik Persekolahan

Berbagai macam kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan adalah Penerimaan Peserta Didik Baru, Piket, MOPD (Masa Orientasi Peserta Didik Baru), Pemberian Pendidikan Karakter, Pendampingan Pesantren Kilat dalam baca Al-Qur'an, HUT Kemerdekaan, Upacara Bendera.

- **Penerimaan Peserta Didik Baru**

Tujuan: Membantu dalam menerima calon peserta didik baru

Kegiatan:

- Mendata calon siswa yang mendaftar
- Memberikan pengarahan pengisian formulir kepada calon siswa yang mendaftar

- Mendata calon siswa dalam mengikuti ujian praktik dan wawancara
 - Mendata hasil akhir calon siswa yang telah dinyatakan diterima di SMK Negeri 1 Kalasan
- **Piket Ruang Guru**
Tujuan: Membantu dalam mengerjakan piket guru
Kegiatan:
 - Mendata siswa yang terlambat, siswa yang mau ijin keluar
 - Membunyikan bel tanda mulai pelajaran, pergantian jam pelajaran, dan selesai jam pelajaran di sekolah
 - **Piket Gerbang Sekolah**
Tujuan: Membantu menciptakan siswa yang tertib terhadap peraturan yang telah dibuat oleh pihak sekolah.
Kegiatan:
 - Memberikan senyum, sapa dan salam kepada siswa
 - Mengingatkan siswa untuk merapikan seragam yang dikenakan sebelum memasuki lingkungan sekolah

5) Mengikuti Kegiatan Sekolah

Mahasiswa juga mengikuti kegiatan yang diadakan oleh sekolah seperti Penerimaan siswa baru, kegiatan MOPD, Upacara HUT kemerdekaan, dan pendampingan tadarus alquran.

6) Penyusunan Laporan PPL

Setelah melakukan praktik mengajar, praktikan diharuskan menyusun laporan PPL sebagai syarat kelulusan mata kuliah lapangan ini. Laporan ini berisi mengenai kegiatan praktikan di SMK Negeri 1 Kalasan yang berkaitan dengan program praktik mengajar.

7) Penarikan PPL

Kegiatan penarikan KKN-PPL dilakukan pada tanggal 17 September 2014 yang sekaligus menandai berakhirnya kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Kalasan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PPL

1. Persiapan Kegiatan PPL

a. Pengajaran Mikro

Pemberian bekal kepada mahasiswa PPL adalah berupa latihan mengajar dalam bentuk pengajaran mikro dan pemberian strategi belajar mengajar yang dirasa perlu bagi mahasiswa calon guru yang akan melaksanakan PPL.

Pengajaran mikro merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk mengambil mata kuliah PPL. Pengajaran mikro merupakan kegiatan praktik mengajar dalam kelompok kecil dengan mahasiswa-mahasiswa lain sebagai siswanya. Kelompok kecil dalam pengajaran mikro terdiri dari 8 orang mahasiswa, dimana seorang mahasiswa praktikan harus mengajar seperti guru di hadapan teman-temannya. Materi pengajaran mikro adalah pelajaran Seni Rupa baik SMP, SMA maupun SMK, khususnya kelas VII, VIII, X dan XI, sehingga mahasiswa diharapkan dapat mempersiapkan secara dini sebelum praktik yang sesungguhnya.

b. Kegiatan Observasi

Observasi lapangan merupakan kegiatan pengamatan terhadap berbagai karakteristik, komponen pendidikan serta norma yang berlaku di sekolah yang nantinya sebagai tempat kegiatan PPL. Hal ini dilakukan dengan pengamatan ataupun wawancara dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh gambaran yang nyata tentang praktik mengajar dan lingkungan persekolahan. Observasi ini meliputi dua hal, yaitu:

1) Observasi Pembelajaran di Kelas

Sebelum praktik mengajar di kelas mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas yang bertujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata tentang penampilan guru dalam proses pembelajaran dan kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi perlu dilaksanakan oleh mahasiswa agar memperoleh gambaran bagaimana cara menciptakan suasana belajar mengajar yang baik di kelas sesuai dengan kondisi kelas masing-masing.

Observasi ini dilakukan dengan mengamati cara guru dalam:

- Cara membuka pelajaran
- Memberikan apersepsi dalam mengajar
- Penyajian materi

- Teknik bertanya
- Bahasa yang digunakan dalam KBM
- Memotivasi dan mengaktifkan siswa
- Memberikan umpan balik terhadap siswa
- Penggunaan metode dan media pembelajaran
- Penggunaan alokasi waktu
- Pemberian tugas dan cara menutup pelajaran

Melalui kegiatan observasi di kelas ini mahasiswa praktikan dapat:

1. Mengetahui situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Mengetahui kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.
3. Mengetahui metode, media, dan prinsip mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Meskipun hasil yang dapat dicapai dalam kegiatan ini hanya bersifat umum dan kurang lengkap, tetapi sudah cukup memberikan gambaran tentang kegiatan pembelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 1 Kalasan.

Kegiatan observasi pembelajaran dilakukan sebelum pelaksanaan PPL. Hal ini dimaksudkan agar praktikan mendapat gambaran awal mengenai kondisi dan situasi komunitas sekolah. Dalam kegiatan observasi pembelajaran, aspek-aspek yang diamati meliputi:

- a) Perangkat Pembelajaran
 - Media pembelajaran
 - Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Proses Belajar Mengajar
 - Membuka Pelajaran
 - Penyajian Materi
 - Metode Pembelajaran
 - Penggunaan Bahasa
 - Alokasi waktu
 - Gerak
 - Cara memotivasi siswa
 - Teknik bertanya
 - Teknik menguasai kelas
 - Penggunaan media
 - Bentuk dan cara evaluasi
 - Menutup Pelajaran

c) Perilaku Siswa

- Diluar kelas
- Didalam kelas

c. Pembekalan PPL

Sebelum terjun ke lapangan dalam rangka PPL, diperlukan kesiapan diri baik fisik, mental, maupun maupun materi yang nantinya dibutuhkan dalam pelaksanaan PPL. Oleh karena itu, selain praktik pengajaran mikro, mahasiswa calon praktikan dibekali dengan materi tambahan yang berupa pembekalan PPL.

Pembekalan yang dilakukan ini juga menjadi persyaratan khusus untuk bisa mengikuti PPL atau terjun ke lokasi di semester khusus ini. Oleh karena itu bagi mahasiswa yang belum mengikuti pembekalan tidak diperbolehkan terjun ke lokasi PPL

2. Pelaksanaan Kegiatan PPL

Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting atau merupakan tahapan utama untuk mengetahui kemampuan praktikan dalam mengadakan pembelajaran didalam kelas.

Dalam kegiatan praktik mengajar, mahasiswa dibimbing oleh guru pembimbing sesuai dengan jurusan masing-masing. Mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Rupa dibimbing oleh seorang guru pembimbing. Praktikan mengajar dengan berpedoman kepada silabus yang telah dibuat sesuai dengan kurikulum yang telah ada. Penyampaian materi dalam proses belajar mengajar diusahakan agar terlaksana secara sistematis dan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

Kegiatan yang dilakukan praktikan selama praktik mengajar, antara lain:

a. Kegiatan Persiapan

Kegiatan praktik mengajar pada dasarnya merupakan wahana latihan mengajar sekaligus sarana membentuk kepribadian guru atau pendidik. Dalam kegiatan mengajar ini mahasiswa praktikan diharapkan dapat menggunakan keterampilan dan kemampuan yang telah diterima untuk menyampaikan materi. Kegiatan yang dilakukan dalam praktik mengajar adalah:

b. Persiapan Mengajar

1) Kegiatan sebelum mengajar

Sebelum mengajar mahasiswa praktikan harus melakukan persiapan awal yaitu:

- Mempelajari bahan yang akan disampaikan
- Menentukan metode yang paling tepat untuk bahan yang akan

disampaikan

- Mempersiapkan media yang sesuai
- Mempersiapkan perangkat pembelajaran (Buku Pegangan Materi yang disampaikan.)

2) Kegiatan selama mengajar

- Membuka Pelajaran
- Kegiatan yang dilakukan saat membuka pelajaran adalah:
 - Mengucapkan salam
 - Mengabsen siswa
 - Memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan
 - Mengemukakan pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan disampaikan
- Penyajian Materi

Hal-hal yang dilakukan dalam penyajian materi:

a) Penguasaan Materi

Materi dikuasai oleh seorang guru praktikan agar dapat menjelaskan dan memberi contoh dengan benar.

b) Penggunaan metode dalam mengajar

Metode yang digunakan dalam mengajar adalah:

1. Metode Ceramah

Penerangan dan penuturan secara lisan. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, pengajar dapat menggunakan alat bantu seperti gambar-gambar. Tetapi metode utama, berhubungan antara pengajar dengan pembelajar ialah berbicara. Peranan siswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan teliti dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh pengajar.

2. Metode Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk melibatkan siswa berpikir dan berperan aktif dalam berjalannya waktu jam pelajaran. Guru menanya kan kepada siswa tentang beberapa istilah atau bagian – bagian materi yang sedang di bahas.

3. Metode Diskusi

Metode ini bertujuan agar siswa terpacu untuk belajar secara bersama dalam satu kelompok, kemudian setiap individu maupun kelompok wajib mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

4. Metode Penugasan

Metode ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam memahami dan mengerjakan soal sebagai penerapan dari materi-materi atau teori-teori yang dilakukan.

c. Evaluasi dan Bimbingan

Guru pembimbing sangat berperan bagi praktikan, karena sebagai mahasiswa yang sedang berlatih mengajar, banyak sekali kekurangan dalam melaksanakan Proses Kegiatan Belajar Mengajar dikelas. Oleh karena itu umpan balik dari guru pembimbing sangat diperlukan oleh praktikan. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, guru pembimbing dalam hal ini guru Seni Budaya selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada mahasiswa praktikan. Mengenai proses praktik mengajar.

d. Kegiatan Pelaksanaan Praktik Mengajar

Beberapa hal yang berkaitan dengan praktik mengajar adalah:

- a. Mengadakan persiapan mengajar termasuk penyusunan perangkat pembelajaran.
- b. Memilih dan menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas yang tidak terlepas dari bimbingan guru pembimbing.
- c. Mengevaluasi proses belajar mengajar

Kegiatan praktik mengajar dimulai pada tanggal 11 Agustus 2014 sampai 13 September 2014 di kelas X Kayu B, X Kayu A, XI Kayu B, XI Kayu A.

No .	Hari/ Tanggal	JP	Kelas	Pokok bahasan	Ket.
1	Senin / 11 Agustus 2014	1-5	X Kayu A X Kayu B		
2.	Selasa / 12 Agustus 2014	1-2 3-4	XI Kayu B XI Kayu A		
3.	Rabu / 13 Agustus 2014	4-9	XI Kayu A-B		
4.	Kamis / 14 Agustus 2014	1-2 4-5	X Kayu A X Kayu B		
5.	Jumat/ 15 Agustus 2014	1-6	XII kayu A XII kayu B		
6	Senin / 18 Agustus 2014	1-5	X Kayu A X Kayu B		
7.	Selasa / 19 Agustus 2014	1-2 3-4	XI Kayu B XI Kayu A		
8.	Rabu / 20 Agustus 2014	4-9	XI Kayu A-B		
9.	Kamis / 21 Agustus 2014	1-2 4-5	X Kayu A X Kayu B		
10.	Jumat/ 22 Agustus	1-6	XII kayu		

	2014		A XII kayu B		
11.	Senin / 27 Agustus 2014	1-5	X Kayu A X Kayu B		
12.	Selasa / 28 Agustus 2014	1-2 3-4	XI Kayu B XI Kayu A		
13.	Rabu / 29 Agustus 2014	4-9	XI Kayu A-B		
14.	Kamis / 30 Agustus 2014	1-2 4-5	X Kayu A X Kayu B		
15.	Jumat/ 31 Agustus 2014	1-6	XII kayu A XII kayu B		
16.	Senin / 3 September 2014	1-5	X Kayu A X Kayu B		
17.	Selasa / 4 September 2014	1-2 3-4	XI Kayu B XI Kayu A		
18.	Rabu / 5 September 2014	4-9	XI Kayu A-B		
19.	Kamis / 6 September 2014	1-2 4-5	X Kayu A X Kayu B		

20.	Jumat / 7 September 2014	1-6	XII Kayu A XII Kayu B		
-----	-----------------------------	-----	--------------------------------	--	--

Tabel : Kegiatan Praktik Mengajar

B. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL

1. Manfaat PPL bagi mahasiswa

Menjalani profesi sebagai seorang guru selama pelaksanaan PPL telah memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa untuk menjadi seorang guru tidak hanya cukup dengan penguasaan materi dan pemilihan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, faktor penguasaan pengelolaan kelas juga sangat menentukan tingkat profesionalisme seorang guru.

Selama PPL, Praktikan mendapat berbagai pengetahuan dan pengalaman terutama dalam masalah kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal-hal yang didapat oleh praktikan diantaranya sebagai berikut:

- a. Praktikan dapat berlatih menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Praktikan dapat berlatih memilih dan mengembangkan materi, media, dan sumber bahan pelajaran serta metode yang dipakai dalam pembelajaran.
- c. Dalam belajar menyesuaikan materi dengan jam efektif yang tersedia.
- d. Dapat berlatih melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan mengelola kelas.
- e. Berlatih melaksanakan penilaian hasil belajar siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan.
- f. Dapat mengetahui tugas-tugas guru selain mengajar di kelas (guru piket) sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang guru yang profesional.

2. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

Dalam melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa praktikan mengalami beberapa hambatan pada saat praktik mengajar antara lain:

- a. Masih rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh mahasiswa praktikan. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

- b. Berkaitan dengan waktu dalam mengajar, mahasiswa praktikan terkadang kurang tepat dalam memperhitungkan waktu dengan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- c. Saat awal mengajar praktikan kesulitan dalam menguasai dan mengelola kelas, hal ini dikarenakan praktikan dan siswa belum terjalin hubungan yang akrab sehingga sebagian siswa masih sering bermain sendiri dengan kesibukannya serta kurang merespon pelajaran.

3. Solusi Mengatasi Hambatan

- a. Untuk memunculkan motivasi dalam belajar, maka mahasiswa praktikan memberikan “reward” kepada siswa yang aktif dalam memperhatikan dan merespon pelajaran yang sedang disampaikan mahasiswa praktikan. Dan tidak langsung menyalahkan siswa apabila dalam menjawab atau menanggapi suatu permasalahan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Atau dengan kata lain, praktikan harus lebih pintar dalam menggunakan bahasa yang tepat untuk menaggapi jawaban atau pendapat dari siswa.
- b. Dalam mengatasi pembagian waktu yang kurang tepat, praktikan berkonsultasi dengan guru dan pembimbing. Praktikan juga membuat alokasi waktu ketika membuat RPP yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, baik diperhatikan dari tingkat kesulitan ataupun banyak sedikitnya materi.
- c. Keakraban antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar
- d. Memberikan pengaruh positif dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, praktikan hendaknya dapat memposisikan diri sebagai guru dan sebagai seorang sahabat bagi siswanya.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berkat perencanaan, kerjasama dan koordinasi dengan sekolah yang baik maka Pelaksanaan program PPL yang dilaksanakan oleh Tim PPL Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan dapat berjalan dengan lancar seperti yang telah direncanakan.

Adapun program PPL telah terlaksana sesuai dengan target yang telah ditentukan. Selain praktek mengajar, praktikan juga membuat perangkat pembelajaran yaitu yang berupa RPP. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar karena adanya berbagai bantuan dan bimbingan dari guru pembimbing, DPL dan teman-teman Tim PPL UNY 2014 yang berlokasi di SMK Negeri 1 Kalasan.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan PPL, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- ❖ Peningkatan kerja sama dan komunikasi yang harmonis antara pihak sekolah dengan mahasiswa PPL.
- ❖ Perlunya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah dan penggunaan variasi metode pembelajaran sehingga dapat menarik siswa untuk giat belajar.

2. Bagi Mahasiswa

- ❖ Ketika observasi harus sungguh-sungguh agar dalam penyusunan program dapat difikirkan secara matang dan program tersebut dapat terlaksana dengan baik.
- ❖ Membina kebersamaan dan kekompakkan baik diantara sesama mahasiswa PPL ataupun dengan pihak sekolah sehingga dapat bekerja sama dengan baik.
- ❖ Persiapan mengajar perlu ditingkatkan dan dipersiapkan dengan sungguh-sungguh agar ketika praktik mengajar dapat berjalan dengan baik
- ❖ Mahasiswa PPL harus belajar lebih keras, menimba pengalaman sebanyak-banyaknya, dan memanfaatkan kesempatan PPL sebaik-baiknya.

3. Bagi Universitas

- ❖ Pembekalan dari LPPMP sebaiknya dilakukan sebelum mahasiswa membuat proposal dan perumusan program PPL agar mahasiswa mendapatkan bekal yang memadai dalam perumusan program PPL dan pelaksanaannya. Serta peningkatan kerja sama dan komunikasi yang harmonis antara Universitas dengan pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuswayatno, Lia. Mahir dan Terampil Berkomputer. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Rafiudin, Rahmad. 2006. *Panduan Membangun Jaringan Komputer untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Wahyono, Teguh. 2006. *Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- PP PPL dan PKL UNY. 2013. *Panduan PPL 2013 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Modul. 2004. *Instalasi Perangkat Jaringan Lokal (Local Area Network)*. Yogyakarta: Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

**FORMAT OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH**

NPma.2

Untuk Mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Deny Wicaksono	WAKTU : 08.20 – 11.30 WIB
NO. MAHASISWA : 11206241042	TEMPAT PRAKTIK : SMK Negeri I Kalasan
TGL. OBSERVASI : 7-8 Maret 2014	FAK/JUR/PRODI : FBS/Pend. SeniRupa

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Luas, terawatt, fasilitas tercukupi	Baik
2	Potensi siswa	Semangat untuk belajar	Baik
3	Potensi guru	Semangat untuk mengajar	Baik
4	Potensi karyawan	Disiplin dalam bekerja	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Terpenuhi	Baik
6	Perpustakaan	Lengkap	Baik
7	Laboratorium	Banyak ruangan komputer	Baik
8	Bimbingan konseling	Disiplin	Baik
9	Bimbingan belajar	Konsultasi langsung	Baik
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, dsb).	Ada berbagai macam organisasi	Baik
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Berjalan lancar	Baik
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Lancar dan komplit	Baik
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Berjalan dengan baik, disiplin dan giat bekerja	Baik
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Terlaksana	Baik
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Terlaksana	Baik
16	Koperasi siswa	Komplit, Harga standar	Baik
17	Tempat ibadah	Bagus dan bersih	Baik
18	Kesehatan Lingkungan	Kesehatan lingkungan sudah sesuai dengan yang diharapkan karena setiap Jumat pagi dilaksanakan Jumat bersih/taqwa	Baik
19	Toilet	Tercukupi	Baik
20	Lain-lain	Masih perlu tambahan	Menyesuaikan

Mengetahui
Koordinator KKN-PPL UNY

Yusuf Supriyanto, S.Pd
NIP. 19710320 199512 1 003

Yogyakarta, 19 September 2014

Mahasiswa

Deny Wicaksono
NIM. 11206241042

NAMA MAHASISWA	:	DENY WICAKSONO	PUKUL	:
08.00 – 09.30				
NO. MAHASISWA	:	11206241042	TEMPAT PRAKTIK :	
			BENGKEL	
			KAYU	
			(X Kria	
			Kayu)	
TGL. OBSERVASI	:	11 AGUSTUS 2014	FAK/JUR/PRODI	:
FBS/PSR/PSR				
No	Aspek yang diamati		Deskripsi Pengamatan	
A.	Perangkat Pembelajaran			
	1. Kurikulum		Kurikulum yang digunakan KTSP, disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan (sekolah).	
	2. Silabus		Sudah disusun secara lengkap dengan mengacu kepada kurikulum yang digunakan (KTSP).	
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)		Sudah disusun secara lengkap oleh guru dengan mengacu kepada silabus.	
B.	Proses Pembelajaran			
	1. Membuka pelajaran		Pelajaran dibuka dengan sapaan guru dan berdoa terlebih dahulu yang dipimpin ketua kelas. Mengabsen siswa yang tidak hadir. Mempersiapkan media pembelajaran untuk penyampaian materi.	
	2. Penyajian materi		Memberi pengantar materi mengenai sketsa, mereview catatan siswa tentang materi di tingkat kelas sebelumnya melalui tanya- jawab.	
	3. Metode pembelajaran		Menggunakan metode diskusi, proses tanya- jawab dengan siswa guna materi yang akan diberikan.	
	4. Penggunaan bahasa		Menggunakan Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi dan Bahasa Jawa untuk beberapa percakapan.	
	5. Penggunaan waktu		Waktu digunakan secara efisien, di awal pelajaran guru memberikan materi. Sisa waktu yang ada, siswa diajak untuk evaluasi materi yang telah diberikan.	
	6. Gerak		Guru berdiri di depan kelas, saat ,memberikan materi pandangan mata guru	

7. Cara memotivasi siswa

mengelilingi seisi kelas dan saat meminta siswa menjawab pertanyaan menunjuk serta segera mendatangi tempat duduk siswa tersebut.

Saat ada masalah kecil dikelas langsung direspon oleh guru dengan membandingkan perilaku serta memberikan nasihat di akhir jam pelajaran.

	<p>konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi</p> <p>3.3 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna , tekstur dan pencahayaan</p>		
	<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja</p> <p>4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif</p> <p>4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni</p> <p>4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar</p>		
Jumlah				

Guru Pembimbing

Drs. Unang Herna Sunanta
NIP. 19650710144303.1.018

Kalasan,

Mahasiswa PPL

Deny wicaksono
NIM. 11206241042



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY

TAHUN : 2014

F01
Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA

: SMK NEGERI 1 KALASAN
: RANDUGUNTING, TAMANMARTANI, KALASAN, SLEMAN

Mengetahui/Menyetujui

Kopala Sekolah
SMK NEGERI 1 KALASAN

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa PPL,

LAPORAN MINGGUAN PPL

No	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Selasa 1 Juli 2012 (08:00– 14:00)	Breafing pagi Partisipasi kegiatan PPDB bagian check list dokumen Evaluasi sore	PPDB dilaksanakan tgl 1,2, 3, dan 4 Juli 2014 Ruang yang digunakan ruang teori jurusan kria tekstil. Merekap jurnal pendaftaran	Banyaknya pendaftar sehingga berdesakan Kurangnya koordinasi antara guru dan mahasiswa dalam pengecekan kelengkapan dokumen siswa Dokumen calon peserta didik banyak yang tidak lengkap	Calon peserta didik harus antri untuk pengecekan berkas Kerjasama tim PPL UNY dan guru dalam pengecekan dokumen Membuat pengumuman untuk segera melengkapi dokumen sebelum tanggal 5 Agustus 2014
2	Rabu, 2 Juli 2014 (08:00– 14:00)	Partisipasi kegiatan PPDB Evaluasi Sore	Kegiatan pada check list dokumen Jumlah pendaftar di kriya tekstil pada hari ke 2 sebanyak 12 anak		
3	Kamis, 3 Juli 2014 (08:00– 14:00)	Partisipasi kegiatan PPDB Evaluasi sore	Pada hari ke 3 banyak pendaftarnya adalah 3 anak		
4	Jumat, 4 Juli 2014 (08:00– 14:00)	Partisipasi kegiatan PPDB Evaluasi sore	Pada hari terakhir, anak yang mendaftar sebanyak 1 orang.		
5	Sabtu, 5 Juli 2014 (08:45– 12:00)	Partisipasi kegiatan daftar ulang Evaluasi	Kegiatan daftar ulang ini pada kriya tekstil, siswa yang masuk menjadi siswa di SMK N 1 Kalasan		

			sebanyak 34 anak, namun 2 dari 34 anak adalah cadangan.		
--	--	--	---	--	--

No	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 7 Juli 2014	Tidak ada kegiatan			
2.	Selasa 8 Juli 2014 (07:30-12:00)	Briefing persiapan sebelum Pra MOS bersama pengurus OSIS	Pengelompokan peserta didik sesuai jurusan Perkenalan, penyampaian perlengkapan MOS, pembentukan pengurus, menulis biodata, membentuk kelompok dan membuat zel-zel di dalam kelas masing-masing Mengkoordinatori jurusan Tekstil A sejumlah 32 anak.	Ada beberapa peserta didik yang terlambat datang Pra MOS Pembuatan zel-zel belum selesai karena waktu sudah habis	Segera mencarikan kelompok yang sesuai dengan jurusannya Zel-zel tidak harus jadi pada saat itu juga. Boleh dilanjutkan dluar Pra MOS
3.	Rabu 9 Juli 2014	Libur	-	-	
4.	Kamis 10 Juli 2014 (09:00-10:15)	Rapat koordinasi persiapan MOS, pesantren kilat dan pendidikan karakter	Mos dilaksanakan tanggal 14-15 Juli 2014 Pesantren kilat dilaksanakan tanggal 16-17 Juli 2014 Buka bersama dilaksanakan tanggal 18-19 Juli 2014 Pendidikan karakter diberikan sepenuhnya oleh TIM PPL UNY		
5.	Jumat 11 Juli 2014	Libur			

6.	Sabtu, 12 Juli 2014	libur			
----	---------------------------	-------	--	--	--

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 14 juli 2014 (07:00- 14:20)	Brifing Apel Pagi Mos Evaluasi sore	<p>Apel pagi diikuti seluruh siswa kelas X, XI dan XII dan Tim PPL UNY serta guru dilanjutkan upacara pembukaan MOS</p> <p>Penyampaian kurikulum dan cara belajar</p> <p>Pengenalan bengkel</p> <p>Dinamika kelompok</p>	Kurangnya koordinasi dengan kaprodi jurusan boga, sehingga tidak ada persiapan	
2.	Selasa 15 Juli 2014 (08:00-	Mengisi materi Pendidikan Karakter tentang Lingkungan hidup	Kelas pertama untuk di berikan materi pendidikan karakter adalah kelas XI Kayu, selanjutnya AP, dan Jasa Boga.		
3.	Rabu 16 Juli 2014	Mengisi materi Pendidikan Karakter tentang Lingkungan Hidup	Untuk hari ke 2 pemberian materi pendidikan karakter adalah dengan memberikan video Navicula,		

			kelas pertama adalah kelas XII Tekstil, Keramik, kemudian Jasa Boga, Tekstil.		
4.	Kamis 17 Juli 2014				
5.	Jumat 18 Juli 2014		LIBUR LEBARAN		
6.	Sabtu 19 Juli 2014				

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 21 Juli 2014				
2.	Selasa 22 Juli 2014				
3.	Rabu 23 Juli 2014				
4.	Kamis 24 Juli 2014		LIBUR LEBARAN		
5.	Jumat 25 Juli 2014				
6.	Sabtu 26 Juli 2014				

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 28 Juli 2014				
2.	Selasa 29 juli 2014				
3.	Rabu 30 Juli 2014				
4.	Kamis 31 Juli 2014				
5	Jumat, 1 Agustus 2014				
6	Sabtu, 2 Agustus 2014				

LIBUR LEBARAN

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 4 Agustus 2014				
2.	Selasa 5Agustus 2014				
3.	Rabu 6 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> - Syawalan - Sidak pemeriksaan Tas kelas X Tekstil A dan B - Menulis Nama dan NIS siswa 			
4.	Kamis 7 Agustus 2014 (07:30- 11:30)	Pengarahan mata pelajaran yang akan di ampu dan jadwal mengajar			
5.	Jumat	Konsultasi dengan guru			

	8 Agustus 2014 ()	pembimbing			
6.	Sabtu, 9 Agustus 2014 (07:00- 11:45)	Pendampingan /mengajar Evaluasi			

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 11 Agustus 2014 (09:30- 14:20)	Apel pagi Piket di gedung utara Pendampingan mata pelajaran KR kelas XII Kayu Memindah kursi dan meja yang tidak layak untuk belajar di ruang 13 dan 15	Materi ornamen		
2.	Selasa 12 Agustus 2014 (07:00- 10:00)	mengajar mata pelajaran D3 XI kriya Kayu Konsultasi guru pembimbing	Materi ilustrasi		
3.	Rabu 13 Agustus 2014 (09:15- 14:20)	Pendampingan mata pelajaran KR kelas XI kayu			
4.	Kamis 14 Agustus 2014 (07:15- 10:00)	mengajar mata pelajaran KR kelas X Kayu	mengukir		
5.	Jumat 15 Agustus 2014 (07:00-	Mendampingi pelajaran kriya kelas XII Kayu			

	11:00)				
6	Sabtu, 16 Agustus 2014 (07:00- 11:00)	- piket - Konsultasi dengan guru pembimbing			

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 18 Agustus 2014 (07:30- 11:45)	Apel pagi Piket di gedung utara Pendampingan mata pelajaran KR kelas XI Kayu	Menggambar desain jaket	Guru pembimbing ke Palembang dari tanggal 18 – 23 agustus 2014	Berkomunikasi dengan guru pembimbing lewat media elektronik
2.	Selasa, 19 Agustus 2014 (07:00- 10:00)	mengajar mata pelajaran D3 XI kriya Kayu	ilustrasi		
3.	Rabu, 20 Agustus 2014 (09:15- 14:20)	- Mendampingi mengajar kriya kelas XI Kayu			
4.	Kamis, 21 Agustus 2014 (07:00- 10:00)	- Mengajar mata pelajaran D3 Kelas X kriya kayu	Nirmana		
5.	Jumat, 22 Agustus 2014 (07:00- 11:00)	- Piket di gedung utara			
6.	Sabtu, 23 Agustus 2014 (07:00- 11:00) (11:00-	- Membuat 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran			

	12:00)			
--	--------	--	--	--

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 25 Agustus 2014 (07:00- 14:20)	- Upacara - Mendampingi mengajar DKR X kriya kayu	Praktek ornamen		
2.	Selasa, 26 Agustus 2014 (07:00- 10:00)	- mengajar mata pelajaran D3 XI kriya Kayu	Praktek ilustrasi		
3.	Rabu, 27 Agustus 2014 (09:15- 14:20)	Pendampingan mata pelajaran KR kelas XI kayu	Mengukir		
4.	Kamis, 28 Agustus 2014 (07:00- 10:00)	mengajar mata pelajaran KR kelas X Kayu	Praktek nirmana		
5.	Jumat, 29 Agustus 2014 (07:00- 11:00)	Mendampingi pelajaran kriya kelas XII Kayu	Praktek		
6.	Sabtu, 30 Agustus 2014 (07:00- 11:00)	- piket - Konsultasi dengan guru pembimbing	Gambar logo, slogan, insial		

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 1 September 2014 (07:00- 14:20)	- Upacara - Mendampingi mengajar DKR X kriya kayu			
2.	Selasa, 2 September	- mengajar mata pelajaran D3 XI kriya Kayu			

	2014 (07:00- 10:00)			
3.	Rabu, 3 September 2014 (09:15- 14:20)	Pendampingan mata pelajaran KR kelas XI kayu		
4.	Kamis, 4 September 2014 (07:00- 10:00)	mengajar mata pelajaran KR kelas X Kayu		
5.	Jumat, 5 September 2014 (07:00- 11:00)	Mendampingi pelajaran kriya kelas XII Kayu		
6.	Sabtu, 6 September 2014 (07:00- 11:00)	- piket - Konsultasi dengan guru pembimbing		

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 8 September 2014	Upacara			
2.	Selasa, 9 September 2014	HAORNAS	Jalan sehat		
3.	Rabu, 10 September 2014				
4.	Kamis, 11 September 2014 (11:45-12:	Mengajar D3 kelas X kriya kayu	Praktek nirmana		
5.	Jumat, 12 September 2014				
6.	Sabtu, 13 September 2014				

No	Hari/ tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 15 September 2014				
2.	Selasa, 16 September 2014				
3.	Rabu, 17 September 2014				

JADWAL TUGAS GURU
SEMESTER DUA TAHUN PELAJARAN 2014/2015
NAMA GURU : Dra. Sumiyani
NO KODE GURU : 10
JUMLAH JAM : 24 / MINGGU

JAM		SENIN		JAM		SELASA		RABU		KAMIS		JAM		JUM'AT		SABTU		
KE	KL	MATA PELAJARAN	R	KE	KL	MATA PELAJARAN	R	KL	MATA PELAJARAN	R	KE	KL	MATA PELAJARAN	R	KE	KL	MATA PELAJARAN	R
		UPACARA, BRIFING		XI KY A	D3	6									JUM'AT BRSHTTAQWA			
1	X KY AB	DKR	B	1	XI KY A	D3	6								1	XII KY A	KR	B
2	X KY AB	DKR	B	2	XI KY B	D3	7								2	XII KY A	KR	B
3	X KY AB	DKR	B	3	XI KY B	D3	7								3	XII KY A	KR	B
4	X KY AB	DKR	B	4				XI KY A	KR	6					4	XII KY A	KR	B
		ISTIRAHAT						ISTIRAHAT				XI KY A			ISTIRAHAT			
5	X KY AB	DKR	B	5				XI KY A	KR	6					5	XII KY A	KR	B
6								XI KY A	KR	6	X KY B	D3	B	6	XII KY A	KR	B	
7								XI KY A	KR	6	X KY B	D3	B	7				
8								ISTIRAHAT							8			
								XI KY A	KR									
								XI KY A	KR	6	X KY A	D3	B					
								XI KY A	KR	6	X KY A	D3	B					

Kalasan, 12 Juli 2014
 Kepala SMK Negeri 1 Kalasan

Drs. MOHAMMAD EFFENDI, MM
 NIP.19620704 199003 1 006

KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 1 KALASAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JULI 2014							AGUSTUS 2014							SEPTEMBER 2014							OKTOBER 2014													
MINGGU		6		13		20		27		3		10		17		24		31		7		14		21		28		5		12		19		
MINGGU																																		
SENIN																																		
SELASA																																		
RABU																																		
KAMIS																																		
JUMAT																																		
SABTU																																		
NOVEMBER 2014							DESEMBER 2014							JANUARI 2015							FEBRUARI 2015							MARET 2015						
MINGGU							2	9	16	23	30			7	14	21	28			4	11	18	25			1	8	15	22					
SENIN							3	10	17	24				1	8	15	22	29		5	12	19	26			2	9	16	23					
SELASA							4	11	18	25				2	9	16	23	30		7	14	21	28			3	10	17	24					
RABU							5	12	19	26				3	10	17	24	31		7	14	21	28			4	11	18	25					
KAMIS							6	13	20	27				4	11	18	25	32		1	8	15	22	29		5	12	19	26					
JUMAT							7	14	21	28				5	12	19	26	33		2	9	16	23	30		6	13	20	27					
SABTU							8	15	22	29				6	13	20	27	34		3	10	17	24	31		7	14	21	28					
APRIL 2015							MEI 2015							JUNI 2015							JULI 2014							JULI 2014						
MINGGU							1	8	15	22	29			1	3	10	17	24	31	7	14	21	28			1	8	15	22					
SENIN							2	9	16	23	30			2	9	16	23	30		1	8	15	22	29		2	9	16	23					
SELASA							3	10	17	24	31			3	10	17	24	31		7	14	21	28			3	10	17	24					
RABU							4	11	18	25				1	8	15	22	29		4	11	18	25			4	11	18	25					
KAMIS							5	12	19	26				2	9	16	23	30		5	12	19	26			5	12	19	26					
JUMAT							6	13	20	27				3	10	17	24			1	8	15	22	29		6	13	20	27					
SABTU							7	14	21	28				4	11	18	25			2	9	16	23	30		7	14	21	28					
JULI 2014							JULI 2014							JULI 2014							JULI 2014							JULI 2014						
MINGGU							5	12	19	26				6	13	20	27			1	8	15	22	29		2	9	16	23					
SENIN							7	14	21	28				7	14	21	28			3	10	17	24	31		4	11	18	25					
SELASA							8	15	22	29				8	15	22	29			5	12	19	26			5	12	19	26					
RABU							9	16	23	30				9	16	23	30			6	13	20	27			6	13	20	27					
KAMIS							10	17	24	31				10	17	24	31			7	14	21	28			7	14	21	28					
JUMAT							11	18	25	32				11	18	25	32			8	15	22	29			8	15	22	29					
SABTU							12	19	26	33				12	19	26	33			9	16	23	30			9	16	23	30					

PPDB (1-7 Juli 2014)

Libur semester

(22 Des s.d 3 Jan 2015, 29 Juni s.d 11 Juli 2015)

Hari pertama masuk sekolah (14-16 Juli 2014)

(MOS dan Pendidikan Karakter)

Libur awal/akhir Ramadhan dan Idul Fitri

(21 Juli sd 5 Agustus 2014)

Tahun Baru Hijrah (25 Okt 2014)

Hari Natal (25 Des 2014)

Ujian Sekolahah (30 Maret - 6 April 2015)

Ujian Praktik (23-28 Maret 2015)

Ulangan akhir semester (1-9 Des. 2014)

Ul. tengah semester (6-14 Okt 14, 2-10 Mrt 15)

Ulangan kenaikan kelas (8-16 Juni 2015)

Hardiknas (2 Mei 2015)

Ulang tahun SMK N 1 Kalasan (26 Okt.2014)

SABTU	4	11	18	25	
-------	---	----	----	----	--

Keterangan :

1. 1 - 7 Juli 2014 : PPDB
2. 14 s.d. 16 Juli 2014 : Hari pertama masuk sekolah / MOS
3. 21 s.d. 26 Juli 2014 : Hari libur akhir Ramadhan
4. 28, 29 Juli 2014 : Hari Raya Idul Fitri
5. 30 Juli s.d. 5 Agustus 2014 : Hari Libur Idul Fitri
6. 17 Agustus 2014 : HUT RI
7. 5 Oktober 2014 : Hari Raya Idul Adha
8. 7 Oktober 2014 : Qurban
9. 25 Oktober 2014 : Tahun Baru Hijriyah
10. 6 s.d. 14 Oktober 2014 : Ulangan Tengah Semester
11. 26 Oktober 2014 : Ulang Tahun Hari Jadi SMK Negeri 1 Kalasan
12. 25 November 2014 : Hari Guru Nasional
13. 1 s.d. 9 Desember 2014 : Ulangan Akhir Semester
14. 20 Desember 2014 : Pembagian Raport
15. 22 Des. 2014 s.d. 3 Jan 2015 : Libur Akhir Semester
16. 5 Januari 2015 : Pembagian Tugas Guru
17. 16 - 28 Februari 2015 : Uji Kompetensi Produktif
18. 2 - 10 Maret 2015 : Ulangan Tengah Semester
19. 23 - 28 Maret 2015 : Usek Praktik
20. 30 Maret s.d. 6 April 2014 : Usek Tulis
21. 13 - 16 April 2015 : Unas Utama
22. 20 - 23 April 2015 : Unas Susulan
23. 2 Mei 2015 : Hardiknas
24. 15 Mei 2015 : Hari Iadi Kab. Sleman
25. 8 - 16 Juni 2015 : Ulangan Kenaikan Kelas
27. 27 Juni 2015 : Pembagian Raport
28. 29 Juni s.d. 11 Juli 2015 : Libur Kenakan Kelas
29. Keterangan libur Umum Pemkab Sleman:
30. Keterangan Libur yang melebihi Kalender Nasional : Maulud Nabi, Tahun Baru Imlek, Hari Raya Hijriah, Hari Guru Nasional, Hari Natal, Tahun Baru Masehi, Hari Wafatnya Yesus K, Keraikan Yesus K, Hari Walak

JUMLAH MINGGU EFEKTIF :

Semester 1	Semester 2
Juli	Januari
Agustus	Februari
September	Maret
Okttober	April
November	Mei
Desember	Juni
Minggu Efektif	Minggu Efektif

Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
NIP. 19620704 199003 1 006

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan setiap hari Ju'mat
 Kegiatan ekstrakurikuler yang lain menyesuaikan
 Pertemuan Komite Sekolah menyesuaikan kondisi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : X / I
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Nirmana (Garis)
 Pertemuan ke- : 1
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untukmenemukan solusi dalam pengembangan desain. 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup desain 3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi. 3.3 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur dan pencahayaan. 3.4 Memahami regulasi yang terkait dalam pengembangan desain produk.
4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

A. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian desain.
2. Siswa mampu menyebutkan elemen-elemen seni rupa.
3. Siswa mampu menjelaskan prinsip penyusunan elemen seni.
4. Siswa mampu :
 - a. Menjelaskan pengertian desain dan ruang lingkupnya

- b. Pengertian titik dan garis
- c. Menjelaskan jenis garis
- d. Menjelaskan macam garis sebagai simbol
- e. Membuat kombinasi titik dan garis

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

1. Menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
2. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.

C. Materi Ajar

1. Pengertian Desain (Design)

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

2. Desain menurut para ahli

- COIRUL AMIN

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak

- KEN HURTS

Desain adalah proses interaktif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

- DEDI NURHADIAT

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan

- WIDAGDO

Desain berkaitan dengan nilai-nilai kontekstual yang menyuarakan kebudayaan

- DUDY WIYANCOKO

Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding

- ANDYA PRIMANDA

Desain adalah upaya untuk menemukan titik tengah dari segala macam masukan yang seringkali berseberangan

- SOEKARNO & LANAWATI BASUKI

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

- JANNER SIMARMATA

Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan

3. Sejarah Desain

Istilah desain telah ada sejak tahun 1548, dalam bahasa Latin *designare* dalam bahasa Perancis *de-signare* artinya *to mark, mark out more at sign*.

Secara praktis desain dimaknai sebagai menggambar sketsa sebelum merealisir gagasan ke dalam kenyataan (Webster's Collegiate Dictionary).

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (*Itali*) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata desain kemudian diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of design* tahun 1836. Atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke- 19, kata desain diberi bobot sebagai *art and craft*: yaitu paduan antara seni dan keterampilan.

Desain kemudian mengalami perubahan makna yang sangat signifikan, apabila dulu desain adalah gambar atau rancangan sebagai pemandu membuat benda yang diangan-angankan (*imagined objects*), sekarang yang disebut desain bukan hanya obyek, tetapi mengambil ungkapan Heskett ‘*design is to design a design to produce a design*’ (Heskett, 2004 dalam Buchori, 2006). Ada empat kata desain dalam ungkapan tersebut, dan bila diurai maka kata “desain” yang disebut paling awal merujuk desain sebagai disiplin “ilmu”, Kata desain kedua merujuk pada kegiatan (*action*) yang berimplikasi pada proses mendesain dan kata desain ketiga adalah produknya (benda atau objek) yang berimplikasi pada keputusan dan interpretasi nilai (*values*) oleh si pendesain; dan kata desain yang terahir merujuk pada munculnya suatu wacana akibat kehadiran obyek “baru” tersebut.

Desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Pada awal abad ke-20, ‘desain’ mengandung pengertian sebagai kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula (Walter Gropius, 1919). Dekade ini merupakan satu tahap transformasi dari pengertian-pengertian desain sebelumnya yang lebih menekankan pada unsur dekoratif dan kekriyaan dari fungsi.

4. Aliran – aliran DALAM DESAIN

1. Art & Craft Movement

Art and Craft Movement adalah gerakan seni dan kerajinan tangan yang berawal pasca revolusi industri. Gerakan ini menekankan komitmen kerja tangan dan estetika dan menolak segala bentuk keindahan yang dihasilkan oleh industri. Mesin dianggap menghantui pekerja karena mesin punya standar sendiri. Gerakan ini lebih terkesan ke arah klasik seperti barok, rokok, oriental, maupun renaissance. Pengrajin yang menganut paham ini harus serius, teliti, dan berjiwa seni.

2. ArtNouveau

Aliran ini muncul di eropa pada tahun 1819 dan berakhir hingga perang dunia i pada tahun 1914. Aliran ini tampil sebagai reaksi terhadap industri yang menghilangkan sifat kemanusiaan pada seni. Desain art nouveau umumnya terinspirasi dari bentuk-bentuk alam seperti bunga, burung, serangga, ombak laut, postur tubuh wanita, dan esbagainya. Desain art nouveau biasanya ditandai dengan adanya ornamen meliuk-liuk mengikuti irama alam dan lingkungan.

3. Art deco

Kata art deco terbesit dari sebuah pameran bernama exposition *internationale des arts décoratifs et industriels modernes* (*international exposition of modern industrial and decorative art*) di paris pada tahun 1925. Reputasi art deco meningkat pada tahun 1920-an dan berakhir sementara waktu pada masa perang dunia ii. Gerakan ini bangkit kembali setelah perang dunia ii dan bergabung dengan gerakan-gerakan lain menjadi suatu gaya internasional.

Art deco adalah seni dekoratif. Elemen-elemen dekorasi sangat ditekankan dalam paham ini dan biasnya terinspirasi dari berbagai macam pola seperti zig-zag, kurva, atau streamline. Selain itu, bentuk seperti sirip

hiu, kapal, atau matahari sangat umum ditemukan dalam bangunan art deco. Paham ini juga terinspirasi dari bangunan kuno seperti kuil mesir, piramida aztec-maya, ziggurat babilonia, bahkan candi-candi jawa.

4. Bauhaus

Aliran ini berkembang seiring didirikannya institut bauhaus di jerman pada tahun 1919. Aliran bauhaus adalah hasil perpaduan antara seni kerajinan tangan dengan produk industri. Dengan adanya perdamaian antara seni dan industri inilah bauhaus menjadi cikal-bakal seni modern dan kontemporer, yang kemudian berkembang menjadi gaya internasional.

Institut bauhaus sendiri hanya bertahan sebentar. Pada tahun 1933 institut ini ditutup karena ada masalah politik dengan nazi jerman yang berkuasa pada masa itu. Dengan ditutupnya bauhaus, para pengajar atau dosen yang mengajar di sana melakukan exodus ke amerika dan mengembangkan paham mereka di amerika. Walaupun bauhaus sudah tiada, tetapi ideologi mereka adalah cikal bakal paham modernisme yang menjadi tolak ukur masyarakat dunia hingga saat ini.

5. DeStijl

Paham ini berkembang di Belanda dari sebuah artikel majalah terbitan Theo van Doesburg pada tahun 1917. De stijl menekankan garis dan bidang segi empat, baik komposisi simetris maupun asimetris. Kombinasi warna yang digunakan pada umumnya berupa warna-warna dasar seperti merah, kuning, biru.

5. Elemen-elemen Seni Rupa

- a. Titik
- b. Garis
- c. Bentuk
- d. Tekstur
- e. Warna

6. Prinsip Penyusunan Elemen Seni

a. Irama (rhytme)

Suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur tertentu.

b. Balance (keseimbangan)

Adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

c. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang

d. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat

penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

e. Dominasi (domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian.

a. TITIK

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. Menurut dalil dalam ilmu pasti “garis ialah kumpulan titik-titik”.

b. GARIS

- Suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak.
- Batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari obyek – obyek.
- Kumpulan titik – titik yang lurus

D. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Scientifik*

Strategi : *CooperativeJigsaw*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Menanyakan kehadiran peserta didik• Tanya jawab materi sebelumnya mengenai Dasar-dasar desain• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point	10 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan apa yang diketahui tentang Nirmana. 2. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi NirmanaGaris yang ditayangkan pada power point didepan. (mengamati) 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi Nirmana Garis yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (Menanya) 4. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (Menanya) 5. Guru memberikan tugas kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya yang beranggotakan 4 orang. Guru juga mengarahkan mereka untuk mencari masalah yang terdapat pada materi. Kemudian, setiap kelompok diarahkan untuk mencoba mengerjakan tugas yang diberikan. (Menalar,Mencoba). 6. Peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil penyelesaian tugas yang telah ditemukan pada materi, kemudian dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang berhubungan dengan materi Bidang. (Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring) 7. Tugas dilanjutkan di rumah bila belum selesai dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan. <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi/ menyimpulkan materi Garis. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Mengucapkan salam 	10 menit

F. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana

- Power point
 - LCD
 - White board

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :D3 (Dasar-Dasar Desain)

Kelas/Semester : X/ 1

Tahun Pelajaran : 2013/2014

Waktu Pengamatan

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain :

4	ANDIKA PUTRA HANDOYO								
5	ANDRE PRABOWO								
6	ANDRIYAN BAYU KURNIAWAN								
7	ARDI RASYID SETIYOKO								
8	ARI WIBOWO								
9	ARIF KURNIAWAN								
10	BASYUKI								
11	CAHYANA ADI LAKSANA								
12	DIONYSIUS DESTYA TEJANING S.								
13	EDO YOGI TRI ATMOJO								
14	GUSTHA KRISWANDA								
15	HANA SHERLYANA ARDINA P.								
16	HENDRAWAN AGUNG WASKITO								
17	IFFAN RAHMAT RIYANTO								
18	IMAM BAGUS PRASETYA								
19	MAHFUDZ NURURRIDLO								
20	MELISA FEBRIASTUTI								
21	MIFTAHUL MUIN								
22	MUHAMMAD FAJAR								
23	MUHAMMAD RUDI RISQIYANTO								
24	MUHAMMAD SIDIK PRATAMA								
25	PRIHATININGSIH								
26	RISMA NADILLA								
27	SANTIKA RIA DEWANTI								
28	SEPTIAN HADI PRATAMA								
29	SINTA SARI KUSUMA								
30	SEPTIAN TRI HARYANTO								
31	WIDIA MARTA								
32	YOGA BAGAS SAPUTRO								
33	YUSCA FATHONI								

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : X / I
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Nirmana (Garis)
 Pertemuan ke- : 1
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
2. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	2.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
3 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	3.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 3.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 3.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain. 3.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
5 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup desain 3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi. 3.5 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur dan pencahayaan. 3.6 Memahami regulasi yang terkait dalam pengembangan desain produk.
6 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

G. Indikator Pencapaian Kompetensi

5. Siswa mampu menjelaskan pengertian desain.
6. Siswa mampu menyebutkan elemen-elemen seni rupa.
7. Siswa mampu menjelaskan prinsip penyusunan elemen seni.
8. Siswa mampu :
 - f. Menjelaskan pengertian desain dan ruang lingkupnya

- g. Pengertian titik dan garis
- h. Menjelaskan jenis garis
- i. Menjelaskan macam garis sebagai simbol
- j. Membuat kombinasi titik dan garis

H. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

- 4. Menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
- 5. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
- 6. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.

I. Materi Ajar

1. Nirmana

Pengertian Nirmana

Nirmana berasal dari kata *nir* dan *mana*. *Nir* artinya tidak berbentuk atau tidak berwujud sedangkan *Mana* artinya makna atau arti. Dari kedua kata di atas kita dapat menyimpulkan bahwa nirmana adalah sesuatu yang tidak mempunyai bentuk akan tetapi mempunyai makna.

2. Elemen-elemen Seni Rupa

Berikut adalah elemen-elemen seni rupa :

- f. Titik
- g. Garis
- h. Bentuk
- i. Tekstur
- j. Warna

3. Prinsip Penyusunan Elemen Seni

- f. Irama (rhytme)

Suatu bentuk yg terus menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur

- g. Balance (keseimbangan)

Adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

- h. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang

i. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

j. Dominasi (domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian.

a. GARIS

- Suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak.
- Batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari obyek – obyek.
- Kumpulan titik – titik yang lurus

MENURUT PARA AHLI

Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila diberikan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang

Macam-macam Garis Sebagai Simbol

a. Garis bengkok

Garis ini sering disebut dengan line of beauty. Karena garis ini sering kita lihat, seperti ombak.

b. Garis lengkung

Bentuk garis lengkung ini memberikan kesan yang ringan. Bentuk garis ini banyak digunakan pada bangunan-bangunan besar seperti bentuk kubah dan sebagainya.

c. Garis zig-zag

Adalah salah satu dari garis-garis yang karena kecepatan gerak naik turunnya akan memberi sugesti semangat dan gairah.

d. Garis horizontal

Bentuk garis yang horizontal atau mendatar memberikan kesan yang tenang dan damai.

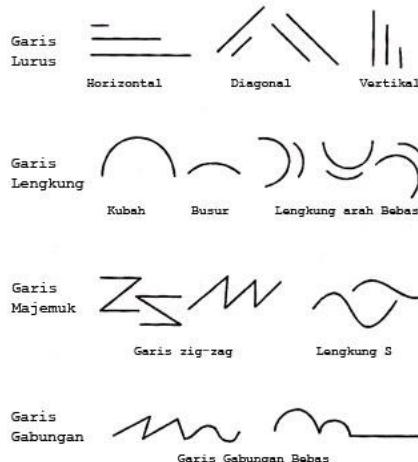
e. Garis vertical

Sedangkan pada garis vertical kesan yang ditimbulkan adalah kestabilan, kemegahan dan kekuatan.

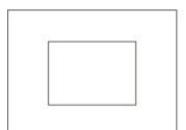
f. Garis diagonal

Garis diagonal memberikan kesan gerak.

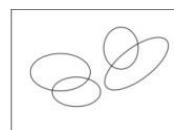
Dari ukuran, bentuk serta gerak yang ditimbulkan, garis dapat berbentuk :



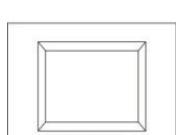
Garis fungsi dan peranan, dibedakan menjadi :



GARIS PEMBENTUK BIDANG



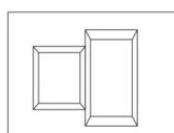
GARIS PEMBENTUK POLA



GARIS PEMBENTUK RUANG

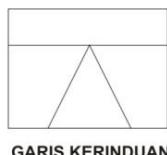


GARIS PEMBATAS RUANG



GARIS PEMBATAS ANTAR BIDANG

Garis sebagai lambang / simbol :



GARIS KERINDUAN



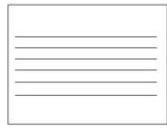
GARIS MERAYU



GARIS KEKUASAAN



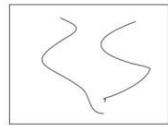
GARIS TUMBUH



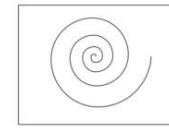
GARIS KETENANGAN



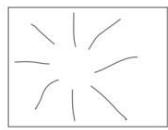
GARIS STABIL



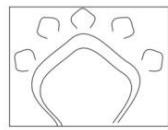
GARIS MALAS



GARIS PUSING



GARIS LEDAKAN



GARIS MIMPI

----- HORIZONTAL = CALM. TENANG, DAMAI

----- VERTIKAL = STABILITY, TIDAK BERGERAK, KEMEGAHAN, KEKUATAN

----- DIAGONAL = MOVEMENT, GERAK



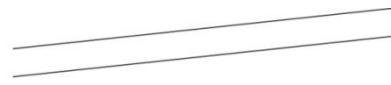
UPPER HEMISPHERE = PELAMPUNG, RINGAN



ZIG-ZG = MERANGSANG SEMANGAT / GAIRAH



LINE OF BEAUTY = LINCAH, ENERGIK, JENAKA, INDAH MELIUK-LIUK



SEJAJAR



BERGERIGI



BERDURI



BERBONGGOL **MACAM-MACAM**
TUBUH GARIS :



MEMBESAR

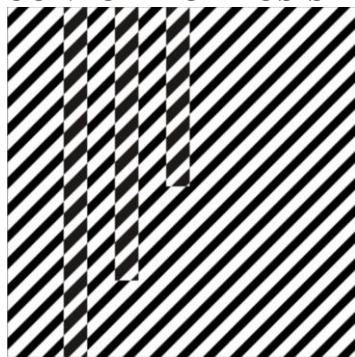


MENGECIL



TEBAL-TIPIS

CONTOH KOMPOSISI GARIS :



**GARIS DIAGONAL DAN VERTIKAL
LENGKUNG**



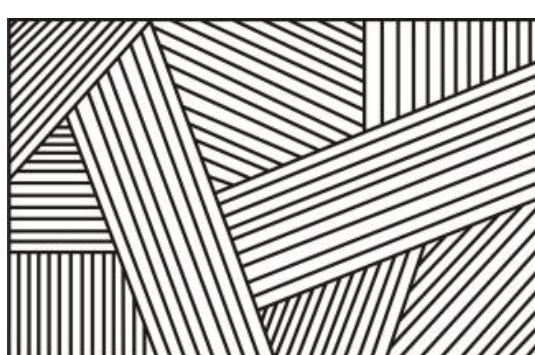
GARIS



**GARIS ZIG-ZAG. LENGKUNG.
DIAGONAL
Kombinasi Garis**

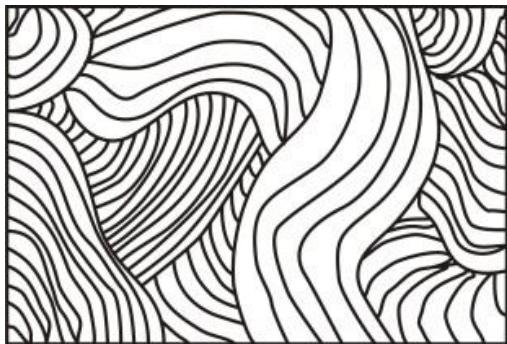
- a. Kombinasi garis lurus adalah menyusun garis-garis lurus menjadi satu kesatuan yang utuh dengan memperhatikan keseimbangan dan ketepatan.

Contoh :



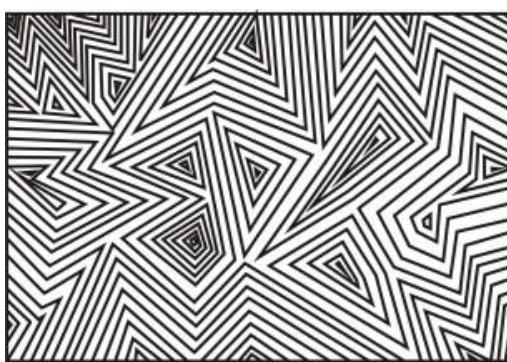
- a. Kombinasi garis lengkung adalah menyusun garis-garis lengkung menjadi satu kesatuan yang utuh dengan memperhatikan keseimbangan dan ketepatan.

Contoh :



- b. Kombinasi garis zig-zag adalah menyusun garis-garis zig-zag menjadi satu kesatuan yang utuh dengan memperhatikan keseimbangan dan ketepatan.

Contoh :



J. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

K. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Menanyakan kehadiran peserta didik• Tanya jawab materi sebelumnya mengenai Dasar-dasar desain• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">8. Menanyakan apa yang diketahui tentang Nirmana.9. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi Nirmana Garis yang ditayangkan pada power point didepan. (<i>mengamati</i>)10. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi Nirmana Garis yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)11. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (<i>Menanya</i>)12. Guru memberikan tugas kepada setiap peserta didik	70 menit

	<p>dan meminta peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya yang beranggotakan 4 orang. Guru juga mengarahkan mereka untuk mencari masalah yang terdapat pada materi. Kemudian, setiap kelompok diarahkan untuk mencoba mengerjakan tugas yang diberikan. (Menalar,Mencoba).</p> <p>13. Peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil penyelesaian tugas yang telah ditemukan pada materi, kemudian dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang berhubungan dengan materi Bidang. (Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring)</p> <p>14. Tugas dilanjutkan di rumah bila belum selesai dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>➤ Catatan: Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi/ menyimpulkan materi Garis. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Mengucapkan salam 	10 menit

L. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana
- Power point
- LCD
- White board

M. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

Buatlah komposisi garis :

- a. Lurus
- b. Zig-zag
- c. Lengkung
- d. Lurus, Zigzag dan Lengkung

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar komposisi Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah Garis dalam sebuah komposisi tertentu berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Kesiapan alat gambar	15 (15)		
2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
JUMLAH		100		

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :D3 (Dasar-Dasar Desain)

Kelas/Semester : X/ 1

Tahun Pelajaran : 2013/2014

Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain :

4. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
5. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
6. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

4. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
5. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.

6. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

4. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
 5. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
 6. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

26	RISMA NADILLA								
27	SANTIKA RIA DEWANTI								
28	SEPTIAN HADI PRATAMA								
29	SINTA SARI KUSUMA								
30	SEPTIAN TRI HARYANTO								
31	WIDIA MARTA								
32	YOGA BAGAS SAPUTRO								
33	YUSCA FATHONI								

Keterangan:

- KB : Kurang baik
- B : Baik
- SB : Sangat baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan

Kelas/Semester : X / I

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)

Materi Pokok : Nirmana (Bidang)

Pertemuan ke- : 3

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	3.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
4 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	4.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 4.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untukmenemukan solusi dalam pengembangan desain. 6.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
7 Memahami, menerapkan dan menganalisis	3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup desain

pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi. 3.7 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur dan pencahayaan. 3.8 Memahami regulasi yang terkait dalam pengembangan desain produk.
8 Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

N. Indikator Pencapaian Kompetensi

9. Siswa mampu menjelaskan pengertian desain.
10. Siswa mampu menyebutkan elemen-elemen seni rupa.
11. Siswa mampu menjelaskan prinsip penyusunan elemen seni.
12. Siswa mampu :
 - k. Menjelaskan pengertian desain dan ruang lingkupnya
 - l. Pengertian bidang
 - m. Menjelaskan jenis bidang
 - n. Menjelaskan macam bidang
 - o. Membuat kombinasi bidang

O. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

7. Menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
8. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
9. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.

P. Materi Ajar

1. Pengertian Bidang

Bidang merupakan suatu area yang dibuat oleh garis, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas serta mempunyai kedudukan, arah, dan dibatasi oleh garis. Bentuk bidang sangat bervariasi, dapat geometris, organis, bersudut, tak beraturan, dan bulat. Bidang-bidang yang datar tersebut apabila disusun seolah-olah membentuk kesan tiga dimensi.

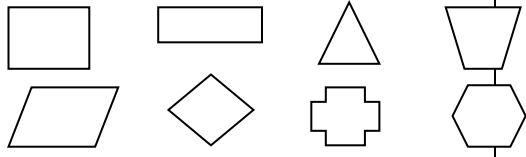
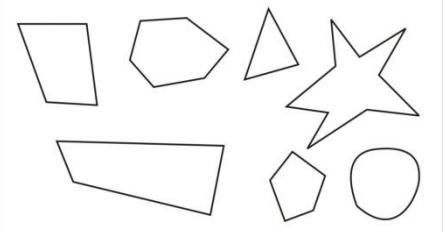
2. Macam-macam bidang

a. Bidang Geometris

Bidang geometris adalah suatu bidang yang dibangun dari bentuk-bentuk unsur ilmu ukur. Menurut Andren Marden dalam bukunya Design And Realezation bahwa bidang geometris terdiri dari dua

macam, yaitu geometris beraturan (regular) dan geometris tak beraturan (irregular). Bidang geometris biasanya simetris (symmetrical), sementara geometris tidak beraturan tidak.

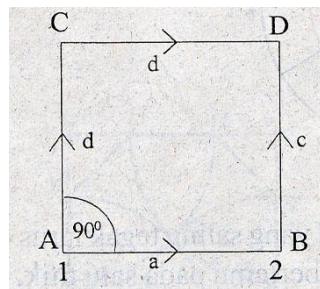
Contoh gambar:

Contoh bidang geometris beraturan	Contoh bidang geometris tidak beraturan
	

3. Proses cara menggambar bidang

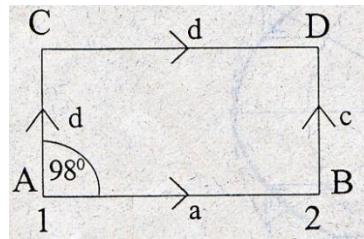
Bidang geometris beraturan

k. Bidang bujur sangkar



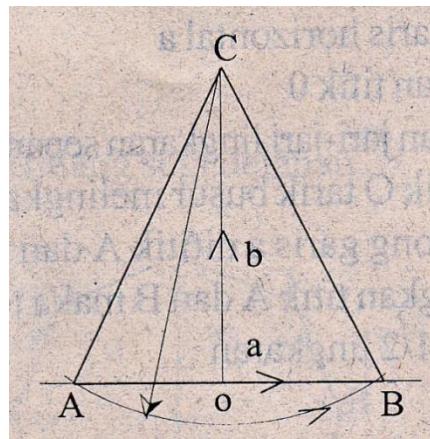
- Buat sudut A: 90° dengan menggunakan busur derajat
- Tarik garis lurus dari titik A ke titik B sepanjang 3,5 cm tepi atas kertas
- Tarik garis tegak lurus B dan C dari dua titik tersebut dengan menggunakan penggaris siku
- Tentukan titik C pada BAC : 3,5
- Tarik garis sejajar dari titik C di titik D

b. Bidang persegi panjang



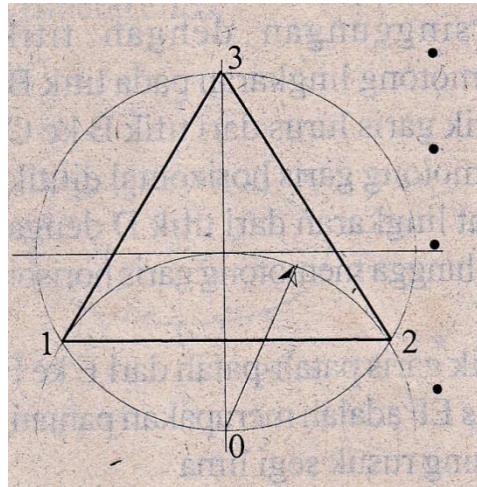
- Teknik cara menggambarnya sama dengan cara menggambar bentuk bujur sangkar
- Ukuran anjang 6 cm dan lebar 3 cm

c. Bidang segitiga sama kaki



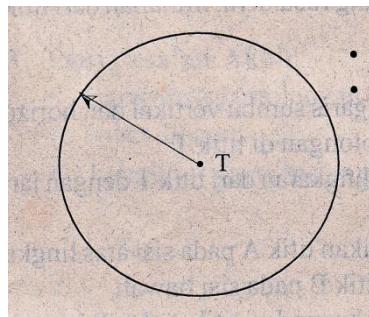
- Tarik garis horisontal a
- Tarik garis pertolongan b tegak lurus a
- Tentukan titik C setinggi 4,5 cm
- Tentukan titik A dengan jarak 2 cm dari titik O
- Untuk menentukan titik B ukurlah jarak A dengan menggunakan jangka dan tarik sehingga memotong garis A di titik B
- Hubungkan titik A, B dan C, sehingga terwujud setinggi sama kaki ABC

d. Bidang segitiga sama sisi



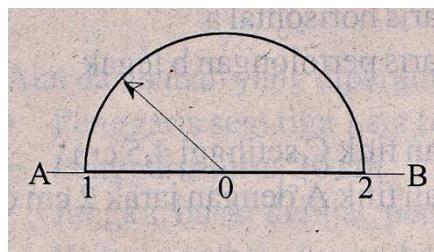
- Buat garis sumbu horisontal dan vertikal berpotongan dengan sudut 90
- Buat lingkaran dengan diameter 5 cm dan titik tengah T
- Tarik busur dari titik 0 sampai bersinggungan dengan garis lingkaran, dan beri titik A dan B
- Tarik garis yang menghubungkan A,B, dan C

e. Bidang lingkaran



- Tentukan titik T ditengah bidang gambar
- Buat lingkaran dengan jari-jari 4,5 cm dengan menggunakan jangka.

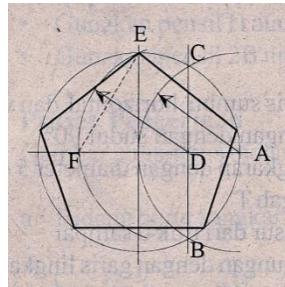
f. Bidang setengah lingkaran



- Tarik garis horisontal a
- Tentukan titik 0
- Tentukan jari-jari lingkaran sepanjang 4,5 cm
- Dari titik O tarik busur melingkar sehingga memotong garis a di titik A dan B

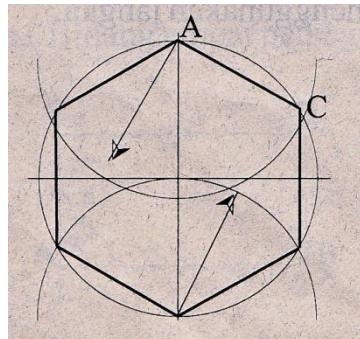
- Hubungkan titik A dan B maka terwujudlah bentuk $\frac{1}{2}$ lingkaran

g. Bidang segi lima beraturan



- Buat garis sumbu vertikal dan horisontal berpotongan dititik T
- Buat lingkaran dari titik T dengan jari-jar 5cm
- Tarik busur dari titik A hingga bersinggungan dengan titik T dan memotong lingkaran pada titik B dan C
- Tarik garis lurus dari titik B ke C sehingga memotong garis horisontal dititik D
- Buat lingkaran dari titik D dengan jari-jari DE hingga memotong garis horison dititik F
- Tarik garis patah-patah dari titik E ke F. panjang garis EF adalah merupakan panjang masing-masing risuk segi lima
- Pakailah jangka untuk menentukan titik-titik G,H,I, dan J, dengan mengukur EF sebagai panjang rusuknya. Mulailah dari titik E

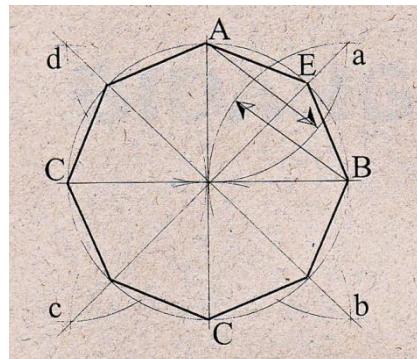
h. Bidang segi enam beraturan



- Buat garis sumbu vertikal dan horisontal berpotongan dititik T
- Buat lingkaran dari titik T dengan jari-jari 5 cm
- Tentukan titik A pada sisi atas lingkaran dari titik B pada sisi bawah

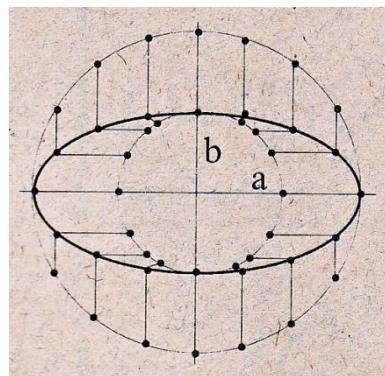
- Tarik busur dari titik A dan B hingga bersinggungan dengan titik T dan memotong lingkaran pada titik C, D, E, dan F
- Tarik garis lurus dari titik A ke C dan panjang AC merupakan panjang rusuk segi enam

i. Bidang segi delapan



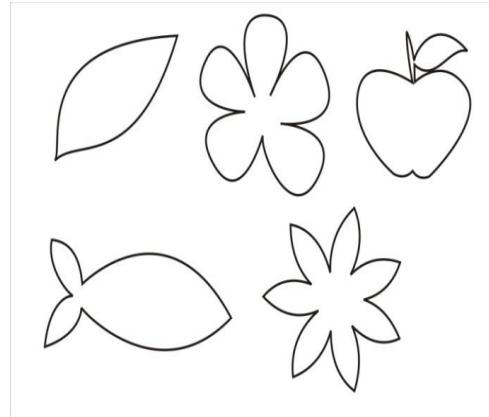
- Buat garis sumbu vertikal – horisontal berpotongan
- Buat garis pertolongan berbentuk lingkaran
- Tarik busur dari titik ABCD berlawanan arah sehingga berpotongan dan menghasilkan titik-titik abcd (cara menarik busur, lihat tanda anak panah)
- Garis AE merupakan panjang rusuk segi delapan

j. Bidang elips



- Buat garis sumbu vertikal – horisontal berpotongan
- Buat lingkaran besar dengan jari-jari 5 cm dan lingkaran kecil dengan jari-jari 3 cm

- Untuk menentukan titik E lingkaran radius A dan B dibagi 16 bagian sama besar



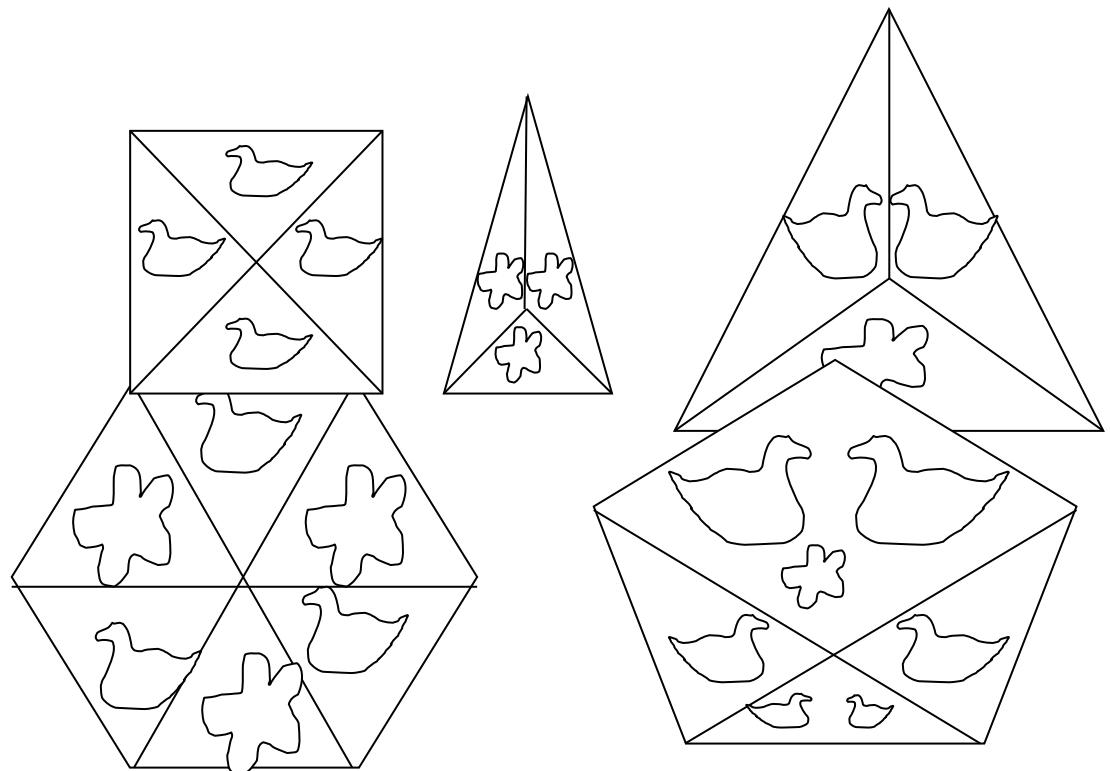
- Tarik melalui titik-titik pada lingkaran radius A garis-garis vertikal dan radius B garis-garis horizontal, titik-titik pertemuan antara kedua baris tersebut merupakan titik bentuk elips

Bidang Organis

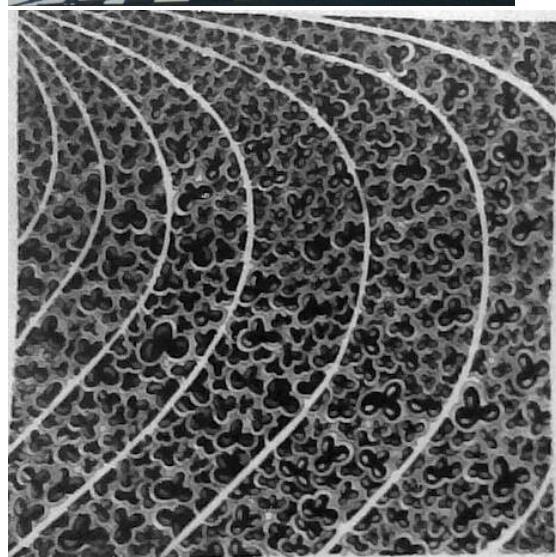
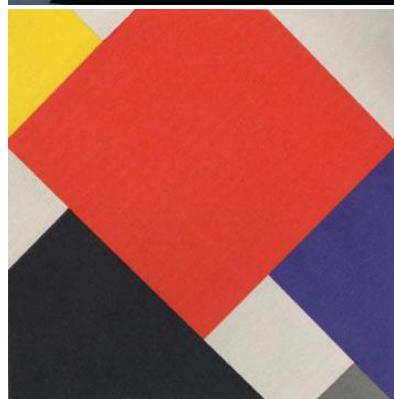
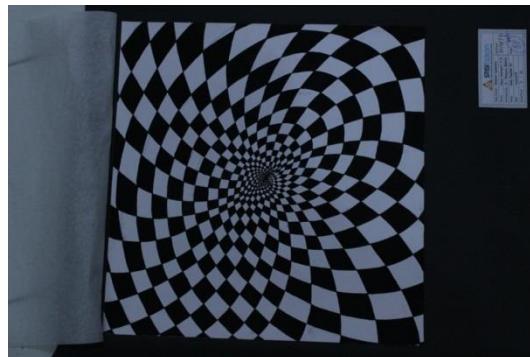
Bidang organis adalah bidang-bidang yang meniru dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuhan, hewan, dan manusia. Dalam menggambarnya, bidang organis tidak menggunakan alat gambar (seperti penggaris, jangka).

Contoh bidang organis:

Contoh gambar perpaduan komposisi bidang geometris
dan organis



Contoh gambar Nirmana



Q. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran
Pendekatan : *Scientifik*

Strategi	: <i>CooperativeJigsaw</i>
Metode	: Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

R. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a • Menanyakan kehadiran peserta didik • Tanya jawab materi sebelumnya mengenai Dasar-dasar desain • Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point 	10 menit
Inti	<p>15. Menanyakan apa yang diketahui tentang Nirmana.</p> <p>16. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi NirmanaGaris yang ditayangkan pada power point didepan. (mengamati)</p> <p>17. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi Nirmana Garis yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (Menanya)</p> <p>18. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (Menanya)</p> <p>19. Guru memberikan tugas kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya yang beranggotakan 4 orang. Guru juga mengarahkan mereka untuk mencari masalah yang terdapat pada materi. Kemudian, setiap kelompok diarahkan untuk mencoba mengerjakan tugas yang diberikan. (Menalar,Mencoba).</p> <p>20. Peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil penyelesaian tugas yang telah ditemukan pada materi, kemudian dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang berhubungan dengan materi Bidang. (Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring)</p> <p>21. Tugas dilanjutkan di rumah bila belum selesai dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi/ menyimpulkan materi Garis. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang 	10 menit

	<p>pelaksanaan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam 	
--	---	--

S. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana
- Power point
- LCD
- White board

T. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

Buatlah komposisi bidang :

- e. geometris
- f. organis
- g. kombinasi geometris dan organis

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar komposisi Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah Garis dalam sebuah komposisi tertentu berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN <ul style="list-style-type: none"> - Kesiapan alat gambar 	15 (15)		
2.	PROSES KERJA <ul style="list-style-type: none"> - Kemandirian 	15		

	<ul style="list-style-type: none"> - Kreativitas 15 - Kerapian 10 - Kesesuaian tugas 10 - Ketepatan waktu 10 			
3.	HASIL <ul style="list-style-type: none"> - Hasil karya individu 25 (25) 			
	JUMLAH	100		

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :D3 (Dasar-Dasar Desain)

Kelas/Semester : X/ 1

Tahun Pelajaran : 2013/2014

Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain :

7. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
8. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
9. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

7. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
8. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
9. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

7. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
8. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
9. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap
----	------------	-------

		Aktif			Bekerjasama			Toleran		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1	AGUSTINUS KISTIAWAN									
2	AHMAD SIRAJIL MUNYRY									
3	ANDIKA NUR SETIAWAN									
4	ANDIKA PUTRA HANDOYO									
5	ANDRE PRABOWO									
6	ANDRIYAN BAYU KURNIAWAN									
7	ARDI RASYID SETIYOKO									
8	ARI WIBOWO									
9	ARIF KURNIAWAN									
10	BASYUKI									
11	CAHYANA ADI LAKSANA									
12	DIONYSIUS DESTYA T. S.									
13	EDO YOGI TRI ATMOJO									
14	GUSTHA KRISWANDA									
15	HANA SHERLYANA ARDINA P.									
16	HENDRAWAN AGUNG WASKITO									
17	IFFAN RAHMAT RIYANTO									
18	IMAM BAGUS PRASETYA									
19	MAHFUDZ NURURRIDLO									
20	MELISA FEBRIASTUTI									
21	MIFTAHUL MUIN									
22	MUHAMMAD FAJAR									
23	MUHAMMAD RUDI RISQIYANTO									
24	MUHAMMAD SIDIK PRATAMA									
25	PRIHATININGSIH									
26	RISMA NADILLA									
27	SANTIKA RIA DEWANTI									
28	SEPTIAN HADI PRATAMA									
29	SINTA SARI KUSUMA									
30	SEPTIAN TRI HARYANTO									
31	WIDIA MARTA									
32	YOGA BAGAS SAPUTRO									
33	YUSCA FATHONI									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan

Kelas/Semester : X / I

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)

Materi Pokok : Nirmana (Bentuk)

Pertemuan ke- : 4

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	4.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar sebagai sarana untuk kesejahteraan kelangsungan hidup umat manusia.
5 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	5.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tangguh jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 5.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestaria lingkungan dalam pengembangan desain se menyerluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejau untukmenemukan solusi dalam pengembangan desain. 8.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiserta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
9 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup · 3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi. 3.9 Memahami elemen desain terkait dengan ga bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur dan pencahayaan. 3.10 Memahami regulasi yang terkait dalam pengembangan desain produk.
10 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produ lingkungan sekitar.

U. Indikator Pencapaian Kompetensi

13. Siswa mampu menjelaskan pengertian desain.
14. Siswa mampu menyebutkan elemen-elemen seni rupa.

15. Siswa mampu menjelaskan prinsip penyusunan elemen seni.

16. Siswa mampu :

- p. Menjelaskan pengertian desain dan ruang lingkupnya
- q. Pengertian bentuk
- r. Menjelaskan jenis bentuk
- s. Menjelaskan macam bentuk
- t. Membuat kombinasi bentuk

V. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

- 10. Menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
- 11. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
- 12. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.

W. Materi Ajar

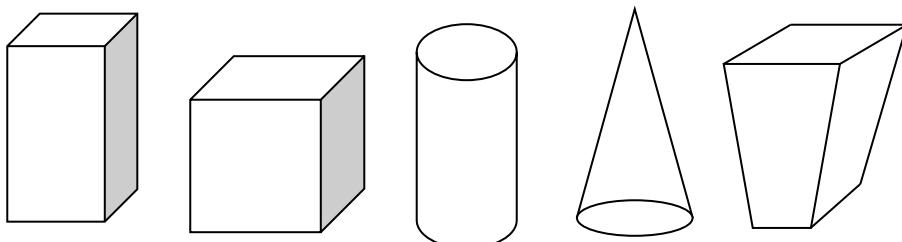
4. Pengertian Bentuk

Bentuk atau gempal atau form umumnya merupakan susunan beberapa bidang. Bentuk memiliki ketebalan, bervolume (tiga dimensi). Bentuk dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bentuk beraturan dan bentuk tak beraturan. Bentuk beraturan dinamakan bentuk geometric, sedangkan bentuk tak beraturan disebut bentuk *biomorphic*.

5. Macam-macam Bentuk

a. Bentuk Beraturan.

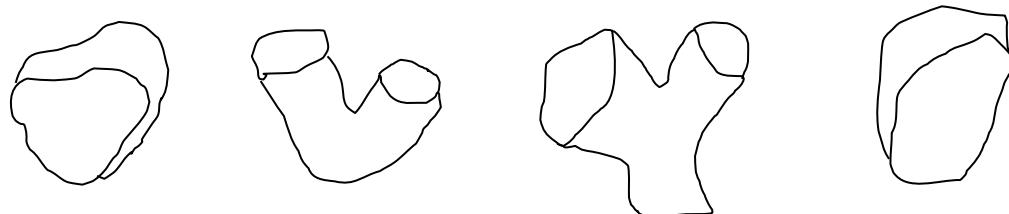
Bentuk beraturan adalah bentuk yang mempunyai ukuran yang teratur. Bentuk beraturan disebut juga dengan bentuk geometris. Contohnya adalah kubus, kerucut, balok, bola, trapesium, limas dan sebaginya.



b. Bentuk Tak Beraturan

Bentuk tak beraturan adalah bentuk yang mempunyai ukuran yang tak beraturan.

Bentuk ini dikenal juga dengan bentuk *biomorphic*.



Contoh Gambar

X. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

Y. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Menanyakan kehadiran peserta didik• Tanya jawab materi sebelumnya mengenai Dasar-dasar desain• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point	10 menit
Inti	<p>22. Menanyakan apa yang diketahui tentang Nirmana Bentuk.</p> <p>23. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi Nirmana Bentuk yang ditayangkan pada power point didepan. (mengamati)</p> <p>24. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi Nirmana Bentuk yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (Menanya)</p> <p>25. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (Menanya)</p> <p>26. Guru memberikan tugas kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya yang beranggotakan 4 orang. Guru juga mengarahkan mereka untuk mencari masalah yang terdapat pada materi. Kemudian, setiap kelompok diarahkan untuk mencoba mengerjakan tugas yang diberikan. (Menalar,Mencoba).</p> <p>27. Peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil penyelesaian tugas yang telah ditemukan pada materi, kemudian dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang berhubungan dengan materi Bidang. (Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring)</p> <p>28. Tugas dilanjutkan di rumah bila belum selesai dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati</p>	70 menit

	sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi/ menyimpulkan materi Bentuk. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Mengucapkan salam 	10 menit

Z. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana
- Power point
- LCD
- White board

AA. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Buatlah komposisi Bentuk Beraturan!
2. Buatlah komposisi Bentuk tidak beraturan!

Lembar tugas siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar komposisi Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah bentuk dalam sebuah komposisi tertentu berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN <ul style="list-style-type: none"> - Kesiapan alat gambar 	15 (15)		

2.	PROSES KERJA <ul style="list-style-type: none"> - Kemandirian 15 - Kreativitas 15 - Kerapian 10 - Kesesuaian tugas 10 - Ketepatan waktu 10 			
3.	HASIL <ul style="list-style-type: none"> - Hasil karya individu 25 (25) 			
	JUMLAH	100		

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)

Kelas/Semester : X/ 1

Tahun Pelajaran : 2013/2014

Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain :

10. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
11. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
12. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

10. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
11. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
12. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

10. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
11. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
12. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan

Kelas/Semester : X / I

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)

Materi Pokok : Nirmana (Bentuk)

Pertemuan ke- : 4

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	5.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
6 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	6.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 6.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untukmenemukan solusi dalam pengembangan desain. 10.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
11 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami pengertian, fungsi, dan lingkup desain 3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi. 3.11 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur dan pencahayaan. 3.12 Memahami regulasi yang terkait dalam pengembangan desain produk.
12 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di

<p>konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>lingkungan kerja.</p> <p>4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif</p> <p>4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni.</p> <p>4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.</p>
---	---

BB. Indikator Pencapaian Kompetensi

17. Siswa mampu menjelaskan pengertian desain.
18. Siswa mampu menyebutkan elemen-elemen seni rupa.
19. Siswa mampu menjelaskan prinsip penyusunan elemen seni.
20. Siswa mampu :
 - u. Menjelaskan pengertian desain dan ruang lingkupnya
 - v. Pengertian tekstur
 - w. Menjelaskan jenis tekstur
 - x. Menjelaskan macam tekstur
 - y. Membuat kombinasi teksrur

CC.Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

13. Menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
14. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.
15. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran Dasar-Dasar Desain.

DD.Materi Ajar

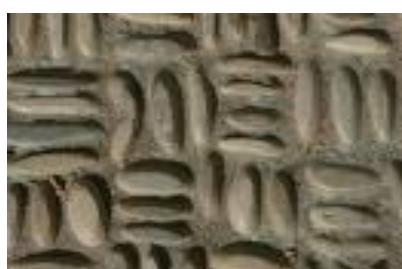
1. apa yang dimaksud tekstur secara umum?
2. sebutkan macam-macam tekstur?

Jawaban :

1. Tekstur mempunyai arti nilai raba suatu permukaan benda baik nyata maupun semu.
2. a. Pengertian tekstur nyata.

Nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik betul-betul terasa beda sifatnya.

Contoh :



b.Pengertian tekstur semu

Nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik tidak terasa perbedaan dan hanya mengelabuhi indra penglihatan manusia

Contoh :



EE. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

FF. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Menanyakan kehadiran peserta didik• Tanya jawab materi sebelumnya mengenai Dasar-dasar desain• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point	10 menit
Inti	<p>29. Menanyakan apa yang diketahui tentang Nirmana Bentuk.</p> <p>30. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi Nirmana Bentuk yang ditayangkan pada power point didepan. (mengamati)</p> <p>31. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi Nirmana Bentuk yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (Menanya)</p> <p>32. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (Menanya)</p> <p>33. Guru memberikan tugas kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya yang beranggotakan 4 orang. Guru juga mengarahkan mereka untuk mencari masalah yang terdapat pada materi. Kemudian, setiap kelompok diarahkan untuk mencoba mengerjakan tugas yang diberikan. (Menalar,Mencoba).</p> <p>34. Peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk mengamati hasil penyelesaian tugas yang telah ditemukan pada materi, kemudian dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan yang berhubungan</p>	70 menit

	<p>dengan materi Bidang. (<i>Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring</i>)</p> <p>35. Tugas dilanjutkan di rumah bila belum selesai dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi/ menyimpulkan materi Bentuk. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Mengucapkan salam 	10 menit

GG. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana
- Power point
- LCD
- White board

HH. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

3. Buatlah komposisi Bentuk Beraturan!
4. Buatlah komposisi Bentuk tidak beraturan!

Lembar tugas siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar komposisi Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah bentuk dalam sebuah komposisi tertentu berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Kesiapan alat gambar	15 (15)		
2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
JUMLAH		100		

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
Kelas/Semester : X/ 1
Tahun Pelajaran : 2013/2014
Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain :

13. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
14. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
15. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

13. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
 14. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
 15. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

13. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
 14. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
 15. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : XI / 3
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Gambar Ilustrasi
 Pertemuan ke- : 1 (satu)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
6. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	6.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
7 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	7.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 7.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 7.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain. 12.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
13 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami teknik ilustrasi 3.2 Memahami fungsi, ciri, jenis dan cara membuat gambar karakter 3.13 Memahami proporsi, anatom, karakter, jenis dan komposisi tipografi dengan warna 3.14 Memahami cara mengevaluasi produk desain dilihat dari aspek nilai bahan, nilai alat, nilai teknik, nilai pakai, nilai estetik, nilai budaya, nilai ekonomi.
14 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

II. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

21. Siswa mampu menjelaskan pengertian .

JJ. TUJIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman dasar-dasar desain sebagai anugrah Tuhan

2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan pengertian tentang desain dan ilustrasi
3. Menghayati keberagaman model desain ilustrasi sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman desain ilustrasi
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman desain ilustrasi
6. Mengidentifikasi model desain ilustrasi

KK. MATERI AJAR

1. Pengertian Gambar Ilustrasi

-Ilustrasi : Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing , lukisan , fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

-Tujuan ilustrasi : Menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

-Fungsi :

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas & individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
7. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

Pengertian gambar ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa 2 dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian.

Tahap penggeraan gambar ilustrasi

- mencari gagasan
- membuat sketsa
- pewarnaan

Corak gambar ilustrasi :

Realis, Karikatural dan dekoratif.

Realis adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar.

Karikatural dibagi 2 yaitu: Karikatur dan Kartun.

Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu *caricature* yang berarti melebih-lebihkan atau menubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur hampir sama dengan gambar kartun tetapi menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu.

Pada umumnya penggambaran ditonjolkan pada bagian kepala dengan tidak meninggalkan karakter tokoh yang digambar. Biasanya gambar karikatur mengandung sindiran dan kritikan.

Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor, gambar

kartun dapat berupa gambar tokoh binatang atau manusia.

LL. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan

MM. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point• Melakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<p>36. Menanyakan apa yang diketahui tentang Ilustrasi.</p> <p>37. Peserta didik diminta membaca dan mengamati serta mencatat materi gambar ilustrasi yang ditayangkan pada power point didepan. (Mengamati)</p> <p>38. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi gambar ilustrasi yang telah dipelajari dengan bahasa yang baik dan benar (Menanya)</p> <p>39. Menganalisis pengertian desain dan ilustrasi (Mengumpulkan Data)</p> <p>40. Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, tujuan, fungsi dan contoh-contoh gambar ilustrasi (Mengasosiasi)</p> <p>41. Mendefinisikan desain ilustrasi, mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain (Mengkomunikasikan)</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi</p>	70 menit

	sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi dan siswa diminta menyimpulkan materi gambar ilustrasi. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar desain ilustrasi realis 	10 menit

F. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Dasar-Dasar Desain utnuk SMIK, Murtihadi, Jakarta 1982.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana, Jakarta 1998.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD dan Drs. Damascus Heri Purnomo
- Power point
- Video
- LCD
- White board

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
b. Bentuk Instrumen : Skala
c. Kisi-kisi

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
3.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
4.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
Kelas : _____

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan				

anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
2. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Petunjuk! Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (**Diisi oleh peserta didik**)

Keterangan: SS= Sangat Setuju, skor = 4; S= Setuju, skor = 3; TS = Tidak Setuju, skor= 2;
STS=Sangat Tidak Setuju, skor= 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Diisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup; D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk keramik dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No.
-----	-------	------------	-----

			Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

c. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.(**Diisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal

berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

1. Apa pengertian ilustrasi dan gambar ilustrasi? Jelaskan!
2. Sebutkan tujuan gambar ilustrasi? Jelaskan!
3. Sebutkan fungsi gambar ilustrasi? Jelaskan!
4. Jelaskan langkah tahap penggerjaan pembuatan gambar ilustrasi!
5. Sebutkan dan jelaskan corak gambar ilustrasi. Jelaskan!
6. Sebutkan contoh corak gambar ilustrasi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 : 3$ berkisar antara 0 sampai 10.

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
 2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
 3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
 4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
 5. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
Kelas/Semester : XI/ 3
Tahun Pelajaran : 2014/2015
Waktu Pengamatan :

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Gambar Ilustrasi :

16. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
 17. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
 18. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

16. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
 17. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
 18. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

16. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
 17. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
 18. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : XI / 3
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Gambar Ilustrasi
 Pertemuan ke- : 2 (dua)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
7. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	7.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
8 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	8.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 8.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain. 14.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
15 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami teknik ilustrasi 3.2 Memahami fungsi, ciri, jenis dan cara membuat gambar karakter 3.15 Memahami proporsi, anatomii, karakter, jenis dan komposisi tipografi dengan warna 3.16 Memahami cara mengevaluasi produk desain dilihat dari aspek nilai bahan, nilai alat, nilai teknik, nilai pakai, nilai estetik, nilai budaya, nilai ekonomi.
16 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

NN.INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

22. Siswa mampu menjelaskan pengertian .

OO. TUJIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengkreasikan beberapa jenis desain ilustrasi (realis, karikatural, dekoratif)
2. Menghargai orang lain dalam mendesain ilustrasi realis
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain ilustrasi realis

PP. MATERI AJAR

Pertemuan 2

Praktek mengkreasikan desain ilustrasi realis

QQ. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan

RR. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan memberi salam • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point • Melakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari 	10 menit
Inti	<p>42. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan teknik mendesain ilustrasi karikatural</p> <p>43. Mengumpulkan data unsur desain ilustrasi karikatural dan teknik menggambar desain ilustrasi karikatural.</p> <p>44. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain ilustrasi karikatural</p> <p>45. Menciptakan desain ilustrasi karikatural</p> <p>46. Mempresentasikan hasil desain ilustrasi karikatural untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi dan sisiwa diminta menyimpulkan materi nirmana garis. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam 	11 menit

H. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Dasar-Dasar Desain utnuk SMIK, Murtihadi, Jakarta 1982.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana, Jakarta 1998.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD dan Drs. Damascus Heri Purnomo
- Power point
- Video
- LCD
- White board

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : tes praktek

2. Prosedur penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaran gambar ilustrasib. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan kembali pengertian ilustrasi dan gambar ilustrasib. Menyatakan berbagai tujuan dan fungsi gambar ilustrasi	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu
3.	Ketrampilan <ul style="list-style-type: none">a. Terampil menggambar berbagai gambar ilustrasi	Pengamatan	Penyelesaian tugas

Soal :

Buatlah gambar ilustrasi realis

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar ilustrasi realis	<ul style="list-style-type: none">• Buku gambar ukuran A4• Pensil 2b• Penghapus• Penggaris	Mengolah karakter dalam sebuah gambar ilustrasi realis berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Kesiapan alat gambar	15 (15)		
2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
	JUMLAH	100		

1. Sikap spiritual

- d. Teknik Penilaian : Penilaian diri
e. Bentuk Instrumen : Skala
f. Kisi-kisi

No.	Sikap/nilai	No. Butir
5.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
6.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
7.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
8.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
Kelas : _____

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut b. diterima. c. dihargai.				
5. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut c. diterima. d. dihargai.				
6. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut c. diterima. d. dihargai.				
7. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut				

a. diterima.				
c. dihargai.				

Petunjuk! Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (**Diisi oleh peserta didik**)

Keterangan: SS= Sangat Setuju, skor = 4; S= Setuju, skor = 3; TS = Tidak Setuju, skor= 2;

STS=Sangat Tidak Setuju, skor= 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

3. Sikap sosial

- d. Teknik Penilaian : Pengamatan
- e. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- f. Kisi-kisi

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Diisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup; D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya
Karya produk keramik dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
4.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
5.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
6.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5

	Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6
--	--	---

c. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.(**Diiisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal

berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen : Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Ketrampilan

- Buatlah gambar ilustrasi realis dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna, tekstur

Alat : Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan : kertas A4 ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Penggeraan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				

5	Konstruksi			
6	Keindahan			
7	Hasil produk			

Keterangan skor: 4 = Sangat Baik; 3 = Baik ;2 = Cukup; 1 = Kurang

REFLEKSI

6. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
7. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
8. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
9. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
10. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETRAMPILAN

Mata Pelajaran : D3 (Unsur-unsur Desain)
 Kelas/Semester : X Keramik/ 1
 Tahun Pelajaran : 2013/2014
 Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menggambar berbagai unsur garis:

19. Kurang terampil *jika* menunjukkan sama sekali tidak dapat menggambar ilustrasi realis.
20. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum tepat dan baik.
21. Sangat terampil *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menggambar ilustrasi realis yang baik dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap		
		Menggambar berbagai komposisi dari unsur garis		
		KT	T	ST
1	AJI NUR AMIN			
2	DEWI GITA ASTUTI			
3	DEWI RAHMAWATI			
4	DIANA DWI ARDHIYATI			
5	DIMAS WAHYU WIRATMANA			
6	DWI SRININGSIH			
7	DWIKI ADI NUGROHO			
8	DYAH AYU ASTUTI			
9	FAJAR TRIADMOJO			
10	HENDRI NURAWAN			

11	INDRI NURI SUBEKTI			
12	IRVAN FIRMANSYAH PUTRA			
13	KARMI SRI SUKASMIYATI			
14	KENNY DAMAYANTI VICKY S			
15	MARLITA AJENG NUR AINI			
16	MEI DWI ATIKA			
17	MINANTI DESIANA			
18	MUHAMMAD CHARISUN			
19	MUHAMMAD FENDY K			
20	NOER ANISSA SEPTIANA			
21	OKI OKTAFIYANI			
22	RADITYA SURYA ARDIANSYAH			
23	RATRI NOVITA SARI			
24	RETNO PURI IRAWATI			
25	RIAN CAHYO NUGROHO			
26	RIO HENDRI PRIYANTO			
27	RYCHA AYU NUR YUNITA			
28	SALIMAH			
29	SOLEH NUROZIM			
30	SUPRIYANTO			
31	SUSI LESTARI			
32	WINDA DEWI PUSPITA SARI			
33	YUNI WULANDARI			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Trampil

ST : Sangat terampil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : XI / 3
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Gambar Ilustrasi
 Pertemuan ke- : 3 (tiga)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
8. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama	8.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain

	yang dianutnya.	sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
9	Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>9.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain.</p> <p>9.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh.</p> <p>2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain.</p> <p>16.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.</p>
17	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	<p>3.1 Memahami teknik ilustrasi</p> <p>3.2 Memahami fungsi, ciri, jenis dan cara membuat gambar karakter</p> <p>3.17 Memahami proporsi, anatomi, karakter, jenis dan komposisi tipografi dengan warna</p> <p>3.18 Memahami cara mengevaluasi produk desain dilihat dari aspek nilai bahan, nilai alat, nilai teknik, nilai pakai, nilai estetik, nilai budaya, nilai ekonomi.</p>
18	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	<p>4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja.</p> <p>4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif</p> <p>4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni.</p> <p>4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.</p>

SS. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

23. Siswa mampu menjelaskan pengertian .

TT. TUJIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengkreasikan desain ilustrasi karikatural

2. Menghargai orang lain dalam mendesain ilustrasi karikatural
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain ilustrasi karikatural

UU.MATERI AJAR

Pertemuan 3

1. Dilanjutkan praktek membuat desain ilustrasi karikatural
2. Mengapresiasi karya masing-masing individu tentang desain ilustrasi karikatural
3. Evaluasi mengenai pembuatan desain ilustrasi karikatural

VV.PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *CooperativeJigsaw*

Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan

WW. KEGIATAN PEMBELAJARAN

J. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan memberi salam • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point • Melakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari 	10 menit
Inti	<p>47. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan teknik mendesain ilustrasi karikatural</p> <p>48. Mengumpulkan data unsur desain ilustrasi karikatural dan teknik menggambar desain ilustrasi karikatural.</p> <p>49. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain ilustrasi karikatural</p> <p>50. Menciptakan desain ilustrasi karikatural</p> <p>51. Mempresentasikan hasil desain ilustrasi karikatural untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi dan siswa diminta menyimpulkan materi nirmana garis. • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam 	12 menit

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Dasar-Dasar Desain utnuk SMIK, Murtihadi, Jakarta 1982.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana, Jakarta 1998.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD dan Drs. Damascus Heri Purnomo
- Power point
- Video
- LCD
- White board

K. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : tes praktek

2. Prosedur penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap c. Terlibat aktif dalam pembelajaran gambar ilustrasi d. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan c. Menjelaskan kembali pengertian ilustrasi dan gambar ilustrasi d. Menyatakan berbagai tujuan dan fungsi gambar ilustrasi	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu
3.	Ketrampilan b. Terampil menggambar berbagai gambar ilustrasi	Pengamatan	Penyelesaian tugas

Soal :

1. Dilanjutkan praktek membuat desain ilustrasi karikatural
2. Mengapresiasi karya masing-masing individu tentang desain ilustrasi karikatural
3. Evaluasi mengenai pembuatan desain ilustrasi karikatural

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar ilustrasi karikatural	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah karakter dalam sebuah gambar ilustrasi realis berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK	BOBOT	SKOR	JUMLAH

	PENILAIAN		PEROLEHAN (0-10)	
1.	PERSIAPAN - Kesiapan alat gambar	15 (15)		
2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
	JUMLAH	100		

1. Sikap spiritual

- g. Teknik Penilaian : Penilaian diri
 h. Bentuk Instrumen : Skala
 i. Kisi-kisi

No.	Sikap/nilai	No. Butir
9.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
10.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
11.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
12.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut b. diterima. c. dihargai.				
8. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut e. diterima. f. dihargai.				
9. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut e. diterima. f. dihargai.				
10. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut a. diterima.				

d. dihargai.				
--------------	--	--	--	--

Petunjuk! Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (**Diiisi oleh peserta didik**)

Keterangan: SS= Sangat Setuju, skor = 4; S= Setuju, skor = 3; TS = Tidak Setuju, skor= 2;

STS=Sangat Tidak Setuju, skor= 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

4. Sikap sosial

- g. Teknik Penilaian : Pengamatan
- h. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- i. Kisi-kisi

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Diiisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup; D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk keramik dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
7.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
8.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
9.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

c. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Ditiis oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal

berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Keterampilan

- d. Teknik Penilaian : Tes praktik
- e. Bentuk Instrumen : Tes uji petik kerja
- f. Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
2.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Ketrampilan

2. Buatlah gambar ilustrasi karikatural dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna, tekstur

Alat : Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan : kertas A4 ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Penggerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan skor: 4 = Sangat Baik; 3 = Baik ;2 = Cukup; 1 = Kurang

REFLEKSI

11. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
12. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
13. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
14. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
15. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETRAMPILAN

Mata Pelajaran : D3 (Unsur-unsur Desain)
Kelas/Semester : X Keramik/ 1
Tahun Pelajaran : 2013/2014
Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menggambar berbagai unsur garis:

22. Kurang terampil *jika* menunjukkan sama sekali tidak dapat menggambar ilustrasi realis.
23. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum tepat dan baik.
24. Sangat terampil *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menggambar ilustrasi realis yang baik dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap		
		Menggambar berbagai komposisi dari unsur garis		
		KT	T	ST
1	AJI NUR AMIN			
2	DEWI GITA ASTUTI			
3	DEWI RAHMAWATI			
4	DIANA DWI ARDHIYATI			
5	DIMAS WAHYU WIRATMANA			
6	DWI SRININGSIH			
7	DWIKI ADI NUGROHO			
8	DYAH AYU ASTUTI			
9	FAJAR TRIADMOJO			
10	HENDRI NURAWAN			
11	INDRI NURI SUBEKTI			
12	IRVAN FIRMANSYAH PUTRA			
13	KARMI SRI SUKASMIYATI			

14	KENNY DAMAYANTI VICKY S			
15	MARLITA AJENG NUR AINI			
16	MEI DWI ATIKA			
17	MINANTI DESIANA			
18	MUHAMMAD CHARISUN			
19	MUHAMMAD FENDY K			
20	NOER ANISSA SEPTIANA			
21	OKI OKTAFIYANI			
22	RADITYA SURYA ARDIANSYAH			
23	RATRI NOVITA SARI			
24	RETNO PURI IRAWATI			
25	RIAN CAHYO NUGROHO			
26	RIO HENDRI PRIYANTO			
27	RYCHA AYU NUR YUNITA			
28	SALIMAH			
29	SOLEH NUROZIM			
30	SUPRIYANTO			
31	SUSI LESTARI			
32	WINDA DEWI PUSPITA SARI			
33	YUNI WULANDARI			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Trampil

ST : Sangat terampil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : XI / 3
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Gambar Ilustrasi
 Pertemuan ke- : 4 (empat)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
9. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	9.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.

10 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	10.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 10.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain. 18.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
19 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami teknik ilustrasi 3.2 Memahami fungsi, ciri, jenis dan cara membuat gambar karakter 3.19 Memahami proporsi, anatomi, karakter, jenis dan komposisi tipografi dengan warna 3.20 Memahami cara mengevaluasi produk desain dilihat dari aspek nilai bahan, nilai alat, nilai teknik, nilai pakai, nilai estetik, nilai budaya, nilai ekonomi.
20 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

XX. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

24. Siswa mampu menjelaskan pengertian .

YY. TUJIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengkreasikan desain ilustrasi dekoratif
2. Menghargai orang lain dalam mendesain ilustrasi dekoratif
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain ilustrasi dekoratif

ZZ. MATERI AJAR

Pertemuan 4 **Gambar Dekoratif**

Dekoratif : menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.

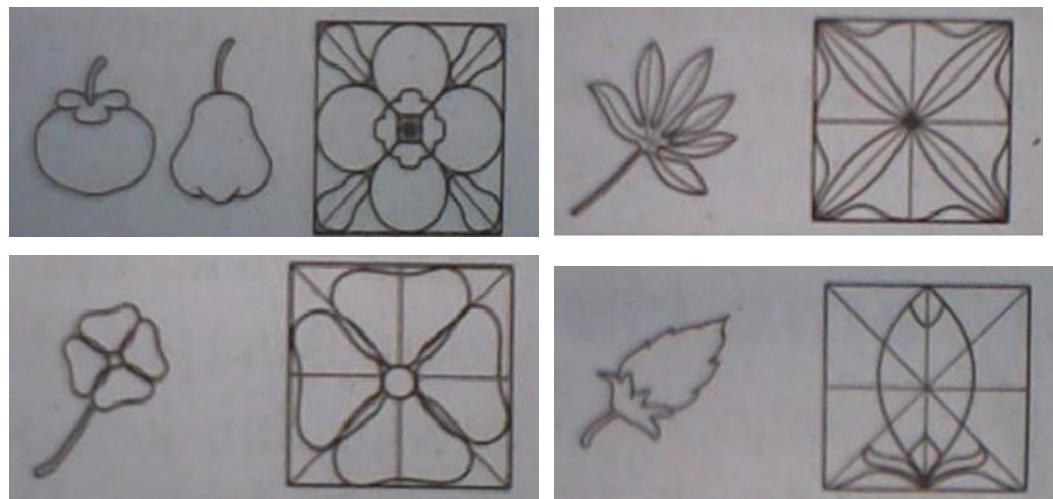
Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

-Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

Misalnya **bunga, hewan, tumbuhan** yang digayakan.

Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu.

Berikut ini beberapa contoh motif bercorak tumbuhan :



AAA. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan

BBB. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan memberi salam• Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin• Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point• Melakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<p>52. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan teknik mendesain ilustrasi dekoratif</p> <p>53. Mengumpulkan data unsur desain warna dan teknik menggambar desain ilustrasi dekoratif</p> <p>54. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain ilustrasi dekoratif</p> <p>55. Menciptakan desain ilustrasi dekoratif</p> <p>56. Mempresentasikan hasil desain ilustrasi dekoratif untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.</p> <p>57. Catatan:</p> <p style="text-align: center;">Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati</p>	70 menit

	sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengklarifikasi dan siswa diminta menyimpulkan materi nirmana garis. Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam 	13 menit

L. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :
 - Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
 - Dasar-Dasar Desain utnuk SMK, Murtihadi, Jakarta 1982.
 - Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana, Jakarta 1998.
 - Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD dan Drs. Damascus Heri Purnomo
- Power point
- Video
- LCD
- White board

M. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : tes praktek

2. Prosedur penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none"> e. Terlibat aktif dalam pembelajaran gambar ilustrasi f. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif 	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> e. Menjelaskan kembali pengertian ilustrasi dan gambar ilustrasi f. Menyatakan berbagai tujuan dan fungsi gambar ilustrasi 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu
3.	Ketrampilan <ul style="list-style-type: none"> c. Terampil menggambar berbagai gambar ilustrasi 	Pengamatan	Penyelesaian tugas

Soal :

1. Pengertian gambar ilustrasi dekoratif
2. Praktek gambar ilustrasi dekoratif

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar ilustrasi dekoratif	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah karakter dalam sebuah gambar ilustrasi dekoratif berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Kesiapan alat gambar	15 (15)		
2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
JUMLAH		100		

1. Sikap spiritual

- Teknik Penilaian : Penilaian diri
- Bentuk Instrumen : Skala
- Kisi-kisi

No.	Sikap/nilai	No. Butir
13.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
14.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
15.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
16.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Pernyataan	Pilihan
------------	---------

	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut b. diterima. c. dihargai.				
11. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut g. diterima. h. dihargai.				
12. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut g. diterima. h. dihargai.				
13. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut a. diterima. e. dihargai.				

Petunjuk! Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (**Diisi oleh peserta didik**)

Keterangan: SS= Sangat Setuju, skor = 4; S= Setuju, skor = 3; TS = Tidak Setuju, skor= 2;
STS=Sangat Tidak Setuju, skor= 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

5. Sikap sosial

- j. Teknik Penilaian : Pengamatan
- k. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- l. Kisi-kisi

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Diisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup; D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya
Karya produk keramik dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
10.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
11.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
12.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

c. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.(**Diiisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Keterampilan

- g. Teknik Penilaian : Tes praktik
- h. Bentuk Instrumen : Tes uji petik kerja
- i. Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
3.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Ketrampilan

3. Buatlah gambar ilustrasi dekoratif dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna, tekstur

- Alat : Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.
- Bahan : kertas A4 ,cat poster/ pewarna, tinta bak.
- Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Penggerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan skor: 4 = Sangat Baik; 3 = Baik ;2 = Cukup; 1 = Kurang

REFLEKSI

16. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
17. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
18. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
19. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
20. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETRAMPILAN

- Mata Pelajaran : D3 (Unsur-unsur Desain)
- Kelas/Semester : X Keramik/ 1
- Tahun Pelajaran : 2013/2014
- Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menggambar ilustrasi dekoratif:

25. Kurang terampil *jika* menunjukkan sama sekali tidak dapat menggambar ilustrasi realis.
26. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum tepat dan baik.
27. Sangat terampil *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menggambar ilustrasi realis yang baik dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap		
		Menggambar berbagai komposisi dari unsur garis		
		KT	T	ST
1	AJI NUR AMIN			

2	DEWI GITA ASTUTI			
3	DEWI RAHMAWATI			
4	DIANA DWI ARDHIYATI			
5	DIMAS WAHYU WIRATMANA			
6	DWI SRININGSIH			
7	DWIKI ADI NUGROHO			
8	DYAH AYU ASTUTI			
9	FAJAR TRIADMOJO			
10	HENDRI NURAWAN			
11	INDRI NURI SUBEKTI			
12	IRVAN FIRMANSYAH PUTRA			
13	KARMI SRI SUKASMIYATI			
14	KENNY DAMAYANTI VICKY S			
15	MARLITA AJENG NUR AINI			
16	MEI DWI ATIKA			
17	MINANTI DESIANA			
18	MUHAMMAD CHARISUN			
19	MUHAMMAD FENDY K			
20	NOER ANISSA SEPTIANA			
21	OKI OKTAFIYANI			
22	RADITYA SURYA ARDIANSYAH			
23	RATRI NOVITA SARI			
24	RETNO PURI IRAWATI			
25	RIAN CAHYO NUGROHO			
26	RIO HENDRI PRIYANTO			
27	RYCHA AYU NUR YUNITA			
28	SALIMAH			
29	SOLEH NUROZIM			
30	SUPRIYANTO			
31	SUSI LESTARI			
32	WINDA DEWI PUSPITA SARI			
33	YUNI WULANDARI			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Trampil

ST : Sangat terampil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kalasan
 Kelas/Semester : XI / 3
 Mata Pelajaran : D3 (Dasar-Dasar Desain)
 Materi Pokok : Gambar Ilustrasi
 Pertemuan ke- : 5 (lima)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
10. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	10.3 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
11 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkandiri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	11.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. 11.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain. 20.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain.
21 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik yang umum memecahkan masalah.	3.1 Memahami teknik ilustrasi 3.2 Memahami fungsi, ciri, jenis dan cara membuat gambar karakter 3.21 Memahami proporsi, anatomis, karakter, jenis dan komposisi tipografi dengan warna 3.22 Memahami cara mengevaluasi produk desain dilihat dari aspek nilai bahan, nilai alat, nilai teknik, nilai pakai, nilai estetik, nilai budaya, nilai ekonomi.
22 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja. 4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif 4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni. 4.4 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar.

CCC. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

25. Siswa mampu menjelaskan pengertian .

DDD. TUJIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengkreasikan desain ilustrasi bebas
2. Mempresentasikan hasil karya desain yang sudah dibuat

3. Menghargai orang lain dalam menanggapi dan mengapresiasikan hasil desain ilustrasi

EEE. MATERI AJAR

Pertemuan 5

1. Membuat karya desain ilustrasi bebas
2. Mengevaluasi hasil karya yang sudah dibuat

FFF. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientifik*

Strategi : *Cooperative Jigsaw*

Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan

GGG. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan memberi salam • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui power point • Melakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa kemateri yang akan dipelajari 	10 menit
Inti	<p>58. Merumuskan masalah pokok : bagaimana mengkreasikan karya desain ilustrasi pada media postcard.</p> <p>59. Mengumpulkan data gambar ilustrasi</p> <p>60. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan teknik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain gambar ilustrasi</p> <p>61. Menciptakan desain gambar ilustrasi pada media postcard.</p> <p>62. Mempresentasikan hasil desain gambar ilustrasi pada media postcard untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.</p> <p>➤ Catatan: Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam 	14 menit

N. Sumber Belajar/ Alat/ Media :

- Internet
- Buku :

- Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005.
- Dasar-Dasar Desain utnuk SMIK, Murtihadi, Jakarta 1982.
- Buku eksplorasi elemen estetik Drs. Banu Arsana, Jakarta 1998.
- Modul Kuliah Nirmana oleh Drs. R. Kuncoro WD dan Drs. Damascus Heri Purnomo
- Power point
- Video
- LCD
- White board

O. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : tes praktik

2. Prosedur penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap g. Terlibat aktif dalam pembelajaran gambar ilustrasi h. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan g. Menjelaskan kembali pengertian ilustrasi dan gambar ilustrasi h. Menyatakan berbagai tujuan dan fungsi gambar ilustrasi	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu
3.	Ketrampilan d. Terampil menggambar berbagai gambar ilustrasi	Pengamatan	Penyelesaian tugas

Soal :

Buatlah gambar ilustrasi bebas

Lembar Tugas Siswa :

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Menggambar ilustrasi bebas	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar ukuran A4 • Pensil 2b • Penghapus • Penggaris 	Mengolah karakter dalam sebuah gambar ilustrasi bebas berdasarkan prinsip seni rupa

Kriteria dan aspek penilaian :

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN <ul style="list-style-type: none"> - Kesiapan alat gambar 	15 (15)		

2.	PROSES KERJA - Kemandirian - Kreativitas - Kerapian - Kesesuaian tugas - Ketepatan waktu	15 15 10 10 10		
3.	HASIL - Hasil karya individu	25 (25)		
	JUMLAH	100		

1. Sikap spiritual

- m. Teknik Penilaian : Penilaian diri
n. Bentuk Instrumen : Skala
o. Kisi-kisi

No.	Sikap/nilai	No. Butir
17.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
18.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
19.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
20.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk! Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda.(Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut b. diterima. c. dihargai.				
14. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut i. diterima. j. dihargai.				
15. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut i. diterima. j. dihargai.				
16. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut a. diterima. f. dihargai.				

(peserta didik)

Keterangan: SS= Sangat Setuju, skor = 4; S= Setuju, skor = 3; TS = Tidak Setuju, skor= 2;

STS=Sangat Tidak Setuju, skor= 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

6. Sikap sosial

- m. Teknik Penilaian : Pengamatan
- n. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- o. Kisi-kisi

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. (**Diiisi oleh guru**)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup; D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk keramik dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
13.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
14.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
15.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

c. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.(Diiisi oleh guru)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Keterampilan

- j. Teknik Penilaian : Tes praktik
- k. Bentuk Instrumen : Tes uji petik kerja
- l. Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
4.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Ketrampilan

4. Buatlah gambar ilustrasi realis dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna, tekstur

Alat : Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan : kertas A4 ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Penggerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan skor: 4 = Sangat Baik; 3 = Baik ;2 = Cukup; 1 = Kurang

REFLEKSI

21. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
22. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
23. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
24. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik gambar ilustrasi?
25. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETRAMPILAN

Mata Pelajaran : D3 (Unsur-unsur Desain)
Kelas/Semester : X Keramik/ 1
Tahun Pelajaran : 2013/2014
Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menggambar berbagai unsur garis:

28. Kurang terampil *jika* menunjukkan sama sekali tidak dapat menggambar ilustrasi realis.
29. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum tepat dan baik.
30. Sangat terampil *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menggambar ilustrasi realis yang baik dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda ✓ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap		
		Menggambar berbagai komposisi dari unsur garis		
		KT	T	ST
1	AJI NUR AMIN			
2	DEWI GITA ASTUTI			
3	DEWI RAHMAWATI			
4	DIANA DWI ARDHIYATI			
5	DIMAS WAHYU WIRATMANA			
6	DWI SRININGSIH			
7	DWIKI ADI NUGROHO			
8	DYAH AYU ASTUTI			
9	FAJAR TRIADMOJO			
10	HENDRI NURAWAN			
11	INDRI NURI SUBEKTI			
12	IRVAN FIRMANSYAH PUTRA			

13	KARMI SRI SUKASMIYATI			
14	KENNY DAMAYANTI VICKY S			
15	MARLITA AJENG NUR AINI			
16	MEI DWI ATIKA			
17	MINANTI DESIANA			
18	MUHAMMAD CHARISUN			
19	MUHAMMAD FENDY K			
20	NOER ANISSA SEPTIANA			
21	OKI OKTAFIYANI			
22	RADITYA SURYA ARDIANSYAH			
23	RATRI NOVITA SARI			
24	RETNO PURI IRAWATI			
25	RIAN CAHYO NUGROHO			
26	RIO HENDRI PRIYANTO			
27	RYCHA AYU NUR YUNITA			
28	SALIMAH			
29	SOLEH NUROZIM			
30	SUPRIYANTO			
31	SUSI LESTARI			
32	WINDA DEWI PUSPITA SARI			
33	YUNI WULANDARI			

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Trampil

ST : Sangat terampil

Mengetahui,
Guru mata pelajaran



Drs. Unang Herna Susanta
NIP. 19650710144303.1.018

Kalasan, 11 Agustus 2014
Mahasiswa PPL



Deny wicaksono
NIM 11206241042

MATA PELAJARAN

**DAFTAR HADIR SISWA
SEMESTER SATU / DUA TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

KELAS RUMAHAN KEDUAHAN

KELAS X JURUSAN KRIA KAYU

SMK NEGERI 1 KALASAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015
SEMESTER SATU TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Mata Pelajaran : D3
Kelas / Kompetensi Keahlian : X A / Kris Kayu

NO	NAMA	NIS	DAFTAR HADIR PERTEMUAN KE-								JUMLAH	NILAI					
			I	II	III	IV	V	VI	S	I		KREATIVITAS	PENGETAHUAN	KEAKTIFAN	KERJASAMA	SIKAP	TOLERANSI
1	ALVIN FARIS AL RASVID	5284	V	V	A	V	V			1		75	78	84	V	V	V
2	ANANDA CEFI KELANA	5285	V	V	V	V	V					75	76	85	V	V	V
3	ANGGORO JATTI	5286	A	A	V	A	V					75	76	85	V	V	V
4	ANITA DWI MUMPUNI	5287	V	A	V	V	V					77	77	80	V	V	V
5	ANTON RAHMANTO	5288	S	V	I	V	V					76	76	86	V	V	V
6	ARI WIBOWO	5289	V	S	V	I	V					77	77	82	V	V	V
7	BAGUS DUWI SABUTRO	5290	V	V	V	V	V					76	77	92	V	V	V
8	BAYU SOLIHIN	5291	V	V	V	V	V					75	77	88	V	V	V
9	DANI MARDIAN	5292	V	I	V	V	V					76	77	78	V	V	V
10	EKO PRASETYO	5293	V	V	V	V	V					76	77	94	V	V	V
11	ELSA OKATAVIANI VINDHI ASTUTI	5294	V	V	V	V	V					77	78	95	V	V	V
12	ENI PURNAMASARI	5295	V	S	V	V	V					78	79	83	V	V	V
13	FIJAR FAUZAN	5296	V	A	V	I	V					76	77	90	V	V	V
14	FRIAN DWI SURANTO	5297	V	V	V	V	V					75	74	90	V	V	V
15	GALANG ARGO KURNIAWAN	5298	V	V	V	V	V					77	76	84	V	V	V
16	GEOFANNY MAY MAHATMA	5299	V	V	V	V	V					76	77	80	V	V	V
17	GUNTUR ADHI PERDANA	5300	V	V	V	V	V					85	85	95	V	V	V
18	HERI TRI WAHYUDI	5301	V	V	V	V	V					77	80	90	V	V	V
19	KOKO NUR RIDWANTORO	5302	I	V	V	V	V					76	77	84	V	V	V
20	MUHAMMAD ROHADIAN PRIHANTOKO	5303	V	V	V	V	V					78	78	87	V	V	V
21	MUHAMMAD SYARIFUDIN	5304	V	V	V	V	V	5	1			76	80	88	V	V	V
22	MULIARA MURFIAH	5305	V	V	V	V	V					78	76	82	V	V	V
23	NUR MUSTOFA	5306	V	V	V	V	V					80	77	86	V	V	V
24	OKTAVIA ERNIS MEGA SUJISTIWATI	5307	V	V	V	V	V					77	78	96	V	V	V
25	RENO DWI SAPUTRA	5308	V	V	V	V	V					75	77	90	V	V	V
26	RIZKY FITRI KURNIAWAN	5309	V	V	V	V	V					76	91	V	V	V	V
27	RONAL SETIAWAN	5310	V	V	A	V	V					77	86	V	V	V	V
28	SAFI MUHAMMAD FAHRUDIN	5311	V	I	V	V	V					78	80	84	V	V	V
29	SUDARMADI	5312	V	V	V	V	V					80	82	82	V	V	V
30	TOTON JANUAR DWI NUGROHO	5313	V	V	V	V	V					76	75	84	V	V	V
31	TRI WIDIAINTO	5314	V	V	V	V	V					76	75	88	V	V	V

KELAS X JURUSAN KIRAKAYA
SMA NEGERI 1 KALAGAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015
SEMESTER SATU TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Nomor Pendaftaran : 00
Kelas / Kompetensi Keahlian : X - 1 / KIRAKAYA

NO	NAMA	NIS	DAFTAR MATERI PERTEMUAN NO.										JUMLAH	KREATIVITAS	PENGETAHUAN	NILAI	SIUP
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	VIII	X					
1	AGUSTINUS KRISTIawan	5217	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	B	82	V	V
2	ANDI AGUSTINUS MONTY	5218	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	76	B+	84	V	V
3	ANDIKA HENDRI SETIAWAN	5219	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	70	C	72		
4	ANDIKA PUTRA HENDRIC	5220	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	80	V	V
5	ANDI PRABOWO	5221	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	78	C	85	V	V
6	ANDIYAN DAWUKOHO WIJAYA	5222	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	74	C	83	V	V
7	ARDI RADISETTIKO	5223	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	84	V	V
8	ARI WIDONO	5224	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	74	C	82	V	V
9	ARIYANI AYU ANI	5225	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	74	C	80	V	V
10	BASTIAN	5226	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
11	CARINA AGU LANSANGKA	5227	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
12	CHIOMERIA ODETIA TEUNING	5228	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
13	EDDIE DEWI TRI ATMOSO	5229	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
14	GUSTIKA KURNIAWANICA	5230	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	74	C	82	V	V
15	HANIA SUGIHARINI ARIYANA PUTRI	5231	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
16	HENDRA YAN AGUNG WIDHOTI	5232	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
17	HERMAN PERMANITA TANTO	5233	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
18	INDAHYANI RAHMAH	5234	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
19	INDAHYATI MULYARINDO	5235	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
20	INDRA FERDIAH STUTI	5236	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
21	JEFFRY HERLIHESY	5237	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
22	MULIA ANDRIYAH	5238	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
23	MULIAHANA RIADI RESIDYANTO	5239	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
24	MULIAHAWAIDAH SYAHRAHMA	5240	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
25	PRAHARDIYAHESZA	5241	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
26	RISWILA HEDYILLA	5242	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
27	SANTHA RIA CERWANTI	5243	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
28	SEPTIAN HADIGA ATJAHWA	5244	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
29	SINTHA SRI KUSUMA	5245	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
30	SEPTIAN TRI HARJANTO	5246	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
31	WICHA MARTA	5247	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
32	YOGA RAGAS SARUTRO	5248	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V
33	YOGA RATHNA	5249	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	75	C	86	V	V

**JADWAL WAKTU PEMBELAJARAN
SEMESTER SATU/GAZAL SMK NEGERI 1 KALASAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SENIN		
*	07.00 - 07.45	UPACARA
*	07.45 - 08.00	BRIFING
1	08.00 - 08.45	
2	08.45 - 09.30	
3	09.30 - 10.15	
4	10.15 - 11.00	
5	11.00 - 11.45	
	20"	
6	12.05 - 12.50	
7	12.50 - 13.35	
8	13.35 - 14.20	

SELASA, RABU DAN KAMIS		
1	07.00 - 07.45	
2	07.45- 08.30	
3	08.30 - 09.15	
4	09.15 - 10.00	
	15 "	
5	10.15 - 11.00	
6	11.00 - 11.45	
7	11.45 - 12.30	
	20"	
8	12.50 -13.35	
9	13.35 - 14.20	

JUM'AT		
*	07.00 - 07.20	JUM'AT BERSIH/TAQWA
1	07.20 - 08.00	
2	08.00 - 08.40	
3	08.40 - 09.20	
4	09.20 - 10.00	
	15"	
5	10.15 - 10.55	
6	10.55 - 11.35	

SABTU		
1	07.00 - 07.45	
2	07.45- 08.30	
3	08.30 - 09.15	
4	09.15 - 10.00	
	15 "	
5	10.15 - 11.00	
6	11.00 - 11.45	
	20"	
7	12.05 - 12.50	
8	12.50 -13.35	
9	13.35 - 14.20	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Drs. SUTARYANA 66 19630424 199503 1 003	L IV/a 01-04-08	GURU MADYA	ISI YK	Komp. Kej.Kria Logam Pengetahuan Bahan	8 2	6 2	6 ~	20 4	24 0	0 0	Kaur Organisasi Politik & Kepemimpinan	~	~	~	~
Drs. WIHANDONO 67 19640207 199512 1 004	L III/d 01-04-08	GURU MUDA	IKIP YK	Komp.Kejuruan Kria Logam	9 10	6 6	25 25	0 0	0 0	0 0	Ketua Program Keahlilan Kriya Kayu	~	~	~	~
AGUS WINARDI, S.Sn 68 19640823 199802 1 001	L IV/a 01-10-09	GURU MADYA	ISI YK	Komp Kej.Kria Kayu	9 5	6 6	20 20	0 0	0 0	0 0	Ketua Program Keahlilan Kriya Kayu	~	~	~	~
SUDARYONO, S.Pd. 69 19680706 199512 1 003	L IV/a 01-04-07	GURU MADYA	IKIP YK	Komp Kej. Kria Kayu	8 10	6 6	24 24	0 0	0 0	0 0	Kepala Bengkel Kriya Kayu	~	~	~	~
Drs. JAKA SURIPTA 70 19630804 199103 1 007	L IV/b 01-04-13	GURU MADYA	ISI YK	Komp.Kejuruan Kria Kayu	4 4	4 4	12 12	0 0	0 0	0 0	Waka. Humas-Hubin	~	~	~	~
Drs. GUNARDI 71 19540806 198903 1 005	L IV/a 01-10-01	GURU MADYA	IKIP YK	Komp.Kejuruan Kria Kayu	8 11	6 6	25 25	0 0	0 0	0 0	~	~	~	~	~
Drs. SINGKIRNO 72 19680209 199512 1 001	L IV/a 01-04-07	GURU MADYA	IKIP YK	Komp.Kej. Kria Kayu Pengetahuan Bahan	7 5	4 4	16 ~	24 8	0 0	0 0	Pengelola Barang	~	~	~	~
Drs. SATRIO AGUNG WIBOWO 73 19611201 199503 1 001	L IV/a 01-04-07	GURU MADYA	UNS SKA	Komp.Kejuruan Kria Kayu	3 5	6 6	14 14	0 0	0 0	0 0	Waka. Sarana Prasarana	~	~	~	~
Drs. UNANG HERNA SUSANTA 74 19650710 199303 1 018	L IV/a 01-04-06	GURU MADYA	ISI YK	Komp.Kej. Kria Kayu Dasar Dasar Desain	5 4	6 4	17 ~	25 8	0 0	0 0	~	~	~	~	~
YUSUF SUPRIYANTO, S.Pd. 75 19710320 199512 1 003	L IV/a 01-04-07	GURU MADYA	UNS SKA	Komp Kej. Kria Kayu	~ 6	6 6	12 12	0 0	0 0	0 0	Waka Kurikulum	~	~	~	~
YOSEP SAMIDI, S.Pd 76 19610918 198903 1 005	L IV/a 01-04-08	GURU MADYA	UST YK	Komp.Kejuruan Kria Kayu	10 10	4 4	24 24	0 0	0 0	0 0	~	~	~	~	~
MARGONO, S.Pd. 77 19580721 198703 1 001	L IV/a 01-10-13	GURU MADYA	UST YK	Komp.Kejuruan Kria Kayu	9 9	6 6	24 24	0 0	0 0	0 0	~	~	~	~	~
BAMBANG SUGENG W, S.Pd. 78 1965101 199512 1 001	L IV/a 01-04-07	GURU MADYA	SARWI YK	Komp Kej. Kria Kayu	5 9	10 10	24 24	0 0	0 0	0 0	Urusan Bangunan/Perabot Urusan MR Peralatan	~	~	~	~
SURYANTI, S.Pd 79 19631126 199203 2 004	P IV/a 01-10-07	GURU MADYA	STKIP Catur Sakti	Akom. Perhotelan Pengantar Pariwisata	17 2	~ ~	6 2	23 25	0 0	0 0	Ketua Program Keahlilan Akomodasi Perhotelan	~	~	~	~
Dra. HERASWATI YUNIASUTI, M.MPar 80 19660615 199601 2 001	P IV/a 01-04-08	GURU MADYA	IKIP YK	Akom. Perhotelan	~ 20	6 6	26 26	0 0	0 0	0 0	Kepala Bengkel Akomodasi Perhotelan	~	~	~	~
HARTINI, S.E.M.M. 81 19720222 200801 2 007	P III/b 01-04-12	GURU PERTAMA	UAD YK	Akom. Perhotelan Pengantar Pariwisata	17 2	~ ~	6 2	23 25	0 0	0 0	~	~	~	~	~
SUNARTA, S.S.T.Par 82 19720222 200801 2 007	L GTT	STP AMPTA YOGYAKARTA	Akomodasi Perhotelan	14 10	24 24	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	~	~	~	~
WINA AFRIDAWATI, S.E. 83	P GTT	Politeknik API YK	Pengantar Pariwisata	~ 14	8 2	22 24	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	~	~	~	~

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
MARTINI, S.Pd 32 19650707 199001 2 001	P V/a 01-04-06	GURU MADYA IKIP YK	IPA	8	6	10	24	24	0	0	Kaur. UJKS dan PMR	~			
TUKIRAN 33 19650912 199103 1 016	L V/a 01-04-10	GURU MADYA IKIP YK	Sejarah Indonesia	12	12	~	24	24	0	0	Urusan Media Pendidikan	~			
GUNAWAN AGUS P, SE 34 SUYUDI, S.Pd.M.T. 35 19580825 199503 1 001	L V/a 01-10-08	CPNS (K2) GURU MADYA ITB Bandung	Sejarah Indonesia Kewirausahaan KKPI	10 8 ~	~	18 8	26	0	0	0	Urusan Penilaian Ka. Lab. Komputer	~			
YONASMERI ANGGITNANDIKA, S.KOM 36 19770730 200501 2 006	P II/d 01-04-13	GURU MUDA UGM YK	KKPI	~	~	16 16	16	0	0	0	Ka. Lab. Komputer	~			
Dra. JUMRONAH 37 19580915 199512 2 001	P V/a 01-04-08	GURU MADYA IKIP YK	Kewirausahaan	8	10	8	26	26	0	0	0	~			
SURAJI, S.Pd 38 19650323 200701 1 010	L III/c 01-04-13	GURU MUDA UNY YK	Kewirausahaan	6	10	12	28	28	0	0	0	~			
RUKINI, S.Pd 39 19580311 198003 2 004	P V/a 01-10-04	GURU MADYA UST YK	Komp. Kej. Kria Tekstil	3	5	4	12	12	0	0	Ketua Program Keahlilan Kria Tekstil	~			
QOYYIMAH KHOMSATUN, S.Pd. 40 19661008 199512 2 006	P V/a 01-04-07	GURU MADYA SARWI YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	3	5	4	12	12	0	0	Kepala Bengkel Kriya Tekstil	~			
Dra. PUDJI RAHAYUNINGSIH 41 195811230 198303 2 008	P V/a 01-04-01	GURU MADYA IKIP YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	8	6	10	24	24	0	0	~				
Dra. WAHJU WIDOWATI 42 19641206 199512 2 001	P V/a 01-04-07	GURU MADYA IKIP YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	9	9	6	24	24	0	0	~				
AGNES INDARTI, S.Pd 43 19660707 199601 2 001	P V/a 01-10-07	GURU MADYA UST YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	8	10	6	24	24	0	0	~				
WIDIARISTARI, S.Pd 44 19620516 198601 2 002	P V/a 01-10-07	GURU MADYA SARWI YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	9	9	6	24	24	0	0	~				
WINARNO, S.Pd. 45 19710507 199802 1 001	L V/a 01-10-08	GURU MADYA IKIP YK	Komp. Kej.Kria Tekstil Simulasi Digital	~ 12	~	6 12	18	0	0	0	Ka. Unit Produksi	~			
EDY WALLUYO, S.Pd 46 19690320 199602 1 002	L V/a 01-10-08	GURU MADYA SARWI YK	Komp.Kejuruan Kria Tekstil	10	10	4	24	24	0	0	~				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
15	ADITYA BUDI PURNOMO, S. Pd	L	GTT	UAD YK	Bhs. Indonesia	24	~	~	24	24	0	0	0	~	~		
16	Drs. EDY WIBOWO	L	IV/a 01-04-02	GURU MADYA	IKIP YK	Penjasorkes	3	12	10	25	25	0	0	0	~	~	
17	EDY NUGRAHA, S.Pd.Jas	L	IV/a 01-04-13	GURU MADYA	IKIP YK	Penjasorkes	6	12	10	28	28	0	0	Kaur Kesegaran Jasmani& Ekstrakuler	~	~	
18	ANTON WAHYUDI, S. Pd	L	GTT	IKIP YK	Penjasorkes	24	6	~	30	30	0	0	0	~	~	~	
19	Dra. SUMIYANI	P	IV/a 01-10-04	GURU MADYA	ISI YK	Seni Budaya	10	12	10	32	32	0	0	0	~	~	
20	Drs. DALIYA	L	CPNS (K2)	IKIP YK	Seni Budaya	12	8	10	30	30	0	0	0	~	~	~	
21	SITI NURHAYATI, S.Pd.M.Hum	P	IV/a 01-04-08	GURU MADYA	IKIP YK	Bhs. Inggris	~	2	10	12	12	0	0	Ka. Lab. Bahasa Kaur. UKS dan PMR	~	~	
22	Dra. PADMI	P	IV/a 01-10-13	GURU MADYA	UST YK	Bhs. Inggris	14	10	~	24	24	0	0	0	~	~	~
23	FLORENTINA SRI WARTINI, S.Pd.	P	III/d 01-10-13	GURU MUDA	USD YK	Bhs. Inggris	4	4	~	8	8	0	0	Ka. PI (Praktek Industri)	~	~	
24	SUCI IWARIANI, S.Pd	P	III/c 01-10-13	GURU MUDA	IKIP YK	Bhs. Inggris	4	~	20	24	24	0	0	~	~	~	
25	SUTAMA, S.Pd. M.Hum	L	III/c 01-10-13	GURU MUDA	UAD YK	Bhs. Inggris	~	4	20	24	24	0	0	Kaur Presepsi Apresiasi & Kreasi Seni	~	~	
26	NUR SETYO WIDYANINGSIH, S.Pd	P	IV/a 01-10-04	GURU MADYA	UNCEN Jayapura	Matematika	4	8	15	27	27	0	0	Kaur Ketrampilan dan Kewirausahaan	~	~	
27	MARGONO, S.Pd.	L	IV/a 01-10-10	GURU MADYA	IKIP YK	Matematika	4	8	15	27	27	0	0	Upacara Pramuka	~	~	
28	JUMINI, S.Pd. Si.	P	III/c 01-04-12	GURU MUDA	UNY YK	Matematika	12	8	5	25	25	0	0	~	~	~	
29	SAD FAJAR NUGROHO, S.Pd.	L	III/b 01-04-12	GURU PERTAMA	UAD YK	Matematika	~	12	15	27	27	0	0	Urusan Adm. Pengajaran	~	~	
30	FENY WIDYASANTI, S.Pd.	P	CPNS (K2)	SARWI YK	Matematika	24	4	~	28	28	0	0	0	~	~	~	
31	YOHANES HARDIYANTA, S. Pd	L	IV/a 01-04-02	GURU MADYA	IKIP YK	IPA	~	~	10	10	10	0	0	Urusan PLH	~	~	

Lampiran 1 : Surat Keputusan Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kalasan
 No. : 421.5 / 35 / 07 / 14

SEMESTER 1 / GAZAL TAHUN PELAJARAN 2014/2015

No.	NAMA NIP	L/P	GOLRUANG TMT	JABATAN	PERGURUAN TINGGI	Mata Pelajaran yang diajarkan sesuai SK	JUMLAH JAM MENGAJAR DI KELAS			JUMLAH JAM PER MINGGU			KEKU- BIHAN RANG- AN	TUGAS TAMBAHAN	JML JAM	
							X		XI	XII	JML					
							8	9	10	11	12	13				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Drs. TASIAN ARIEF 19560405 198203 1 003	L 01-03-10	IV/a 01-10-13	GURU MADYA	IAIN WALISONGO Semarang	Pendidikan Agama Islam	6	9	10	25	25	0	0	0	~	~
2	HARYADI, S. Ag 19670416 200312 1 001	L	IV/a	GURU MADYA	IAIN KLATEN	Pend. Agama Islam	6	9	10	25	25	0	0	Kaur ketaqwaan terhadap Tuhan YME/IMTAQ	~	~
3	FATIMAH, S. Ag 19690606 199702 2 001	P 01-10-10	IV/a 01-10-10	GURU MADYA	COKROAMINOTO YK	Pend. Agama Islam	15	6	~	21	21	0	0	Tugas Pokok di SMA N 1 Ngemplak	~	~
4	Drs. KUSTIYADI	L		GTT	IAIN SUKA YK	Pend. Agama Islam	6	6	~	12	12	0	0		~	~
5	G. SUMARDI	L		GTT	PGSLP	Agama Katholik	3	3	2	8	8	0	0		~	~
6	PARMONO, S. PAK 19600820 198803 1 007	L 01-10-10	IV/a 01-10-10	GURU MADYA	STAK MARTURA	Agama Kristen	3	3	2	8	8	0	0	Tugas Pokok di SMP 3 Kalasan	~	~
7	BUDIRAHARJO, M.A. 19590828 198803 1 002	L 01-10-08	IV/a 01-04-03	GURU MADYA	BARANES HINDU UNIVERSITY INDIA	Pendidikan Agama Hindu	3	~	~	3	3	0	0	Tugas Pokok di SMP N 3 Depok	~	~
8	Drs. MOHAMMAD EFFENDI, MM 19620704 199003 1 006	L 01-10-08	IV/a 01-10-11	GURU MADYA	IKIP YK PKN	IKIP YK PKN	~	6	~	6	6	0	0	Kepala Sekolah	~	~
9	Drs. HANDOKO PUTRO 19650714 199512 1 004	L 01-10-08	IV/a 01-10-11	GURU MADYA	IKIP YK PKN	IKIP YK PKN	16	4	12	32	32	0	0		~	~
10	PURWANA, S.Pd 19661231 199103 1 055	L 01-10-11	IV/a 01-10-10	GURU MADYA	IKIP YK PKN	IKIP YK PKN	~	4	8	12	12	0	0	Waka. Kesiswaan	~	~
11	Dra. LAKSMI WIDIHATI 19611206 198903 2 004	P 01-04-05	IV/a 01-04-05	GURU MADYA	IKIP KLATEN	IKIP YK Bhs.Indonesia	6	6	~	12	12	0	0	Tugas Pokok di SMA Negeri Depok	~	~
12	HARYANA, S.Pd 19561117 198602 1 001	L 01-04-05	IV/a 01-04-05	GURU MADYA	IKIP KLATEN	IKIP Bhs. Indonesia	~	12	12	24	24	0	0	Koord. Guru Umum	~	~
13	Dra. SRIWARJUNI 19620204 199202 2 000	P 01-04-05	IV/a 01-04-05	GURU MADYA	IKIP KLATEN	IKIP Bhs. Indonesia	~	16	8	24	24	0	0	Urusan Sosial	~	~

DAFTAR NAMA DAN KODE GURU SMK NEGERI 1 KALASAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

NO.	NAMA	KODE	NO.	NAMA	KODE	NO.	NAMA	KODE
1	Drs. Mohammad Efendi, MM	1	26	Dra. Agnes Indarti	40	51	Tutik Wahyuningarih, S.Pd.	70
2	Dra. Puji Rahayuningarih	4	27	Dra. Sri Warjuni	41	52	Margono, S.Pd. (MtK)	72
3	Dra. Vita Daruningrum	5	28	Paryanto, S.Sn.	43	53	Margono, S.Pd. (Kau)	74
4	Drs. Gunardi	6	29	Wahono Dwi Nugroho, S.Sn	44	54	Drs. Kustiyadi	77
5	Drs. Jaka Suripta	8	30	Tukiran, Amd	45	55	Sad Fajar Nugroho, S.Pd	79
6	Dra. Sumiyani	10	31	Suyudi, S.Pd. MT.	46	56	G. Sumardi	80
7	Rukini, S.Pd.	12	32	Dra. Jumronah	47	57	Sutomo, S.Pd.M.Hum	82
8	Al. Sulistyanta, S.Pd.	13	33	Drs. Wihandono	48	58	Drs. Daluyo	83
9	Haryana, S.Pd.	16	34	Bambang Sugeng W, S.Pd.	49	59	Edy Nugroho, S.Pd.	84
10	Drs. Nur Arwanto	17	35	Susanto Hamijoyo, S.Pd.	51	60	Feni Widayasanti, S.Pd.	87
11	Drs. Unang Herna Susanta	18	36	Mas Siti Djulaeha, S.Pd.	52	61	Gunawan Agus P, SE	94
12	Supriyadi, S.Pd.	21	37	Dra. Herawati Y.M.Mpar	53	62	Dwi Risty Aningsih, S.Pd.	95
13	Jumeno, S.Pd.	23	38	Siti Nurhayati, M.Hum	54	63	Yonas Meri A, S.Kom.	99
14	Widi Aristari, S.Pd.	24	39	Handoko Putro, S.Pd.	55	64	Drs. Heri Prayitno	100
15	Drs. Jatmika, SH	25	40	Dra. Sri Iriyanti	57	65	Nur Setyo W, S.Pd.	101
16	Drs. Satrio Agung W.	28	41	Drs. Agus Taryana	58	66	Edi Waluyo, S.Pd.	105
17	Sunyanti, S.Pd.	29	42	Yosep Samidi, S.Pd.	59	67	Dwi Heni H, S.ST.Par	107
18	Gunadi Winarno, S.Sn.	30	43	Irianto, S.Sn	60	68	Sunarta, S.ST.Par	108
19	Drs. Sutaryana	31	44	Dra. Dewiningsih	61	69	Wina Afridawati, SE	109
20	Wahyu Widowati, S.Pd.	32	45	Purnomo, S.Pd.	63	70	Dra. Padmi	110
21	Qoyimah Khomsatun, S.Pd.	34	46	Agus Winardi, S.Sn.	64	71	Jumini, S.Pd.	111
22	Drs. Singkimo	36	47	Hendar Suhendar, M.Ds	65	72	Florentina Sri Wartini, S.Pd.	112
23	Sudaryono, S.Pd.	37	48	Utki Astuti, S.Pd.	66	73	Endang Widi Astuti, S.Pd.	115
24	Agus Suratno, S.Pd.	38	49	Winarno, S.Pd.	67	74	Siti Uswatuun, S.Pd.	118
25	Yusuf Supriyanto, S.Pd.	39	50	Nama Turmono, S.Pd.	68	75	Suradiji, S.Pd	120

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DWI HENI HASTUTI, S.S.T.Par	P	.	GTT	STP SAID SURAKARTA	Akom.Perhotelan Pengantar Pariwisata	~ 20	8	28	2	30	0	0		~
MIGGAS BUDI HARTOYO, S.Pd.	L		GTT	POLITEKNIK API YK	Akom.Perhotelan Pengantar Pariwisata	8 6	8	22	~ 2	24	0	0		~
BEKTI PURNAMA,	L		GTT	POLITEKNIK API YK	Akomodasi Perhotelan	9	~	9	9	0	0			~
YULI ERNAWATI, S.Sos.	P		GTT	UPN YK	Akom.Perhotelan	14	6	6	26	26	0	0		~
JITI USWATUN KHASANAH, S.Pd	P	III/b	GURU	UNY YK	PERTAMA	4	15	6	25	25	0	0	Kelua Program Keahlian	~
[9781030 2008012 009]		IV/a	GURU	UNY YK	Jasa Boga	16	8	~	24	24	0	0	Jasa Boga	
RIRIYANTI, S.Pd.T	P	01-04-12	GURU	UNY YK	Jasa Boga	16	8	~	24	24	0	0	Kepala Bengkel	~
9630506 198601 2 001	P	01-10-10	MADYA	UNY YK	Jasa Boga	16	8	~	24	24	0	0	Jasa Boga	~
ra. M. Th. WULANINGTYAS	P	IV/a	GURU	IKIP YK	Jasa Boga	14	5	8	27	27	0	0		
9601226 198703 2 005	P	01-10-01	MADYA	IKIP YK	Jasa Boga	14	5	8	27	27	0	0		
ra. DWI LESTARI IRIANI	P	IV/a	GURU	IKIP YK	Jasa Boga	14	7	8	29	29	0	0		
0640501 198903 2 009	P	01-10-01	MADYA	UNY YK	Jasa Boga	16	5	2	23	27	0	0		
URUL HASBIANA, S.Pd.	P		GTT	UNY YK	Pengantar Pariwisata	4	~	~	4					
IDYOWATI, S.S	P	III/a	GURU	Univ.Sebelas Maret Surakarta	Bahasa Jawa	11	10	10	31	31	0	0		
0780419 2010012 008		IV/a	PERTAMA											~

Kalasan, 12 Juli 2014
Kepala Sekolah



Drs. MOHAMMAD EFENDI, M.M.
NIP. 19620704 199003 1 006

ANALISIS WAKTU PEMBELAJARAN

PROGRAM DIKLAT : Dasar-Dasar Desain (D3)
TINGKAT : I (satu)
KOMPETENSI KEAHLIAN: Kria kayu
SEM. / TH PELAJARAN : 1 / 2013-2014

No.	Nama Bulan	Banyaknya Minggu dalam satu semester	Banyak minggu tidak efektif	Banyak minggu efektif
1.	Juli 2013	5	4	1
2.	Agustus 2013	4	1	3
3.	September 2013	5	1	4
4.	Oktober 2013	5	1	4
5.	November 2013	5	1	4
6.	Desember 2013	5	4	1
	Jumlah	27	12	17

Rincian:

Jumlah jam pelajaran yang efektif:

17 minggu x 2 jam pelajaran : 34 jam

Digunakan untuk

1. Pembelajaran teori : 4 jam (2 mgg)
2. Pembelajaran praktek : 26 jam (12 mgg)
3. Evaluasi sub sumatif : 2 jam (1 mgg)
4. Waktu cadangan : 2 jam (1 mgg)

Jumlah : 34 jam (16 mgg)

Guru Pembimbing

Drs. Unang Henna Sunanta
NIP. 19650710144303.1.018

Kalasan,
Mahasiswa PPL

Deny Wicaksono
NIM. 11206241042



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN

SEGERI I KALASAN

Alamat : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Telp. (0274) 496436

PROGRAM TAHUNAN

PROGRAM DIKLAT : Dasar-Dasar Desain (D3)
TINGKAT : I (satu)
PROGRAM KEAHLIAN : Kria kayu
SEMESTER / TAHUN AJARAN : 1-2 / 2013-2014

Sem.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Media/ Benda Pelatihan	Alokasi waktu
	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.		
	2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain		
		2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh		
		2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain		
		2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain		

	<p>konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu nya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.2 Memahami aspek-aspek desain produksi</p> <p>3.3 Memahami elemen desain terkait dengan garis, bidang, ruang, bentuk, warna , tekstur dan pencahayaan</p>		
	<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1 Mengklasifikasi berbagai jenis desain yang ada di lingkungan kerja</p> <p>4.2 Menyajikan aplikasi desain produksi secara komprehensif</p> <p>4.3 Membuat berbagai elemen desain untuk mengembangkan produk karya seni</p> <p>4.1 Membuat rencana pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar</p>		
Jumlah				

Guru Pembimbing

Drs. Unang Henna Sunanta
NIP. 19650710144303.1.018

Kalasan,

Mahasiswa PPL

Deny wicaksono
NIM. 11206241042

FORMAT CATATAN HASIL KETRAMPILAIN / PRAKTEK / TUGAS SISWA

BUKTI FISIK PORTOFOLIO

NOMOR :/...../SP

1. PROGRAM DIKLAT : Dasar Kompetensi Keahlian, TINGKAT : 1, KELAS PARALEL : X Kriya Kayu A

2. KOMPETENSI/TOPIK : Menyusun elemen estetis seni rupa

3. SUB KOMPETENSI/SUB TOPIK : NO.

KODE.....TENTANG.....

4. NAMA PEKERJAAN/KETRAMPILAN

TUGAS I : Penugasan membuat kombinasi garis lurus, lengkung, zig-zag dan kombinasi

TUGAS II : Penugasan membuat kombinasi bidang geometris, organis, dan kombinasi

TUGAS III : Penugasan membuat kombinasi bentuk beraturan dan tidak beraturan

TUGAS IV : Penugasan membuat kombinasi tekstur nyata dan semu

TUGAS V : Penugasan membuat kombinasi warna primer, sekunder dan tersier.

5. HASIL PEKERJAAN/KETRAMPILAN

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Skor
		Persiapan	Proses	Finishing/Hasil Akhir	
1	ALVIN FARIS AL RASYID				
2	ANANDA CEFI KELANA				
3	ANGGORO JATI				
4	ANITA DWI MUMPUNI				
5	ANTON RAHMANTO				
6	ARI WIBOWO				
7	BAGUS DUWI SAPUTRO				
8	BAYU SHOLIHIN				
9	DANI MARDIAN				
10	EKO PRASETYO				
11	ELSA OKTAVIANI VINDHI A.				
12	ENI PURNAMASARI				
13	FAJAR FAUZAN				
14	FRIAN DWI SURANTO				
15	GALANG ARGO KURNIAWAN				
16	GEOFFANY MAY MAHATMA				
17	GUNTUR ADHI PERDANA				
18	HERI TRI WAHYUDI				
19	KOKO NUR RIDWANTORO				
20	MUHAMMAD RIHADIAN P.				
21	MUHAMMAD SYARIFUDIN				
22	MUTIARA MURFIAH				
23	NUR MUSTOFA				

24	OKTAVIA ERNIS MEGA S.				
25	RENO DWU SAPUTRA				
26	RIZKY FITRI KURNIAWAN				
27	RONAL SETIAWAN				
28	SAFII MUHAMMAD F.				
29	SUDARMADI				
30	TOTON JANUAR DWI N.				
31	TRI WIDIANTO				
32	WAHYU PAMUNGKAS				
33	WAHYU MEGA PUTRA				

Catatan :

.....

AGENDA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TINGKAT/KELAS : 1 (satu) / X (sepuluh)/Kria kayu A
PROGRAM KEAHLIAN : KRIYA KAYU
SEM/TH.PEL : Gasal/ 2013-2014

No .	Hari/tgl	Jam ke	Topik/sub Topik Kompetensi/sub Kompetensi	Dilaksanakan		Ket
				Ya	Tidak	
1	Kamis/ 7 Agst	8-9	Menggambar nirmana (Pengenalan elemen elemen seni rupa garis,bidang, bentuk, warna dan tekstur)			
			Mempelajari elemen estetis seni rupa berupa garis			
			Membuat kombinasi garis lurus, lengkung, zig-zag dan kombinasi dari ketiga garis tersebut			
2	Kamis/ 14 Agst	8-9	Pengenalan elemen seni rupa bidang,Komposisi bidang			
			Membuat bidang geometris braturan, tak beraturan, dan organis			
3	Kamis/ 21 Agst	8-9	Pengenalan elemen seni rupa bentuk komposisi bentuk			
			Membuat komposisi bentuk beraturan dan tidak beraturan			
4	Kamis/ 28 Agst	8-9	Pengenalan elemen seni rupa tekstur			
5	Kamis/ 4 Sept	8-9	Membuat komposisi tekstur nyata dan tekstur semu			
6	Kamis/ 11 Sept	8-9	Pengenalan elemen seni rupa warna			

7	Kamis/ 18 Sept	8-9	Membuat komposisi warna primer, sekunder dan tersier			
8	Kamis/ 25 Sept	8-9				
9	Kamis/ 2 Okt	8-9				
10	Kamis/ 16 Okt	8-9				
11	Kamis/ 23 Okt	8-9				
12	Kamis/ 30 Nov	8-9				
13	Kamis /6 Nov	8-9				
14	Kamis/ 3 Nov	8-9				

FORMAT CATATAN HASIL KETRAMPILAIN / PRAKTEK / TUGAS SISWA

BUKTI FISIK PORTOFOLIO

NOMOR :/...../SP

1. PROGRAM DIKLAT : Dasar Kompetensi Keahlian, TINGKAT : 1, KELAS PARALEL : X Kriya Kayu B
2. KOMPETENSI/TOPIK : Menyusun elemen estetis seni rupa
3. SUB KOMPETENSI/SUB TOPIK : NO.
4. NAMA PEKERJAAN/KETRAMPILAN

- TUGAS I : Penugasan membuat kombinasi garis lurus, lengkung, zig-zag dan kombinasi
- TUGAS II : Penugasan membuat kombinasi bidang geometris, organis, dan kombinasi
- TUGAS III : Penugasan membuat kombinasi bentuk beraturan dan tidak beraturan
- TUGAS IV : Penugasan membuat kombinasi tekstur nyata dan semu
- TUGAS V : Penugasan membuat kombinasi warna primer, sekunder dan tersier.

5. HASIL PEKERJAAN/KETRAMPILAN :

NO.	NAMA SISWA	ASPEKYANG DINILAI			SKOR
		PERSIAPAN	PROSES	FINISHING/H ASIL AKHIR	
1	AGUSTINUS KISTIAWAN				
2	AHMAD SIRAJIL MUNYRY				
3	ANDIKA NUR SETIAWAN				
4	ANDIKA PUTRA HANDOYO				
5	ANDRE PRABOWO				
6	ANDRIYAN BAYU K.				
7	ARDI RASYID SETIYOKO				
8	ARI WIBOWO				
9	ARIF KURNIAWAN				
10	BASYUKI				

11	CAHYANA ADI LAKSANA				
12	DIONYSIUS DESTYA T. S.				
13	EDO YOGI TRI ATMOJO				
14	GUSTHA KRISWANDA				
15	HANA SHERLYANA A.P.				
16	HENDRAWAN AGUNG W.				
17	IFFAN RAHMAT RYANTO				
18	IMAM BAGUS PRASETYA				
19	MAHFUDZ NURURRIDLO				
20	MELISA FEBRIASTUTI				
21	MIFTAHL MUIN				
22	MUHAMMAD FAJAR				
23	MUHAMMAD RUDI R.				
24	MUHAMMAD SIDIK P.				
25	PRIHATININGSIH				
26	RISMA NADILLA				
27	SANTIKA RIA DEWANTI				
28	SEPTIAN HADI PRATAMA				
29	SINTA SARI KUSUMA				
30	SEPTIAN TRI HARYANTO				
31	WIDIA MARTA				
32	YOGA BAGAS SAPUTRO				
33	YUSCA FATHONI				

6. CATATAN :

.....

AGENDA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TINGKAT/KELAS : 1 (satu) / X (sepuluh)/Kria kayu B
 PROGRAM KEAHLIAN : KRIYA KAYU
 SEM/TH.PEL : Gasal/ 2013-2014

No .	Hari/tgl	Jam ke	Topik/sub Topik Kompetensi/sub Kompetensi	Dilaksanakan		Ket
				Ya	Tidak	
1	Kamis/ 7 Agst	6-7	Menggambar nirmana (Pengenalan elemen seni rupa garis,bidang, bentuk, warna dan tekstur)			
			Mempelajari elemen estetis seni rupa berupa garis			
			Membuat kombinasi garis lurus, lengkung, zig-zag dan kombinasi dari			

			ketiga garis tersebut			
2	Kamis/ 14 Agst	6-7	Pengenalan elemen seni rupa bidang,Komposisi bidang			
			Membuat bidang geometris braturan, tak beraturan, dan organis			
3	Kamis/ 21 Agst	6-7	Pengenalan elemen seni rupa bentuk komposisi bentuk			
			Membuat komposisi bentuk beraturan dan tidak beraturan			
4	Kamis/ 28 Agst	6-7	Pengenalan elemen seni rupa tekstur			
5	Kamis/ 4 Sept	6-7	Membuat komposisi tekstur nyata dan tekstur semu			
6	Kamis/ 11 Sept	6-7	Pengenalan elemen seni rupa warna			
7	Kamis/ 18 Sept	6-7	Membuat komposisi warna primer, sekunder dan tersier			
8	Kamis/ 25 Sept	6-7				
9	Kamis/ 2 Okt	6-7				
10	Kamis/ 16 Okt	6-7				
11	Kamis/ 23 Okt	6-7				
12	Kamis/ 30 Nov	6-7				
13	Kamis /6 Nov	6-7				
14	Kamis/ 3 Nov	6-7				

LEMBAR PEMBERIAN TUGAS

MATA DIKLAT : Dasar-Dasar Desain (D3) SUB.KOMP. :
 Menggambar Nirmana
 TINGKAT/KELAS : 1 (Satu)/X Kriya Kayu SEM./TH.DIKLAT : Gasal /
 2013-2014

NO	WAKTU	NO.KODE SUB KOMP.	TUGAS
1	2 x 45 menit		Penugasan membuat kombinasi gabungan dari garis lurus, lengkung, zig-zag dan gabungan dari ketiganya.
2	2 x 45 menit		Penugasan membuat komposisi bidang geometris braturan, tak beraturan, organis dan gabungan dari ketiganya.
3	2 x 45 menit		Penugasan membuat komposisi bentuk beraturan dan tidak beraturan
4	2 x 45 menit		Penugasan membuat kombinasi tekstur nyata dan semu

5	2 x 45 menit		Penugasan membuat kombinasi warna primer, sekunder dan tersier
6			
7			
8			
9			

ANALISIS BUTIR SOAL

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain (D3) Sem./th pelajaran

Fig. 1

Tingkat : Jenis Ulangan

FORMAT TABEL 1

TABEL 1. KELOMPOK ATAS (UPPER) SEBESAR 27 %

FORMAT TABEL 2

TABEL 1. KELOMPOK BAWAH (LOWER) SEBESAR 27 %

<i>Jumlah</i>									
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

FORMAT TABEL 1

TABEL 1. KELOMPOK ATAS (UPPER) SEBESAR 27 %

NO SOAL	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN *)	DAYA BEDA	KETERANGAN **)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ANALISIS EVALUASI BELAJAR

PROGRAM DIKLAT

: Kria Kayu A

JENIS ULANGAN/BENTUK

: Praktek Menggambar

JUMLAH SOAL

:

JUMLAH PESERTA TEST

:

NO	NAMA SISWA	No. Soal/Skor yang diperoleh								Jml	Tercapai (%)	Tuntas	
												Ya	Tdk
1	ALVIN FARIS AL RASYID												
2	ANANDA CEFI KELANA												
3	ANGGORO JATI												
4	ANITA DWI MUMPUNI												
5	ANTON RAHMANTO												
6	ARI WIBOWO												
7	BAGUS DUWI SAPUTRO												
8	BAYU SHOLIHIN												
9	DANI MARDIAN												
10	EKO PRASETYO												
11	ELSA OKTAVIANI VINDHI A.												
12	ENI PURNAMASARI												
13	FAJAR FAUZAN												
14	FRIAN DWI SURANTO												
15	GALANG ARGO KURNIAWAN												
16	GEOFFANY MAY MAHATMA												
17	GUNTUR ADHI PERDANA												
18	HERI TRI WAHYUDI												
19	KOKO NUR RIDWANTORO												
20	MUHAMMAD RIHADIAN P.												
21	MUHAMMAD SYARIFUDIN												
22	MUTIARA MURFIAH												
23	NUR MUSTOFA												
24	OKTAVIA ERNIS MEGA S.												
25	RENO DWU SAPUTRA												
26	RIZKY FITRI KURNIAWAN												
27	RONAL SETIAWAN												
28	SAFI MUHAMMAD F.												

29	SUDARMADI							
30	TOTON JANUAR DWI N.							
31	TRI WIDIANTO							
32	WAHYU PAMUNGKAS							
33	WAHYU MEGA PUTRA							
<i>SKOR IDEAL</i>								
TERCAPAI								
PROSENTASE								
KETERANGAN								

Keterangan:

1. Seorang siswa telah tuntas belajar jika telah menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) = 65 %
 2. Seorang siswa tidak tuntas belajarnya jika tidak menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) < 65 %
 3. Kelas disebut tuntas belajarnya apabila ketercapaian belajarnya = 85 %
 4. Kelas belum tuntas belajarnya apabila ketercapaian belajarnya < 85 %
 5. a. Jumlah siswa : siswa c. Tidak tuntas : siswa
b. Yang tuntas : siswa d. Secara Klasikal : tuntas / tidak tuntas

Kesimpulan : a. Perlu perbaikan secara klasikal untuk soal nomor : ...

- b. Perlu perbaikan secara individual untuk siswa nomor : ...
 - c. Perlu program pengayaan untuk siswa nomor : ...

ANALISIS EVALUASI BELAJAR

PROGRAM DIKLAT : Kria Kayu B
JENIS ULANGAN/BENTUK : Praktek Menggambar
JUMLAH SOAL :
JUMLAH PESERTA TEST :

11	CAHYANA ADI LAKSANA										
12	DIONYSIUS DESTYA T. S.										
13	EDO YOGI TRI ATMOJO										
14	GUSTHA KRISWANDA										
15	HANA SHERLYANA A.P.										
16	HENDRAWAN AGUNG W.										
17	IFFAN RAHMAT RIYANTO										
18	IMAM BAGUS PRASETYA										
19	MAHFUDZ NURURRIDLO										
20	MELISA FEBRIASTUTI										
21	MIFTAUL MUIN										
22	MUHAMMAD FAJAR										
23	MUHAMMAD RUDI R.										
24	MUHAMMAD SIDIK P.										
25	PRIHATININGSIH										
26	RISMA NADILLA										
27	SANTIKA RIA DEWANTI										
28	SEPTIAN HADI PRATAMA										
29	SINTA SARI KUSUMA										
30	SEPTIAN TRI HARYANTO										
31	WIDIA MARTA										
32	YOGA BAGAS SAPUTRO										
33	YUSCA FATHONI										
SKOR IDEAL											
TERCAPAI											
PROSENTASE											
KETERANGAN											

Keterangan:

6. Seorang siswa telah tuntas belajar jika telah menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) = 65 %
7. Seorang siswa tidak tuntas belajarnya jika tidak menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) < 65 %
8. Kelas disebut tuntas belajarnya apabila ketercapaian belajarnya = 85 %
9. Kelas belum tuntas belajarnya apabila ketercapaian belajarnya < 85 %

10. a. Jumlah siswa : siswa c. Tidak tuntas : siswa
b. Yang tuntas : siswa d. Secara Klasikal : tuntas / tidak tuntas

Kesimpulan : a. Perlu perbaikan secara klasikal untuk soal nomor : ...
d. Perlu perbaikan secara individual untuk siswa nomor : ...
e. Perlu program pengayaan untuk siswa nomor : ...

PERHITUNGAN DAYA SERAP SISWA

PROGRAM DIKLAT : Dasar-Dasar Desain (D3)
TINGKAT : 1 (Satu)
SEMESTER : Gasal

Catatan :

1. Daya serap *) = (n. rata-rata) : (n.ideal) x 100%
 2. Daya serap Smt = (Jml.DS mata pljrn) : (Jml mata pelajaran)
 3. Daya serap kelas dalam 1 tahun = (DS smt.1 + DS. Smt.2) : 2
 4. Daya serap mata pelajaran = (Jml.DS kelas) : (Jml. Kelas)

5. Untuk lembar ini yang dihitung cukup sd 1)

PROGRAM PERBAIKAN/PENGAYAAN

Tahapan : 1. Analisis daya serap
2. Melakukan pembinaan/pengarahan sesuai dengan jenis kesukaran
3. Pemberian tugas/materi perbaikan/pengayaan
4. Pemberian nilai perbaikan/pengayaan

- ### 1. Perhitungan Daya Serap

Program diklat :

Tk./semester :

Pokok bahasan :

Tanggal evaluasi :

No.	Nilai (interval)	Jumlah siswa	Keterangan
1	6,50 - 10		Mendapat Pengayaan
2	6,00 – 6,50 6,00		Mendapat Perbaikan

2. Sebelum mendapat tugas, siswa mendapat arahan/bimbingan berupa jenis kesukaran

3. Setelah mendapat bimbingan, siswa mendapat tugas :

- ❖ Remedial/PR soal nomor : ...

- ❖ Membuat iktiar materi tentang :

- ❖ Membuat ikhtiar materi tentang
- ❖ Mengerjakan soal berikutnya

4. Data siswa yang mendapat nilai perbaikan/pengayaan

ANALISIS WAKTU PEMBELAJARAN

PROGRAM DIKLAT : Dasar-Dasar Desain (D3)
TINGKAT : I (satu)
KOMPETENSI KEAHLIAN: Kria kayu
SEM. / TH PELAJARAN : 1 / 2013-2014

No.	Nama Bulan	Banyaknya Minggu dalam satu semester	Banyak minggu tidak efektif	Banyak minggu efektif
1.	Juli 2013	5	4	1
2.	Agustus 2013	4	1	3
3.	September 2013	5	1	4
4.	Oktober 2013	5	1	4
5.	November 2013	5	1	4
6.	Desember 2013	5	4	1
	Jumlah	27	12	17

Rincian:

Jumlah jam pelajaran yang efektif:

17 minggu x 2 jam pelajaran : 34 jam

Digunakan untuk

1. Pembelajaran teori : 4 jam (2 mgg)
2. Pembelajaran praktek : 26 jam (12 mgg)
3. Evaluasi sub sumatif : 2 jam (1 mgg)
4. Waktu cadangan : 2 jam (1 mgg)

Jumlah : 34 jam (16 mgg)

Guru Pembimbing

Drs. Unang Herna Sunanta
NIP. 19650710144303.1.018

Kalasan,
Mahasiswa PPL

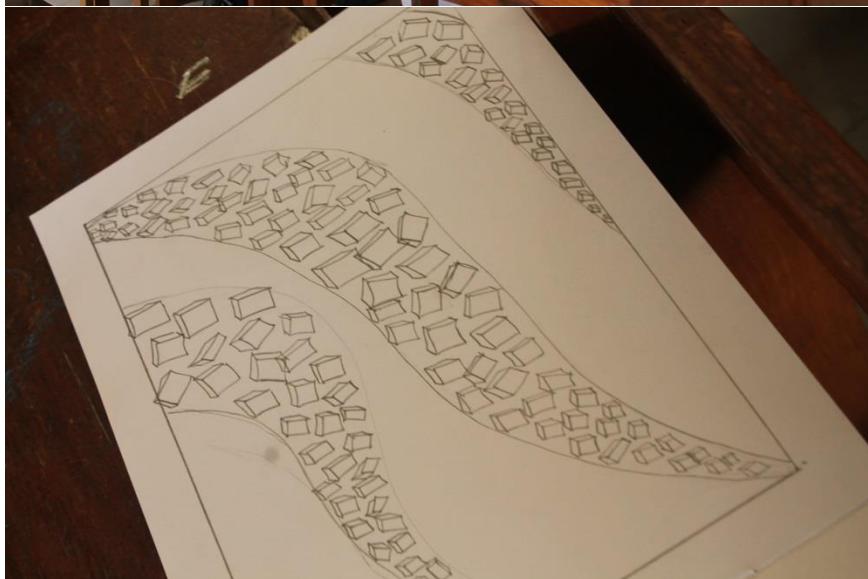
Deny Wicaksono
NIM. 11206241042

SUSUNAN PERSONALIA
TIM PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2014
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK NEGERI 1 KALASAN

Penasihat	:	Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kalasan Drs Mohammad Efendi, M.M.	19620704 1990 03 1 006
	:	Dosen Pembimbing Lapangan PPL UNY Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd.	19581211 198703 1 001
	:	Koordinator PPL SMK Negeri 1 Kalasan Yusuf Supriyanto, S.Pd.	19710320 1995 12 1 003
Ketua	:	Lutfi Yajid	(Pend. Seni Kerajinan)
	:	Duha Agusta	(Bimbingan Konseling)
Sekretaris	:	Eka Ningrum Rakhmawati	(Pend. Seni Rupa)
	:	Aida Nur Indarsari	(Pend. Seni Kerajinan)
Bendahara	:	Enita Rahayu	(Pend. Teknik Boga)
	:	Selvia Pancarina	(Pend. Teknik Boga)
Humas	:	Rizqi Agung Purnama	(Pend. Seni Kerajinan)
	:	Mayang Astia Paramita	(Pend. Seni Rupa)
	:	Rizky Nur Rohma	(Pend. Seni Kerajinan)
Acara	:	Hanifah Eka Wulandari	(Pend. Seni Rupa)
	:	Isti Khoiriyah	(Pend. Seni Kerajinan)
	:	Fahrizal Rojib Sahara	(Pend. Seni Rupa)
	:	Dhias Sartika	(Pend. Teknik Boga)
Dokumentasi	:	Rizqi Allam	(Pend. Seni Rupa)
	:	Lili Anggraini	(Pend. Teknik Boga)
	:	Anggun Desy Novitasari	(Bimbingan Konseling)
Perkap Umum	:	Made Aditya Abhi Ganika	(Pend. Seni Rupa)
	:	Deny Wicaksono	(Pend. Seni Rupa)
	:	Chandra Nurdiansyah	(Pend. Seni Kerajinan)
	:	Dwi Astuti	(Pend. Seni Kerajinan)
	:	Dwi Astuti	(Pend. Teknik Boga)
	:	Siti Muflihatun Nikmah	(Pend. Teknik Boga)

DOKUMENTASI PPL

















Hand out

7. ILUSTASI

1. Pengertian Gambar Ilustrasi

-Ilustrasi : Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing , lukisan , fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

-Tujuan ilustrasi : Menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

-Fungsi :

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas & individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
7. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

Pengertian gambar ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa 2 dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian.

Tahap penggerjaan gambar ilustrasi

-mencari gagasan

-membuat sketsa

-pewarnaan

Corak gambar ilustrasi :

Realis, Karikatural dan dekoratif.

Realis adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar.

Karikatural dibagi 2 yaitu: Karikatur dan Kartun.

Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu *caricature* yang berarti melebih-lebihkan atau menubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur hampir sama dengan gambar kartun tetapi menampilkan objek seseorang dengan karakter yang

aneh dan lucu.

Pada umumnya penggambaran ditonjolkan pada bagian kepala dengan tidak meninggalkan karakter tokoh yang digambar. Biasanya gambar karikatur mengandung sindiran dan kritikan.

Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor, gambar

kartun dapat berupa gambar tokoh binatang atau manusia.

Gambar Dekoratif

Dekoratif : menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.

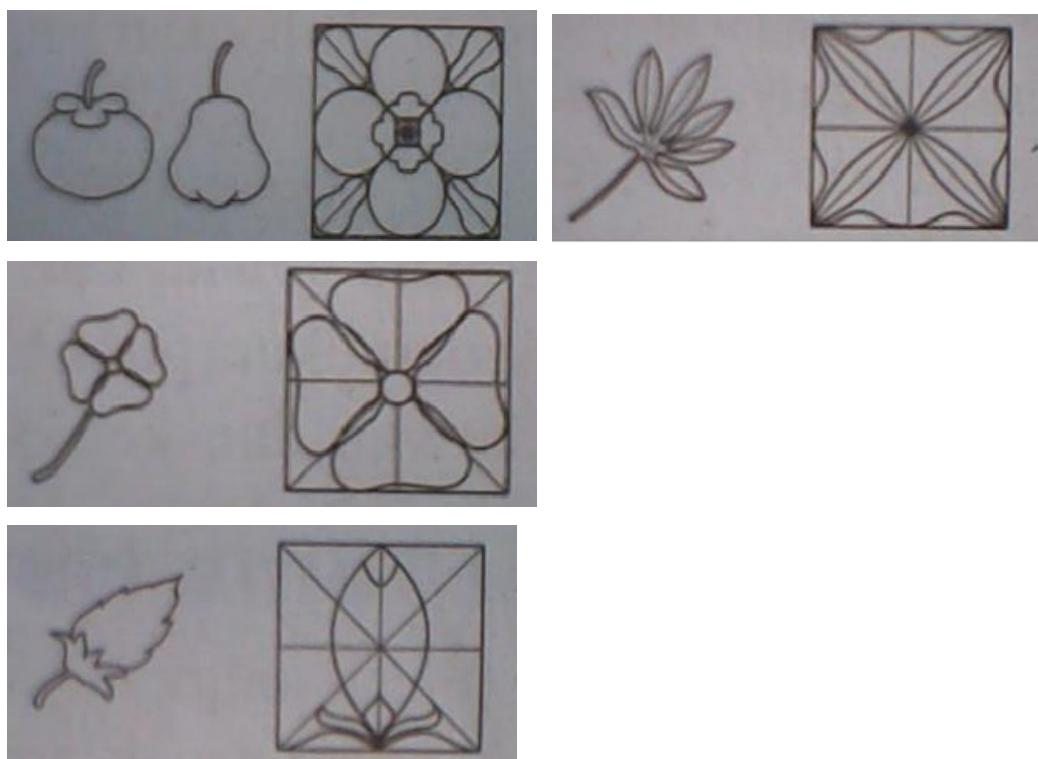
Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

-Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

Misalnya **bunga, hewan, tumbuhan** yang digayakan.

Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu.

Berikut ini beberapa contoh motif bercorak tumbuhan :



8. DESAIN

7. Pengertian Desain (Design)

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

8. Desain menurut para ahli

- COIRUL AMIN

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak

- KEN HURTS

Desain adalah proses interaktif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

- DEDI NURHADIAT

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan

- WIDAGDO

Desain berkaitan dengan nilai-nilai kontekstual yang menyuarakan kebudayaan

- DUDY WIYANCOKO

Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding

- ANDYA PRIMANDA

Desain adalah upaya untuk menemukan titik tengah dari segala macam masukan yang seringkali berseberangan

- SOEKARNO & LANAWATI BASUKI

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

- JANNER SIMARMATA

Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan

9. Sejarah Desain

Istilah desain telah ada sejak tahun 1548, dalam bahasa Latin *designare* dalam bahasa Perancis *de-signare* artinya *to mark, mark out more at sign*. Secara praktis desain dimaknai sebagai menggambar sketsa sebelum merealisir gagasan ke dalam kenyataan (Webster's Collegiate Dictionary).

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (*Itali*) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata desain kemudian diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of design* tahun 1836. Atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke- 19, kata desain diberi bobot sebagai *art and craft: yaitu paduan antara seni dan keterampilan*.

Desain kemudian mengalami perubahan makna yang sangat signifikan, apabila dulu desain adalah gambar atau rancangan sebagai pemandu membuat benda yang diangan-angankan (*imagined objects*),

sekarang yang disebut desain bukan hanya obyek, tetapi mengambil ungkapan Heskett ‘*design is to design a design to produce a design*’ (Heskett, 2004 dalam Buchori, 2006). Ada empat kata desain dalam ungkapan tersebut, dan bila diurai maka kata “desain” yang disebut paling awal merujuk desain sebagai disiplin “ilmu”, Kata desain kedua merujuk pada kegiatan (*action*) yang berimplikasi pada proses mendesain dan kata desain ketiga adalah produknya (benda atau objek) yang berimplikasi pada keputusan dan interpretasi nilai (*values*) oleh si pendesain; dan kata desain yang terahir merujuk pada munculnya suatu wacana akibat kehadiran obyek “baru” tersebut.

Desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Pada awal abad ke-20, ‘desain’ mengandung pengertian sebagai kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula (Walter Gropius, 1919). Dekade ini merupakan satu tahap transformasi dari pengertian-pengertian desain sebelumnya yang lebih menekankan pada unsur dekoratif dan kekriyaan dari fungsi.

10. Aliran – aliran DALAM DESAIN

6. Art & Craft Movement

Art and Craft Movement adalah gerakan seni dan kerajinan tangan yang berawal pasca revolusi industri. Gerakan ini menekankan komitmen kerja tangan dan estetika dan menolak segala bentuk keindahan yang dihasilkan oleh industri. Mesin dianggap menghantui pekerja karena mesin punya standar sendiri. Gerakan ini lebih terkesan ke arah klasik seperti barok, rokok, oriental, maupun renaissance. Pengrajin yang menganut paham ini harus serius, teliti, dan berjiwa seni.

7. ArtNouveau

Aliran ini muncul di eropa pada tahun 1819 dan berakhir hingga perang dunia i pada tahun 1914. Aliran ini tampil sebagai reaksi terhadap industri yang menghilangkan sifat kemanusiaan pada seni. Desain art nouveau umumnya terinspirasi dari bentuk-bentuk alam seperti bunga, burung, serangga, ombak laut, postur tubuh wanita, dan esbagainya. Desain art nouveau biasanya ditandai dengan adanya ornamen meliuk-liuk mengikuti irama alam dan lingkungan.

8. Art deco

Kata art deco terbesit dari sebuah pameran bernama exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes (*international exposition of modern industrial and decorative art*) di paris pada tahun 1925. Reputasi art deco meningkat pada tahun 1920-an dan berakhir sementara waktu pada masa perang dunia ii. Gerakan ini bangkit kembali setelah perang dunia ii dan bergabung dengan gerakan-gerakan lain menjadi suatu gaya internasional.

Art deco adalah seni dekoratif. Elemen-elemen dekorasi sangat ditekankan dalam paham ini dan biasnya terinspirasi dari berbagai macam pola seperti zig-zag, kurva, atau streamline. Selain itu, bentuk seperti sirip hiu, kapal, atau matahari sangat umum ditemukan dalam bangunan art deco. Paham ini juga terinspirasi dari bangunan kuno seperti kuil mesir, piramida aztec-maya, ziggurat babilonia, bahkan candi-candi jawa.

9. Bauhaus

Aliran ini berkembang seiring didirikannya institut bauhaus di jerman pada tahun 1919. Aliran bauhaus adalah hasil perpaduan antara seni kerajinan tangan dengan produk industri. Dengan adanya perdamaian

antara seni dan industri inilah bauhaus menjadi cikal-bakal seni modern dan kontemporer, yang kemudian berkembang menjadi gaya internasional.

10.

Institut bauhaus sendiri hanya bertahan sebentar. Pada tahun 1933 institut ini ditutup karena ada masalah politik dengan nazi jerman yang berkuasa pada masa itu. Dengan ditutupnya bauhaus, para pengajar atau dosen yang mengajar di sana melakukan exodus ke amerika dan mengembangkan paham mereka di amerika. Walaupun bauhaus sudah tiada, tetapi ideologi mereka adalah cikal bakal paham modernisme yang menjadi tolak ukur masyarakat dunia hingga saat ini.

11. DeStijl

Paham ini berkembang di Belanda dari sebuah artikel majalah terbitan Theo van Doesburg pada tahun 1917. De stijl menekankan garis dan bidang segi empat, baik komposisi simetris maupun asimetris. Kombinasi warna yang digunakan pada umumnya berupa warna-warna dasar seperti merah, kuning, biru.

11. Elemen-elemen Seni Rupa

- k. Titik
- l. Garis
- m. Bentuk
- n. Tekstur
- o. Warna

12. Prinsip Penyusunan Elemen Seni

l. Irama (rhytme)

Suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur tertentu.

m. Balance (keseimbangan)

Adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

n. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang

o. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa

unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

p. Dominasi (domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian.

a. GARIS

- Suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak.
- Batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari obyek – obyek.
- Kumpulan titik – titik yang lurus

MENURUT PARA AHLI

Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang

Macam-macam Garis Sebagai Simbol

g. Garis lengkung

Garis ini sering disebut dengan line of beauty. Karena garis ini sering kita lihat, seperti ombak.

h. Garis lengkung

Bentuk garis lengkung ini memberikan kesan yang ringan. Bentuk garis ini banyak digunakan pada bangunan-bangunan besar seperti bentuk kubah dan sebagainya.

i. Garis zig-zag

Adalah salah satu dari garis-garis yang karena kecepatan gerak naik turunnya akan memberi sugesti semangat dan gairah.

j. Garis horizontal

Bentuk garis yang horizontal atau mendatar memberikan kesan yang tenang dan damai.

k. Garis vertical

Sedangkan pada garis vertical kesan yang ditimbulkan adalah ketabialn, kemegahan dan kekuatan.

l. Garis diagonal

Garis diagonal memberikan kesan gerak.

6. Pengertian Bidang

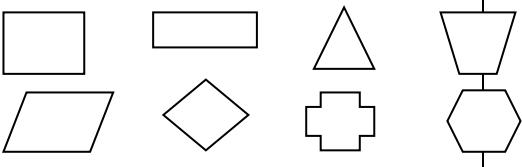
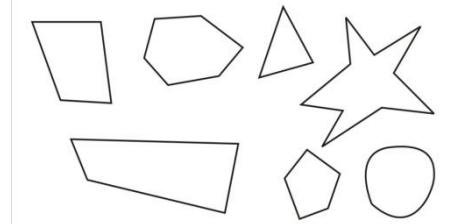
Bidang merupakan suatu area yang dibuat oleh garis, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas serta mempunyai kedudukan, arah, dan dibatasi oleh garis. Bentuk bidang sangat bervariasi, dapat geometris, organis, bersudut, tak beraturan, dan bulat. Bidang-bidang yang datar tersebut apabila disusun seolah-olah membentuk kesan tiga dimensi.

7. Macam-macam bidang

b. Bidang Geometris

Bidang geometris adalah suatu bidang yang dibangun dari bentuk-bentuk unsur ilmu ukur. Menurut Andren Marden dalam bukunya Design And Realezation bahwa bidang geometris terdiri dari dua macam, yaitu geometris beraturan (regular) dan geometris tak beraturan (irregular). Bidang geometris biasanya simetris (symmetrical), sementara geometris tidak beraturan tidak.

Contoh gambar:

Contoh bidang geometris beraturan	Contoh bidang geometris tidak beraturan
	

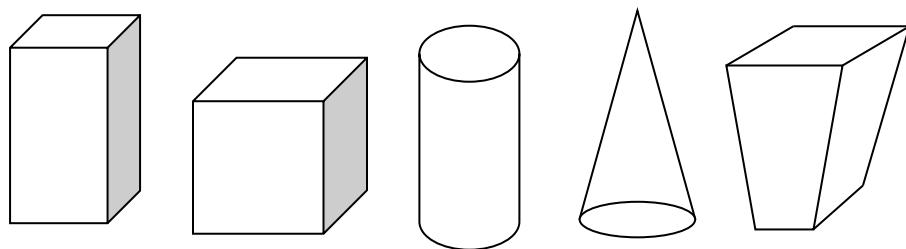
8. Pengertian Bentuk

Bentuk atau gempal atau form umumnya merupakan susunan beberapa bidang. Bentuk memiliki ketebalan, bervolume (tiga dimensi). Bentuk dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bentuk beraturan dan bentuk tak beraturan. Bentuk beraturan dinamakan bentuk geometric, sedangkan bentuk tak beraturan disebut bentuk *biomorphic*.

9. Macam-macam Bentuk

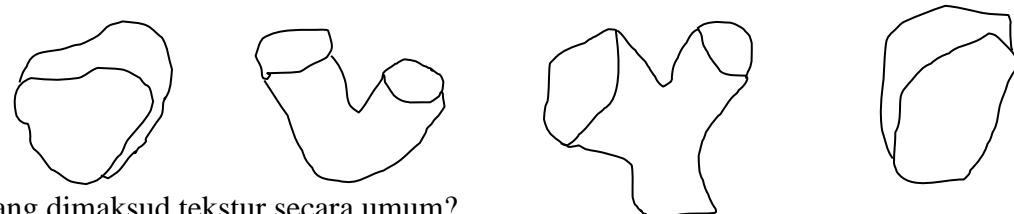
c. Bentuk Beraturan.

Bentuk beraturan adalah bentuk yang mempunyai ukuran yang teratur. Bentuk beraturan disebut juga dengan bentuk geometris. Contohnya adalah kubus, kerucut, balok, bola, trapesium, limas dan sebaginya.



d. Bentuk Tak Beraturan

Bentuk tak beraturan adalah bentuk yang mempunyai ukuran yang tak beraturan. Bentuk ini dikenal juga dengan bentuk *biomorphic*.



1. apa yang dimaksud tekstur secara umum?

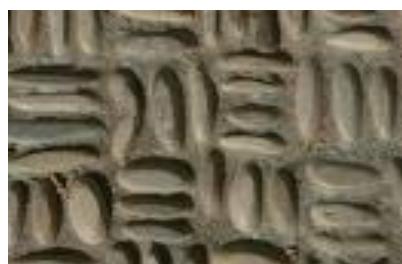
2. sebutkan macam-macam tekstur?

Jawaban :

3. Tekstur mempunyai arti nilai raba suatu permukaan benda baik nyata maupun semu.
4. a. Pengertian tekstur nyata.

Nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik betul-betul terasa beda sifatnya.

Contoh :



b.Pengertian tekstur semu

Nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik tidak terasa perbedaan dan hanya mengelabuhi indra penglihatan manusia

Contoh :



TERIMA KASIH