

**LAPORAN KEGIATAN  
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN  
SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR)  
YOGYAKARTA**

JL PG. Madukismo, Bugisan, Yogyakarta 55182



Di susun oleh :

**Bayu Dwi Prasetya**

**NIM : 13206244017**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan Praktik Lapangan (PPL) UNY di SMK Negeri  
3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta

Nama : Bayu Dwi Prasetya

NIM : 13206244017

Jurusan/ Prodi : Seni Rupa / P.Seni Rupa

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK  
Negeri Kasihan Yogyakarta pada tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September  
2016. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 12 September 2016

Dosen Pembimbing PPL



Drs. Suwarna, M.Pd

NIP. 1976013122001122002

Guru Pembimbing PPL



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK N 3 Kasihan



Drs. Rakmat Supriyono, M.Pd

NIP. 195804061986031013

Koordinator PPL



Sihono, S.Pd

NIP. 196807141995121003

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji syukur pada Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan dan hidayah-Nya sehingga pelaksanaan kegiatan PPL UNY 2016 di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta dapat berjalan lancar sehingga penyusunan laporan PPL 2016 dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan laporan ini merupakan pertanggung jawaban atas seluruh program PPL yang saya laksanakan di SMK Negeri 3 kasihan (SMSR) Yogyakarta pada tanggal 15Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016.

Terlaksananya kegiatan PPL ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Drs. Suwarna, M.Pd selaku Dosen yang ditugaskan untuk Penyerahan dan Penarikan Mahasiswa PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
2. Drs. Suwarna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
3. Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
4. Sihono,S.Pd selaku Koordinator PPL SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
5. Suparno, S.Pd selaku Guru Pembimbing PPL SMK Negeri Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta.
6. Bapak/Ibu Guru, karyawan, dan siswa SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR) Yogyakarta atas kerjasama yang terjalin dengan baik.
7. Semua teman-teman PPL SMK Negeri 3 Kasihan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas pengertian dan kebersamaannya selama ini.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu segala kritik, saran dan himbauan yang konstruktif sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan PPL di SMK Negeri 3 Kasihan dan semua pembaca.

Yogyakarta, 07 September 2016

Penyusun



Bayu Dwi Prasetya

NIM.13206244017

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR LAMPIRAN .....	vi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Analisis Situasi .....	1
B. Rancangan Kegiatan .....	4
BAB II .....	7
PELAKSANAAN PROGRAM DAN BIMBINGAN .....	7
A. Persiapan PPL .....	7
B. Pelaksanaan PPL .....	9
C. Praktik Mengajar .....	11
D. Teknik Evaluasi dan Hasil .....	25
E. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi .....	25
BAB III .....	29
PENUTUP .....	29
A. Kesimpulan .....	29
B. Saran .....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	32
LAMPIRAN .....	33

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR)YOGYAKARTA**

**ABSTRAK**

Program PPL adalah kegiatan yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan mandiri yang diarahkan kepada terbentuknya kemampuan keguruan yang terjadwal secara sistematis dibawah bimbingan dosen pembimbing dan guru pamong yang memenuhi syarat.Tujuan yang ingin dicapai programPPL adalah mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru / pendidik atau tenaga kependidikan. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa programkependidikan. Salah satu tujuannya untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah atau lembaga,dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan dankependidikan. Tempat yang menjadi lokasi program PPL ini adalah SMK N 3 Kasihan ( SMSR ) yang beralamat di Jl. PG. Madukismo, Bugisan, Kasihan, Bantul.Pelaksanaan program PPL dilakukan oleh mahasiswa bekerjasama dengan warga sekolah, dalam hal ini guru, karyawan dan siswa. Adapun mekanisme pelaksanaan PPL tersebut meliputi penyeleksian persyaratan peserta, pendaftaran dan pengelompokan peserta, observasi pra PPL, pembekalan PPL, penyerahan mahasiswa PPL ke sekolah, penerjunan mahasiswa PPL ke sekolah, pelaksanaan PPL, dan penyusunan laporan PPL.Kegiatan PPL dimulai dari tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 di SMK N 3 Kasihan ( SMSR ). Secara khusus dalam pelaksanaan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman baru dan menantang yang tidak dirasakan oleh semua mahasiswa, dimana setiap siswa mempunyai karakter unik dan kebiasaan yang berbeda dengan kondisi di sekolah umum lainnya karena proses belajar mengajar lebih kepada kebebasan. Dimana setiap siswa membutuhkan pembimbingan khusus.secara khusus dalam pelaksanaan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman baru dan menantang yang tidak dirasakan oleh semua mahasiswa, dimana setiap siswa mempunyai karakter unik dan kebiasaan yang berbeda dengan kondisi di sekolah umum lainnya karena proses belajar mengajar lebih kepada kebebasan. Dimana setiap siswa membutuhkan pembimbingan khusus.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Observasi Sekolah
- Lampiran 2 : Lembar Observasi Kelas
- Lampiran 3 : Matriks Program Kerja PPL
- Lampiran 4 : Laporan Mingguan
- Lampiran 5 : Laporan Dana
- Lampiran 6 : Jadwal KBM SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
- Lampiran 7 : Silabus
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 9 : Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 10 : Catatan Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 11 : Kalender Pendidikan SMK Tahun 2015/2016
- Lampiran 12 : Site Plan SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
- Lampiran 13 : Daftar Guru Pembimbing
- Lampiran 14 : Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Situasi**

Kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain, pembelajaran, media pembelajaran, sarana penunjang, dan fasilitas layanan sekolah lainnya, serta kedisiplinan dari sumber daya manusia yang ada.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY tahun 2016 dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta yang berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul, Yogyakarta yang menempati kompleks kampus Mardawa Mandhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (keahlian seni tari dan karawitan), SMK Negeri 2 Kasihan (keahlian seni musik), dan SMK Negeri 3 Kasihan (keahlian seni rupa dan kriya)

Analisis situasi meliputi kondisi sekolah, potensi sekolah/lembaga, dan permasalahan yang terkait dengan Proses Belajar Mengajar (PBM). Lokasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sangat strategis, terletak di pinggir jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum. Suasana belajar sangat kondusif, tenang dan sejuk sebab keadaan lingkungan sekolah yang asri serta masih ada jarak antara lokasi PBM dengan jalan raya.

Untuk mengembangkan potensi siswa SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) diadakan berbagai ekstrakurikuler yang digunakan sebagai wadah penyulur bakat, minat, dan kegemaran siswa. Kegiatan ekstrakurikuler ini meliputi pramuka, keagamaan, olahraga, komputer, souvenir, musik dan Bahasa Inggris. Prestasi dari kegiatan ini telah membanggakan baik bagi pihak sekolah maupun orang tua siswa sendiri.

## **1. Kondisi Fisik Sekolah**

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang membidangi kelompok seni rupa dan kriya. Berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul Yogyakarta. Luas area seluruhnya kurang lebih 22.786 m<sup>2</sup>, menempati kompleks Kampus Mardawa Mandhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (SMKI) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni tari dan karawitan, SMK Negeri 2 Kasihan (SMM) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni musik, SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR). Yogyakarta yang membidangi keahlian Seni Rupa dan Kriya. Letaknya sangat strategis, keadaan lingkungan sekolah jauh dari kebisingan aktivitas lalu lintas jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum sehingga suasana yang tercipta sangat nyaman, tenang dan kondusif untuk belajar.

Gedung SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta terdiri atas dua unit, yaitu :

Unit 1 terdiri atas :

- 1) Gedung A, untuk studio patung
- 2) Gedung B, untuk ruang teori
- 3) Gedung C, untuk studio grafis, teori, dan logistic
- 4) Gedung D, untuk ruang kepala sekolah, guru dan tata usaha
- 5) Gedung E, untuk ruang perpustakaan dan ruang pertemuan(meeting)
- 6) Gedung F, untuk ruang balai serbaguna

Unit 2 terdiri atas :

- 1) Gedung G, untuk studio lukis
- 2) Gedung H, untuk studio ukir dan batik
- 3) Gedung XI, untuk studio DKV dan teori

- 4) Gedung X, untuk studio dekorasi dan teori
- 5) Gedung Y, untuk studio keramik dan studio
- 6) Gedung Z, untuk mushola, kesekretariatan, sanggar pramuka, ruang OSIS dan UKS.

Fasilitas-fasilitas sebagai penunjang belajar-mengajar di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta cukup memadai, yaitu meliputi ruang teori yang cukup luas, studio kayu, studio dekorasi, studio fotografi, studio lukis, studio patung, laboratorium computer, perpustakaan, media pembelajaran, bahan dan alat (logistik), sarana olah raga, sumber pengajaran.

## **2. Kondisi Non Fisik Sekolah**

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta unggul dalam menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan siap pakai serta mampu menciptakan lapangan kerja sendiri dengan didukung oleh Visi dan Misi sekolah yang jelas. Untuk data tingkat kelulusan 60% dari jumlah lulusannya terjun ke dunia industri, selebihnya melanjutkan ke Perguruan Tinggi dan yang lainnya tidak terdata.

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta termasuk sekolah menengah kejuruan yang dalam perkembangannya dibagi menjadi beberapa spesifikasi, yaitu keahlian seni dan kriya. Adapun kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum yang berbasis pada manajemen sekolah. Dengan harapan memberi peluang tumbuhnya potensi SMK dan institusinya untuk mandiri dan bertanggung jawab dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah tersebut dengan mengacu pada standar dan program umum yang ditetapkan secara nasional.

## **3. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta mempunyai susunan personalia yaitu :

- a. Kepala Sekolah
- b. Dewan Sekolah
- c. Litbang
- d. Waka Kurikulum
- e. Waka Kesiswaan
- f. Waka Sarpras
- g. Waka Humas DU/DI
- h. Koordinasi Tata Usaha Unit Bisnis
- i. Kaprodi Seni Rupa
- j. Kaprodi Kriya Kayu

Secara umum SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sudah dapat dikatakan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai, sehingga sangat membantu dalam proses kelancaran belajar mengajar.

## **B. Rencana Kegiatan**

Rancangan program pelaksanaan PPL tersusun dalam beberapa tahap, yaitu:

### **1. Pembekalan**

Pembekalan dilaksanakan satu kali, yaitu pada ruang Seminar gedung PLA Fakultas Bahasa dan Seni UNY Lantai 3.

Pada tahap ini praktikan diberi materi pembekalan sebagai bekal atau persiapan dalam melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta.

## **2. Penyerahan**

Penyerahan mahasiswa PPL di lokasi yang dituju yaitu SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta. penyerahan dilakukan oleh Dosen yang ditugaskan untuk Penyerahan (Drs. Suwarna, M.Pd) dan diterima oleh Kepala Sekolah SMK N 3 Kasihan (Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd), Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum (Sihono, S.Pd), dan Wakil Kepala Sekolah bagian Humas (Aris Widiasmara, S.Sn)

## **3. Penerjunan**

Penerjunan dilaksanakan di lokasi yang dituju yaitu SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta. acara penerjunan ini dihadiri oleh 9 anggota PPL UNY 2016 dan koordinator PPL ( Sihono,S.Pd)

## **4. Observasi**

Observasi merupakan suatu usaha untuk mengenali lingkungan sebelum benar-benar melakukan kegiatan yang sesungguhnya di lingkungan tersebut. Observasi sekolah dilaksanakan sebelum melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Tujuannya untuk mengenal dan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan dinamika aktifitas kehidupan di sekolah.

Dalam kegiatan observasi, mahasiswa lebih ditekankan pada usaha mengetahui konsep pembelajaran dalam kondisi riil di sekolah dan mencermati permasalahan-permasalahan dan hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut akan diperoleh suatu gambaran umum tentang situasi sekolah yang ada di sekolah, hal ini sangat bermanfaat bagi pelaksanaan praktikan PPL.

### **a. Observasi Kelas**

Observasi kelas bertujuan untuk memahami kondisi pengajaran di kelas beserta fasilitas yang mendukung. Pelaksanaan observasi ini meliputi pengamatan aktivitas guru pada waktu mengajar dan aktivitas siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung serta mengenai materi beserta media pembelajaran yang digunakan.

### **b. Observasi Prasekolah**

Observasi prasekolah bertujuan untuk memahami pengelolaan sekolah secara menyeluruh termasuk lembaga-lembaga yang ada di dalamnya.

### **5. Praktik Mengajar**

Pada tahap ini praktikan melakukan praktik mengajar sesuai dengan jadwal mengajar guru pembimbing. Praktikan diberikan keleluasaan untuk berpraktik tetapi dengan perjanjian pengawasan yang telah disepakati. Pengawasan berbentuk langsung dan tidak langsung. Berbentuk langsung yaitu guru mengawasi ketika praktikan mengajar, sedangkan pengawasan tidak langsung yaitu guru memberikan pengawasan melalui konsultasi RPP, media pembelajaran, dan situasi kelas yang praktikan lakukan.

### **6. Evaluasi**

Pada tahap evaluasi terdapat dua cara. Pertama praktikan dievaluasi seusai mengajar kemudian diberi masukan. Kedua praktikan diberi nilai pada akhir berpraktik sesuai dengan kemampuan, baik dalam mengajar, kepedulian terhadap siswa, pengawasan kelas, penguasaan kelas, maupun persiapan mengajar yang telah praktikan tunjukkan selama PPL.

### **7. Penyusunan Laporan**

Laporan PPL berisi kegiatan yang dilakukan selama praktik mengajar. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan Guru Pembimbing, Koordinasi PPL Sekolah (Sihono, S.Pd), Kepala Sekolah yang menjabat saat ini (Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd), dan Dosen Pembimbing Lapangan (Drs. Suwarna, M.Pd)

### **8. Penarikan**

Setelah selesai keseluruhan kegiatan PPL, maka diadakan penarikan secara resmi oleh Dosen yang ditugaskan untuk Penarikan (Drs. Suwarna, M.Pd) pada tanggal 15 September 2016

## **BAB II**

### **PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN**

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dimana mahasiswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar (PMB) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Kegiatan PPL itu sendiri merupakan praktik latihan mengajar yang sifatnya aplikatif dan terpadu dari seluruh pengalaman belajar sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan keguruan sehingga dapat mempersiapkan diri dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang calon pendidik.

Adapun visi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu sebagai wahana membentuk calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Misi PPL yaitu penyiapan dan menghasilkan calon guru atau tenaga kependidikan yang memiliki nilai, sikap. Sehingga dari PPL ini diharapkan mahasiswa dapat mengkaji dan mengembangkan praktik keguruan dan kependidikan yang telah dimiliki. PPL dilaksanakan di sekolah yang sesuai dengan spesifikasi bidang keilmuan atau kompetensi mahasiswa pengetahuan dan keterampilan profesional melalui pengintegrasian dan pengimplementasian ilmu yang telah dikuasainya ke dalam praktik keguruan atau praktik kependidikan, serta pemantapan kemitraan UNY yang bersangkutan.

#### **A. Persiapan PPL**

##### **1. Observasi**

Observasi yang pertama dilakukan sebelum pelaksanakan PPL yaitu tanggal 2 Maret 2016. Mahasiswa mengamati tugas dan aktivitas guru pada saat mengajar dikelas, mulai dari membuka materi pelajaran, penguasaan

kelas, metode pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam mengajar, sampai

dengan menutup pelajaran maupun mengevaluasi hasil karya siswa. Observasi

yang telah dilakukan kemudian di bawa ke perkuliahan dan diwajibkan mahasiswa mengikuti *Micro teaching*, dimana dalam mata kuliah *Microteaching* mahasiswa diberi gambaran KBM melalui simulasi kelas mikro. Setelah lulus mata kuliah ini mahasiswa dapat melanjutkan ke Praktik Pengalaman Lapangan yang riil di sekolah.

Observasi yang kedua yaitu observasi PPL, dilaksanakan ketika mahasiswa telah diterjunkan ke sekolah. Waktu observasi dilaksanakan sesuai kesepakatan yang dilakukan dengan guru pembimbing sebelumnya. Melalui observasi ini praktikan diharapkan mampu mempersiapkan lebih matang apa yang harus dilakukan sebelum berpraktik dalam situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas.

## 2. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan praktik mengajar di sekolah yang nyata, mahasiswa melakukan perkuliahan *Micro teaching*. Di dalam *Micro teaching* dipersiapkan segala hal pengetahuan mengenai KBM dan diperlakukan dalam kelas kecil. Mahasiswa diajarkan untuk membuat persiapan mengajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja (LK) bagi seni rupa dan kerajinan. Pembuatan RPP, maupun lembar kerja harus mengacu pada kurikulum sekolah setempat, yaitu Kurikulum KTSP berdasarkan observasi sekolah yang telah dilakukan sebelumnya.

Setelah lulus mata kuliah *Micro teaching* mahasiswa melakukan persiapan mengajar untuk PPL di sekolah. Persiapan mengajar meliputi koordinasi dengan guru pembimbing, penyesuaian jadwal, penyusunan RPP, penyusunan lembar kerja, juga mempersiapkan media pembelajaran. Secara sistematika, langkah-

langkah mengajar adalah sebagai berikut :

- a) Mahasiswa praktikan memperoleh jadwal mengajar yang telah disepakati oleh guru pembimbing.
- b) Mahasiswa praktikan berkonsultasi dengan guru pembimbing tentang materi pelajaran yang akan diajarkan pada kelas yang telah ditentukan sesuai jadwal
- c) Mahasiswa praktikan menyusun RPP dan lembar kerja sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan dan mengkonsultasikannya kepada guru pembimbing.
- d) Mahasiswa praktikan menyediakan alat peraga sesuai materi bidang studi yang tercantum dalam lembar kerja.

Setelah guru pembimbing menyetujui lembar kerja yang telah disusun, selanjutnya praktikan dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

## B. Pelaksanaan PPL

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan PPL, dimana mahasiswa terlibat langsung dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar, dalam melakukan praktik mengajar ini jadwal mengajar praktikan disesuaikan dengan jadwal mengajar guru pembimbing yang bersangkutan. Dan dalam hal ini praktikan diberi kesempatan mengajar secara mandiri tanpa didampingi guru pendamping. Guru pembimbing tetap memantau sejauh mana proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan melayani mahasiswa yang ingin konsultasi di luar kelas.

Kegiatan praktik mengajar ini meliputi persiapan mengajar, juga keterampilan-keterampilan yang perlu dikembangkan oleh calon guru. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain:

## **1. Pendahuluan**

### **a. Membuka pelajaran**

Membuka pelajaran dengan salam, mengabsen siswa ketika siswa tidak dalam keadaan kondusif, pemberian pemahaman materi yang akan diajarkan.

### **b. Apersepsi/Prasyarat Pengetahuan**

Memancing siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan tentang pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa dalam kehidupan dan mengarah ke topik materi. Siswa juga dipancing melalui penjelasan yang sudah dijelaskan oleh praktikan pada pertemuan sebelumnya.

### **c. Apresiasi dan Motivasi**

Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih memiliki keinginan untuk mengetahui banyak hal terkait pelajaran dan jurusan yang diambil. Penyampaian tujuan pembelajaran, strategi penilaian, strategi pelaksanakan pembelajaran.

## **2. Kegiatan Inti**

- a. Menyampaikan materi pelajaran dengan eksplorasi melalui pemberian kesempatan siswa untuk bertanya dan demonstrasi, yaitu pemberian contoh yang benar dan baik di hadapan siswa.
- b. Elaborasi dengan memberikan tugas kepada siswa.
- c. Konfirmasi dengan memberikan bimbingan secara klasikal maupun secara individual.

## **3. Penutup**

- a. Evaluasi, yaitu membahas karya siswa atau tugas siswa.
- b. Memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diberikan.
- c. Memberikan pengantar materi pelajaran untuk pertemuan yang

- akan datang.
- d. Memberikan refleksi dan tindak lanjut melalui pemberian remidi untuk siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pengerojan tugas yang diberikan.
  - e. Menutup pelajaran dengan salam

Setelah KBM berlangsung, guru mengevaluasi sebagai umpan balik terhadap mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan, bimbingan mengenai kekurangan-kekurangan dan praktikan selama KBM. Umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa praktikan ada dua tahap yaitu :

1. Sebelum praktik mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan KBM dan persiapan sikap, tingkah laku serta persiapan mental untuk mengajar.

2. Sesudah praktikan mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan evaluasi, arahan dan saran-saran terhadap mahasiswa praktikan setelah KBM selesai sehingga mahasiswa praktikan dapat lebih baik setelah mendapat evaluasi sehingga pertemuan berikut dalam mengajar akan lebih baik.

## C. Praktik Mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar di SMK N 3 Kasihan berlangsung mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Kelas yang dipakai untuk PPL adalah kelas X DKV 1, X DKV 2, X DKV 3, XI DKV 1, XI DKV 2, dengan materi yang sudah disesuaikan dengan guru pembimbing mata pelajaran dan silabus yang disesuaikan sekolah tersebut, yang meliputi materi tentang Dasar Desain dan DKV manual.

Terdapat tiga kali jadwal KBM guru pembimbing dalam satu minggu. Alokasi waktu praktik mengajar  $3 \times 45$  menit dan  $2 \times 45$  menit setiap pertemuan. Pelajaran yang diampu adalah pelajaran praktik sehingga waktu yang disediakan lebih lama dari pelajaran teori.

Dalam hal ini praktikan memperoleh jadwal pada :

1. Hari Senin, pada jam ke 7 – 10 (11.45-15.00 WIB)  
Praktik mengajar DKV untuk kelas XI DKV 1.
2. Hari Selasa, pada jam ke 1 – 2 (07.00 – 08.30 WIB) dan jam ke 6 – 7 (11.00-12.30 WIB)  
Praktik mengajar Dasar Desain untuk kelas X DKV 1 dan X DKV 2.
3. Hari Rabu, pada jam ke 5 – 8 (10.13 – 13.30 WIB)  
Praktik mengajar DKV untuk kelas XI DKV 2.
4. Hari Kamis, pada jam ke 1-2 (07.00 - 08.30 WIB)  
Praktik mengajar Dasar Desain untuk kelas X DKV 3.

Adapun kegiatan mengajar yang dilaksanakan mencakup penerapan pengetahuan dan pengalaman yang ada dilapangan. Proses belajar mengajar terdiri dari teori dan praktik, yang meliputi :

1. Membuka pelajaran
2. Penyampaian materi
3. Interaksi pembelajaran
4. Menutup pelajaran
5. Mengevaluasi hasil belajar.

Dalam praktik mengajar, praktikan didampingi guru pembimbing untuk melakukan penilaian, melakukan evaluasi, dan memberikan masukan dalam praktik mengajar selanjutnya. Adapun pelaksanaan praktik mengajar di kelas adalah sebagai berikut :

## **A. Pertemuan ke-1**

- 1.** Kelas : XI DKV 1  
Waktu : 11.45 – 15.00  
Hari/tanggal : Senin, 1 Agustus 2016  
Mata Pelajaran : DKV  
Materi : Membuat desain Logotype / Logogram
  - Pengertian Logo Komersial
  - Menbedakan antara Logotype / Logogram
  - Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif
  - Membuat perencanaan - lay out Logotype / Logogram
- Tugas : Membuat Sketsa Logo Komersial dengan beberapa alternatif  
Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A4 dan contoh gambar
- 2.** Kelas : X DKV 1  
Waktu : 07.00 – 08.30  
Hari/tanggal : Selasa, 2 Agustus 2016  
Mata Pelajaran : Dasar Desain  
Materi : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Titik dan Garis

Tugas : Menyusun Elemen-elemen Titik dan Garis  
Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

**3.** Kelas : X DKV 2  
Waktu : 11.00 – 12.30

Hari/tanggal	: Selasa, 2 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual - Titik dan Garis
Tugas	: Menyusun Elemen-elemen Titik dan Garis
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>4. Kelas</b>	<b>: XI DKV 2</b>
Waktu	: 10.13 – 13.30
Hari/tanggal	: Rabu, 3 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Logotype / Logogram - Pengertian Logo Non Komersial - Menbedakan antara Logotype / Logogram - Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif - Membuat perencanaan - lay out Logotype / Logogram
Tugas	: Membuat Sketsa Logo Non Komersial dengan beberapa alternatif
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A4 dan contoh gambar
<b>5. Kelas</b>	<b>: X DKV 3</b>
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Kamis, 4 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual - Titik dan Garis
Tugas	: Menyusun Elemen-elemen Titik dan Garis
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan

contoh gambar

## B. Pertemuan ke-2

<b>1. Kelas</b>	: XI DKV 1
Waktu	: 11.45 – 15.00
Hari/tanggal	: Senin, 8 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Logotype / Logogram <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Logo Komersial</li><li>- Menbedakan antara Logotype /</li></ul>
Logogram	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif</li><li>- Membuat perencanaan - lay out Logotype / Logogram</li></ul>
Tugas	: Menyeleksi sketsa logo dan pemindahan ke kertas A3
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>2. Kelas</b>	: X DKV 1
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Selasa, 9 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Bidang geometris dan organis</li><li>- Membedakan bidang geometris dan organis</li></ul>

Tugas	: Menyusun Elemen-elemen bidang geometris dan organis
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>3. Kelas</b>	<b>: X DKV 2</b>
Waktu	: 11.00 – 12.30
Hari/tanggal	: Selasa, 9 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual
	- Pemgertian Bidang geometris dan
organis	- Membedakan bidang geometris dan organis
Tugas	: Menyusun Elemen-elemen bidang geometris dan organis
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>4. Kelas</b>	<b>: XI DKV 2</b>
Waktu	: 10.13 – 13.30
Hari/tanggal	: Rabu, 10 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Mebuat desain Logotype / Logogram
	- Pengertian Logo Non Komersial
Logogram	- Menbedakan antara Logotype /
	- Membuat eksplorasi bentuk Logotype /
	Logogram dengan kreatif
	- Membuat perencanaan - lay out Logotype /
	Logogram
Tugas	: Melanjutkan sketsa logo Non komersial
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A4 dan

contoh gambar

<b>5. Kelas</b>	: X DKV 3
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Kamis, 11 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Bidang geometris dan organis</li><li>- Membedakan bidang geometris dan organis</li></ul>
Tugas	: Menyusun Elemen-elemen bidang geometris dan organis
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

### C. Pertemuan ke-3

<b>1. Kelas</b>	: XI DKV 1
Waktu	: 11.45 – 15.00
Hari/tanggal	: Senin, 15 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Logotype / Logogram <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Logo Komersial</li><li>- Menbedakan antara Logotype / Logogram</li><li>- Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif</li><li>- Membuat perencanaan - lay out Logotype / Logogram</li></ul>
Tugas	: Pewarnaan logo finishing serta evaluasi
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan

contoh gambar

- 2. Kelas** : X DKV 1  
**Waktu** : 07.00 – 08.30  
**Hari/tanggal** : Selasa, 16 Agustus 2016  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain  
**Materi** : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Pemgertian warna
  - Pengertian Warna skunder, premier dan tersier**Tugas** : Membuat Diagram Warna  
**Media** : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
- 3. Kelas** : X DKV 2  
**Waktu** : 11.00 – 12.30  
**Hari/tanggal** : Selasa, 16 Agustus 2016  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain  
**Materi** : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Pemgertian warna
  - Pengertian Warna skunder, premier dan tersier**Tugas** : Membuat Diagram Warna  
**Media** : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
- 4. Kelas** : X DKV 3  
**Waktu** : 07.00 – 08.30  
**Hari/tanggal** : Kamis, 18 Agustus 2016  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain  
**Materi** : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Pemgertian warna
  - Pengertian Warna skunder, premier dan

	tersier
-	Proses mencampur warna
Tugas	: Membuat Diagram Warna
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan
	contoh gambar

#### **D. Pertemuan ke-4**

<b>1. Kelas</b>	: XI DKV 1
Waktu	: 11.45 – 15.00
Hari/tanggal	: Senin, 22 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Logotype / Logogram <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Logo Komersial</li> <li>- Menbedakan antara Logotype /</li> </ul>
Logogram	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif</li> <li>- Membuat perencanaan - lay out Logotype / Logogram</li> </ul>
Tugas	: Melanjutkan pewarnaan logo
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan
	contoh gambar
<b>2. Kelas</b>	: X DKV 1
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Selasa, 23 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Pengertian Warna skunder, premier dan tersier</li> </ul>

Tugas	: Melanjutkan Tugas Membuat Diagram Warna serta <i>finishing</i>
Media contoh gambar	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan

**3. Kelas**

Waktu	: X DKV 2
Hari/tanggal	: 11.00 – 12.30
Mata Pelajaran	: Selasa, 23 Agustus 2016
Materi	: Dasar Desain
	: Elemen Desain Komunikasi Visual
	- Pemgertian warna
	- Pengertian Warna skunder, premier dan tersier
Tugas	: Melanjutkan Tugas Membuat Diagram Warna serta <i>finishing</i>
Media contoh gambar	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan

**4. Kelas**

Waktu	: XI DKV 2
Hari/tanggal	: 10.13 – 13.30
Mata Pelajaran	: Rabu, 24 Agustus 2016
Materi	: DKV
	: Mebuat desain Logotype / Logogram
	- Pengertian Logo Komersial
Logogram	- Menbedakan antara Logotype /
	- Membuat eksplorasi bentuk Logotype /
	Logogram dengan kreatif
	- Membuat perencanaan - lay out Logotype /
	Logogram
Tugas	: Menyeleksi sketsa logo, pemindahan ke kertas A3, dan Pewarnaan
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan

## contoh gambar

<b>5.</b> Kelas	: X DKV 3
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Kamis, 25 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"><li>- Pemgertian warna</li><li>- Pengertian Warna skunder, premier dan tersier</li></ul>
Tugas	: Melanjutkan Tugas Membuat Diagram Warna serta <i>finishing</i>
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

## E. Pertemuan ke-5

<b>1.</b> Kelas	: XI DKV 1
Waktu	: 11.45 – 15.00
Hari/tanggal	: Senin, 29 Agustus 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Mebuat desain Poster <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Poster Non Komersial</li><li>- Menbedakan antara Poster Non Komersial/ Komersial</li><li>- Membuat eksplorasi sketsa Poster Non Komersial</li><li>- Membuat perencanaan - lay out Poster Non Komersial</li></ul>
Tugas	: Membuat sketsa Poster Non Komersial

Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A4 dan contoh gambar

**2. Kelas** : X DKV 1  
Waktu : 07.00 – 08.30  
Hari/tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016  
Mata Pelajaran : Dasar Desain  
Materi : Elemen Desain Komunikasi Visual  
- Pengertian Ruang  
- Pengertian Ruang negatif dan positif  
Tugas : Menyusun dan eksplorasi Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain  
Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

**3. Kelas** : X DKV 2  
Waktu : 11.00 – 12.30  
Hari/tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016  
Mata Pelajaran : Dasar Desain  
Materi : Elemen Desain Komunikasi Visual  
- Pengertian Ruang  
- Pengertian Ruang negatif dan positif  
Tugas : Menyusun dan eksplorasi Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain  
Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

**4. Kelas** : XI DKV 2  
Waktu : 10.13 – 13.30  
Hari/tanggal : Rabu, 31 Agustus 2016  
Mata Pelajaran : DKV  
Materi : Mebuat desain Poster  
- Pengertian Poster Komersial

- Menbedakan antara Poster Non Komersial/ Komersial
- Membuat eksplorasi sketsa Poster Komersial
- Membuat perencanaan - lay out Poster Komersial

Tugas	: Membuat sketsa Poster Komersial
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A4 dan contoh gambar

<b>5.</b> Kelas	: X DKV 3
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Kamis, 1 September 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Ruang</li> <li>- Pengertian Ruang negatif dan positif</li> </ul>
Tugas	: Menyusun dan eksplorasi Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

## F. Pertemuan ke-6

<b>1.</b> Kelas	: XI DKV 1
Waktu	: 11.45 – 15.00
Hari/tanggal	: Senin, 5 September 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Poster <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Poster Non Komersial</li> <li>- Menbedakan antara Poster Non</li> </ul>

	Komersial/ Komersial
-	Membuat eksplorasi sketsa Poster Non Komersial
-	Membuat perencanaan - lay out Poster Non Komersial
Tugas	: Menyeleksi sketsa Poster Non Komersial dan Pemindahan ke kertas A3.
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>2. Kelas</b>	: X DKV 1
Waktu	: 07.00 – 08.30
Hari/tanggal	: Selasa, 6 September 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Ruang</li> <li>- Pengertian Ruang negatif dan positif</li> </ul>
Tugas	: Pewarnaan Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
<b>3. Kelas</b>	: X DKV 2
Waktu	: 11.00 – 12.30
Hari/tanggal	: Selasa, 6 September 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Ruang</li> <li>- Pengertian Ruang negatif dan positif</li> </ul>
Tugas	: Pewarnaan Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain

Media : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

<b>4. Kelas</b>	: XI DKV 2
Waktu	: 10.13 – 13.30
Hari/tanggal	: Rabu, 7 September 2016
Mata Pelajaran	: DKV
Materi	: Membuat desain Poster <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Poster Komersial</li><li>- Menbedakan antara Poster Non Komersial/ Komersial</li><li>- Membuat eksplorasi sketsa Poster Komersial</li><li>- Membuat perencanaan - lay out Poster Komersial</li></ul>
Tugas	: Melanjutkan sketsa Poster Komersial dan menyeleksi poster komersial untuk di pindah ke kertas A3.
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

<b>5. Kelas</b>	: X DKV 3
Waktu	: 11.00 – 12.30
Hari/tanggal	: Kamis, 8 September 2016
Mata Pelajaran	: Dasar Desain
Materi	: Elemen Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Ruang</li><li>- Pengertian Ruang negatif dan positif</li></ul>
Tugas	: Pewarnaan Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

## **F. Pertemuan ke-7**

- 1. Kelas** : X DKV 1  
**Waktu** : 07.00 – 08.30  
**Hari/tanggal** : Selasa, 13 September 2016  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain  
**Materi** : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Pengertian Ruang
  - Pengertian Ruang negatif dan positif**Tugas** : Pewarnaan Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain  
**Media** : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
- 3. Kelas** : X DKV 2  
**Waktu** : 11.00 – 12.30  
**Hari/tanggal** : Selasa, 13 September 2016  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain  
**Materi** : Elemen Desain Komunikasi Visual
  - Pengertian Ruang
  - Pengertian Ruang negatif dan positif**Tugas** : Pewarnaan Ruang negatif dan postif ke dalam elemen desain  
**Media** : Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar
- 4. Kelas** : XI DKV 2  
**Waktu** : 10.13 – 13.30  
**Hari/tanggal** : Rabu, 14 September 2016  
**Mata Pelajaran** : DKV  
**Materi** : Mебуат desain Poster

- Pengertian Poster Komersial
- Menbedakan antara Poster Non Komersial/ Komersial
- Membuat eksplorasi sketsa Poster Komersial
- Membuat perencanaan - lay out Poster Komersial

Tugas	: Melanjutkan sketsa Poster Komersial dan menyeleksi poster komersial untuk di pindah ke kertas A3.
Media	: Papan tulis, spidol, penghapus, kertas A3 dan contoh gambar

#### **D. Teknik Evaluasi dan Hasil**

Evaluasi diadakan setiap kali tatap muka dalam satu Kompetensi Dasar. Jenis tagihan yang digunakan berupa penilaian produk yaitu hasil karya individu dari setiap siswa. Angka Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang digunakan adalah 75. Bagi siswa yang belum mampu mencapai skor 75 maka wajib diberikan remidi atau perbaikan, sehingga mampu mencapai KKM. Sedangkan pada silabus, untuk nilai praktik KKM yang harus diperoleh siswa adalah 78, namun setelah berkonsultasi dengan guru pembimbing siswa yang mendapatkan nilai 75 sudah termasuk lulus. Dalam pembelajaran produktif terdapat beberapa kompetensi yang harus dicapai dan telah ditetapkan kriteria atau analisis penilaiannya dalam tiap kompetensi. Mengenai tugas yang ditetapkannya mengacu pada kompetensi yang melingkupi dalam suatu mata diklat.

Untuk menetapkan penilaian pada suatu kompetensi guru perlu memperhatikan pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Nilai akhir dari suatu mata diklat akan tercapai apabila semua kompetensi yang telah ditetapkan tercapai dan telah dilakukan penilaian dalam bentuk angka kemudian jumlah keseluruhan nilai dibagi dengan jumlah penugasan yang ditetapkan.

## **E. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

### **1. Analisis Keterkaitan Program dan Hasil Pelaksanaan**

Dalam praktek dikelas praktikan dituntut untuk menjadi seorang pengajar yang baik, karena guru pembimbing yang telah memberi wewenang sepenuhnya kepada praktikan mulai dari penyampaian materi sampai pemberian nilai.

### **2. Refleksi Hasil Kegiatan PPL**

Pelaksanaan program PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta berjalan dengan kondusif sesuai dengan program yang telah direncanakan. Pelaksanakan PPL yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016 di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta memberikan banyak pelajaran dan pengalaman sangat berarti kepada mahasiswa PPL menuju kearah kematangan pada kesiapan terjun dalam dunia kerja atau sekolah yang sesungguhnya setelah menyelesaikan kuliah. Mahasiswa juga mendapat gambaran yang jelas tentang dinamika kehidupan sekolah dalam segala macam permasalahan dalam dunia pendidikan. Selama melaksanakan kegiatan PPL mahasiswa tentu akan dihadapkan pada persoalan-persoalan yang cukup kompleks mengenai praktik pengajaran pada khususnya dan situasi kondisi yang ada di lingkungan sekolah. Adapun faktor pendukung dan penghambat (kendala) yang ada di lapangan pada saat melaksanakan kegiatan PPL antara lain :

#### **1. Faktor Pendukung**

Dalam pelaksanakan praktik mengajar terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar antara lain faktor dari guru pembimbing, siswa, dan sekolah.

Selama pelaksanakan kegiatan PPL, guru pembimbing memberikan keleluasaan pada praktikan untuk

memberikan gagasan baik dalam hal metode mengajar dan evaluasi. Kemudian guru pembimbing memberikan kontrol dan sarana perbaikan dalam praktik mengajar di kelas.

Faktor pendukung dari siswa yaitu siswa mengikuti pelajaran dan berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu terdapat faktor pendukung lainnya, yaitu:

- a. Tersedianya alat dan bahan praktek yang mencukupi.
- b. Tersediannya media yang beragam dan memadai.
- c. Ruangan praktek yang nyaman dan kondusif.

## 2. Faktor Penghambat (Kendala)

Adapun hambatan-hambatan yang dialami pada praktikan diantaranya:

- b. Terdapat beberapa siswa yang masuk terlambat pada saat jam pelajaran telah berlangsung.
- c. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas praktek, sehingga tergesa-gesa ingin segera selesai, akibatnya hasil karya kurang maksimal.
- d. Beberapa siswa yang kurang bisa memanfaatkan waktu secara optimal dalam mengerjakan tugas, sehingga sering tidak selesai pada waktunya.
- e. Keterbatasan penggunaan media penunjang seperti OHP atau LCD.

Hambatan-hambatan tersebut dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam praktikan untuk kedepannya agar menjadi lebih baik dalam setiap menyampaikan materi.

### 3. Usaha Mengatasi Hambatan

Sesuai dengan pengamatan, usaha untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dapat diselesaikan dengan cara berikut:

- a. Bersikap tegas untuk memberikan dampak positif dalam memperbaiki masalah kedisiplinan siswa.
- b. Praktikan berusaha menyampaikan materi sejelas mungkin dan memberikan bimbingan secara individu pada siswa yang belum memahami materi yang diberikan.
- c. Praktikan berusaha untuk berlatih menguasai materi yang ada dan dalam pembelajarannya dilakukan pengembangan materi, baik dengan cara belajar di rumah, perpustakaan, maupun dari sumber-sumber lain yang bersangkutan dengan materi yang diajarkan.
- d. Praktikan berusaha untuk selalu memberikan pesan dan selalu mengingatkan untuk membawa bahan dan alat yang dibutuhkan pada waktu praktik.
- e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menciptakan situasi yang menyenangkan namun tetap kondusif dalam melaksanakan tugas praktik. Misalnya dengan mendengarkan musik, namun tetap dengan batasan-batasan tertentu sehingga tidak mengganggu KBM.
- f. Praktikan lebih rileks dan santai dalam menghadapi dan memahami keinginan setiap siswa.
- g. Praktikan memberikan contoh berkarya yang baik.
- h. Selalu memberikan motivasi pada setiap siswa secara individual maupun klasikal.
- i. Berusaha penampilan harus baik dan rapi.

- j. Berusaha untuk mengelola kelas dengan baik dan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru setiap kali pertemuan.

#### 4. Hasil yang dicapai

Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan PPL antara lain :

- a. Pengalaman dalam mengelola kelas di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta, yaitu dalam menghadapi setiap siswa dengan karakter yang bermacam-macam dan cenderung unik dibandingkan siswa-siswi dari sekolah umum lainnya.
- b. Pengalaman menyusun persiapan perangkat mengajar seperti menyusun RPP, lembar kerja dan persiapan media.
- c. Pengalaman mempraktekkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- d. Pengalaman dalam membimbing siswa, sehingga dapat mengerjakan tugas dengan baik.
- e. Pengalaman bekerja sama dengan rekan praktikan lain.
- f. Pengalaman berlatih mengikuti prosedur dan sistem sebuah instansi.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Program kerja yang dilaksanakan secara garis besar berbagai program yang penyusun rencanakan, baik yang umum maupun yang khusus telah dilaksanakan dengan baik.

Terkait dengan pelaksanakan PPL, banyak manfaat yang diperoleh praktikan yang dapat menjadi pelajaran dan pengalaman untuk masa yang akan datang. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pengalaman tersebut adalah:

1. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau lembaga.
2. Program PPL, khususnya dalam praktik mengajar merupakan pengalaman langsung sebagai bekal ketika terjun ke dunia pendidikan nantinya.
3. Program PPL dapat berjalan dengan lancar apabila didukung dengan kerjasama dan koordinasi yang baik antar semua pihak.
4. PPL di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman yang baru dan menantang. Para Praktikan dihadapkan dengan situasi yang berbeda dengan sekolah lainnya. Karakter siswa yang unik membuat praktikan harus menggunakan cara khusus untuk menghadapinya.

#### **B. Saran**

1. Untuk SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
  - a. Dapat memanfaatkan dan menindaklanjuti program yang telah penyusun laksanakan selama PPL.
  - b. Pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu tempat mendapatkan sumber belajar selain dari guru langsung hendaknya di optimalkan dengan pemberian tugas yang memberikan waktu bagi siswa untuk

mencari referensinya di perpustakaan.

- c. Sekolah lebih memperhatikan dan memantau kinerja setiap guru, karyawan maupun praktikan mahasiswa PPL.
- d. Untuk meningkatkan kualitas siswa dalam KBM, sekolah mengimbangi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung.

2. Untuk LPPMP UNY

- a. Diharapkan agar LPPMP lebih memperhatikan keluhan-keluhan yang disampaikan oleh peserta PPL dan menindaklanjuti secara langsung permasalahan-permasalahan yang dihadapi.
- b. Pelaksanaan program PPL diharapkan lebih mempertimbangkan waktu yang disediakan agar dapat membekali mahasiswa pengalaman yang lebih banyak dan mahasiswa mampu lebih optimal dalam melaksanakan program. Sehingga dapat menjadi pendidik yang professional di masa yang akan datang.

3. Untuk Mahasiswa

- a. Praktikan harus lebih mempersiapkan diri dan media ketika akan mengajar. Lebih menguasai materi, menguasai kelas, memilih media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, juga menyiapkan mental sehingga KBM dapat berjalan lancar dan apa yang disampaikan berguna bagi siswa.
- b. Praktikan lebih serius membuat perencanaan pembelajaran agar KBM berjalan lebih terarah sehingga mampu tercapai tujuan dari pendidikan.
- c. Praktikan harus bersikap layaknya seorang guru yang mampu diteladani, sehingga mampu menjadi pendidik yang berkualitas dan professional.
- e. Dapat menjadikan pengalaman-pengalaman yang telah didapat selama PPL sebagai pelajaran berharga yang berguna dalam hidup lebih mampu mengembangkan potensi diri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

UPPL. 2015. Panduan PPL/Magang III .Yogyakarta : UPPL Universitas Negeri Yogyakarta.

UPPL. 2015. Materi Pembekalan PPL .Yogyakarta : UPPL Universitas Negeri Yogyakarta.

# **LAMPIRAN**



# **FORMAT OBSERVASI**

## **PEMBELAJARAN DI KELAS DAN**

### **OBSERVASI PESERTA DIDIK**

NPma.1

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Mahasiswa : Bayu Dwi Prasetya  
No. Mahasiswa : 13206244017  
Tgl. Observasi : 2, Maret 2016

Pukul : 07.00 – 11.30  
Tempat Praktik : SMKN 3 KASIHAN  
Fak/Jur/Prodi : FBS / Pend. Seni  
Rupa S1

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	<b>Perangkat pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran ( KTSP ) / Kurikulum 2013	Sesuai KTSP
	2. Silabus	Sudah ada. Dalam bentuk softfile dan hardfile.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada. RPP Dibuat oleh guru.
B	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka Pelajaran	Salam, memimpin doa, apresepsi mengingatkan kembali materi yang lalu dan memberikan gambaran umum tentang pembelajaran hari ini.
	2. Penyajian Materi	Materi disampaikan dengan ceramah dan demonstrasi menggunakan alat di depan kelas (praktikum). Guru terlihat menguasai materi yang diajarkan.
	3. Metode Pembelajaran	Menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, metode demonstrasi untuk menjelaskan cara kerja alat yang akan digunakan untuk praktik, metode Tanya jawab dan metode diskusi/ tutor sebaya. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dengan diarahkan oleh guru.
	4. Penggunaan Bahasa	Guru dan siswa menggunakan bahasa Indonesia dan suara yang jelas, kadang-kadang menggunakan bahasa jawa dalam proses pembelajaran.
	5. Penggunaan Waktu	Efisien, waktu untuk praktik adalah 3 jam pelajaran. 1 jam awal untuk menjelaskan materi dan sisanya untuk mempersiapkan bahan praktik, proses praktik dan

		mengecek hasil pekerjaan tiap siswa.
	6. Gerak	Saat guru menjelaskan materi siswa duduk dan mendengarkan dengan baik. Guru bergerak mengitari siswa, mengarahkan siswa dan membantusiswa jika ada kesulitan dalam praktikum.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memotivasi dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan dunia kerja. Guru memberi pujian bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik.
	8. Teknik bertanya	Siswa dapat bertanya kepada guru setelah guru menjelaskan materi atau saat dipersilahkan guru untuk bertanya. Siswa dapat bertanya kapan saja dengan mengacungkan tangan, dan kemudian guru menjawab.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru mengatur kondisi kelas, menegur siswa jika siswa berbuat kesalahan atau tidak fokus.
	10. Penggunaan media	Menggunakan media dengan baik
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dilihat dari hasil pekerjaansiswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
	12. Menutup pelajaran	Di tutup dengan Doa bersama
C	<b>Perilaku siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Kurang baik dalam memperhatikan pelajaran
	2. Perilaku siswa diluar kelas	Kurang memanfaatkan waktu

Yogyakarta, 2 Maret 2016

Guru Pembimbing

**Suparno, S.Pd**

NIP. 196404261990031006

Mahasiswa

**Bayu Dwi Prasetya**

NIM. 13206244017



## FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

Npma.2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMKN 3 KASIHAN (SMSR)

Nama Mahasiswa : Bayu Dwi Prasetya

Alamat Sekolah : Jl. PG. Madukismo

Nomor Mahasiswa : 13206244017

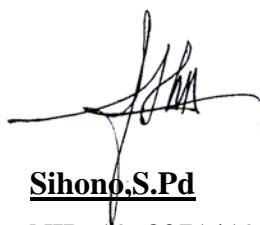
Fak/Jur/Prodi : FBS / Pend. Seni

Rupa S1

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Semua gedung layak pakai, hanya saja beberapa tempat terlihat kurang rapi.	
2	Potensi siswa	Sebagian besar siswa SMK N 3 Kasihandapat mengaplikasikan berbagai ketrampilan yang diajarkan di sekolah.	
3	Potensi guru	Guru di SMK N 3 Kasihan sudah memenuhi standar guru yaitu sarjanadan professional yang mengajar sesuai dengan keahlian yang dimiliki.	
4	Potensi karyawan	Karyawan SMK N 3 Kasihan bekerjadengan baik dan bekerjasama dalam menyelesaikan hal-hal yang bersifat non akademik.	
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas KBM sebaian besar sudah menggunakan whiteboard dan spidol,namun ada juga yang masih menggunakan kapur tulis. Di sekolah belum dilengkapi menyediakan LCD danOHP.	
6	Perpustakaan	Perpustakaan sudah tersedia di SMK N 3Kasihan. Buku cukup lengkap, hanya saja minat baca siswa yang kurang.	
7	Laboratorium	Setiap jurusan memiliki laboratorium masing-masing yang mendukung kompetensi siswa.	
8	Bimbingan konseling	Berjalan sesuai koridornya, BK bekerja dengan baik.	
9	Bimbingan belajar	Jumlah maupun kualitasnya sangat baik	
10	Ekstrakurikuler	Ada dan sangat lengkap untukmenambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan serta	

		kreativitas siswa.	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Terdapat anggota OSIS yangsudah cukup aktif dalam berbagai kegiatan.	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Terdapat fasilitas UKS di SMKN 3 Kasihan.	
13	Karya tulis ilmiah remaja	Minat siswa masih kurang	
14	Karya ilmiah oleh guru	Ada	
15	Koperasi siswa	Ada namun kurangterkondisikan dengan baik.	
16	Tempat ibadah	Sudah tersedia mushola di SMKN 3 Kasihan sebagai tempatibadah. Namun siswa ataupun guru lebih sering menggunakanmasjid didepan sekolah.	
17	Kesehatan lingkungan	Kesehatan lingkungan di SMKN 3 Kasihan sudah cukupterjaga, namun masih butuhuntuk lebih ditingkatkan, hal ini disebabkan karena luasnyatanah di SMK N 3 Kasihan.	
18	Lain-lain.....		

Kordinator PPL Sekolah / Intansi



Sihono, S.Pd

NIP. 196807141995121003

Yogyakarta, 2 Maret 2016

Mahasiswa



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017



## MATRIKS PROGRAM KERJA PPL / MAGANG III UNY

TAHUN : 2016

Nomor Lokasi	:	Nama Mahasiswa	:	Bayu Dwi Prasetya
Nama Sekolah	:	Nomor Induk Mahasiswa	:	13206244017
Alamat Sekolah	:	Fak/Jur/Prodi	:	FBS/Pend. Seni Rupa S1
Guru Pembimbing	:	Dosen Pembimbing	:	Drs. Suwarna M.Pd

No.	Program/ Kegiatan PPL	JUMLAH JAM PER MINGGU / JULI - SEPTEMBER										JUMLAH JAM
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	XI		
1	Kordinasi PPL Sekolah	1			1			1				3
2	Observasi Kelas	4	4									8
3	Konsultasi Guru Pembimbing											0
	a. Persiapan	1	1									2
	b. Pelaksanaan	3	2	1	1	1	1	1	1			11
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut	1	1									2
4	Pembuatan RPP dan Media Pembelajaran											0
	a. Persiapan	1	1	1	1	1						5
	b. Pelaksanaan	1	1	1	1	1						5
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut											0
5	Pencarian dan Pembuatan Materi ajar											0
	a. Persiapan	1	1	1	1	1						5
	b. Pelaksanaan	1	2	1	2	1						7
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut											0
6	Praktik mengajar Desain Komunikasi Visual XI DKV 1											0
	a. Persiapan			1	1	1	2	2	2			9
	b. Pelaksanaan			4	4	4	4	4	4			24
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut			1	1	1	1	2	2			8
7	Praktik mengajar Desain Komunikasi Visual XI DKV 2											0
	a. Persiapan			1	1		2	2	2			8
	b. Pelaksanaan			4	4		4	4	4			20
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut			1	1		2	2	2			8

<b>8</b>	<b>Praktik mengajar Dasar Desain X DKV 1</b>								<b>0</b>	
	a. Persiapan			1	1	1	1	1	6	
	b. Pelaksanaan			2	2	2	2	2	12	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut			1	1	1	1	1	6	
<b>9</b>	<b>Praktik mengajar Dasar Desain X DKV 2</b>								<b>0</b>	
	a. Persiapan			1	1	1	1	1	6	
	b. Pelaksanaan			2	2	2	2	2	12	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut			1	1	1	1	1	6	
<b>10</b>	<b>Praktik mengajar Dasar Desain X DKV 3</b>								<b>0</b>	
	a. Persiapan			1	1	1	1	1	6	
	b. Pelaksanaan			2	2	2	2	2	12	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut			1	1	1	1	1	6	
<b>11</b>	<b>Kegiatan Sekolah</b>								<b>0</b>	
	a. Upacara Bendera Hari Senin	2	1	1	1	1	1	1	9	
	b. Upacara Bendera Hari Khusus					4			4	
	c. Pendampingan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah	5	4						9	
	d. Kerja Bhakti Jum'at bersih	1	1	1	1	1	1	1	8	
	e. Pramuka	1	1	1	1	1	1	1	8	
	f. Piket Senyum Salam Sapa			4	6	6	6	6	34	
	g. Kegiatan Sekolah melukis bersama					5			5	
<b>12</b>	<b>Pembuatan Laporan PPL</b>								<b>0</b>	
	a. Persiapan								1	
	b. Pelaksanaan								14	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut								0	
	Jumlah	23	20	36	40	36	42	39	15	286

Bantul, 15 September 2016

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Suwarna, M.Pd  
NIP. 1976013122001122002

Mahasiswa PPL

Bayu Dwi Prasetya  
NIM. 13206244017

Kepala Sekolah



Drs. Rakmat Supriyono, M.Pd  
NIP. 195804061986031013



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMA N 3Kasihan  
ALAMAT SEKOLAH : JL. PG Madukismo, Kasihan, Bantul  
GURU PEMBIMBING : Suparno S.Pd

NAMA MAHASISWA : Bayu Dwi Prasetya  
NO. MAHASISWA : 13206244017  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Suwarno M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi	Alokasi Waktu
1.	Senin, 18 Juli 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Halal bihalal	Berjalan dengan tertib dan lancar, semua guru, karyawan, murid serta siswa saling bermaaf - maafan.			1 jam
		Konsultasi guru pembimbing	Mahasiswa mendapatkan gambaran mengenai rencana mengajar kedepan, serta mendapat RPP, silabus, pelaksanaan tim teaching serta materi.			1 jam
		Pendampingan MPLS	Pengenalan Lingkungan sekolah beserta halal bihalal			5 jam
		Observasi kelas	Pengenalan PPL kepada			4 jam

			siswa serta pendampingan pembelajaran			
2.	Selasa, 19 Juli 2016	Pendampingan MPLS	Pengenalan Lingkungan sekolah			3 jam
		Observasi	Mahasiswa mendapat gambaran tentang suasana kelas			2 jam
3.	Rabu, 20 Juli 2016	Pendampingan MPLS	Peserta MPLS menggambar bersama di halaman depan sekolah			7 jam
		Observasi	Mahasiswa mendapat gambaran tentang suasana kelas			2 jam
4.	Kamis, 21 Juli 2016	Menyusun Matrik Program PPL	Hasil perencanaan Program PPL dari tanggal 15 Juli – 15 September			4 jam
		Obervasi	Mahasiswa mendapat gambaran tentang suasana kelas			2 jama
5.	Senin, 25 Juli 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Observasi	Mahasiswa mendapatkan gambaran tentang suasana kelas saat pembelajaran DKV manual di kelas 2 DKV 1			4 jam
		Membuat RPP dasar desain 1 DKV	Tersusunnya RPP dasar desain untuk kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2			2 jam
		Konultasi RPP dengan guru	Disetujui dan direvisi sesuai dengan silabus			1,5 jam

		pembimbing				
6.	Selasa, 26 Juli 2016	Observasi	Mahasiswa mendapatkan gambaran suasana kelas saat pendampingan pembelajaran dasar desain di kelas 1 DKV 1 dan kelas 1 DKV 2			4 jam
		Membuat RPP dasar desain 1 DKV	Tersusunnya RPP dasar desain untuk kelas 1 DKV 3 sesuai dengan silabus			2 jam
		Konultasi RPP dengan guru pembimbing	Disetujui dan direvisi sesuai dengan silabus			1,5 jam
7.	Rabu, 27 Juli 2016	Observasi	Mahasiswa mendapatkan gambaran suasana kelas saat pendampingan pembelajaran DKV manual di kelas 2 DKV 2			4 jam
		Membuat RPP DKV manual 2 DKV	Tersusunnya RPP DKV manual untuk kelas 2 DKV 1 sesuai dengan silabus			2 jam
		Konultasi RPP dengan guru pembimbing	Disetujui dan direvisi sesuai dengan silabus			1,5 jam
8.	Kamis, 28 Juli 2016	Observasi	Mahasiswa mendapatkan gambaran suasana kelas saat pendampingan pembelajaran dasar desain di kelas 1 DKV 3			2 jam
		Membuat RPP DKV manual 2 DKV	Tersusunnya RPP DKV manual untuk kelas 2 DKV			2 jam

			2sesuai dengan silabus			
9.	Senin, 1 Agustus 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas HVS sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar logo komersial dan praktek membuat sketsa logo komersial	Mengajar kelas 2 DKV 1 tentang materi <i>logogram</i> dan <i>logotype</i> dengan tema Komersial, menjelaskan pengertian logo, praktik membuat sketsa logo dan kosnsultasi anatarra mahasiswa PPL	Siswa masih bingung dengan perbedaan dan tujuan dari <i>logotype</i> dan <i>logogram</i>	Memberikan contoh-contoh gambar logo dari internet serta memberikan refrensi dari website	4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil sketsa logo	Sketsa masih kurang begitu sempurna dengan kesesuaian tema	Pemberian refrensi dan gambaran terhadap siswa agar terus bereksplorasi	1 jam
10.	Selasa, 2 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar titik dan garis dan praktek membuat titik dan garis	Mengajar kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2 tentang titik dan garis, menjelaskan pengertian pengertian titik dan garis, praktik membuat titik dan garis.			2 jam
		Evaluasi dan tindak	Menyeleksi dan menilai hasil	Siswa masih bingung	Memberikan contoh-contoh	1 jam

		lanjut	karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.	dengan perbedaan dan tujuan dari <i>logotype</i> dan <i>logogram</i>	gambar logo dari internet serta memberikan refrensi dari website	
11.	Rabu, 3 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas HVS sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek Mengajar DKV logo Non Komersial	Mengajar kelas 2 DKV 2 tentang materi <i>logogram</i> dan <i>logotype</i> dengan tema logo Non Komersial, menjelaskan pengertian logo, praktik membuat sketsa logo dan kosnsultasi anatara mahasiswa PPL dengan siswa.			4 jam
		Piket sekoalah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas			4 jam
12.	Kamis, 4 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar titik dan garis dan praktek membuat titik dan garis	Mengajar kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2 tentang titik dan garis, menjelaskan pengertian pengertian titik dan garis, praktik membuat titik dan garis.			2 jam
		Evaluasi dan tindak	Menyeleksi dan menilai hasil	Sketsa masih kurang	Pemberian refrensi dan	1 jam

		lanjut	karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.	begitu sempurna	gambaran terhadap siswa agar terus bereksplorasi	
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas			4 jam
13.	Senin, 8 Agustus 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar dan Cat pewarna			
		Praktek mengajar logo komersial dan praktek membuat sketsa logo komersial melanjutkan sketsa dan pemindahan ke kertas A3	Melanjutkan pekerjaan sketsa logo dan pemindahan sketsa logo ke kertas A3 dan penseleksian hasil karya sketsa logo dengan mahasiswa PPL.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.			1 jam
14.	Selasa, 9 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar dan Cat pewarna			2 jam
		Praktek mengajar dan praktek membuat Bidang geometris dan organis	Mengajar kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2, menjelaskan pengertian Bidang geometris dan organis, praktik membuat Bidang geometris dan			4 jam

			organis.			
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.			1 jam
15.	Rabu, 10 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar dan Cat pewarna			2 jam
		Praktek mengajar logo Non komersial dan praktek membuat sketsa logo komersial melanjutkan sketsa dan pemindahan ke kertas A3	Melanjutkan pekerjaan sketsa logo dan pemindahan sketsa logo ke kertas A3 dan penseleksian hasil karya sketsa logo dengan mahasiswa PPL.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.			1 jam
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas			4 jam
16.	Kamis, 11 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		praktek membuat Bidang geometris dan organis	Mengajar kelas 1 DKV 3 tentang titik dan garis, menjelaskan pengertian Bidang geometris dan			2 jam

			organis, praktik membuat Bidang geometris dan organis.			
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.			1 jam
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas			4 jam
17.	Senin, 15 Agustus 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan hasil karya minggu lalu beserta hasil evaluasi karya siswa dan cat pewarna.			2 jam
		Praktek mengajar logo komersial dan melanjutkan tugas minggu lalu	Mulai ke pewarnaan pada logo, pemilihan warna logo, kesesuaian warna dengan judul maupun karakter pada logo.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.	Ada yang masih tidak rapi dalam proses pengecetan	Pengulangan tugas	2 jam
18	Selasa, 16 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajarmateri teori diagram warna	Mengajar kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2 tentang teori diagram warna, praktek			4 jam

			menggambar diagram warna, mencampur warna skunder, premier dan tersier.			
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.	Masih banyak siswa yang kurang tahu campuran warna pada diagram warna	Memberikan contoh refrensi dari internet	1 jam
19.	Rabu, 17 Agustus 2016	Upacara hari kemerdekaan RI	Upacara berjalan dengan khitmat, mahasiswa PPL ikut dalam barisan dalam pendampingan siswa yang mengikuti upacara 17san.			4 jam
20.	Kamis, 18 Agustus 2016	Persiapan praktik pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar materi teori diagram warna dan melanjutkan proses pewarnaan	Mengajar kelas 1 DKV 3 tentang teori diagram warna, praktik menggambar diagram warna, mencampur warna skunder, premier dan tersier.			2 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif.			1,5 jam
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas			4 jam
21.	Senin, 22 Agustus 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Persiapan praktik	Menyiapkan hasil karya			1 jam

		pembelajaran	minggu lalu beserta hasil evaluasi karya siswa dan cat pewarna			
		Praktek mengajar logo komersial dan melanjutkan tugas minggu lalu di kelas 2 DKV 1	Melanjutkan proses pewarnaan logo dan finishing hasil pewarnaan logo.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa mampu membuat logo komersial dengan menyesuaikan tema dan konsep masing-masing.			1,5 jam
22.	Selasa, 23 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan hasil karya minggu lalu beserta hasil evaluasi karya siswa dan cat pewarna			2 jam
		Praktek mengajar diagram warna dan melanjutkan tugas minggu lalu di kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2	Melanjutkan proses pewarnaan diagram warna.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Menyeleksi dan menilai hasil karya siswa yang sudah bereksplorasi dengan kreatif			1 jam
23.	Rabu, 24 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan hasil karya minggu lalu beserta hasil evaluasi karya siswa dan cat pewarna			2 jam
		Praktek mengajar	Melanjutkan proses			4 jam

		logo non komersial dan melanjutkan tugas minggu lalu di kelas 2 DKV 2	pewarnaan logo dan finishing hasil pewarnaan logo.			
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa mampu membuat logo komersial dengan menyesuaikan tema dan konsep masing-masing.			1,5 jam
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas.			4 jam
24.	Kamis, 25 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			1,5 jam
		Praktek mengajar menuruskan pekerjaan minggu lalu tentang diagram warna di kela 1 DKV 3	Melanjutkan proses pewarnaan diagram warna dan finishing.			2 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa sudah mengerti tentang pewarnaan warna diagram.			30 menit
		Kegiatan melukis bersama di atas bentangan kain, kegiatan ini dikhusunkan untuk kelas 1	Semua siswa kelas 1 dapat mengikuti acara kegiatan tersebut dengan lancar, mahasiswa melakukan pendampingan perkelas masing – masing.			5 jam
25.	Senin, 29	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik			1 jam

	Agustus 2016		dan lancar			
		Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas HVS sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar poster non komersial untuk kelas 2DKV 1	Menjelaskan pengertian poster, membedakan poster komersial dengan poster non komersial, sketsa poster non komersial.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Sketsa poster siswa masih kurang begitu rapi dan masih bingung dengan konsep yang mereka ciptakan.			30 menit
26.	Selasa, 30 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan bahan ajar dan kerta A3 sebanyak 40 lembar.			1 jam
		Praktek mengajar membuat ruang negatif dan positif di kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2	Menjelaskan teori ruang negatif dan poitif. Membuat sketsa dengan kertas A3.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa kelas 1 DKV sudah mengerti teori ruang negatif dan poitif, walaupun masih ada sekitar 30% yang kurang begitu baik.			30 menit
		Kordinasi dengan guru pembimbing	Pemberian nilai kepada setiap siswa.			3 jam
27.	Rabu, 31 Agustus 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan RPP, Menyiapkan contoh bahan			2 jam

			ajar dan Menyiapkan kertas HVS sebanyak 40 lembar			
		Praktek mengajar poster komersial untuk kelas 2 DKV 2	Menjelaskan pengertian poster, membedakan poster komersial dengan poster non komersial, sketsa poster non komersial.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Sketsa poster siswa sudah begitu rapi dan masih bingung dengan konsep yang mereka ciptakan.			30 menit
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas.			4 jam
28.	Kamis, 1 September 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan bahan ajar dan kerta A3 sebanyak 40 lembar.			1 jam
		Praktek mengajar membuat ruang negatif dan positif di kelas 1 DKV 3	Menjelaskan teori ruang negatif dan poitif. Membuat sketsa dengan kertas A3			2 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa kelas 1 DKV sudah mengerti teori ruang negatif dan poitif, walaupun masih ada sekitar 30% yang kurang begitu baik.			1 jam
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket			4 jam

			untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas.			
29.	Senin, 5 September 2016	Upacara Bendera	Upacara berjalan dengan baik dan lancar			1 jam
		Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan contoh bahan ajar dan Menyiapkan kertas A3 sebanyak 40 lembar			2 jam
		Praktek mengajar melanjutkan poster non komersial untuk kelas 2 DKV 1	Pemindahan poster ke kertas A3 dan Pewarnaan poster serta finishing.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa kelas 2 DKV 1 sudah lumayan baik dalam penggerjaan tugas membuat poster non komersial, walaupun masih ada sekitar 10% yang kurang begitu baik.			1 jam
30.	Selasa, 6 September 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan tugas sebelumnya dan menyiapkan cat pewarna.			1 jam
		Praktek mengajar melanjutkan tugas pewarnaan ruang negatif dan positif untuk kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2	Pewarnaan ruang negatif dan positif.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Semua siswa sudah memahami dan bekerja secara			1 jam

			efektif.			
31.	Rabu, 7 September 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan tugas sebelumnya dan menyiapkan cat pewarna.			1 jam
		Praktek mengajar melanjutkan poster komersial untuk kelas 2 DKV 2	Pemindahan poster ke kertas A3 dan Pewarnaan poster serta finishing.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Siswa kelas 2 DKV 2 sudah lumayan baik dalam pengerjaan tugas membuat poster non komersial, walaupun masih ada sekitar 10% yang kurang begitu baik.			30 menit
		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas.			4 jam
32.	Kamis, 8 September 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan tugas sebelumnya dan menyiapkan cat pewarna.			1 jam
		Praktek mengajar melanjutkan tugas ruang negatif dan positif untuk kelas 1 DKV 3	Pewarnaan ruang negatif dan positif.			2 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Semua siswa sudah memahami dan bekerja secara efektif.			30 menit

		Piket sekolah	Terdampinginya jaga piket untuk menjaga buku absen dan melihat jadwal sebelum guru masuk kelas.			30 menit
33.	Selasa, 13 September	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan tugas sebelumnya dan menyiapkan cat pewarna.			1 jam
		Praktek mengajar melanjutkan tugas pewarnaan ruang negatif dan positif untuk kelas 1 DKV 1 dan 1 DKV 2	Pewarnaan ruang negatif dan positif. Proses finishing			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Pengayaan untuk siswa yang masih belum lulus dalam hasil tugas ruang negatif dan positif.			1 jam
34.	Rabu, 14 September 2016	Persiapan praktek pembelajaran	Menyiapkan tugas sebelumnya dan menyiapkan cat pewarna.			1,5 jam
		Praktek mengajar melanjutkan poster komersial untuk kelas 2 DKV 2	Pemindahan poster ke kertas A3 dan Pewarnaan poster serta finishing dan penilaian.			4 jam
		Evaluasi dan tindak lanjut	Penilaian hasil dan pengayaan bagi siswa yang belum lulus dalam tugas membuat poster komersial			30 menit
		Pembuatan laporan PPL	Tersusunnya laporan pengesahan dan laporan BAB			7 jam

			I sampai dengan BAB III			
35.	Kamis, 15 September 2016	Pembuatan Laporan PPL	Revisi laporan PPL sebelumnya, penambahan RPP, membuat Silabus, Prosem, RPP, serta lampiran laporan PPL.			10 jam
		Penarikan PPL	Penarikan di hadiri oleh ketua Sekolah Drs. Rakhmat Supriyono. M.Pd dan Guru kordinator PPL Bapak Sihono.S.Pd dan Dosen pembimbing Drs. Suwarna, M.Pd. dan mahasiswa PPL. Penarikan berlangsung tertib dan terkendali.			2 jam

Bantul, 12 September 2016

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Drs. Suwarna, M.Pd.  
NIP 195207271978031003

Guru Pembimbing

Suprano, S.Pd.  
NIP.196404261990031006

Mahasiswa

Bayu Dwi Prasetya  
NIM. 13206244017



**LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL / MAGANG III UNY**  
**TAHUN 2016**

**F03**

UNTUK MAHASISWA

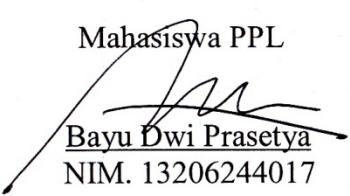
Nomor Lokasi :  
 Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan  
 Alamat Sekolah : Jl. PG. Madukismo Bugisan

No.	Nama Kegiatan	Serapan Dana ( Dalam Rupiah )					
		Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Swadaya / Sekolah / Lembaga	Mahasiswa	Perda Kabupaten	Sponsor / Lembaga Lain	Jumlah
1	Pembuatan perangkat pembelajaran	RPP, Silabus, Materi Pembelajaran		Rp. 30.000,-			Rp. 30.000,-
2	Praktik Mengajar	Pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan & respon peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas	Rp. 25.000,-				Rp. 25.000,-
3	Membuat laporan PPL	Laporan PPL Sebanyak 2 eksemplar		Rp. 80.000,-			Rp. 80.000,-
Jumlah							Rp. 135.000,-



Mengetahui / Menyetujui  
 Dosen Pembimbing Lapangan  
  
Drs. Suwarna, M.Pd  
 NIP. 1976013122001122002

Bantul, 15 September 2016

Mahasiswa PPL  
  
Bayu Dwi Prasetya  
 NIM. 13206244017

# J A D W A L K B M

SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2016-2017

18 Juli 2016

1. Drs. RAHMAT SUPRYONO, M.Pd  
 2. Drs. AGUS HARYONO, M.Pd  
 3. Drs. AHMAD SULICIN  
 4. ANESIA SURYA, S.Pd  
 5. ANT. HARI PURWANTO, S.Pd  
 6. ARIAN WIDJAYA, S.Pd  
 7. Dina BAMBANG TRYUCOYO  
 8. Drs. BAMBANG WASIKTO NYCTO  
 9. BOIDI TRISANTY, S.Pd  
 10. CINDRA PRAMONO, S.Sn  
 11. DR. DIYAH HIDAYAH, S.Pd  
 12. FROY HARYONO, S.Pd  
 13. EBO SUPRATOJO, S.Pd  
 14. Drs. ENDANG RETNO LESTALIHAT\*  
 15. EM WINDARTI, S.Si\*  
 16. ENING SULASTRI, S.Pd\*  
 17. ERVINAH CAHYANTI, S.Pd\*  
 18. FITRIYAH, S.Pd\*, S.ST  
 19. GUUNARAYA, S.Sn\*  
 20. GIRI LUHITA RETNO, S.Ns  
 21. HARTANA, S.Sn  
 22. HARTONO, S.Sn  
 23. HARTONO, S.Sn  
 24. HERNA FERDINKANINGRUM\*  
 25. HERU, S.Pd  
 26. HERU, S.Pd  
 27. DRA. IRAWATI  
 28. JARAS  
 29. MARSHAL  
 30. MUHAMMAD, S.Si\*  
 31. Drs. MUHAMMAD  
 32. Drs. MUHAMMAD  
 33. MUJIN  
 34. MUJIN  
 35. DR. MUJER  
 36. DR. MUJER

- |                   |                             |                                   |                                 |
|-------------------|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| ANTO              | 37. MURJADI, S.Pd           | 46. SUAMIETI SAMARU, S.Pd         | 51. SURANTO, S.Pd               |
| RATNA, S.Ag*      | 38. MUHAMMAD MAKHMUN, S.Pd! | 52. DR. SRI LESTARI BUDI RAHAYU * | 52. DR. Y. F. ARDIA, M.Pn       |
| YU SASONGKO, S.Sn | 39. NINA TRI DANAI, S.Pd*   | 53. DR. SRI SUHARYANTI, S.Ag*     | 53. DR. ENDAR PUJIASTI, M.Pd    |
| Bpd               | 40. DRS. NURUL WACHID       | 54. DR. SRI WIDODO                | 54. DR. APU HERUKO              |
| IND, S.Pd         | 41. PARJONO, S.Pd           | 55. SUGIHONO, S.Pd                | 55. TRI REVI ZUNIARSHI, S.Pd    |
| D ARSYAD          | 42. PURWONO, S.Pd*          | 56. SUKARNO, S.Pd                 | 56. TEGAR, S.Pd                 |
| PA*               | 43. DR. RYANTO RUSWANDO     | 57. SUBANDI, S.Pd                 | 57. FUAD ARDI MUHARUA, S.I.     |
|                   | 44. RONI PURWONO, S.ST      | 58. SUHARMANDI, S.Pd              | 58. Hj. DI. H. VENI HENING YANI |
|                   | 45. SADDINO, S.Pd           | 59. SUNARDI, S.Pd                 | 59. SITI MURJANTI, S.Pd*        |
|                   | 46. Drs. SUMARNO, S.Pd      | 60. SUWARNO, S.Pd, M.Ds           | 60. VIVI, S.Pd                  |
|                   | 47. SHONO, S.Pd             | 59. SUPARNO, S.Pd                 | 61. ATIK MAHARANI, M.Pd         |
|                   | 48. Drs. SUTIWARNATI        | 60. SUWARNO, S.Pd                 | 62. HI. ZHEN HENIATI, S.Pd      |
|                   |                             |                                   |                                 |

73. SUPRIYANTO, S.Pd \*
  74. SUHARYO, S.Pd
  75. DINI HESTIYANI, S.Pd \*
  76. RITA PURWANTI, S.Pd \*
  77. NANI KRISTINAWATI, S.
  78. Drs. WIYADI
  79. SETYOWATI, S.Sn.
  80. NAWUNG ASMORO G.
  81. SURYANTI, S.S.T.\*

BANTUL, 18 Juli 2016  
Kepala Sekolah

## SILABUS

**AMA SEKOLAH** : SMK NEGERI 3 KASIHAN  
**MATA PELAJARAN** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**KELAS / SEMESTER** : XI / 3  
**STANDAR KOMPETENSI** :Membuat produk desain komunikasi visual mengarah ke media dalam ( in door )  
**KODE KOMPETENSI** : ( 084 ) KK.10  
**ALOKASI WAKTU** : 28 x 45 menit

### *KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN*

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
10.1 Mendiskripsikan proses produksi media dalam ( in door )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan pengertian macam-macam media dalam ruang.</li> <li>Mendeskripsikan proses produksi media periklanan di dalam ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian media periklanan di dalam ruang.</li> <li>Pengetahuan tentang macam-macam media di dalam ruang. Pemahaman tentang proses produksi media periklanan di dalam ruang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang media periklanan di dalam ruang.</li> <li>Penjelasan tentang macam-macam media periklanan di dalam ruang.</li> <li>Penjelasan tentang proses produksi media periklanan di dalam ruang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab.</li> <li>Tes tertulis</li> </ul>	Rasa ingintahu	80	1 ( 4x45 )			- Buku : Desain Grafis Komputer " Teori Grafis Komputer, Pujiyanto, Andi Offset, Yogyakarta 2005.
10.2 Membuat desain Logotype dan Logogram	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian Logotype dan Logogram.</li> <li>Membedakan antara Logotype dengan Logogram.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Logotype dan Logogram.</li> <li>Pengetahuan tentang fungsi Logotype dan Logogram dalam dunia periklanan.</li> <li>Pengetahuan tentang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang pengertian Logotype dan Logogram.</li> <li>Penjelasan tentang fungsi Logotype dan Logogram.</li> <li>Melaksanakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab</li> <li>Pengamatan hasil karya.</li> </ul>	Disiplin, Kreatif dan inovatif	75	2 ( 8x45 )	4 ( 8 )	2 ( 8 )	- Buku : Desain Grafis Komputer " Teori Grafis Komputer,



# SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN  
 MATA PELAJARAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 KELAS / SEMESTER : XI/3  
 STANDAR KOMPETENSI : Menbuat produk desain komunikasi visual mengarah ke media dalam ( in door )  
 KODE KOMPETENSI : ( 084 ) KK.10  
 ALOKASI WAKTU : 16 x 45 menit

## KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
10.3 Membuat desain Poster dalam ( in door Poster )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pengertian media Poster dalam ( in door poster )</li> <li>• Menyebutkan ciri yang terdapat pada media Poster dalam</li> <li>• Membuat layout perencanaan poster dalam secara kreatif.</li> <li>• Proses pembuatan desain Poster dalam untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian media Poster dalam ( in door poster )</li> <li>• Unsur-unsur yang terdapat pada media Poster dalam</li> <li>• Cara perencanaan media Poster dalam , yang dimulai dari sket kasar, lay out miniatur sampai pada pra desain.</li> <li>• Eksplorasi berbagai komposisi unsur desain untuk Poster dalam.</li> <li>• Pembuatan desain Poster dalam, dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyiapan tempat untuk berkarya dengan mengupayakan ruang yang bersih, terang, sirkulasi udara yang baik.</li> <li>• Penyiapan bahan dan teknik berdasarkan peralatan yang diperlukan.</li> <li>• Penjelasan pengertian istilah media poster dalam.</li> <li>• Penjelasan tentang sifat/karakter poster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab.</li> <li>• Pengamatan hasil karya.</li> </ul>	Disiplin, kreatif dan inovatif	72	1 (4x45)	3 (6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku : Desain Grafis Komputer " Teori Grafis Komputer, Pujiyanto, Andi Offset Yogyakarta 2005.</li> <li>- Gambarperaga : Contoh macam-macam Poster.</li> </ul>	

	penyampaian pesan / informasi secara disiplin.	menggunakan media dan teknik penggerjaan yang benar.	dalam. ● Melaksanakan perencanaan media poster dalam melalui proses lay out. ● Melaksanakan pembuatan desain Poster dalam, untuk pesan tertentu.						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## SILABUS

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 3 KASIHAN	KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
MATA PELAJARAN	: DASAR KOMPETENSI KEJURUAN : NIRMANA	
KELAS / SEMESTER	: X / 1	
STANDAR KOMPETENSI	: MEMBUAT NIRMANA DATAR DAN RUANG	
KODE KOMPETENSI	: L.082 DKK 1, P.083 DKK 1, DKV.084 DKK 1, AN.073 DKK 1, KY.090 DKK 1, KR.088 DKK 1	
ALOKASI WAKTU	: 72 x 45 MENIT	

KOMPETE NSI DASAR	INDIKATO R	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKT ER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.1 Menjelaskan unsur-unsur unsur sifat-sifat garis dan bidang dengan menggunakan teknik dan teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi pengertian macam-macam garis dan kesan-kesangan garis</li> <li>▪ Pemahaman unsur Bidang: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertian bidang</li> <li>◦ Macam-macam bidang</li> <li>◦ Kesan-kesan bidang</li> </ul> </li> <li>▪ Pemahaman unsur Tekstur : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertian tekstur</li> <li>◦ Macam-macam tekstur</li> <li>◦ Kesan-kesan tekstur</li> </ul> </li> <li>▪ Pemahaman unsur Warna : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertian warna</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemahaman unsur Garis : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertianganaris</li> <li>◦ Macam-macamgaris</li> <li>◦ Kesan-kesangaris</li> </ul> </li> <li>▪ Pemahaman unsur Bidang: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertianbidang</li> <li>◦ Macam-macambidang</li> <li>◦ Kesan-kesanbidang</li> </ul> </li> <li>▪ Pemahaman unsur Tektur : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertiantekstur</li> <li>◦ Macam-macamtekstur</li> <li>◦ Kesan-kesantektur</li> </ul> </li> <li>▪ Pemahaman unsur Warna : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pengertianwarna</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam dan kesan- kesan garis</li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam dan kesan- kesan bidang</li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam dan kesan- kesan tektur</li> <li>▪ Menjelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ JenisTugas : Tugasperorangan</li> <li>▪ BentukTagihan</li> <li>▪ Teslisan</li> </ul>	Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab	74	4 x 45			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DesainElektronik oleh: FajarSidik ,Drs. AmingPrayitno 1981.</li> <li>▪ Beberapa Asas MerancanganDwimatra Oleh : Wucius Wong, 198</li> </ul>

	nar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Warna primer</li> <li>○ Warnasekunder</li> <li>○ Warnatersier</li> <li>○ Warnanetral</li> <li>○ Gradasiwarna</li> <li>○ Kombinasiwarna</li> <li>○ Kesan-kesanwarna</li> </ul>	<p>pengertian, macam-macam dan kesan- kesan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Warna primer</li> <li>○ Warnasekunder</li> <li>○ Warnatersier</li> <li>○ Warnanetral</li> <li>○ Gradasiwarna</li> <li>○ Kombinasiwarna</li> </ul>								6
--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

KOMPETE NSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.2 Menjelaskan prinsip – prinsip desain dua dimensi dan tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi sikan pengertian, macam-macam dan kesan-kesan unsur desain tiga dimensi (bentuk dan ruang) dengan rinci dan benar</li> <li>▪ Mengidentifikasi sikan pengertian,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PemahamanunsurBentuk:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertianbentuk</li> <li>○ Macam- macam bentuk</li> <li>○ Kesan- kesanb entuk</li> </ul> </li> <li>▪ PemahamanunsurRuang :           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertianruang</li> <li>○ Macam- macam ruang</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam dan kesan- kesan bentuk</li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam dan kesan- kesan ruang</li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, dan macam-macam prinsip</li> </ul>	<p>JenisTugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tugasperorangan</li> <li>○ BentukTagihan</li> <li>○ Teslisan</li> </ul>	Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab	73	4 x 45			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hartono, Drs. Dan EndangR etnoMulat sih, Dra, Bahan Ajar Nirmana SMSR Jogya, 2010</li> <li>• KreatifSen iRupadan Kriaoleh : A.Angusuryahadi,</li> </ul>

	<p>dan macam-macam prinsip desain yang bersifat bersifat Mengarahkan dengan rinci and benar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi sikan pengertian, dan macam-macam prinsip desain yang bersifat memusatkan dengan rinci and benar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kesan-kesanruang</li> <li>▪ Pengertian dan macam- macam prinsip mengarahkan <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengulangan</li> <li>○ Selang-seling</li> <li>○ Rangkaian</li> <li>○ Transisi</li> <li>○ Gradasi</li> <li>○ Irama</li> <li>○ Radiasi</li> </ul> </li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, dan macam-macam prinsip memusat : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Konsentrasi</li> <li>○ Kontras</li> <li>○ Penekanan</li> </ul> </li> </ul>	<p>mengarahkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengulangan</li> <li>○ Selang-seling</li> <li>○ Rangkaian</li> <li>○ Transisi</li> <li>○ Gradasi</li> <li>○ Irama</li> <li>○ Radiasi</li> </ul> <p>Menjelaskan pengertian, dan macam-macam prinsip memusat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Konsentrasi</li> <li>○ Kontras</li> <li>○ Penekanan</li> </ul>			72				HilmanSya friadi, 1998
--	---	---	--	--	--	----	--	--	--	------------------------------

KOMPETE NSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKT ER	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.3 Mendiskripsikan bahan dan alat penciptaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi sikan pengertian dan macam-macam prinsip desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian dan macam- macam prinsip menyatakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Proporsi</li> <li>○ Keseimbangan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, dan macam-macam prinsip menyatakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Proporsi</li> </ul> </li> </ul>	<p>JenisTugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tugasper orang</li> </ul> <p>BentukTagihan</p>	Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab	72	<b>4 x 45</b>			

nirmana datar	<p>yang bersifat menyatuakan dgrinci dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasikan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik kering dengan rinci dan benar</li> <li>▪ Mengidentifikasikan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik basah dengan rinci dan benar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keselarasan</li> <li>○ Kesatuan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik kering:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pensil</li> <li>○ Pastel</li> <li>○ Konte</li> <li>○ Kertas</li> <li>○ Karton</li> <li>○ Karetpenghapus</li> <li>○ Papanlandasan</li> </ul> </li> <li>▪ Pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik basah:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cat air</li> <li>○ Cat poster</li> <li>○ Cat Akrilik</li> <li>○ Cat minyak</li> <li>○ Tinta</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keseimbangan</li> <li>○ Keselarasan</li> <li>○ Kesatuan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik kering:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pensil</li> <li>○ Pastel</li> <li>○ Konte</li> <li>○ Kertas</li> <li>○ Karton</li> <li>○ Karetpenghapus</li> <li>○ Papanlandasan</li> </ul> </li> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana datar teknik basah:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cat air</li> <li>○ Cat poster</li> <li>○ Cat Akrilik</li> <li>○ Cat minyak</li> <li>○ Tinta</li> </ul> </li> </ul>	○ Teslisan		75			
------------------	--	--	--	------------	--	----	--	--	--

KOMPETE NSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKT ER	KK M	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.4 Mendiskripsikan bahan dan alat penciptaan nirmana ruang	• Mengidentifikasi kan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat penciptaan nirmana ruang dengan rinci dan benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kuas</li> <li>○ Palet</li> <li>○ Pena</li> <li>○ Kertas</li> <li>○ Karton</li> <li>○ Papanlandasan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik mengurangi massa :</li> <li>○ Gips</li> <li>○ Batu</li> <li>○ Kayu</li> <li>○ Pisauraut</li> <li>○ Tatah</li> <li>○ Gergaji</li> <li>○ Amplas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kuas</li> <li>○ Palet</li> <li>○ Pena</li> <li>○ Kertas</li> <li>○ Karton</li> <li>○ Papanlandasan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik mengurangi massa :</li> <li>○ Gips</li> <li>○ Batu</li> <li>○ Kayu</li> <li>○ Pisauraut</li> <li>○ Tatah</li> <li>○ Gergaji</li> <li>○ Amplas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik</li> </ul>	Jenis Tugas : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tugas perorangan</li> <li>○ Bentuk Tagihan</li> <li>○ Tes lisan</li> </ul>	Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab	75	4 x 45			

		<p>teknik membutir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tanah liat</li> <li>o Plastisin</li> <li>o Semen</li> <li>o Butsir</li> </ul>	<p>membutsir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tanah liat</li> <li>o Plastisin</li> <li>o Semen</li> <li>o Butsir</li> </ul>								
--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

KOMPETE NSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTE R	KK M	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.5 Menerapkan prinsip dasar dan prinsip desain dalam	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat susunan berbagai unsur dengan berbagai prinsip desain dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian, macam-macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik merangkai : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Benda bekas (sudah berbentuk )</li> <li>o Las</li> <li>o Lem</li> <li>o Tusuk</li> </ul> </li> <li>▪ Proses pengungkapan berbagai unsur desain dengan berbagai bahan dan alat dalam nirmana datar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian, macam- macam, sifat-sifat bahan dan alat mengolah bentuk tiga dimensi dengan teknik merangkai : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Benda bekas (sudah berbentuk )</li> <li>o Las</li> <li>o Lem</li> <li>o Tusuk</li> </ul> </li> <li>▪ Mendemonstrasikan eksplorasi berbagai unsur desain dengan berbagai bahan dan alat dalam nirmana datar</li> <li>▪ Mendemonstrasikan Bentuk</li> </ul>	JenisTugas :	Kreatif, kerjakeras, jujur, disiplin, Tanggung	78	8 x 45	2		

amnirm anadatar	nirmana datar dengan kreatif, mandiri, dan tepat waktu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proses pengungkapan berbagai prinsip desain kedalam nirmana datar</li> <li>▪ Proses penerapan berbagai unsur dan prinsip desain kedalam nirmana datar sesuai tujuan tertentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>eksplorasi berbagai prinsip desain ke dalam nirmana datar sesuai tujuan tertentu.</li> <li>Mendemonstrasikan eksplorasi penerapan berbagai unsur dan prinsip desain ke dalam nirmana datar sesuai tujuan tertentu.</li> </ul>	Tagihan <ul style="list-style-type: none"> <li>o Teslisan</li> <li>o Unjukkerja</li> </ul>	jawab, Pedulilingku ngan					
--------------------	---	---	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--

KOMPETENS I DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTE R	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.6 Menerapkan unsur dan prinsip desain kedalam nirmana ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat susunan berbagai unsur dengan berbagai prinsip desain dalam nirmana ruang dengan kreatif, mandiri, dan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proses pengungkapan berbagai unsur desain dengan berbagai bahan dan alat ke dalam nirmana ruang</li> <li>▪ Proses pengungkapan berbagai prinsip desain ke dalam nirmana ruang</li> <li>▪ Proses penerapan berbagai unsur dan prinsip desain ke dalam nirmana ruang sesuai tujuan tertentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendemonstrasikan eksplorasi berbagai unsur desain dengan berbagai bahan dan alat ke dalam nirmana ruang</li> <li>▪ Mendemonstrasikan eksplorasi berbagai prinsip desain ke dalam nirmana ruang sesuai tujuan tertentu.</li> <li>▪ Mendemonstrasikan eksplorasi penerapan berbagai unsur dan prinsip desain ke dalam nirmana ruang sesuai tujuan tertentu.</li> </ul>	JenisTugas : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tugasperorangan</li> </ul> BentukTagihan <ul style="list-style-type: none"> <li>o Teslisan</li> <li>o Unjukkerja</li> </ul>	Kreatif, kerjakeras, jujur, disiplin, Tanggungjawab, Pedulilingkungan	78	8 x 45	2		

1.7 Membuat nirmanadatar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat nirmanadatar yang memperlihatkan adanya kelengkapan, menyeluruh, integrasi total, menyatu dan selesaidg kreatif, mandiri, dan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengorganisasian berbagai unsur desain dua dimensi dengan berbagai bahan dan alat</li> </ul>	<p>prinsip desain ke dalam nirmana ruang sesuai tujuan tertentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuatkarya pengorganisasian berbagaiunsurdesain duadimensidengan berbagaibahandan alat</li> </ul>	<p>JenisTugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tugasperorangan</li> </ul> <p>BentukTagihan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Teslisan</li> <li>o Unjukkerja</li> </ul>	<p>Kreatif, kerjakeras, jujur, disiplin, Tanggungjawab, Pedulilingkungan</p>	78	28 x 45	5		

KOMPETENS I DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTE R	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1.8 Membuat nirmana ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat nirmana ruang yang memperlihatkan adanya kelengkapan, menyeluruh, integrasi total, menyatu dan selesai dengan kreatif, mandiri, dan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengorganisasian berbagai unsure desain tiga dimensi dengan berbagai bahan dan alat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuatkarya pengorganisasian berbagaiunsurdesain tigadimensidengan berbagaibahan dan alat</li> </ul>	<p>JenisTugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Tugasperoran gan</li> </ul> <p>BentukTagihan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Teslisan</li> <li>◦ Unjukkerja</li> </ul>	Kreatif, kerakeras, jujur, disiplin, Tanggungjawab, Pedulilingkungan	78	8 x 45	2		

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 4**

**Sekolah** : SMK N 3 KASIHAN BANTUL

**Mata Pelajaran** : Desain Komunikasi Visual

**Tahun Pelajaran** : 2016 / 2017

**Kelas/ Semester** : X DKV / Gasal

**Alokasi waktu** : 4 x 45 menit ( 2 kali tatap muka )

**Standar Kompetensi** : Elemen Desain Komunikasi Visual

**Kompetensi Dasar** : Pengertian Tentang Ruang / *Space*

### **Indikator :**

1. Menjelaskan pengertian Ruang / *Space*
2. Menentukan bahan, alat dan teknik penggunaan dalam pembuatan Ruang / *Space*.
3. Menentukan Ruang / *Space* dari proses layout
4. Menentukan komposisi pada bidang gambar dalam pembuatan Ruang / *Space*.
5. Menghasilkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk karya Ruang / *Space*.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Siswa dapat memahami pengertian Ruang / *Space*
2. Siswa dapat memahami kesesuaian bahan, alat dan teknik penggerjaan dalam membuat Ruang / *Space*
3. Siswa dapat membuat desain logo melalui perencanaan Ruang / *Space*

## B. Materi Pokok

### 1. Pendahuluan

Pengertian Ruang / *Space* :

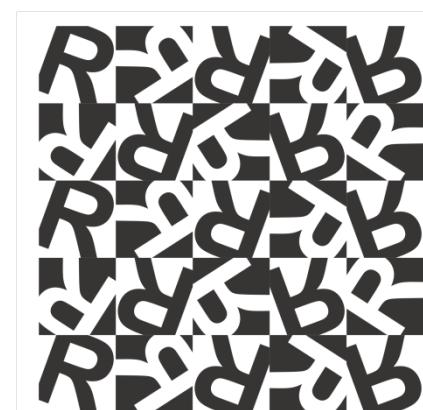
Ruang adalah bidang atau keluasan, atau kekosongan. Bidang datar dapat menjadi ruang apabila di dalamnya ada sesuatu kehidupan yang terjadi karena adanya susunan pola-pola besar kecil, kesan jauh dekat, demikian juga adanya kekosongan yang bervariasi.

Ruang dapat juga terbentuk karena menggunakan perspektif pada bidang datar. Ruang terbentuk pada bidang datar karena perbedaan akhir jelas-samar atau tebal-tipis. Ruang termasuk unsur seni rupa yang pokok. Dengan adanya ruang, maka karya seni rupa dapat dibuat. Ada ruang dua dimensional (bidang) ada pula tiga dimensioanal. Sebuah titik di atas kertas ada pada ruang datar, sedang kita ada pada ruang berongga. Penggunaan ruang pada permukaan datar menyangkut hubungan antara ruang datar (bidang) latar belakang dengan figur (bentuk). Dalam istilah keruangan hal ini disebut ruang positif (bentuk) dan ruang negatif, yaitu ruang dibelakang atau disekitar bentuk atau dilatar belakang. Apabila bentuk datar (ruang positif) dan latar belakang datar ukurannya sama, dapat menimbulkan bentuk yang simultan dan pengelihatan mata kita dipaksa untuk melihat kedua bentuk secara bersamaan. Efek ini dapat menyebabkan mata kelelahan untuk mengidentifikasikannya. Membuat karya seni rupa pada dasarnya merupakan mengorganisasikan ruang postifi dan ruang negatif, dalam susunan yang baik interaksi keduanya dapat mencapai harmoni

### 2. Contoh karya



( *Gambar 1* )



( *Gambar 2* )

### 3. Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Pensil, penghapus, drawing pen, dll.
2. Gambar-gambar contoh Ruang / *Space*
3. Kertas “*Art paper*”
4. Cat dan Pallete

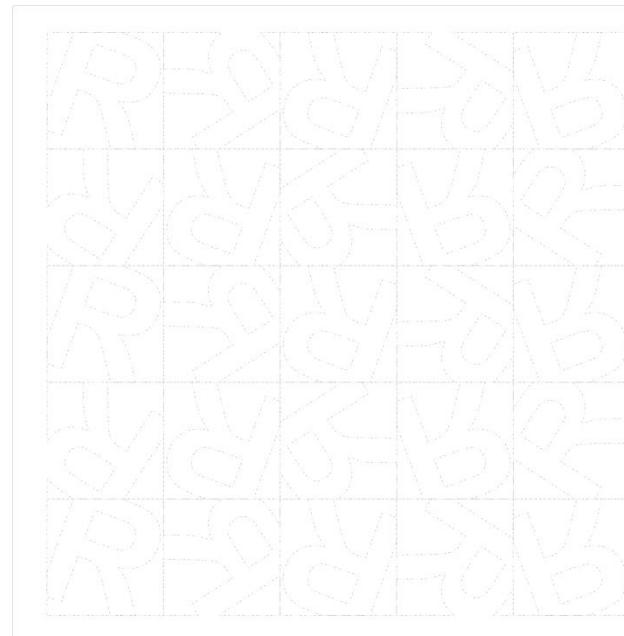
### C. Langkah/ Gambar / Ragam Kerja

#### 1. Persiapan

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.
- b. Mencari/ mengumpulkan beberapa referensi benda yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolok ukur dalam berkarya.

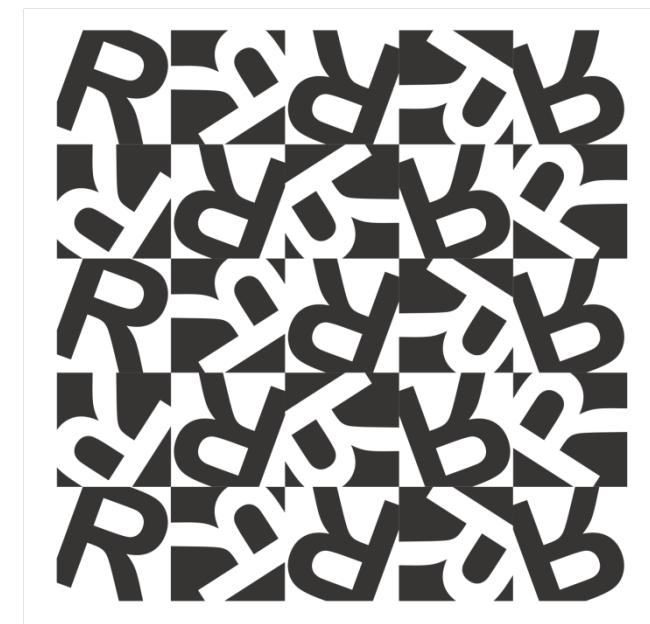
#### 2. Proses Pengerjaan

- a. Membuat sket desain Lay Out Ruang / *space* Sketsa.



( *Gambar 3* )

- b. Setelah sket, sket dipindah ke ukuran A3 untuk kemudian di beri warna.



( *Gambar 4* )

#### **D. Metode :**

##### a. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat gambar ruang / *space* dengan unsur dan prinsip yang ada pada desain komunikasi visual.

##### b. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan gambar ruang / *space*.

##### c. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

##### d. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

#### **E. Strategi Pembelajaran :**

##### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi

- b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

## 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian ruang / space..
- b. Siswa memahami analisis tentang karakter ruang / space..
- c. Perencanaan desain ruang / space.melalui proses layout.
- d. Praktek pembuatan ruang / space..
- e. Evaluasi hasil tugas praktik.

## 3. Penutup

- a. Kesimpulan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c. Menutup pelajaran dengan doa.

## F. Sumber belajar

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- a. Contoh-contoh gambar ruang / space
- b. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

- a. A.Agung Suryahadi dan Hilman Syafriadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kria*, 1998
- b. A.Agung Suryadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apreasiatif dan Produktif, Jilid I*, 2008
- c. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
- d. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwitmatra*, 1986

#### G. Penilaian :

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian tentang gambar ruang / space!
  - b. Sebutkan macam macam ruang yang ada disekitarmu!

#### Kunci Jawaban :

Jawaban a : Ruang adalah bidang atau keluasan, atau kekosongan. Bidang datar dapat menjadi ruang apabila di dalamnya ada sesuatu kehidupan yang terjadi karena adanya susunan pola-pola besar kecil, kesan jauh dekat, demikian juga adanya kekosongan yang bervariasi.

#### Jawaban b :

Ruang kelas, laci meja, lorong kelas dll

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} \quad \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}} = NA$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan ruang / space</li> <li>- Mampu menjelaskan, pengertian,tipe, jenis, dan karakteristik ruang / space.</li> <li>- Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis ruang / space.</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

A. Baik sekali = 90 s/d 100      C. Cukup = 70 s/d 79

B. Baik = 80 s/d 89      D. Kurang = 00 s/d 69

Yogyakarta, 26 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIP.196404261990031006

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 3**

**Sekolah** : SMK N 3 KASIHAN BANTUL  
**Mata Pelajaran** : DASAR DESAIN  
**Tahun Pelajaran** : 2016 / 2017  
**Kelas/ Semester** : X DKV / Gasal  
**Alokasi waktu** : 4 x 45 menit ( 2 kali tatap muka )  
**Standar Kompetensi** : Elemen Desain Komunikasi Visual  
**Kompetensi Dasar** : Menyusun dan Membuat diagram warna

### **Indikator :**

1. Mengidentifikaikan pengertian warna.
2. Mengidentifikaikan pengertian warna premiere, skunder dan tersier.
3. Mengidentifikasi pengertian warna menurut wujudnya.
4. Mengidentifikasi pengertian sifat warna.
5. Mampu mengekplorasi kretifitas diri melalui diagram warna.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat siswa mampu :

1. Menjelaskan dan mengidentifikasi warna.
2. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian warna menurut wujudnya.
3. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian sifat warna.
4. Mampu mengekplorasi kreatifitas diri melalui menggambar diagram warna.

## B . Materi Pokok :

### 1. Pendahuluan

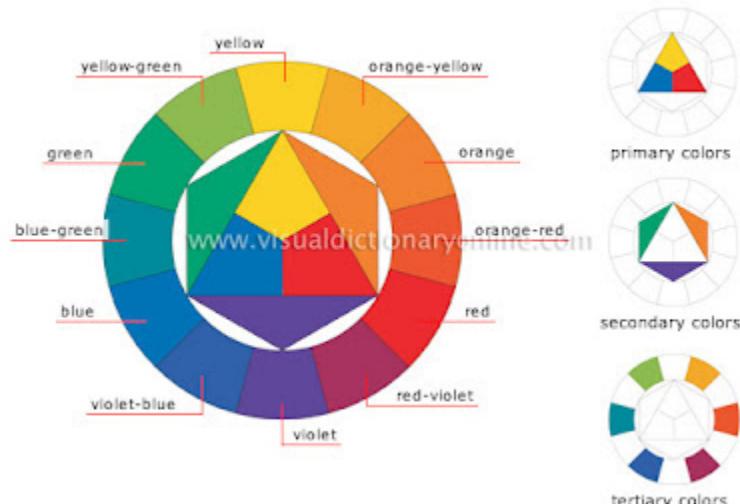
#### Pengertian Warna :

Secara Fisik/Obyektif warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan (panjang gelombang cahaya yang berbeda akan ditangkap oleh indera penglihatan sebagai warna yang berbeda). Tanpa cahaya, warna tidak akan muncul.

Secara Subjektif/Psikologi warna merupakan bagian dari cara pandangan manusia

#### Jenis Warna :

1. Warna primer, yaitu tiga warna pokok atau warna dasar (Merah, Biru, dan Kuning).
2. Warna sekunder / biner, yaitu perpaduan antara 2 (Dua) warna primer. Kuning + Biru = hijau; Merah + Kuning = *Orange* (Jingga); dan Merah + Biru = Ungu.
3. Warna *intermediate*, yaitu percampuran antara warna primer dengan warna sekunder, menghasilkan warna kuning hijau, hijau-biru, biru-ungu, merah-ungu, merah-jingga, dan kuning-jingga.
4. Warna tertier, yaitu percampuran antara warna sekunder dan warna *intermediate* dan menghasilkan sebanyak 12 warna.
5. Warna *quarnter*, yaitu pencampuran warna *intermediate* dengan warna tertier dan menghasilkan sebanyak 24 warna.



## Sifat Warna :

Sifat warna dikelompokkan menjadi tiga, yaitu : *hue*, *value*, dan *intensity*.

### 1. *Hue*

*Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, coklat, ungu, jingga, dan warna lainnya. Perbedaan antara merah dengan biru, atau merah dengan kuning adalah perbedaan dalam *hue*.

### 2. *Value*

*Value* adalah istilah untuk menyatakan gelap terangnya warna atau harga dari *hue*. Untuk mengubah *value*, misalnya dari merah normal ke merah muda dapat dicapai dengan cara menambah putih atau mempercair warna tersebut hingga memberi kesan terang. Dan untuk memberi kesan gelap misalnya merah tua dapat dicapai dengan menambah hitam. *Value* yang berada dipertengahan disebut *middle value* dan yang berada di atas *middle value* disebut *high value*, sedang yang berada dibawahnya disebut *low value*. *Value* yang lebih terang dari warna normal disebut *tint* dan yang lebih gelap disebut *shade*. Close *value* adalah *value* yang berdekatan atau bersamaan dan kelihatan lembut dan terang.

### 3. *Intensity*

*Intensity* atau *chroma* adalah istilah untuk menyatakan cerah atau suramnya warna, kualitas atau kekuatan warna. Warna-warna yang intensitasnya penuh nampak sangat mencolok dan menimbulkan efek tegas, sedang warna-warna yang intensitasnya rendah nampak lebih lembut.

Berdasarkan paduan warna (*colour scheme*), warna dapat dibagi dalam tiga tipe yakni:

1. **Warna Monokromatrik**, adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan satu warna, misalnya urutan dari merah tua sampai ke merah yang paling muda.

2. **Warna Complementer**, yaitu dua warna yang berlawanan dalam kedudukan berhadap hadapan, memiliki kekuatan berimbang, misalnya kuning kontras ungu, biru kontras jingga, dan merah kontras hijau.
3. **Warna Analogus**, adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa warna, misalnya urutan dari biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, dan kuning.

#### Makna Warna :

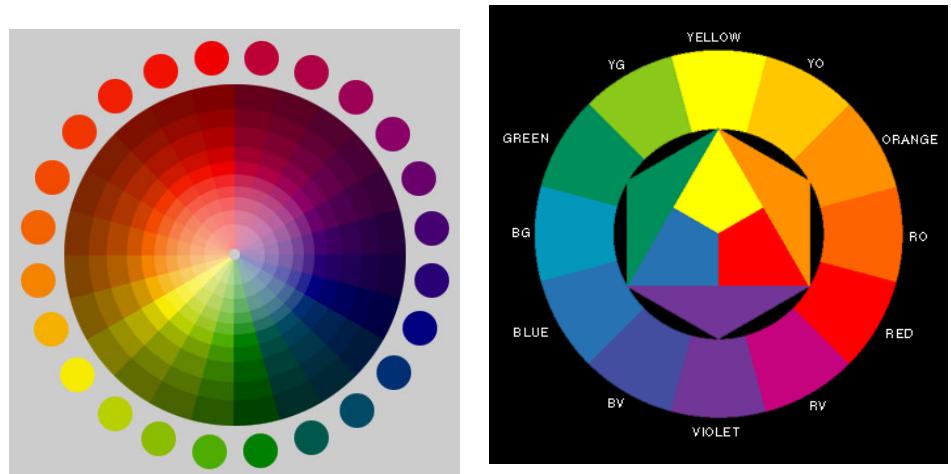
Sebagaimana unsur desain yang lain, secara psikologi warna juga mempunyai makna yang berbeda, antara lain sebagai berikut :

1. **Merah** mempunyai makna api, panas, marah, bahaya, aksi, gagah, berani, hidup, riang dan dinamis.
2. **Putih** mempunyai makna suci, mati, bersih, tak berdosa, dan jujur.
3. **Kuning** mempunyai makna matahari, cerah, sukacita, terang, iri, dan benci.
4. **Kuning Emas** mempunyai makna masyhur, agung, luhur, dan jaya.
5. **Coklat** mempunyai makna stabil dan kukuh.
6. **Jingga** mempunyai makna masak, bahagia, senja, riang, mashur, dan agung.
7. **Biru** mempunyai makna tenang, kenyataan, damai, kebenaran, kesedihan dan setia.
8. **Jingga** mempunyai makna dingin, sejuk, tenang, segar, mentah, pertumbuhan, dan harapan.
9. **Merah muda** mempunyai makna romantis, dan ringan.
10. **Ungu** mempunyai makna kekayaan, berkabung, bangsawan, mewah, berduka cita, dan mengandung rahasia.
11. **Ungu** mempunyai makna tragedi, kematian, duka, kegelapan, gaib, tegas, dan dalam.

Pemaknaan warna dipengaruhi oleh aspek budaya setempat. Pemaknaan warna yang terkait dengan warna

sebagai simbol, di masing-masing daerah atau wilayah, akan berbeda, sesuai dengan pemaknaannya dalam budaya setempat. Contoh : bendera tanda adanya kematian, di Indonesia berbeda sesuai daerah setempat. Di Yogjakarta, bendera merah, di Jakarta – kuning, di Sulawesi – putih, di Sumatera – merah, dan sebagainya. Di negeri China, warna merah berarti Cinta, sedangkan di Indonesia berarti marah atau berani.

## 2. Contoh karya



### C. Metode :

#### 1. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat diagram warna dengan unsur dan prinsip yang ada pada dasar desain.

#### 2. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan diagram warna.

#### 3. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

#### 4. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

#### **D. Strategi Pembelajaran :**

- 1 Kegiatan Pendahuluan
  - a) Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
  - b) Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
  - c) Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
  - d) Tanya jawab tentang materi sebelumnya.
2. Kegiatan Inti
  - a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian diagram warna.
  - b. Siswa memahami analisis tentang karakter diagram warna.
  - c. Perencanaan pembuatan diagram warna melalui proses layout.
  - d. Praktek pembuatan diagram warna
  - e. Evaluasi hasil tugas praktik.
3. Penutup
  - a. Kesimpulan.
  - b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
  - c. Menutup pelajaran dengan doa.

#### **E. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- A. Contoh-contoh diagram warna
- B. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

1. Agung Suryahadi dan Hilman Syafrihadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kriya*, 1998
2. A. Agung Suryahadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif*, Jilid 1, 2008

3. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
4. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, 1986

**F. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian warna!
  - b. Sebutkan macam-macam jenis warna!

**Kunci Jawaban :**

Jawaban a : Secara Fisik/Obyektif warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan (panjang gelombang cahaya yang berbeda akan ditangkap oleh indera penglihatan sebagai warna yang berbeda). Tanpa cahaya, warna tidak akan muncul. Secara Subjektif/Psikologi warna merupakan bagian dari cara pandangan manusia

Jawaban b : premiere, tersier, dan skunder

• Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} \quad \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}} = NA$$

2. Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan diagram warna.</li> <li>- Mampu menjelaskan, pengertian,tipe, jenis, dan karakteristik diagram warna..</li> <li>- Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis diagram warna..</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

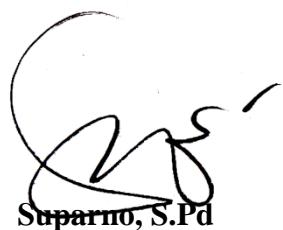
A. Baik sekali = 90 s/d 100                      C. Cukup = 70 s/d 79

B. Baik = 80 s/d 89                      D. Kurang = 00 s/d 69

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIP.196404261990031006

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 2**

<b>Sekolah</b>	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
<b>Mata Pelajaran</b>	: DASAR DESAIN
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2016 / 2017
<b>Kelas/ Semester</b>	: X DKV / Gasal
<b>Alokasi waktu</b>	: 2 x 45 menit
<b>Standar Kompetensi</b>	: Elemen Desain Komunikasi Visual
<b>Kompetensi Dasar</b>	: Menyusun Elemen-elemen Bidang Geometris dan Organis

### **Indikator :**

1. Mengidentifikaikan pengertian Bidang Geometris.
2. Mengidentifikaikan pengertian Bidang Organis.
3. Mengidentifikasi pengertian Bidang Geometris dan Organis menurut wujudnya.
4. Mengidentifikasi pengertian sifat Bidang Geometris dan Organis.
5. Mampu mengekplorasi kretifitas diri melalui menggambar Bidang Geometris dan Organis.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat siswa mampu :

1. Menjelaskan dan mengidentifikasi Bidang Geometris dan Organis.
2. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian Bidang Geometris dan Organis menurut wujudnya.
3. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian sifat Bidang Geometris dan Organis.
4. Mampu mengekplorasi kreatifitas diri melalui menggambar Bidang Geometris dan Organis.

## B . Materi Pokok :

### 1 Pendahuluan

#### a. Pengertian Bidang :

Dapat merupakan permukaan, dapat berupa area/keluasan, atau sisi/facet dari suatu bentuk volumenstris yang sangat besar, dua dimensi lebih mengutamakan penampilan mendatar, bidang dapat merupakan kesatuan suatu unit yang dapat memanipulasi menjadi ruang, bidang yang dibatasi dengan garis akan menjadi bentuk.

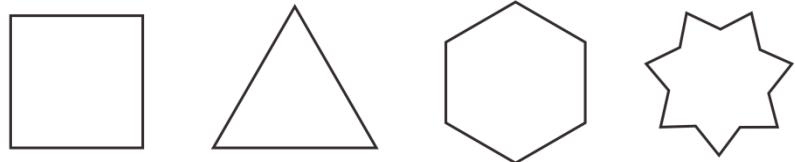
#### b. Pembahasan bidang garis menghasilkan dua jenis yang berbeda yaitu :

**Bidang Geometris** : Bidang yang memiliki struktur teratur dan terukur, seperti bidang segitiga, segi empat, lingkaran, dll.

**Bidang Organis** : Bidang yang memiliki struktur yang tidak teratur, banyak ditemui pada bentuk-bentuk alami.

#### c. Contoh Bidang ;

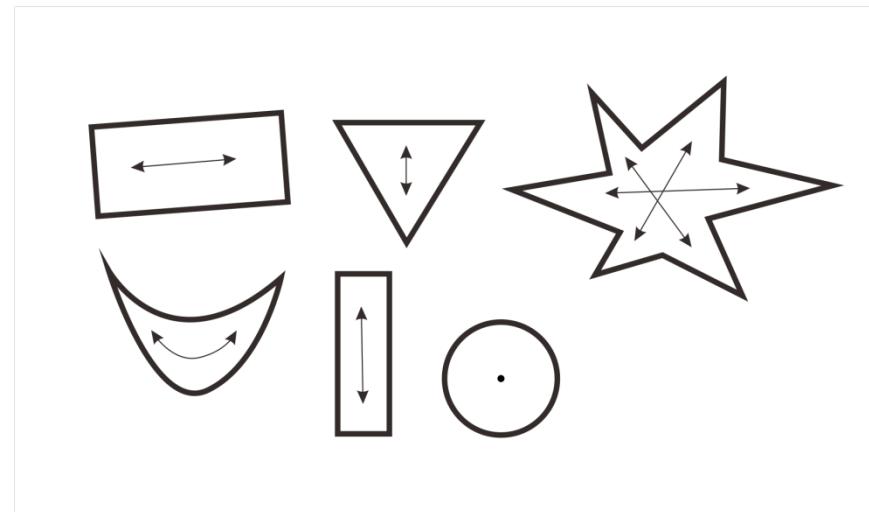
Bidang Geometris :



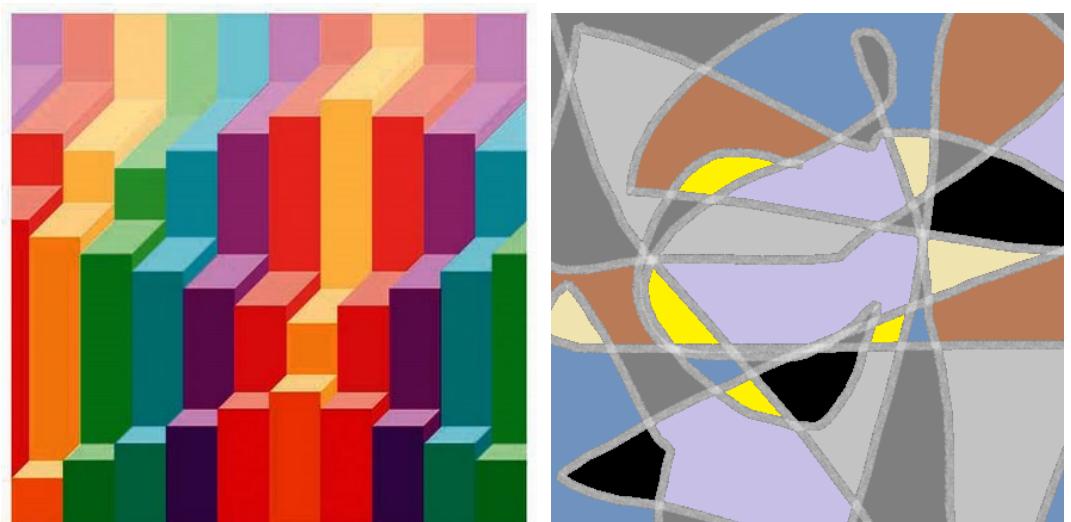
Bidang Organis :



Bidang dapat mempunyai arah, gerakan, dan karakter yang ditentukan atau dipengaruhi oleh garis-garis yang membatasinya.



#### 1. Contoh karya



#### B. Metode :

##### 1. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat nirmana titik dan garis dengan unsur dan prinsip yang ada pada dasar desain.

##### 2. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan nirmana titik dan garis.

**3. Praktek**

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

**4. Pembimbingan dan pendampingan**

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

**C. Strategi Pembelajaran :**

**1. Kegiatan Pendahuluan**

- a) Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi.
- b) Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c) Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d) Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

**2. Kegiatan Inti**

- a) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian nirmana Bidang Geometris dan Organis.
- b) Siswa memahami analisis tentang karakter Bidang Geometris dan Organis.
- c) Perencanaan pembuatan Bidang Geometris dan Organis melalui proses layout.
- d) Praktek pembuatan Bidang Geometris dan Organis.
- e) Evaluasi hasil tugas praktik.

**3. Penutup**

- a) Kesimpulan.
- b) Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c) Menutup pelajaran dengan doa.

**D. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

A. Contoh-contoh Bidang Geometris dan Organis

B. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

1. A. Agung Suryahadi dan Hilman Syafrihadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kriya*, 1998
2. A. Agung Suryahadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif, Jilid 1*, 2008
3. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
4. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, 1986

**E. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian bidang!
  - b. Sebutkan macam-macam bidang!

Kunci Jawaban :

Jawaban a : Dapat merupakan permukaan, dapat berupa area/keluasan, atau sisi/facet dari suatu bentuk volumetris yang sangat besar, dua dimensi lebih mengutamakan penampilan mendatar, bidang dapat merupakan kesatuan suatu unit yang dapat memanipulasi menjadi ruang, bidang yang dibatasi dengan garis akan menjadi bentuk.

Jawaban b : geometris dan organis

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} \quad \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}} = NA$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan bidang geometris dan organis.</li> <li>- Mampu menjelaskan, pengertian,tipe, jenis, dan karakteristik bidang geometris dan organis.</li> <li>- Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis bidang geometris dan organis..</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

A. Baik sekali = 90 s/d 100                      C. Cukup = 70 s/d 79

B. Baik = 80 s/d 89                              D. Kurang = 00 s/d 69

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIP.196404261990031006

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 1**

**Sekolah** : SMK N 3 KASIHAN BANTUL

**Mata Pelajaran** : DASAR DESAIN

**Tahun Pelajaran** : 2016 / 2017

**Kelas/ Semester** : X DKV / Gasal

**Alokasi waktu** : 2 x 45 menit

**Standar Kompetensi** : Elemen Desain Komunikasi Visual

**Kompetensi Dasar** : Menyusun Elemen-elemen Nirmana Titik dan Garis

### **Indikator :**

1. Mengidentifikaikan pengertian titik.
2. Mengidentifikaikan pengertian titik dan garis.
3. Mengidentifikasi pengertian titik dan garis menurut wujudnya.
4. Mengidentifikasi pengertian sifat titik dan garis.
5. Mampu mengekplorasi kretifitas diri melalui menggambar titik dan garis.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat siswa mampu :

1. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian titik.
2. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian titik dan garis.
3. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian titik dan garis menurut wujudnya.
4. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian sifat titik dan garis.
5. Mampu mengekplorasi kreatifitas diri melalui menggambar titik dan garis.

## **B . Materi Pokok :**

### 1) Pendahuluan

#### a. Pengertian Titik :

Merupakan bekas sentuhan.

Merupakan goresan pendek.

Penampilannya relativ kecil pendek.

Titik tidak mesti bulat

#### b. Pengertian Garis :

Jika kumpulan titik-titik sambung menyambung panjang dapat disebut “GARIS”

Sebagai hasil alat gores (grafis) garis berupa goresan kecil yang memanjang dan mempunyai arah.

Garis mempunyai arah sifat-sifat seperti pendek, panjang, *vertical, horizontal*, lurus, lengkung, berombak, *zigzag*, dst.

Garis juga dapat berupa batas limit dari suatu massa, ruang, warna, dll.

#### c. Macam garis ;

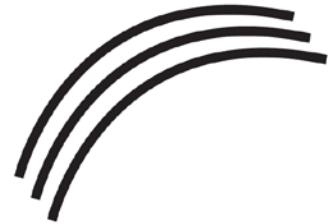
Pada dasarnya ada dua macam garis yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis garis lain ( bergelombang, bersudut, terputus-putus, dsb. ) merupakan variasi dan pengembangan dari dua jenis garis tersebut.

#### d. Kesan dan karakter garis

Setiap garis menyampaikan kesan dan karakter yang berbeda. Garis dapat menyampaikan satu perasaan. Hal ini tergantung pada kondisi garis tersebut, yaitu tebal tipisnya, posisi dan arahnya. Rasa estetis garis tebal berbeda dengan garis tipis, berbeda lagi dengan garis tebal-tipis. Garis lurus tebal vertical akan terasa begitu kokoh, kuat, dan stabil (1). Garis lengkung tipis meliuk merunduk yang terasa lemah, lesu, dan layu (2).



(gambar1)



(gambar2)

Dalam menggunakan garis perlu mengetahui potensi ekspresi garis tersebut. Untuk mengungkapkan karakter kuat berani dan agresif tentu lebih sesuai memilih garis yang tebal, rata, dan tajam. Untuk sesuatu yang lemah lembut sesuai memilih garis-garis yang melengkung, tipis, dan tidak putus-putus.

- e. Beberapa aspek pemilihan garis dengan berbagai sifat.

Garis lurus, berkesan keras, kaku, kuat tegas, dan maskulin. Jika posisi mengarah ke tegak, berkesan meninggi, kuat dan stabil (3). Jika posisi arah mendatar berkesan melebar, gemuk, tenang dan diam (4). Jika posisi arah diagonal, berkesan gerak, dinamis dan labil (5).



(gambar3)



(gambar4)



(gambar5)

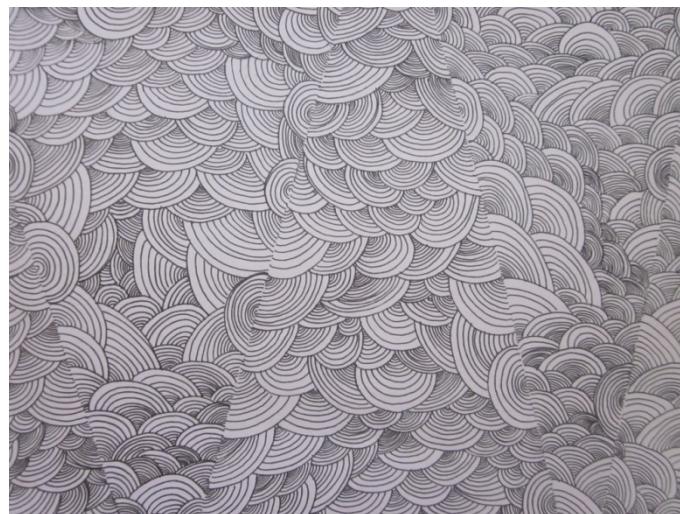
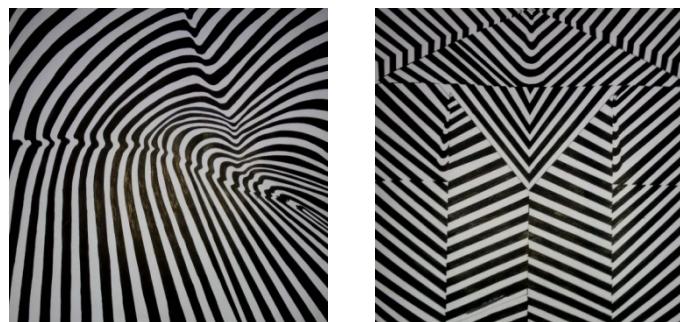
Garis lengkung, efek fisik memberikan kesan lemah, lembut halus dan feminisme.



(gambar6)

Ketebalan garis, tebal yaitu akan menambah kesan kuat, berat dan efek gelap/bayangan dan tipis yaitu akan mengurangi berat maupun efek lebih terang.

2) Contoh karya



**B. Metode :**

1. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat nirmana titik dan garis dengan unsur dan prinsip yang ada pada dasar desain.

2. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan nirmana titik dan garis.

3. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

4. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

**C. Strategi Pembelajaran :**

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
- b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian nirmana titik dan garis.
- b. Siswa memahami analisis tentang karakter titik dan garis.
- c. Perencanaan pembuatan nirmana titik dan garis melalui proses layout.
- d. Praktek pembuatan nirmana titik dan garis.
- e. Evaluasi hasil tugas praktik.

3. Penutup

- a. Kesimpulan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c. Menutup pelajaran dengan doa.

#### **D. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Contoh-contoh titik dan garis
2. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

1. A.Angg Suryahadi dan Hilman Syafrihadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kriya*, 1998
2. A.Angg Suryahadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif, Jilid 1*, 2008
3. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
4. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, 1986

#### **E. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian titik dan garis!
  - b. Sebutkan macam-macam garis!

Kunci Jawaban :

Jawaban a : Titik adalah merupakan bekas sentuhan, merupakan goresan pendek, Penampilannya relatif kecil pendek, Titik tidak mesti bulat. Garis adalah Jika kumpulan titik-titik sambung menyambung panjang dapat disebut “GARIS”

Jawaban b : yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis garis lain ( bergelombang, bersudut, terputus-putus, dsb. )

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}}$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan titik dan garis.</li> <li>- Mampu menjelaskan, pengertian,tipe, jenis, dan karakteristik titik dan garis.</li> <li>- Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis titik dan garis.</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

A. Baik sekali = 90 s/d 100                      C. Cukup = 70 s/d 79

B. Baik = 80 s/d 89                              D. Kurang = 00 s/d 69

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP)8**

<b>Sekolah</b>	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
<b>Mata Pelajaran</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2016 / 2017
<b>Kelas/ Semester</b>	: XI DKV / Gasal
<b>Alokasi waktu</b>	: 12 x 45 menit ( 3 kali tatap muka )
<b>Standar Kompetensi</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Kompetensi Dasar</b>	: Pengertian Tentang Poster Non Komersial

### **Indikator :**

1. Menjelaskan pengertian Poster Non Komersial
2. Menentukan bahan, alat dan teknik penggunaan dalam pembuatan Poster Non Komersial
3. Menentukan Poster Non Komersial dari proses layout
4. Menentukan komposisi pada bidang gambar dalam pembuatan Poster Non Komersial.
5. Menghasilkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk karya Poster Non Komersial.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Siswa dapat memahami pengertian Poster Non Komersial.
2. Siswa dapat memahami kesesuaian bahan, alat dan teknik pengerjaan dalam membuat Non Poster Komersial.
3. Siswa dapat membuat desain logo melalui perencanaan Poster Non Komersial.

### **B. Materi Pokok**

#### 1. Pendahuluan

##### Pengertian Poster Non Komersial:

Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster biasanya dipasang di tempat-tempat umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak masyarakat. Situs ensiklopedia online terbesar Wikipedia juga memberikan pengertian poster sebagai sebuah karya seni grafis yang dibuat dengan perpaduan antara huruf dan angka diatas kertas yang ukurannya relatif besar. Poster ini umumnya ditempel didinding atau permukaan yang relatif datar di tempat-tempat umum yang ramai agar informasi dan pesan

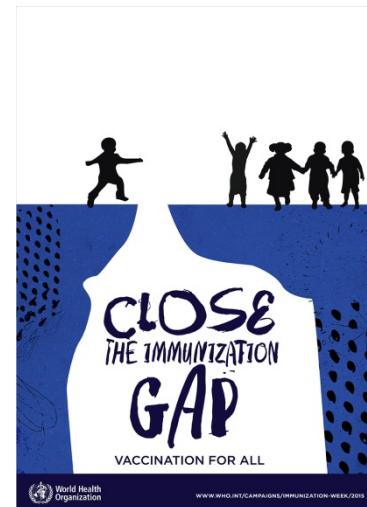
yang ada didalam poster tersebut bisa tersampaikan kepada masyarakat.

Poster non komersial ini biasanya dapat kita temui di tempat – tempat seperti perkantoran, rumah sakit, posyandu, puskesmas dll. Poster non komersial biasanya tidak selalu menuntut untuk memikat atau merugikan dalam tujuannya. Poster non komersial ini bertujuan hanya untuk memberikan rangsangan dan contoh yang baik bagi masyarakat umum.

## 2. Contoh poster Nonkomersial



( Gambar 1 )



( Gambar 2 )

## 3. Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Pensil, penghapus, drawing pen, dll.
2. Gambar-gambar contoh poster Non komersial
3. Kertas "Art paper"
4. Cat dan Pallete

### C. Langkah/ Gambar / Ragam Kerja

#### 1. Persiapan

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.
- b. Mencari/ mengumpulkan beberapa referensi benda yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolak ukur dalam berkarya.

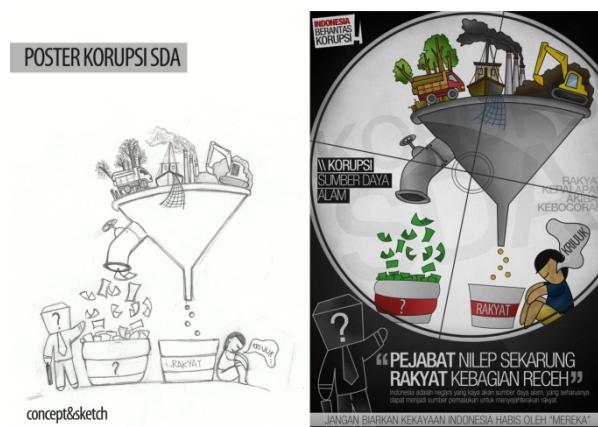
#### 2. Proses Penggeraan

- a. Membuat sket desain Lay Out poster Non komersial Sketsa.



( Gambar 3 )

- D. Setelah sket, sket di pindah ke ukuran A3 untuk kemudian di beri warna.



( Gambar 4 )

**E. Metode :**

## a. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat gambar poster komersial dengan unsur dan prinsip yang ada pada desain komunikasi visual.

## b. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan gambar poster komersial.

## c. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

## d. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

**F. Strategi Pembelajaran :**

## 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
- b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

## 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian poster non komersial.
- b. Siswa memahami analisis tentang karakter poster non komersial.
- c. Perencanaan desain posternon komersial melalui proses layout.
- d. Praktek pembuatan desain poster non komersial.
- e. Evaluasi hasil tugas praktik.

## 3. Penutup

- a. Kesimpulan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c. Menutup pelajaran dengan doa.

**G. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- a. Contoh-contoh gambar poster non komersial
- b. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku /sumberbaahan yang di gunakan sebagai acuan materi terkait :

- a. A. Agung Suryahadi dan Hilman Syafriadi, *Kreatif Seni Rupadan Kria*, 1998
- b. A. Agung Suryadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apreasiatif dan Produktif, Jilid I*, 2008
- c. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
- d. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwitmatra*, 1986

**H. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian tentang poster!
  - b. Sebutkan macam-macam poster non komersial yang ada di sekitarmu!

**Kunci Jawaban :**

Jawaban a : Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai.

**Jawaban b :**

WHO, WWO, Poster kesehatan, poster globalwarming, dll.

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

Nilai Akhir (NA)

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}} = NA$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan poster - Mampu menjelaskan, pengertian, tipe, jenis, dan karakteristik poster. - Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis poster.	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

- |                |   |            |           |   |           |
|----------------|---|------------|-----------|---|-----------|
| A. Baik sekali | = | 90 s/d 100 | C. Cukup  | = | 70 s/d 79 |
| B. Baik        | = | 80 s/d 89  | D. Kurang | = | 00 s/d 69 |

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 7**

<b>Sekolah</b>	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
<b>Mata Pelajaran</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2016 / 2017
<b>Kelas/ Semester</b>	: XIDKV / Gasal
<b>Alokasi waktu</b>	: 12 x 45 menit ( 3 kali tatap muka )
<b>Standar Kompetensi</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Kompetensi Dasar</b>	: Pengertian Tentang Poster Komersial

### **Indikator :**

1. Menjelaskan pengertian Poster Komersial
2. Menentukan bahan, alat dan teknik penggunaan dalam pembuatan Poster Komersial
3. Menentukan Poster Komersial dari proses layout
4. Menentukan komposisi pada bidang gambar dalam pembuatan Poster Komersial.
5. Menghasilkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk karya Poster Komersial.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Siswa dapat memahami pengertian Poster Komersial.
2. Siswa dapat memahami kesesuaian bahan, alat dan teknik penggerjaan dalam membuat Poster Komersial.
3. Siswa dapat membuat desain logo melalui perencanaan Poster Komersial.

### **B. Materi Pokok**

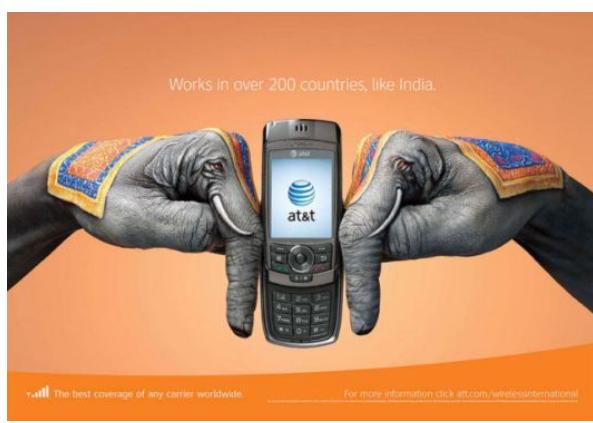
#### **1. Pendahuluan**

##### **Pengertian Poster Komersial:**

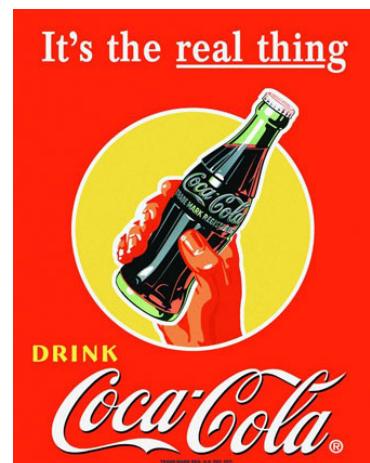
Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster biasanya dipasang ditempat-tempat umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak masyarakat. Situs ensiklopedia online terbesar Wikipedia juga memberika pengertian poster sebagai sebuah karya seni grafis yang dibuat dengan perpaduan antara huruf dan angka diatas kertas yang ukurannya relatif besar. Poster ini umumnya ditempel didinding atau permukaan yang relatif

datar ditempat-tempat umum yang ramai agar informasi dan pesan yang ada didalam poster tersebut bisa tersampaikan kepada masyarakat.

## 2. Contoh poster komersial



( Gambar 1 )



( Gambar 2 )

## 3. Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Pensil, penghapus, drawing pen, dll.
2. Gambar-gambar contoh poster komersial
3. Kertas "Art paper"
4. Cat dan Pallete

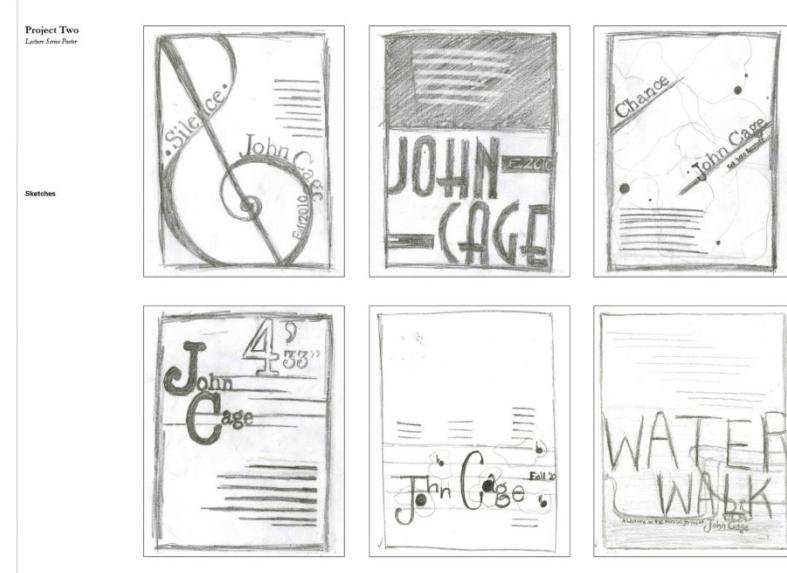
## C. Langkah/ Gambar / Ragam Kerja

### 1. Persiapan

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.
- b. Mencari/ mengumpulkan beberapa referensi benda yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolak ukur dalam berkarya.

### 2. Proses Penggerjaan

- a. Membuat sket desain Lay Out poster komersial Sketsa.



( Gambar 3 )

- D. Setelah sket, sket dipindah ke ukuran A3 untuk kemudian di beriwarna.



( Gambar 4 )

#### E. Metode :

- a. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat gambar poster komersial dengan usur dan prinsip yang ada pada desain komunikasi visual.

- b. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan gambar poster komersial.

- c. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

d. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

**F. Strategi Pembelajaran :**

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
- b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian logo non komersial.
- b. Siswa memahami analisis tentang karakter poster komersial.
- c. Perencanaan desain poster komersial melalui proses layout.
- d. Praktek pembuatan desain poster komersial.
- e. Evaluasi hasil tugas praktik.

3. Penutup

- a. Kesimpulan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c. Menutup pelajaran dengan doa.

**G. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- a. Contoh-contoh gambar poster komersial
- b. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

- a. A.Agung Surya hadi dan Hilman Syafriadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kria*, 1998
- b. A.Agung Suryadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apreasiatif dan Produktif, Jilid I*, 2008
- c. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981

d. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwitmatra*, 1986

#### H. Penilaian :

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian tentang poster!
  - b. Sebutkan macam-macam poster komersial yang ada di sekitarmu!

#### Kunci Jawaban :

Jawaban a : Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai.

#### Jawaban b :

Poster iklan hp, iklan pakaian, iklan elektronik dsb.

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Item}} = NA$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan poster.</li> <li>-Mampu menjelaskan, pengertian, tipe, jenis, dan karakteristik poster.</li> <li>-Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis poster.</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

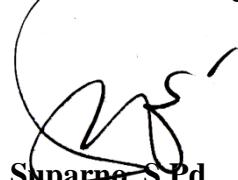
A. Baik sekali = 90 s/d 100 C. Cukup = 70 s/d 79

B. Baik = 80 s/d 89 D. Kurang = 00 s/d 69

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 6**

<b>Sekolah</b>	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
<b>Mata Pelajaran</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2016 / 2017
<b>Kelas/ Semester</b>	: XI DKV / Gasal
<b>Alokasi waktu</b>	: 12 x 45 menit ( 3 kali tatap muka )
<b>Standar Kompetensi</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Kompetensi Dasar</b>	: Pengertian Tentang Logo Non Komersial

### **Indikator :**

1. Menjelaskan pengertian Logo non Komersial
2. Menentukan bahan, alat dan teknik penggunaan dalam pembuatan Logo Non Komersial
3. Menentukan Logo Non Komersial dari proses layout
4. Menentukan komposisi pada bidang gambar dalam pembuatan Logo Non Komersial.
5. Menghasilkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk karya Logo Non Komersial.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Siswa dapat memahami pengertian Logo Non Komersial.
2. Siswa dapat memahami kesesuaian bahan, alat dan teknik pengerjaan dalam membuat Logo Non Komersial.
3. Siswa dapat membuat desain logo melalui perencanaan Logo Non Komersial.

### **B. Materi Pokok**

#### 1. Pendahuluan

##### Pengertian Logo Non Komersial:

Logo adalah lambing atau simbol khusus yang mewakili suatu brand (bisa produk, perusahaan, pemerintah, wilayah, organisasi, personal, dan sebagainya). Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing. Logo biasa diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk simbol. Karena fungsi dasarnya sebagai identitas, logo haruslah unik dan mudah diingat. Selain itu,

logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang, serta relevan sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai apa yang ditawarkan perusahaan pemilik logo.

Logo Non Komersial merupakan logo sosial. Bukan media sosial melainkan logo tersebut logo untuk penyelamatan lingkungan maupun alam, logo untuk himpunan manusia, dan logo untuk kesehatan umat manusia. Biasanya logo tersebut sangat jarang ditemukan ditempat umum. Biasanya logo tersebut sering kita jumpai di rumah sakit, puskesmas, universitas, sekolah dan perkantoran.

## 2. Contoh logo non komersial



( Gambar 1 )



( Gambar 2 )

## 3. Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Pensil, penghapus, drawing pen, dll.
2. Gambar-gambar contoh Logo Non Komersial
3. Kertas "Art paper"
4. Cat dan Pallete

### C. Langkah/ Gambar / Ragam Kerja

#### 1. Persiapan

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.
- b. Mencari/ mengumpulkan beberapa referensi benda yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolok ukur dalam berkarya.

#### 2. Proses Penggerjaan

- a. Membuat sket desain Lay Out logo Sketsa.



( Gambar 3 )

- D. Setelah sket, sket dipindah ke ukuran A3 untuk kemudian diberi warna.



Original sketch by Stephen DesRoches  
<http://newrecruit.org/>



Rendering by Jon Hicks  
<http://hicksdesign.co.uk/>

( Gambar 4 )

### E. Metode :

#### a. Demonstrasi

Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat gambar logo non komersial dengan unsur dan prinsip yang ada pada desain komunikasi visual.

- b. Tanya jawab
  - Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan gambarlogo non komersial.
- c. Praktek
  - Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.
- d. Pembimbingan dan pendampingan
  - Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

#### **F. Strategi Pembelajaran :**

- 1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Pembukaan pelajaran dengandoa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
  - b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
  - c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
  - d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.
- 2. Kegiatan Inti
  - a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian logo non komersial.
  - b. Siswa memahami analisis tentang karakter logo non komersial.
  - c. Perencanaan desain logo non komersial melalui proses layout.
  - d. Praktek pembuatan desain logo non komersial.
  - e. Evaluasi hasil tugas praktik.
- 3. Penutup
  - a. Kesimpulan.
  - b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
  - c. Menutup pelajaran dengan doa.

#### **G. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- a. Contoh-contoh gambar logo non komersial
- b. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

- a. A.Agung Surya hadi dan Hilman Syafriadi, *Kreatif Seni Rupadan Kria*, 1998

- b. A.Agung Suryadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apreasiatif dan Produktif, Jilid I*, 2008
- c. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
- d. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwitmatra*, 1986

**H. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian tentang logo non komersial!
  - b. Sebutkan macam-macam logo komersial yang ada disekitarmu!

KunciJawaban :

Jawaban a : Logo adalah lambing atau symbol khusus yang mewakili suatu brand (bias produk, perusahaan, pemerintah, wilayah, organisasi, personal, dan sebagainya). Biasanya logo ini tidak untuk mencari keuntungan

Jawaban b :

Unilever, unicef, dan WWO.

Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsur visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} \quad \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{Item}} = NA$$

Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan logo - Mampu menjelaskan, pengertian, tipe, jenis, dan karakteristik logo. - Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis logo.	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

A. Baik sekali =	90 s/d 100	C. Cukup =	70 s/d 79
B. Baik =	80 s/d 89	D. Kurang =	00 s/d 69

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017

## **RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP) 5**

<b>Sekolah</b>	: SMK N 3 KASIHAN BANTUL
<b>MataPelajaran</b>	: DesainKomunikasi Visual
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2016 / 2017
<b>Kelas/ Semester</b>	: XIDKV / Gasal
<b>Alokasiwaktu</b>	:12 x 45 menit( 3 kali tatap muka )
<b>Standar Kompetensi</b>	: Desain Komunikasi Visual
<b>Kompetensi Dasar</b>	: PengertianTentangLogo Komersial

### **Indikator :**

1. Menjelaskan pengertian Logo Komersial
2. Menentukan bahan, alat dan teknik penggunaan dalam pembuatanLogo Komersial
3. Menentukan Logo Komersial dari proses layout
4. Menentukan komposisi pada bidang gambar dalam pembuatan Logo Komersial.
5. Menghasilkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk karya Logo Komersial.

### **A. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah diadakannya pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Siswa dapat memahami pengertian Logo Komersial.
2. Siswa dapat memahami kesesuaian bahan, alat dan teknik pengerjaan dalam membuat Logo Komersial.
3. Siswa dapat membuat desain logo melalui perencanaan Logo Komersial.

### **B. Materi Pokok**

#### **1. Pendahuluan**

Pengertian Logo Komersial:

Logo adalah lambing atau simbol khusus yang mewakili suatu brand (bisa produk, perusahaan, pemerintah, wilayah, organisasi, personal, dan sebagainya). Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing. Logo bias diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah visi penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk simbol. Karena fungsi dasarnya sebagai identitas, logo haruslah unik dan mudah diingat. Selain itu, logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang, serta

relefan sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai apa yang ditawarkan perusahaan pemilik logo.

Logo komersial merupakan logo yang hanya untung perdagangan semata, istilahnya hanya untuk mencari keuntungan semata. Logo komersial banyak ditemukan di tempat umum, pertokohan, mall dsb. Logo komersial ini dibuat untuk supaya orang memilih atau tertarik untuk membeli suatu barang dari brand tersebut.

## 2. Contoh logo komersial



( Gambar 1 )



( Gambar 2 )

## 3. Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

1. Pensil, penghapus, drawing pen, dll.
2. Gambar-gambar contoh Logo Komersial
3. Kertas "Art paper"
4. Cat dan Pallete

## C. Langkah/ Gambar / Ragam Kerja

### 1. Persiapan

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.

- b. Mencari/ mengumpulkan beberapa referensi benda yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolak ukur dalam berkarya.
2. Proses Penggeraan
- a. Membuat sket desain Lay Out logo Sketsa.



( Gambar 3 )

- D. Setelah sket, sket dipindah ke ukuran A3 untuk kemudian di beriwarna.



( Gambar 4 )

#### E. Metode :

- a. Demonstrasi  
Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat gambar logo komersial dengan unsur dan prinsip yang ada pada desain komunikasi visual.
- b. Tanya jawab

Guru menciptakan suasana kondusif sehingga siswa aktif berinteraksi tentang segala kesulitan dan permasalahan pembuatan gambar logo komersial.

c. Praktek

Proses berkarya dengan ketekunan dan ketelitian dengan tetap memperhitungkan waktu yang tersedia.

d. Pembimbingan dan pendampingan

Guru mengadakan pembimbingan dan pendampingan selama proses berkarya

**F. Strategi Pembelajaran :**

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembukaan pelajaran dengan doa, mengecek kesiapan siswa, dan presensi .
- b. Menjelaskan tentang materi pokok kompetensi dasar serta manfaatnya
- c. Menjelaskan tentang strategi belajar dan rambu-rambu penilaian.
- d. Tanya jawab tentang materi sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian logo komersial.
- b. Siswa memahami analisis tentang karakter logo komersial.
- c. Perencanaan desain logo komersial melalui proses layout.
- d. Praktek pembuatan desain logo komersial.
- e. Evaluasi hasil tugas praktik.

3. Penutup

- a. Kesimpulan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi minggu yang akan datang.
- c. Menutup pelajaran dengan doa.

**G. Sumber belajar**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi ini adalah :

- a. Contoh-contoh gambar logo komersial
- b. Spidol Boardmarker white board / Kapur dan papan tulis

Buku / sumber bahan yang digunakan sebagai acuan materi terkait :

- a. A. Agung Surya hadi dan Hilman Syafriadi, *Kreatif Seni Rupa dan Kria*, 1998
- b. A. Agung Suryadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apreasiatif dan Produktif, Jilid I*, 2008

- c. Aming Prayitno dan Fajar Sidik, *Desain Elementer*, 1981
- d. Wucius Wong, *Beberapa Asas Merancang Dwitmatra*, 1986

#### **H. Penilaian :**

1. Teknik penilaian yang menyangkut partisipasi, penyelesaian tugas praktek dan diskusi.
2. Bentuk Instrumen yang meliputi Tanya jawab lisan.
3. Soal :
  - a. Sebutkan dan jelaskan pengertian tentang logo komersial!
  - b. Sebutkan macam-macam logo komersial yang ada disekitarmu!

#### Kunci Jawaban :

Jawaban a :Logo adalah lambing atau symbol khusus yang mewakili suatu brand (bisaproduk, perusahaan, pemerintah, wilayah, organisasi, personal, dan sebagainya).

#### Jawaban b :

Dinkin donuts, MCD, Nike, Quiksilver, Pizzahut dll.

#### • Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Nilai Angka	Bobot	Jumlah
1	Pemahaman Kompetensi Dasar		10 %	
2	Kreatifitas		10 %	
3	Ketepatan unsure visual		20 %	
4	Ketepatan prinsip desain		50 %	
5	Waktu		10 %	
Jumlah Skor			100%	

Nilai Akhir (NA)

$$\frac{JumlahSkor}{Item} = NA$$

- Pedoman Penilaian

No	NILAI	KRITERIA	KET.
1	90–100	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu memahami kompetensi dasar dalam pembuatan logo</li> <li>-Mampu menjelaskan, pengertian, tipe, jenis, dan karakteristik logo.</li> <li>-Mampu membedakan dan memberikan contoh tipe dan jenis logo.</li> </ul>	A
2	80 – 89	- Ada satu item A yang tidak terpenuhi	B
3	70 – 79	- Ada dua item A yang tidak terpenuhi	C
4	00 – 69	- Ada tiga/ lebih item A yang tidak terpenuhi	D

Keterangan nilai

A. Baik sekali =	90 s/d 100	C. Cukup =	70 s/d 79
B. Baik =	80 s/d 89	D. Kurang =	00 s/d 69

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Mengetahui

Guru Pembimbing



Suparno, S.Pd

NIP.196404261990031006

Mahasiswa PPL



Bayu Dwi Prasetya

NIM. 13206244017

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : XI DVK 2**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN	
					1 03/ 08	2 10/ 08	3 17/ 08	4 24/ 08	5 31/ 08	6 07/ 09		
1	7708	ADE APRILIA	P	I	•	Tn					•	
2	7709	ALBERTUS SURYO BASKORO A	L	I	•	•					•	
3	7710	ALVITA DWI HERAWATI	P	I	Tn	•					•	
4	7711	AYU DWI WULANDARI	P	I	•	Tn					•	
5	7466	BIAGGI JOLANDA GUNA WIBAWA	L	I	i	•					•	
6	7712	CHRISTIAN YUDHISTIRA AG	L	I	x	x					•	
7	7713	DADAN ROSMIAJAI	L	I	•	•					•	
8	7714	DESSY TRISNA ROMIYANI	P	I	•	•					•	
9	7715	EKKY GHAZALI NURVIANTO	L	I	•	S					S	
10	7716	ERIKA VALENCIA IRIANTO	P	I	•	•					•	
11	7717	FAISAL BACHTIAR	L	I	•	•					•	
12	7718	FARISA IFFA TIARA DEWI	P	I	•	•					•	
13	7719	FATKHUNNUR MUKHBITIN	L	I	•	•					•	
14	7475	HANDRI HAMSYAH	L	I	•	•					•	
15	7721	HERI DWI ROMADHON	L	I	•	•					•	
16	7722	IGN SATRIA KRISINA SAR PR	L	I	Tn	Tn					•	
17	7723	INTAN NITRA ANGGRAENY	P	I	•	•					•	
18	7724	LISTIA NISA AYU	P	I	•	•					•	
19	7725	LUTFIANA DYAH RANI	P	I	Tn	Tn					•	
20	7726	MUH ALIF LINTANG DARMAWAN	L	I	Ø	•					x	
21	7727	MUHAMMAD IKHSAN MUSTAFA	L	I	•	•					•	
22	7728	NAVIKA PRAMESTYA PUTRI	P	I	S	•					•	
23	7729	NUR CAHYA AJI	L	I	•	•					•	
24	7730	PANDU EKA PUTRA	L	I	•	•					•	
25	7731	PETRUS LEONARDO JAMREWAV	L	I	•	•					•	
26	7732	RIFKA NUR ANNISA	P	I	•	•					•	
27	7733	RIZQI FAUZI JULIANSYAH	L	I	•	•					•	
28	7734	SEPTIAN VICTORY DAMAIKA D	L	I	•	•					•	
29	7735	SIRILIUS SERENITUS SENJAKALA	L	I	Tn	Tn					•	
30	7736	STEPHANUS WIDI KRISTIawan	L	I	•	•					x	
31	7737	YUMA DESTRA PRATAMA	L	I	S	•					•	

HUT KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	3 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian Logo Non Komersial</i></li> <li>- <i>Menbedakan antara Logotype / Logogram</i></li> <li>- <i>Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif</i></li> <li>- <i>Membuat perencanaan lay-out Logotype / Logogram</i></li> </ul>	23	3, 5, 6 , 16, 19, 22, 29, 31	
2.	10 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi logo yang akan dilaksanakan.</i></li> <li>- <i>Seleksi logo dan pemindahan ke kertas A3.</i></li> <li>- <i>Pewarnaan logo.</i></li> </ul>	24	1, 4, 6, 9, 16, 19, 29	
3.	24 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Melanjutkan pewarnaan logo.</i></li> <li>- <i>Finishing pewarnaan logo.</i></li> </ul>	28	9, 20, 30	
4.	31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian poster non komersial.</i></li> <li>- <i>Membedakan poster non komersial dan komersial</i></li> <li>- <i>Pembuatan ide dan sketsa poster non komersial</i></li> </ul>	26	6, 16, 19, 23, 30	
5.	07 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi desain poster.</i></li> <li>- <i>Pemilihan desain poster untuk dipindah ke kertas A3.</i></li> <li>- <i>Finsihing poster</i></li> </ul>	25	2, 5, 22, 23, 24, 30	

Bantul, 15 September 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1	2	3	4	5	6	
					1/0 8	8/0 8	15/ 08	22/ 08	29/ 08	5 /09	
1	7676	ADHELIA OCKTA ARDANA	P	I	Tn	Tn	Tn	•	•	•	
2	7677	AGNAYA RIZKY ADINDA PUTRI	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
3	7678	ALFIYAN FIRDAUS NUR IKHSAN	L	I	•	•	•	•	•	•	
4	7679	ALIF NUR FAIZZI	L	I	•	•	•	•	•	•	
5	7680	APRILINO ARFANTO YUWONO	L	I	T	•	×	•	•	•	×
6	7681	ARIFIN BUDI UTAMA	L	I	×	×	•	•	•	×	•
7	7682	ARNINA ARRY ARUMINGTYAS	P	I	•	•	•	•	•	•	
8	7683	DENNY OKCTAVERA RAHMA P	L	I	•	•	S	•	•	•	
9	7684	DWI NUR ROHMAN	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	7685	FIKRI KHAIRINA SYAVIRA R	P	I	•	•	•	•	•	•	
11	7686	IVAN MU'AFI RAHTOMO	L	I	•	•	•	•	•	•	
12	7687	LINDA KHALIFATUZ ZAHRO	P	I	T	T	T	•	•	•	
13	7688	MUHAMMAD ADITIA	L	I	•	•	•	•	•	•	
14	7689	MUHAMMAD ARIFATULUTFI	L	I	×	×	×	•	•	•	
15	7690	MUH BAIHAQI GALATASARAY	L	I	•	•	×	•	•	•	
16	7691	MUHAMMAD FARID MUSYAFFA'	L	I	•	×	×	•	•	•	
17	7692	MUH MIZUNEE AL FAYYAD	L	I	•	•	•	•	•	•	
18	7693	NONA ROZALIA	P	I	•	•	•	•	•	•	
19	7694	NUGRAINI MEGA UTAMI	P	I	•	•	•	•	•	•	
20	7695	NYKEN LUISTANTI PANGESTU	P	I	•	•	•	•	•	•	
21	7696	OMHATHISSIDDHA MAMSVHAHO	P	I	•	•	×	•	•	•	
22	7697	RIDHA IZZA SHABILLA	L	I	•	•	•	•	•	•	i
23	7698	RIZKI KURNIA RACMA	P	I	•	•	•	•	•	•	
24	7699	RONI SETIAWAN	L	I	•	•	×	•	•	•	x
25	7700	SAFIRA KUSUMANINGRUM	P	I	•	•	•	•	•	•	
26	7701	SAREFINA ALFIANA	P	I	•	•	•	•	•	•	
27	7702	TSALTSA UTIYA SALSABILA K	P	I	•	•	•	•	•	•	
28	7703	VIVI FATMAWATI	P	I	•	•	•	•	•	•	
29	7704	WIJASETA KISWORO MURTI	L	I	•	•	•	•	•	•	
30	7705	WIJI ASTUTI	P	I	•	•	•	•	•	•	i
31	7706	WISNU LINTANG TRANGGANA	L	I	•	•	•	•	•	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	1 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian Logo Komersial</i></li> <li>- <i>Menbedakan antara Logotype / Logogram</i></li> <li>- <i>Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram.</i></li> <li>- <i>Membuat perencanaan lay-out Logotype / Logogram</i></li> </ul>	27	1, 2, 6, 14,	
2.	8 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi logo yang akan dilaksanakan.</i></li> <li>- <i>Seleksi logo dan pemindahan ke kertas A3.</i></li> <li>- <i>Pewarnaan logo.</i></li> </ul>	27	1, 6, 14, 16	
3.	15 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Melanjutkan pewarnaan logo.</i></li> <li>- <i>Finishing pewarnaan logo.</i></li> </ul>	22	1, 5, 8, 14, 15, 16, 21, 24, 29	
4.	22 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian poster non komersial.</i></li> <li>- <i>Membandingkan poster non komersial dan komersial</i></li> <li>- <i>Pembuatan ide dan sketsa poster non komersial</i></li> </ul>	31		
5.	29 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi desain poster.</i></li> <li>- <i>Pemilihan desain poster untuk dipindah ke kertas A3.</i></li> </ul>	30	6	
6.	5 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pewarnaan poster.</i></li> <li>- <i>Finishing desain.</i></li> <li>- <i>Evaluasi.</i></li> </ul>	27	5, 22, 24, 30	

Bantul, 15 September 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : X DKV 3**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1 04/ 08	2 11/ 08	3 18/ 08	4 25/ 08	5 01/ 09	6 08/ 09	
					04/ 08	11/ 08	18/ 08	25/ 08	01/ 09	08/ 09	
1	8010	ADE RYAN WICAKSANA	L	I	•	•	•	x	•	•	
2	8011	AHMAD FAUZAN	L	I	•	•	•	•	x	X	
3	8012	ALWI ZAINA ABIDIN	L	I	•	S	•	•	•	•	
4	8013	ANDRA PANJI MEGANTARA	L	I	X	•	•	X	•	•	
5	8014	ANDRI HAMAS HEKMATYA	L	I	•	•	•	•	•	•	
6	8015	ANUNG PRAMUDYO	L	I	•	•	•	•	•	•	
7	8016	AUDY FYARY PURNA PUTRA	L	I	•	•	•	•	•	•	
8	8017	BERNADUS ADITYA NOVAN A S	L	K	•	•	x	x	•	X	
9	8018	BRYAN VERNANDHITO	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	8019	DEWI ARUM ESTHI NINGSIH	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
11	8020	DIKY MAHENDRA FALIH APRIYANA	L	I	•	•	•	•	•	•	
12	8021	FARHAN NOUVAL LAZUARDI	L	I	X	•	•	•	x	•	
13	8022	FARRELDIC	L	I	•	•	•	•	•	•	
14	8023	GHAFARA GHAITSA ARDHANA	L	I	•	•	•	•	•	•	
15	8024	GONDRALEZ DWI AGNI GINTING	L	K	•	•	•	•	•	•	
16	8025	ISNAVARA LINTANG CHAIRUNISA	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
17	8026	MUHAMMAD RAFLIANSYAH	L	I	•	•	•	•	•	•	
18	8027	RATNAWATI DWI STYANINGSIH	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
19	8026	RENO OCTA ACHMAD FAUZI ( AUTIS)	L	I	•	•	•	•	•	•	
20	8027	SYARIF FAJAR RAMADHANI	L	I	X	•	•	•	x	•	
21	8028	TAUFAN ARYA GUMILANG	L	I	•	•	•	•	•	•	
22	8029	WAHYU BAGUS ABIYOGA NUGRAHA	L	I	•	•	•	•	•	•	
23	8030	WAHYU TRI PAMUNGKAS	L	I	•	•	•	•	•	•	
24	8031	WISNU FAJAR PAMUNGKAS	L	I	•	•	•	•	•	•	
25	8032	ZHINGHARA DEJA' TSANAMERRA L	P	I	•	•	•	S	•	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	4 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian titik dan garis</li> <li>- Membuat sketsa titik dan garis</li> <li>- Eksplorasi titik dan garis</li> <li>- Membuat karya titik dan garis</li> </ul>	19	4, 10, 12, 16, 18, 20	
2.	11 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian bidang geometris dan organis.</li> <li>- Eksplorasi bidang geometris dan organis.</li> <li>- Membuat sketsa bidang</li> <li>- Membuat karya bidang geometris dan organis</li> </ul>	24	3	
3.	18 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Membuat diagram warna</li> <li>- Sketsa diagram warna</li> <li>- Pewarnaan diagram warna</li> </ul>	24	8	
4.	25 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan diagram warna</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	21	1, 4, 8, 25	
5.	1 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ruang negatif dan positif</li> <li>- Membuat sketsa bidang negatif dan positif</li> <li>- Pewarnaan ruang</li> </ul>	22	2, 12, 20	
6.	8 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing pewarnaan ruang</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	23	2, 7	

Bantul, 15 September 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : X DKV 2**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1	2	3	4	5	6	
					02/ 08	09/ 08	16/ 08	23/ 08	30/ 08	06/ 09	
1	7984	ADITYA PRATAMA	L	I	•	•	•	•	•	•	
2	7985	AGUNG EKA SAPUTRA	P	I	•	•	•	•	•	•	
3	7986	ANNISA MARYAM SARI	P	I	T	T	•	•	•	•	
4	7987	ANTONIUS ENRICO ADITYA SETYA	L	K	•	•	•	•	•	•	
5	7988	ARDIAN LINTANG RAMADHAN	L	I	•	×	•	•	•	•	
6	7989	BRAMANTYA TEGAR ANDHIKA	L	I	•	•	•	•	•	•	
7	7990	CHEPY MEMORIZA IVEN AL A'ROF	L	I	•	•	•	•	•	•	
8	7991	DESVIA FAHREZI	P	I	•	•	•	•	•	•	
9	7992	ENVAL ZULAEKA	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	7993	FANDIKA RISKY ANANTA	L	I	•	•	•	•	•	•	
11	7994	GREGORIUS ARYA PUSPA YUDHA	L	K	•	•	•	•	•	•	
12	7995	IDHAM DWI ANTONO	L	I	•	•	•	•	•	•	
13	7996	KEZIA IRIANI MARIAN ULFA MANDO	P	P	T	T	•	•	•	•	
14	7997	KHALID AKRAM AL FAWWAZ	L	I	•	•	•	•	•	•	
15	7998	LEONY FERA ALVIANITA	P	I	•	•	•	•	•	•	
16	7999	MAYA TRI KURNIA	P	I	•	•	•	•	•	•	
17	8000	MOHAMAD RIZKY MAHENDRA	L	I	•	X	•	•	•	•	
18	8001	MUHAMMAD AZIS RISKY	L	I	•	•	•	•	•	•	
19	8002	MUHAMMAD WASFIEL KAMAL	L	I	•	•	•	•	•	•	
20	8003	OCHA OKTAVIANDRI	P	I	•	•	•	•	•	•	
21	8004	OCKLA AUDICHA FRASASTA	P	I	•	•	•	•	•	•	
22	8005	ONDANG YUDHA T	L	I	•	•	•	•	•	•	
23	8006	OVALLINO DESTIHANDA P	L	I	•	•	•	•	•	•	
24	8007	RAMA PANCA PALGUNA	L	I	•	•	•	•	•	•	
25	8008	ROBERTIUS ARJUNA ISA ERLANGGA	L	K	i	•	•	X	•	•	
26	8009	TEGAR YULIANTO	L	I	•	•	•	•	X	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian titik dan garis</li> <li>- Membuat sketsa titik dan garis</li> <li>- Eksplorasi titik dan garis</li> <li>- Membuat karya titik dan garis</li> </ul>	23	3, 13, 25	
2.	9 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian bidang geometris dan organis.</li> <li>- Eksplorasi bidang geometris dan organis.</li> <li>- Membuat sketsa bidang</li> <li>- Membuat karya bidang geometris dan organis</li> </ul>	20	3, 5, 10, 13, 14, 17,	
3.	16 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Membuat diagram warna</li> <li>- Sketsa diagram warna</li> <li>- Pewarnaan diagram warna</li> </ul>	23	10, 21, 24	
4.	23 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan diagram warna</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	21	8, 12, 14, 25, 26	
5.	30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ruang negatif dan positif</li> <li>- Membuat sketsa bidang negatif dan positif</li> <li>- Pewarnaan ruang</li> </ul>	26		
6.	6 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing pewarnaan ruang</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	26		

Bantul, 15 September 2016

Pembina

Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : X DKV 1**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN	
					1 02/ 08	2 09/ 08	3 16/ 08	4 23/ 08	5 30/ 08	6 06/ 09		
					02/ 08	09/ 08	16/ 08	23/ 08	30/ 08	06/ 09		
1	7958	AAN SULAIMAN SURYA PRATAMA	L	I	Tn	•	•	•	•	•	•	
2	7959	ADDNAN WISNU SETIAZIZ	L	I	•	•	•	•	•	×	•	
3	7960	AHMAD AZIZ NURRAHMAD	L	I	•	S	•	•	•	•	•	
4	7961	AKBAR KHOIRULTSANI	L	I	•	•	i	•	•	•	•	
5	7962	ALFREDO FEBRIAN SATYA	L	I	•	•	•	•	•	S	•	
6	7963	ANANDA FAHRIZAL MIFTAKHUR R	L	I	Tn	Tn	•	•	•	•	•	
7	7964	ANDIKA NAMASTA PUTRA	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
8	7965	BAYU PRIHANTORO	L	I	•	•	x	x	•	•	•	
9	7966	BERLIAN ANDRIANTO	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
10	7967	DAMAI LISTEE DIANA	P	I	•	•	•	•	•	•	•	
11	7968	DEVI AISYAH	P	I	•	•	•	•	•	•	•	
12	7969	DIMAS RIO PANGESTU	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
13	7970	FITRAH SASNIADIKA	P	I	Tn	Tn	•	•	i	•		
14	7971	ISNAINI NUR HIDAYATI	P	I	•	•	•	•	•	•	•	
15	7972	JIHAD SOLUSI ISLAM	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
16	7973	MADA SUKMA JATI	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
17	7974	MUHAMMAD SADAM IMANI	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
18	7975	MUHAMMAD NUR SANI	L	I	•	•	•	S	•	x		
19	7976	MUHAMMAD NURJATI	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
20	7977	NADA SYIFA RACHMAWATI	P	I	•	•	•	•	•	•	•	
21	7978	RADEN MAS ALANDIKA SURYON	L	I	i	•	•	•	•	•	•	
22	7979	RAIHAN SALAFUSH SHALEH	L	I	•	•	•	•	•	•	•	
23	7980	SALWA YUNAIKA ADANI	P	I	•	x	•	i	•	•	•	
24	7981	UMI LUTHFYAH	P	I	•	•	•	•	•	•	•	
25	7982	WAHYU PRADANA	L	I	•	x	•	•	•	•	•	
26	7983	YOHANES SATRIA WIBAWA B	L	I	•	•	•	•	•	S	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

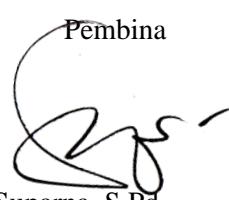
**KELAS : X DKV 1**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian titik dan garis</li> <li>- Membuat sketsa titik dan garis</li> <li>- Eksplorasi titik dan garis</li> <li>- Membuat karya titik dan garis</li> </ul>	22	1, 6, 13, 21	
2.	9 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian bidang geometris dan organis.</li> <li>- Eksplorasi bidang geometris dan organis.</li> <li>- Membuat sketsa bidang</li> <li>- Membuat karya bidang geometris dan organis</li> </ul>	21	3, 6, 13, 23, 25	
3.	16 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Membuat diagram warna</li> <li>- Sketsa diagram warna</li> <li>- Pewarnaan diagram warna</li> </ul>	24	4, 8	
4.	23 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan diagram warna</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	23	8, 18, 23	
5.	30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ruang negatif dan positif</li> <li>- Membuat sketsa bidang negatif dan positif</li> <li>- Pewarnaan ruang</li> </ul>	22	2, 5, 13, 26	
6.	6 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing pewarnaan ruang</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	25	18	

Bantul, 15 September 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

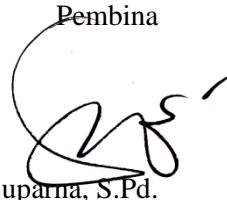
**KELAS : X DKV 2**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1	2	3	4	5	6	
					02/ 08	09/ 08	16/ 08	23/ 08	30/ 08	06/ 09	
1	7984	ADITYA PRATAMA	L	I	•	•	•	•	•	•	
2	7985	AGUNG EKA SAPUTRA	P	I	•	•	•	•	•	•	
3	7986	ANNISA MARYAM SARI	P	I	T	T	•	•	•	•	
4	7987	ANTONIUS ENRICO ADITYA SETYA	L	K	•	•	•	•	•	•	
5	7988	ARDIAN LINTANG RAMADHAN	L	I	•	×	•	•	•	•	
6	7989	BRAMANTYA TEGAR ANDHIKA	L	I	•	•	•	•	•	•	
7	7990	CHEPY MEMORIZA IVEN AL A'ROF	L	I	•	•	•	•	•	•	
8	7991	DESVIA FAHREZI	P	I	•	•	•	•	•	•	
9	7992	ENVAL ZULAEKA	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	7993	FANDIKA RISKY ANANTA	L	I	•	•	•	•	•	•	
11	7994	GREGORIUS ARYA PUSPA YUDHA	L	K	•	•	•	•	•	•	
12	7995	IDHAM DWI ANTONO	L	I	•	•	•	•	•	•	
13	7996	KEZIA IRIANI MARIAN ULFA MANDO	P	P	T	T	•	•	•	•	
14	7997	KHALID AKRAM AL FAWWAZ	L	I	•	•	•	•	•	•	
15	7998	LEONY FERA ALVIANITA	P	I	•	•	•	•	•	•	
16	7999	MAYA TRI KURNIA	P	I	•	•	•	•	•	•	
17	8000	MOHAMAD RIZKY MAHENDRA	L	I	•	X	•	•	•	•	
18	8001	MUHAMMAD AZIS RISKY	L	I	•	•	•	•	•	•	
19	8002	MUHAMMAD WASFIEL KAMAL	L	I	•	•	•	•	•	•	
20	8003	OCHA OKTAVIANDRI	P	I	•	•	•	•	•	•	
21	8004	OCKLA AUDICHA FRASASTA	P	I	•	•	•	•	•	•	
22	8005	ONDANG YUDHA T	L	I	•	•	•	•	•	•	
23	8006	OVALLINO DESTIHANDA P	L	I	•	•	•	•	•	•	
24	8007	RAMA PANCA PALGUNA	L	I	•	•	•	•	•	•	
25	8008	ROBERTIUS ARJUNA ISA ERLANGGA	L	K	i	•	•	X	•	•	
26	8009	TEGAR YULIANTO	L	I	•	•	•	•	X	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

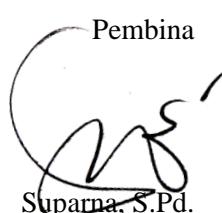
**KELAS : X DKV 2**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian titik dan garis</li> <li>- Membuat sketsa titik dan garis</li> <li>- Eksplorasi titik dan garis</li> <li>- Membuat karya titik dan garis</li> </ul>	23	3, 13, 25	
2.	9 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian bidang geometris dan organis.</li> <li>- Eksplorasi bidang geometris dan organis.</li> <li>- Membuat sketsa bidang</li> <li>- Membuat karya bidang geometris dan organis</li> </ul>	20	3, 5, 10, 13, 14, 17,	
3.	16 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Membuat diagram warna</li> <li>- Sketsa diagram warna</li> <li>- Pewarnaan diagram warna</li> </ul>	23	10, 21, 24	
4.	23 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan diagram warna</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	21	8, 12, 14, 25, 26	
5.	30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ruang negatif dan positif</li> <li>- Membuat sketsa bidang negatif dan positif</li> <li>- Pewarnaan ruang</li> </ul>	26		
6.	6 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing pewarnaan ruang</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	26		

Bantul, 15 September 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**KELAS : X DKV 3**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1 04/ 08	2 11/ 08	3 18/ 08	4 25/ 08	5 01/ 09	6 08/ 09	
					04/ 08	11/ 08	18/ 08	25/ 08	01/ 09	08/ 09	
1	8010	ADE RYAN WICAKSANA	L	I	•	•	•	x	•	•	
2	8011	AHMAD FAUZAN	L	I	•	•	•	•	x	X	
3	8012	ALWI ZAINA ABIDIN	L	I	•	S	•	•	•	•	
4	8013	ANDRA PANJI MEGANTARA	L	I	X	•	•	X	•	•	
5	8014	ANDRI HAMAS HEKMATYA	L	I	•	•	•	•	•	•	
6	8015	ANUNG PRAMUDYO	L	I	•	•	•	•	•	•	
7	8016	AUDY FYARY PURNA PUTRA	L	I	•	•	•	•	•	•	
8	8017	BERNADUS ADITYA NOVAN A S	L	K	•	•	x	x	•	X	
9	8018	BRYAN VERNANDHITO	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	8019	DEWI ARUM ESTHI NINGSIH	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
11	8020	DIKY MAHENDRA FALIH APRIYANA	L	I	•	•	•	•	•	•	
12	8021	FARHAN NOUVAL LAZUARDI	L	I	X	•	•	•	X	•	
13	8022	FARRELDIC	L	I	•	•	•	•	•	•	
14	8023	GHAFARA GHAITSA ARDHANA	L	I	•	•	•	•	•	•	
15	8024	GONDRALEZ DWI AGNI GINTING	L	K	•	•	•	•	•	•	
16	8025	ISNAVARA LINTANG CHAIRUNISA	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
17	8026	MUHAMMAD RAFLIANSYAH	L	I	•	•	•	•	•	•	
18	8027	RATNAWATI DWI STYANINGSIH	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
19	8026	RENO OCTA ACHMAD FAUZI ( AUTIS)	L	I	•	•	•	•	•	•	
20	8027	SYARIF FAJAR RAMADHANI	L	I	X	•	•	•	x	•	
21	8028	TAUFAN ARYA GUMILANG	L	I	•	•	•	•	•	•	
22	8029	WAHYU BAGUS ABIYOGA NUGRAHA	L	I	•	•	•	•	•	•	
23	8030	WAHYU TRI PAMUNGKAS	L	I	•	•	•	•	•	•	
24	8031	WISNU FAJAR PAMUNGKAS	L	I	•	•	•	•	•	•	
25	8032	ZHINGHARA DEJA' TSANAMERRA L	P	I	•	•	•	S	•	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

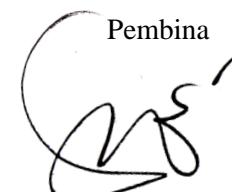
**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KELAS : X DVK 3**

**MATA PELAJARAN : DASAR DESAIN**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	4 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian titik dan garis</li> <li>- Membuat sketsa titik dan garis</li> <li>- Eksplorasi titik dan garis</li> <li>- Membuat karya titik dan garis</li> </ul>	19	4, 10, 12, 16, 18, 20	
2.	11 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian bidang geometris dan organis.</li> <li>- Eksplorasi bidang geometris dan organis.</li> <li>- Membuat sketsa bidang</li> <li>- Membuat karya bidang geometris dan organis</li> </ul>	24	3	
3.	18 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian warna</li> <li>- Membuat diagram warna</li> <li>- Sketsa diagram warna</li> <li>- Pewarnaan diagram warna</li> </ul>	24	8	
4.	25 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan diagram warna</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	21	1, 4, 8, 25	
5.	1 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ruang negatif dan positif</li> <li>- Membuat sketsa bidang negatif dan positif</li> <li>- Pewarnaan ruang</li> </ul>	22	2, 12, 20	
6.	8 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing pewarnaan ruang</li> <li>- Evaluasi dan revisi</li> </ul>	23	2, 7	

Bantul, 15 September 2016

Pembina  
  
Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

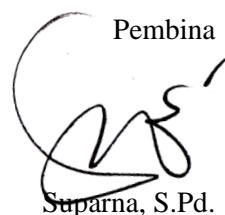
**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN
					1	2	3	4	5	6	
					1/0 8	8/0 8	15/ 08	22/ 08	29/ 08	5 /09	
1	7676	ADHELIA OCKTA ARDANA	P	I	Tn	Tn	Tn	•	•	•	
2	7677	AGNAYA RIZKY ADINDA PUTRI	P	I	Tn	•	•	•	•	•	
3	7678	ALFIYAN FIRDAUS NUR IKHSAN	L	I	•	•	•	•	•	•	
4	7679	ALIF NUR FAIZZI	L	I	•	•	•	•	•	•	
5	7680	APRILINO ARFANTO YUWONO	L	I	T	•	×	•	•	•	×
6	7681	ARIFIN BUDI UTAMA	L	I	×	×	•	•	•	×	•
7	7682	ARNINA ARRY ARUMINGTYAS	P	I	•	•	•	•	•	•	
8	7683	DENNY OKCTAVERA RAHMA P	L	I	•	•	S	•	•	•	
9	7684	DWI NUR ROHMAN	L	I	•	•	•	•	•	•	
10	7685	FIKRI KHAIRINA SYAVIRA R	P	I	•	•	•	•	•	•	
11	7686	IVAN MU'AFI RAHTOMO	L	I	•	•	•	•	•	•	
12	7687	LINDA KHALIFATUZ ZAHRO	P	I	T	T	T	•	•	•	
13	7688	MUHAMMAD ADITIA	L	I	•	•	•	•	•	•	
14	7689	MUHAMMAD ARIFATULUTFI	L	I	×	×	×	•	•	•	
15	7690	MUH BAIHAQI GALATASARAY	L	I	•	•	×	•	•	•	
16	7691	MUHAMMAD FARID MUSYAFFA'	L	I	•	×	×	•	•	•	
17	7692	MUH MIZUNEE AL FAYYAD	L	I	•	•	•	•	•	•	
18	7693	NONA ROZALIA	P	I	•	•	•	•	•	•	
19	7694	NUGRAINI MEGA UTAMI	P	I	•	•	•	•	•	•	
20	7695	NYKEN LUISTANTI PANGESTU	P	I	•	•	•	•	•	•	
21	7696	OMHATHISSIDDHA MAMSVHAHO	P	I	•	•	×	•	•	•	
22	7697	RIDHA IZZA SHABILLA	L	I	•	•	•	•	•	i	
23	7698	RIZKI KURNIA RACMA	P	I	•	•	•	•	•	•	
24	7699	RONI SETIAWAN	L	I	•	•	×	•	•	•	
25	7700	SAFIRA KUSUMANINGRUM	P	I	•	•	•	•	•	•	
26	7701	SAREFINA ALFIANA	P	I	•	•	•	•	•	•	
27	7702	TSALTSA UTIYA SALSABILA K	P	I	•	•	•	•	•	•	
28	7703	VIVI FATMAWATI	P	I	•	•	•	•	•	•	
29	7704	WIJASETA KISWORO MURTI	L	I	•	•	•	•	•	•	
30	7705	WIJI ASTUTI	P	I	•	•	•	•	•	i	
31	7706	WISNU LINTANG TRANGGANA	L	I	•	•	•	•	•	•	

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

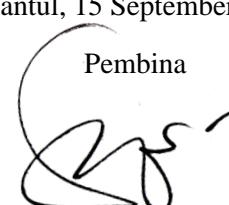
**KELAS : XI DVK 1**

**MATA PELAJARAN : DVK**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	1 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Logo Komersial</li> <li>- Menbedakan antara Logotype / Logogram</li> <li>- Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram.</li> <li>- Membuat perencanaan lay-out Logotype / Logogram</li> </ul>	27	1, 2, 6, 14,	
2.	8 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsultasi logo yang akan dilaksanakan.</li> <li>- Seleksi logo dan pemindahan ke kertas A3.</li> <li>- Pewarnaan logo.</li> </ul>	27	1, 6, 14, 16	
3.	15 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pewarnaan logo.</li> <li>- Finishing pewarnaan logo.</li> </ul>	22	1, 5, 8, 14, 15, 16, 21, 24, 29	
4.	22 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian poster non komersial.</li> <li>- Membandingkan poster non komersial dan komersial</li> <li>- Pembuatan ide dan sketsa poster non komersial</li> </ul>	31		
5.	29 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsultasi desain poster.</li> <li>- Pemilihan desain poster untuk dipindah ke kertas A3.</li> </ul>	30	6	
6.	5 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pewarnaan poster.</li> <li>- Finishing desain.</li> <li>- Evaluasi.</li> </ul>	27	5, 22, 24, 30	

Bantul, 15 September 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN MENEGAH DAN NON FORMAL**  
**SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL**  
JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA 55182

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

KELAS : XI DVK 2

MATA PELAJARAN : DVK

NO	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	Tatap Muka						KETERANGAN	
					1 03/ 08	2 10/ 08	3 17/ 08	4 24/ 08	5 31/ 08	6 07/ 09		
1	7708	ADE APRILIA	P	I	•	Tn					•	
2	7709	ALBERTUS SURYO BASKORO A	L	I	•	•					•	
3	7710	ALVITA DWI HERAWATI	P	I	Tn	•					•	
4	7711	AYU DWI WULANDARI	P	I	•	Tn					•	
5	7466	BIAGGI JOLANDA GUNA WIBAWA	L	I	i	•					•	
6	7712	CHRISTIAN YUDHISTIRA AG	L	I	x	x					•	
7	7713	DADAN ROSMIAJAI	L	I	•	•					•	
8	7714	DESSY TRISNA ROMIYANI	P	I	•	•					•	
9	7715	EKKY GHAZALI NURVIANTO	L	I	•	S					S	
10	7716	ERIKA VALENCIA IRIANTO	P	I	•	•					•	
11	7717	FAISAL BACHTIAR	L	I	•	•					•	
12	7718	FARISA IFFA TIARA DEWI	P	I	•	•					•	
13	7719	FATKHUNNUR MUKHBITIN	L	I	•	•					•	
14	7475	HANDRI HAMSYAH	L	I	•	•					•	
15	7721	HERI DWI ROMADHON	L	I	•	•					•	
16	7722	IGN SATRIA KRISINA SAR PR	L	I	Tn	Tn					•	
17	7723	INTAN NITRA ANGGRAENY	P	I	•	•					•	
18	7724	LISTIA NISA AYU	P	I	•	•					•	
19	7725	LUTFIANA DYAH RANI	P	I	Tn	Tn					•	
20	7726	MUH ALIF LINTANG DARMAWAN	L	I	Ø	•					x	
21	7727	MUHAMMAD IKHSAN MUSTAFA	L	I	•	•					•	
22	7728	NAVIKA PRAMESTYA PUTRI	P	I	S	•					•	
23	7729	NUR CAHYA AJI	L	I	•	•					•	
24	7730	PANDU EKA PUTRA	L	I	•	•					•	
25	7731	PETRUS LEONARDO JAMREWAV	L	I	•	•					•	
26	7732	RIFKA NUR ANNISA	P	I	•	•					•	
27	7733	RIZQI FAUZI JULIANSYAH	L	I	•	•					•	
28	7734	SEPTIAN VICTORY DAMAIKA D	L	I	•	•					•	
29	7735	SIRILIUS SERENITUS SENJAKALA	L	I	Tn	Tn					•	
30	7736	STEPHANUS WIDI KRISTIawan	L	I	•	•					x	
31	7737	YUMA DESTRA PRATAMA	L	I	S	•					•	

HUT KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA

Bantul, 20 Juli 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**CATATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

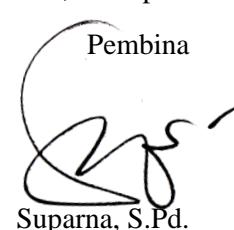
**KELAS : XI DKV 2**

**MATA PELAJARAN : DKV**

NO.	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	JUMLAH HADIR	NOMOR URUT ABSEN	PARAF GURU
1.	3 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian Logo Non Komersial</i></li> <li>- <i>Menbedakan antara Logotype / Logogram</i></li> <li>- <i>Membuat eksplorasi bentuk Logotype / Logogram dengan kreatif</i></li> <li>- <i>Membuat perencanaan lay-out Logotype / Logogram</i></li> </ul>	23	3, 5, 6 , 16, 19, 22, 29, 31	
2.	10 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi logo yang akan dilaksanakan.</i></li> <li>- <i>Seleksi logo dan pemindahan ke kertas A3.</i></li> <li>- <i>Pewarnaan logo.</i></li> </ul>	24	1, 4, 6, 9, 16, 19, 29	
3.	24 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Melanjutkan pewarnaan logo.</i></li> <li>- <i>Finishing pewarnaan logo.</i></li> </ul>	28	9, 20, 30	
4.	31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pengertian poster non komersial.</i></li> <li>- <i>Membedakan poster non komersial dan komersial</i></li> <li>- <i>Pembuatan ide dan sketsa poster non komersial</i></li> </ul>	26	6, 16, 19, 23, 30	
5.	07 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Konsultasi desain poster.</i></li> <li>- <i>Pemilihan desain poster untuk dipindah ke kertas A3.</i></li> <li>- <i>Finsihing poster</i></li> </ul>	25	2, 5, 22, 23, 24, 30	

Bantul, 15 September 2016

Pembina



Suparna, S.Pd.

NIP. 196404261990031006

**KALENDER PENDIDIKAN SMK 3 KASIHAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

JULI 2016						
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
<b>1</b>	8	15	22	29		
<b>2</b>	9	16	23	30		

AGUSTUS 2016						
	7	14	21	28		
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		

SEPTEMBER 2016						
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24		

OKTOBER 2016						
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	1	8	15	22	29	

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

NOVEMBER 2016						
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24		
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		

DESEMBER 2016						
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		
	9	16	23	30		
	10	17	24	31		

JANUARI 2017						
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		

FEBRUARI 2017						
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	1	8	15	22		
	2	9	16	23		
	3	10	17	24		
	4	11	18	25		

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

MARET 2017						
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		

APRIL 2017						
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		
	9	16	23	30		
	10	17	24			

MEI 2017						
	1	8	15	22	29	
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		
	9	16	23	30		
	10	17	24			

AHAD
------

JULI 2017						
	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
	8	15	22	29		

UAS/UKK
Porsenitas
Penerimaan LHB
Hardiknas
Libur Umum

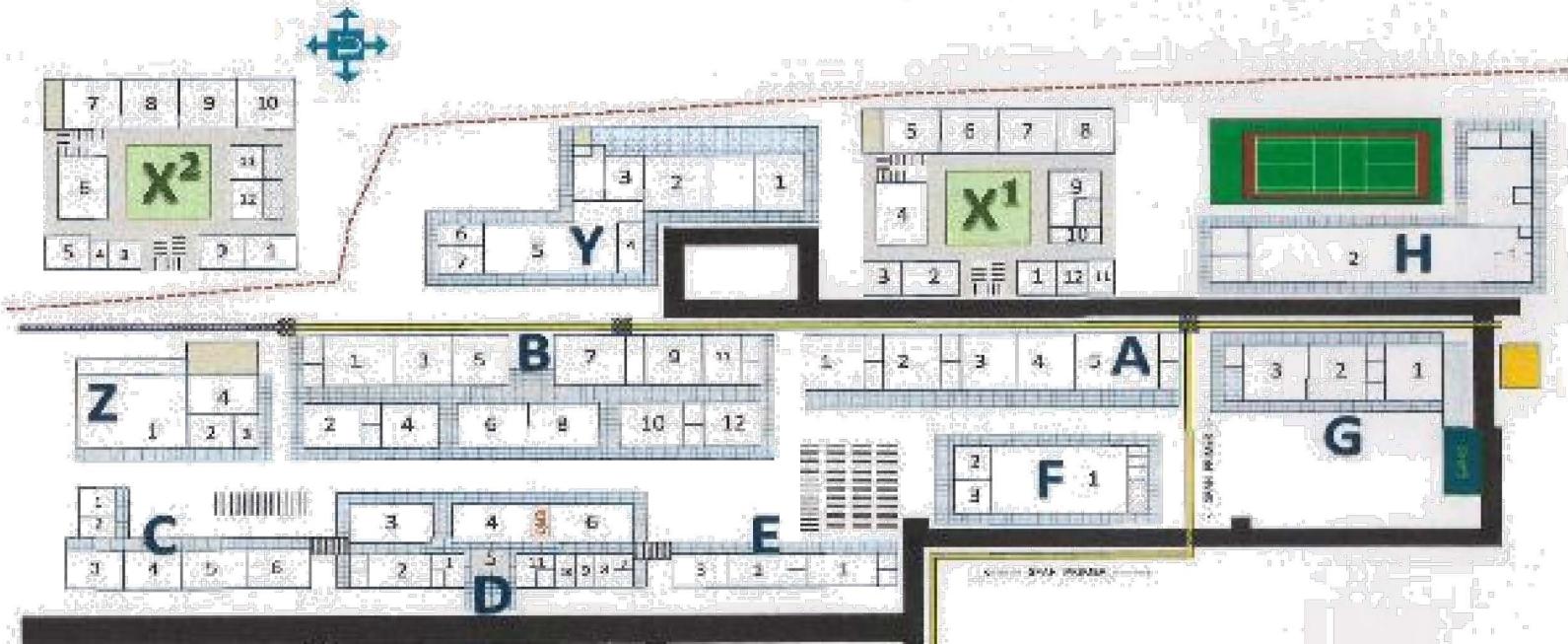
Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
Libur Khusus (Hari Guru Nas)
Libur Semester

UN SMA/SMK/SLB (Utama)
UN SMA/SMK/SLB (Susulan)
Ujian sekolah SMA/SMK/S

**KETERANGAN KALENDER AKADEMIK SMK 3 KASIHAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

1	1 s.d. 9 Juli 2016	: Libur Kenaikan kelas
2	6 dan 7 Juli 2016	: Hari Besar Idul Fitri 1437 H
3	11 s.d. 16 Juli 2016	: Hari libur Idul Fitri 1437 H 2016
4	18 s.d. 20 Juli 2016	: Hari-hari pertama masuk sekolah
5	17 Agustus 2016	: HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
6	12 September 2016	: Hari Besar Idul Adha 1437 H
7	26 s.d 30 September 2016	: Mid Semester Gasal 2016/2017
8	2 Oktober 2016	: Tahun Baru Hijriyah 1438 H
9	25 November 2016	: Hari Guru Nasional
10	1 s.d. 8 Desember 2016	: Ulangan Akhir Semester
11	12 Desember 2016	: Maulid Nabi Muhammad SAW 1438 H
12	14 s.d. 16 Desember 2016	: Porsenitas
13	17 Desember 2016	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (LHB)
14	19 s.d. 31 Des 2016	: Libur Semester Gasal
15	25 Desember 2016	: Hari Natal 2016
16	1 Januari 2017	: Tahun Baru 2017
17	20 s.d. 28 Maret 2017	: Ujian Sekolah
18	3 s.d. 6, April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk PBT
19	3 s.d. 6, dan 10 s.d. 11 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk CBT
20	10 s.d. 13 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk PBT
21	17 s.d. 20, dan 24 s.d. 25 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk CBT
22	17 s.d. 21 April 2017	: Mid Semester Genap 2016/2017
23	1 Mei 2017	: Libur Hari Buruh Nasional tahun 2017
24	2 Mei 2017	: Hari Pendidikan Nasional tahun 2017
25	1 s.d. 8 Juni 2017	: Ulangan Kenaikan Kelas
26	17 Juni 2017	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (Kenaikan Kelas)
27	19 Juni s.d. 15 Juli 2017	: Libur Idul Fitri dan Libur Kenaikan Kelas

# SITE PLAN SMKN 3 KASIHAN ( SMSR YOGYAKARTA )



A1 = 90 m <sup>2</sup>	B1 = 68 m <sup>2</sup>	C1 = 35 m <sup>2</sup>	D1 = 42 m <sup>2</sup>	E1 = 70 m <sup>2</sup>	F1 = 54 m <sup>2</sup>	X1-1 = 135 m <sup>2</sup>	X2-1 = 54 m <sup>2</sup>	Y1 = 108 m <sup>2</sup>
A2 = 90 m <sup>2</sup>	B2 = 88 m <sup>2</sup>	C2 = 38 m <sup>2</sup>	D2 = 53 m <sup>2</sup>	E2 = 53 m <sup>2</sup>	F2 = 654 m <sup>2</sup>	X1-2 = 81 m <sup>2</sup>	X2-2 = 54 m <sup>2</sup>	Y2 = 108 m <sup>2</sup>
A3 = 90 m <sup>2</sup>	B3 = 72 m <sup>2</sup>	C3 = 72 m <sup>2</sup>	D3 = 112 m <sup>2</sup>	E3 = 83 m <sup>2</sup>		X1-3 = 54 m <sup>2</sup>	X2-3 = 54 m <sup>2</sup>	Y3 = 54 m <sup>2</sup>
A4 = 90 m <sup>2</sup>	B4 = 80 m <sup>2</sup>	C4 = 72 m <sup>2</sup>	D4 = 84 m <sup>2</sup>		Z1 = 162 m <sup>2</sup>	X1-4 = 81 m <sup>2</sup>	X2-4 = 18 m <sup>2</sup>	Y4 = 54 m <sup>2</sup>
B5 = 350 m <sup>2</sup>	B6 = 72 m <sup>2</sup>	C5 = 83 m <sup>2</sup>	D5 = 42 m <sup>2</sup>	F1 = 288 m <sup>2</sup>	Z2 = 96 m <sup>2</sup>	X1-5 = 81 m <sup>2</sup>	X2-5 = 81 m <sup>2</sup>	Y5 = 270 m <sup>2</sup>
B6 = 96 m <sup>2</sup>	C6 = 83 m <sup>2</sup>	D6 = 81 m <sup>2</sup>	F2 = 36 m <sup>2</sup>	Z3 = 27 m <sup>2</sup>	X1-6 = 81 m <sup>2</sup>	X2-6 = 81 m <sup>2</sup>	Y6 = 72 m <sup>2</sup>	
B7 = 48 m <sup>2</sup>	C7 = 83 m <sup>2</sup>	D7 = 13.5 m <sup>2</sup>	F3 = 36 m <sup>2</sup>	Z4 = 54 m <sup>2</sup>	X1-7 = 81 m <sup>2</sup>	X2-7 = 108 m <sup>2</sup>	Y7 = 72 m <sup>2</sup>	
B8 = 56 m <sup>2</sup>	C8 = 33 m <sup>2</sup>				X1-8 = 81 m <sup>2</sup>	X2-8 = 81 m <sup>2</sup>		
B9 = 80 m <sup>2</sup>	C9 = 31 m <sup>2</sup>	G1 = 108 m <sup>2</sup>			X1-9 = 27 m <sup>2</sup>	X2-9 = 81 m <sup>2</sup>		
B10 = 80 m <sup>2</sup>	C10 = 21 m <sup>2</sup>	G2 = 108 m <sup>2</sup>			X1-10 = 27 m <sup>2</sup>	X2-10 = 81 m <sup>2</sup>		
B11 = 48 m <sup>2</sup>	D11 = 42 m <sup>2</sup>	G3 = 108 m <sup>2</sup>			X2-11 = 27 m <sup>2</sup>			
B12 = 80 m <sup>2</sup>					X2-12 = 27 m <sup>2</sup>			

**Daftar Usulan Kepala Sekolah/ Lembaga, Koordinator PPL Sekolah/ Lembaga Koordinator Administrasi PPL Sekolah Lembaga dan Guru Pembimbing/ Instruktur PPL Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Negeri 3 Kasihan ( SMSR ) 15Juli – 15 September 2016**

Nama Kepala Sekolah/ Lembaga : Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd. NIP. 196804061986031013

Nama Koordinator PPL : SIHONO, S.Pd NIP.196807141995121003

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Prodi	Guru Pembimbing	NIP
1	13520241010	Ajeng Restu Putri	Pend. Tehnik Informatika	Djarot Wahyu Sasongko, S.Sn.	198105302010011011
2	13206244021	Andy Junaedi	Pend. Seni Rupa	Drs. Muhamajirin	196111101993041006
3	13206244013	Anisa Rohmah	Pend. Seni Rupa	Dra. Endang Retno Mulatsih	196012311994122004
4	13206244017	Bayu Dwi Prasetya	Pend. Seni Rupa	Suparno, S.Pd	196404261990031006
5	13206244006	Desiana Muryasari	Pend. Seni Rupa	Muryadi, S.Pd	196009071989021001
6	13206244020	Dhalas Ichsanali	Pend. Seni Rupa	Gunawan, S.Sn	198208142010011038
7	13520241037	Fauzi Sholichin	Pend. Tehnik Informatika	Fitri Setiyaningsih, S.ST	198506202011012006
8	13206244012	Sulistyono	Pend. Seni Rupa	Haryono, S.Sn	196703161996011001
9	13206244008	Vita Stacia Andani	Pend. Seni Rupa	Dra. Endang Retno Mulatsih	196012311994122004

## DOKUMENTASI

### PRAKTEK MENGAJAR DASAR DESAIN



## PRAKTEK MENGAJAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



## KEGIATAN MENGGAMBAR BERSAMA DI ATAS KAIN



## PIKET SEKOLAH

