

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penilaian Observasi Penelitian

Lembar Hasil Observasi
Analisis Kompetensi Guru Pada Keahlian Persiapan Grafika Dalam Program Produktif
Mata Pelajaran Desain dan Setting di Kelas XI SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan

Nama Guru : AR
Mata Pelajaran : Desain dan Setting
Kelas/Semester : XI/Ganjil dan Genap
Pertemuan Observasi : 1 – 7 pertemuan
Observer : HW
Bahan Kajian : Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai **Kompetensi Profesional Guru Dalam Program Produktif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan (Studi Kasus : Kompetensi Pada Keahlian Persiapan Grafika Desain Dan Setting)**.

B. Petunjuk

1. Objek penilaian adalah kompetensi guru profesional dalam pembelajaran desain dan setting.
2. Berikan tanda (√) hal yang muncul selama pengamatan.
3. Beri penilaian **1 (Kurang Kompeten), 2 (Cukup Kompeten), 3 (Kompeten), 4 (Sangat Kompeten)**

I

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai materi, konsep, melaksanakan, dan mengontrol jalannya proses pembelajaran desain dan setting	1	Kemampuan menjelaskan materi di kelas teori dan kelas praktik dengan baik kepada siswa				√
	2	Kejelasan dalam menjelaskan materi dan memberikan contoh			√	
	3	Menggunakan software dalam desain dan setting (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign) di dalam menjelaskan materi kepada siswa				√
	4	Menguasai pengetahuan konseptual pembelajaran desain dan setting kelas XI dalam konteks materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign				√

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai materi, konsep, melaksanakan, dan mengontrol jalannya proses pembelajaran desain dan setting	5	Mengontrol kegiatan pembelajaran desain dan setting yang dilakukan siswa kelas XI dikelas teori dan di kelas praktik				√
	6	Memiliki wawasan yang luas dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan materi lain yang relevan				√

II

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	1	Materi disampaikan setiap unit dari yang mudah ke materi yang sulit dengan memperhatikan kurikulum sekolah dan menggunakan media yang sesuai				√
	2	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian kepada siswa		√		
	3	Mengajarkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja/perkembangan zaman				√
	4	Guru bertanya kepada siswa mengenai pengetahuan awal sebelum membahas materi lebih mendalam				√
	5	Memberikan umpan balik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas teori maupun di kelas praktik				√
	6	Menyampaikan ruang lingkup standar kompetensi yang akan dipelajari siswa			√	
	7	Menyampaikan dan menyusun rencana kerja dalam membuat karya desain dan setting sesuai standar operasional prosedur pembuatan data digital				√
	8	Mengintegrasikan keterampilan dasar laboratorium atau praktikum dengan menyesuaikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah				√
	9	Menggunakan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran desain dan setting				√
	10	Membebaskan siswa dalam menemukan sendiri ide dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat karya desain dan setting				√
	11	Menciptakan masyarakat belajar			√	
	12	Menghadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran				√
	13	Melakukan refleksi di akhir pertemuan			√	
	14	Memfasilitasi proses bimbingan kepada siswa				√
	15	Penuh pengertian kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran				√

III

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan keprofesionalan diri secara berkelanjutan.	1	Mengidentifikasi permasalahan di dalam kegiatan pembelajaran			√	
	2	Memperbaiki metode dan strategi pembelajaran		√		
	3	Membuat karya ilmiah untuk kegiatan pembelajaran (modul)				√
	4	Menggunakan alat pembelajaran atau media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan sendiri		√		
	5	Membuat karya desain dan setting sebagai bahan ajar di dalam pembelajaran				√
	6	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan	√			
	7	Memanfaatkan internet di dalam kegiatan pembelajaran			√	

IV

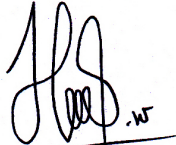
ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	1	Memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
	2	Mengidentifikasi kesulitan belajar siswa di dalam materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign				√
	3	Memahami standar kompetensi mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√
	4	Memahami kompetensi dasar mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√

V

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	1	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran desain dan setting dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada				√
	2	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri				√

Jakarta, 12 September 2013

Observer 1



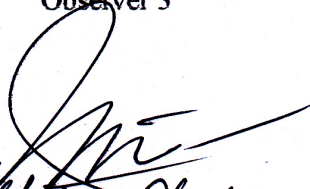
(Hendra Wijaya)

Observer 2



(Mathias Rahih)

Observer 3



(Shaban Cholid)

Lembar Hasil Observasi
Analisis Kompetensi Guru Pada Keahlian Persiapan Grafika Dalam Program Produktif
Mata Pelajaran Desain dan Setting di Kelas XI SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan

Nama Guru : AR
Mata Pelajaran : Desain dan Setting
Kelas/Semester : XI/Ganjil dan Genap
Pertemuan Observasi : 1 – 7 pertemuan
Observer : MN
Bahan Kajian : Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai **Kompetensi Profesional Guru Dalam Program Produktif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan (Studi Kasus : Kompetensi Pada Keahlian Persiapan Grafika Desain Dan Setting).**

B. Petunjuk

1. Objek penilaian adalah kompetensi guru profesional dalam pembelajaran desain dan setting.
2. Berikan tanda (√) hal yang muncul selama pengamatan.
3. Beri penilaian **1 (Sangat Tidak Kompeten), 2 (Tidak Kompeten), 3 (Cukup Kompeten), 4 (Kompeten)**

I

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai materi, konsep, melaksanakan, dan mengontrol jalannya proses pembelajaran desain dan setting	1	Kemampuan menjelaskan materi di kelas teori dan kelas praktik dengan baik kepada siswa				√
	2	Kejelasan dalam menjelaskan materi dan memberikan contoh		√		
	3	Menggunakan software dalam desain dan setting (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign) di dalam menjelaskan materi kepada siswa				√
	4	Menguasai pengetahuan konseptual pembelajaran desain dan setting kelas XI dalam konteks materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign				√
	5	Mengontrol kegiatan pembelajaran desain dan setting yang dilakukan siswa kelas XI di kelas teori dan di kelas praktik				√
	6	Memiliki wawasan yang luas dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan materi lain yang relevan				√

II

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	1	Materi disampaikan setiap unit dari yang mudah ke materi yang sulit dengan memperhatikan kurikulum sekolah dan menggunakan media yang sesuai				√
	2	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian kepada siswa		√		
	3	Mengajarkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja/perkembangan zaman				√
	4	Guru bertanya kepada siswa mengenai pengetahuan awal sebelum membahas materi lebih mendalam				√
	5	Memberikan umpan balik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas teori maupun di kelas praktik				√
	6	Menyampaikan ruang lingkup standar kompetensi yang akan dipelajari siswa			√	
	7	Menyampaikan dan menyusun rencana kerja dalam membuat karya desain dan setting sesuai standar operasional prosedur pembuatan data digital				√
	8	Mengintegrasikan keterampilan dasar laboratorium atau praktikum dengan menyesuaikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah				√
	9	Menggunakan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran desain dan setting				√
	10	Membebaskan siswa dalam menemukan sendiri ide dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat karya desain dan setting				√
	11	Menciptakan masyarakat belajar			√	
	12	Menghadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran				√
	13	Melakukan refleksi di akhir pertemuan			√	
	14	Memfasilitasi proses bimbingan kepada siswa				√
	15	Penuh pengertian kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran				√

III

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.	1	Mengidentifikasi permasalahan di dalam kegiatan pembelajaran			√	
	2	Memperbaiki metode dan strategi pembelajaran			√	
	3	Membuat karya ilmiah untuk kegiatan pembelajaran (modul)		√		
	4	Menggunakan alat pembelajaran atau media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan sendiri				√
	5	Membuat karya desain dan setting sebagai bahan ajar di dalam pembelajaran		√		
	6	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan				√
	7	Memanfaatkan internet di dalam kegiatan pembelajaran	√			

IV

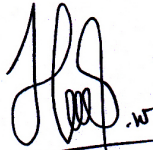
ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	1	Memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
	2	Mengidentifikasi kesulitan belajar siswa di dalam materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign				√
	3	Memahami standar kompetensi mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√
	4	Memahami kompetensi dasar mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√

V

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	1	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran desain dan setting dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada				√
	2	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri				√

Jakarta, 12 September 2013

Observer 1



(Hendra Wijaya)

Observer 2



(Mathias Rahih)

Observer 3



(Shakti Cholid)

Lembar Hasil Observasi
Analisis Kompetensi Guru Pada Keahlian Persiapan Grafika Dalam Program Produktif
Mata Pelajaran Desain dan Setting di Kelas XI SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan

Nama Guru : AR
Mata Pelajaran : Desain dan Setting
Kelas/Semester : XI/Ganjil dan Genap
Pertemuan Observasi : 1 – 7 pertemuan
Observer : IC
Bahan Kajian : Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai **Kompetensi Profesional Guru Dalam Program Produktif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan (Studi Kasus : Kompetensi Pada Keahlian Persiapan Grafika Desain Dan Setting).**

B. Petunjuk

1. Objek penilaian adalah kompetensi guru profesional dalam pembelajaran desain dan setting.
2. Berikan tanda (√) hal yang muncul selama pengamatan.
3. Beri penilaian **1 (Sangat Tidak Kompeten), 2 (Tidak Kompeten), 3 (Cukup Kompeten), 4 (Kompeten)**

I

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai materi, konsep, melaksanakan, dan mengontrol jalannya proses pembelajaran desain dan setting	1	Kemampuan menjelaskan materi di kelas teori dan kelas praktik dengan baik kepada siswa				√
	2	Kejelasan dalam menjelaskan materi dan memberikan contoh			√	
	3	Menggunakan software dalam desain dan setting (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign) di dalam menjelaskan materi kepada siswa				√
	4	Menguasai pengetahuan konseptual pembelajaran desain dan setting kelas XI dalam konteks materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign				√
	5	Mengontrol kegiatan pembelajaran desain dan setting yang dilakukan siswa kelas XI di kelas teori dan di kelas praktik				√
	6	Memiliki wawasan yang luas dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan materi lain yang relevan				√

II

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	1	Materi disampaikan setiap unit dari yang mudah ke materi yang sulit dengan memperhatikan kurikulum sekolah dan menggunakan media yang sesuai				√
	2	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian kepada siswa		√		
	3	Mengajarkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja/perkembangan zaman				√
	4	Guru bertanya kepada siswa mengenai pengetahuan awal sebelum membahas materi lebih mendalam				√
	5	Memberikan umpan balik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas teori maupun di kelas praktik				√
	6	Menyampaikan ruang lingkup standar kompetensi yang akan dipelajari siswa			√	
	7	Menyampaikan dan menyusun rencana kerja dalam membuat karya desain dan setting sesuai standar operasional prosedur pembuatan data digital				√
	8	Mengintegrasikan keterampilan dasar laboratorium atau praktikum dengan menyesuaikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah				√
	9	Menggunakan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran desain dan setting				√
	10	Membebaskan siswa dalam menemukan sendiri ide dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat karya desain dan setting				√
	11	Menciptakan masyarakat belajar			√	
	12	Menghadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran				√
	13	Melakukan refleksi di akhir pertemuan			√	
	14	Memfasilitasi proses bimbingan kepada siswa				√
	15	Penuh pengertian kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran				√

III

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.	1	Mengidentifikasi permasalahan di dalam kegiatan pembelajaran			√	
	2	Memperbaiki metode dan strategi pembelajaran			√	
	3	Membuat karya ilmiah untuk kegiatan pembelajaran (modul)		√		
	4	Menggunakan alat pembelajaran atau media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan sendiri			√	
	5	Membuat karya desain dan setting sebagai bahan ajar di dalam pembelajaran				√
	6	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan			√	
	7	Memanfaatkan internet di dalam kegiatan pembelajaran	√			

IV

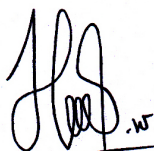
ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	1	Memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
	2	Mengidentifikasi kesulitan belajar siswa di dalam materi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign				√
	3	Memahami standar kompetensi mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√
	4	Memahami kompetensi dasar mata pelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan				√

V

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	1	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran desain dan setting dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada				√
	2	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri				√

Jakarta, 12 September 2013

Observer 1



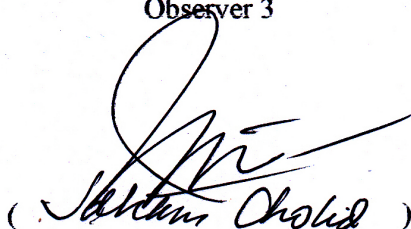
(Hendra Wijaya)

Observer 2



(Mathias Nalib)

Observer 3



(Sukman Cholida)

Lampiran 2. Lembar Penilaian Analisis Karya

Lembar Penilaian Analisis Karya Desain dan Setting Guru Desain dan Setting Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan

Nama Guru : AR, B.Sc
Karya : Desain Brosur
Pengamat : HW, MN, IC

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai **Karya Desain dan Setting Yang Dibuat Oleh Guru Desain dan Setting Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan.**

B. Petunjuk

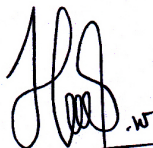
- Objek penilaian adalah karya desain dan setting.
- Berikan tanda (√) hal yang muncul selama pengamatan.
- Beri penilaian **1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik), 4 (Sangat Baik)**

I

ASPEK YANG DIAMATI	NO	DESKRIPSI ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Kemampuan menggunakan perangkat, teknologi, dan material di dalam karya desain yang dibuat	1	Menggunakan fasilitas yang tersedia di dalam software grafis				√
	2	Pengolahan gambar, teks, dan vektor dengan menggunakan software grafis secara benar				√
	3	Penggabungan gambar (manipulasi) dengan baik				√
	4	Pengaturan tata letak dari elemen desain yang ada dilakukan dengan menggunakan software grafis				√
	5	Mengaplikasikan standar operasional prosedur data digital di dalam pembuatan karya desain dan setting				√
Kemampuan mengkomposisikan berbagai elemen visual di dalam karya desain yang dibuat	6	Penggunaan unsur seni rupa yang sesuai				√
	7	Pemilihan elemen layout yang sesuai				√
	8	Mengaplikasikan prinsip desain di dalam karya yang dibuat				√
Orisinalitas karya desain	9	Pemilihan konsep kreatif berdasarkan kegunaan karya desain dan setting				√
	10	Karya dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan				√
Konten karya desain yang dibuat	11	Karya menciptakan interpretasi visual dari gagasan bagi khalayak				√
Konteks karya desain yang dibuat	12	Karya dapat membangun persepsi dalam menyampaikan sebuah makna				√

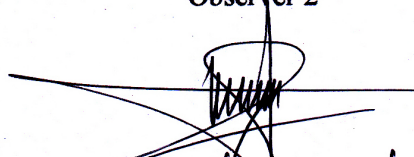
Jakarta, 1 Desember 2013

Observer 1



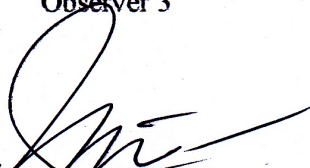
(Hendra Wijaya)

Observer 2



(Mathias Rahih)

Observer 3



(Sukman Cholid)

Lampiran 3. Hasil Wawancara Penelitian

WWCR.GRDS-ST.SMKGRAFDP.JAKSEL.2Agustus2013

Nama Guru : Agus Rahardjo, B.Sc.
 Nama Pewawancara : Hendra Wijaya
 Hari/Tanggal : Jumat/2 Agustus 2013
 Waktu Wawancara : 10.00 - 16.00 WIB
 Waktu Transkrip : 17.00 - 22.00 WIB
 Tempat : Ruang Praktik Desain-Setting Kelas XI SMK Grafika
 Desa Putera Jakarta Selatan

IDENTITAS



Nama : Agus Rahardjo, B.Sc.
 Usia : 51 tahun
 Agama : Katolik
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan di sekolah : Guru Bidang Studi Desain-Setting
 Pendidikan terakhir : D3
 Alamat rumah : Jl. Boncel No. 60 Rt. 003/06 Srengseng sawah,
 Jagakarsa, Jakarta Selatan

- Tanya** : Selamat sore, Pak. Bagaimana kabarnya hari ini?
 Sedang tidak sibuk kan Pak?
- Jawab** : Selamat sore. Saya sehat Ndra dan tidak sibuk karena memang saya tidak ada jam mengajar hari ini.
- Tanya** : Begini Pak, saya minta maaf mengganggu waktu bapak, saya ingin wawancara tentang penelitian saya dan meminta bapak menjadi nara sumber. Apakah bapak bersedia?
- Jawab** : Oh iya, boleh.
- Tanya** : Apa indikator seorang anak menguasai materi desain dan setting?
- Jawab** : Dilihat dari hasil evaluasinya dong, dilihat dari nilai teori memenuhi KKM, di praktiknya mereka bisa membuat sesuai dengan yang saya instruksikan didalam lembar kerja, bisa menggunakan fungsi dari tool, palet, menu. Kalau yang saya lakukan selama ini ya seperti itu, oh kalau dia sudah bisa mengerjakan ini berarti dia sudah memahami, atau dia bisa mengerjakan ini berarti dia sudah memahami. Tetapi kita punya target waktu lah supaya siswa memahami materi, kalau dia masih lambat dalam membuat karya desain dan setting yang diberikan atau belum efisien berarti dia belum bisa memahami materi secara keseluruhan.

- Tanya** : Bagaimana cara bapak dalam menjelaskan materi desain dan setting di kelas XI?
- Jawab** : Dalam proses pembelajaran itu, dalam pemberian materinya di kelas pasti dengan ceramah dan saya mendemonstrasikan cara membuat sebuah desain langsung menggunakan software dan ditampilkan kepada siswa melalui LCD setelah itu mereka praktek dengan model. Dengan praktek dengan model itu diharapkan mereka lebih memahami apa yang diceramahkan sebelumnya. Tetapi disini pada saat kita berikan itukan memang materi teorinya yang kita berikan adalah palet-palet tool terlebih dahulu khususnya karena itukan dasar utamanya lah, dasarnya kita untuk membuat sebuah image. Setelah teorinya itu mereka membuat karya sesuai dengan teori-teorinya itu. Setelah memahami apa yang saya jelaskan, saya pikir anak bisa menggunakan tool dengan benar dan secara efisien sesuai dengan teori yang saya berikan ke mereka serta langkah-langkah yang dilakukan benar sesuai dengan yang diinstruksikan. Misalnya anak mau membuat kepala Miki Mouse gak perlu dengan menggunakan klik drag klik drag dengan *pen tool*, oh saya buat saja dengan tiga buat lingkaran kemudian menggabungkan dengan palet-*pefinder* yang ada supaya bisa lebih efisien, nah itu dia benar memahami secara keseluruhan fungsi dari palet. Ya itu paling menurut pendapat saya.
- Tanya** : Bagaimana konsep pembelajaran desain dan setting yang diajarkan?
- Jawab** : Kita disini mengajarkan softwarenya saja, penguasaan atau aplikasi terhadap software desain, untuk kelas XI itu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign. Kalau dikelas XI mereka hanya mempelajari software itu kemudian ya kita memberikan contoh yang mudah, mereka masih mengikuti model dan instruksi yang ada agar siswa terbiasa ketika di dunia kerja mampu menjalankan perintah dan membuat karya desain dan setting sesuai dengan tuntutan. Dalam pengerjaannya dengan memberi kebebasan untuk mengembangkan potensi si anak. Kalau kita bicara seperti ini bukan hanya di teori dipraktikpun seperti itu.
- Tanya** : Bagaimana melaksanakan dan memantau jalannya kegiatan pembelajaran desain dan setting yang dilakukan siswa?
- Jawab** : Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran saya berusaha untuk mengembangkan pola pikir siswa paling tidak mengkaitkan fungsi palet, fungsi perintah, fungsi tool terhadap suatu konsep untuk membuat satu elemen desain. Saya pikir yang mengembangkan pola pikir siswa ya dengan memberikan contoh fungsi dari tool di dalam pembuatan gambar yang bisa kita temui, ada beberapa alternatif yang bisa ditawarkan kepada siswa ataupun kemungkinan-kemungkinan yang bisa dilakukan dalam kasus-kasus tertentu untuk membuat sebuah elemen desain dan setting, biasanya saya memberikan lembar kerja, kemudian dipahami oleh siswa sebelum memulai mengerjakan tugasnya dengan software sebelum pencetakan dan terakhir pengisian jurnal harian siswa. Nanti diharapkan dengan adanya masukan seperti itu, pengembangannya dia bisa melihat sendiri, oh misalkan saya mau membuat ini bisa dipertimbangkan bisa menggunakan cara ini yang lebih efisien. Pengembangannya ya dengan memberikan contoh dengan catatan saya harus menguasai materi yang diajarkan ke mereka juga, saya berikan contoh dan membimbing mereka yang selanjutnya pengembangan lebih jauhnya ada di diri siswa sendiri ataupun ketika mereka berada di luar atau di dunia industri untuk membimbing mereka kearah yang lebih. Kita disini hanya memberikan dasar-dasarnya saja.
- Tanya** : Bagaimana Anda mengembangkan materi pembelajaran desain dan setting?
- Jawab** : Menurut saya mengembangkan materi pembelajarannya ini, kalau kaitannya dengan materi seperti yang tadi saya katakan, jadi kita melihat gambar-gambar tertentu kalau di Illustrator kita kembangkan bagaimana proses pembuatan itu. Ini dasarnya, fungsinya itu seperti ini loh, tapi pengembangannya didalam desain atau di dalam gambar sebuah dokumen kita bisa membuat ini dengan cara seperti ini. Mengembangkannya dengan memberikan contoh-contoh ke mereka penggunaan dari tool ini bisa dikembangkan dengan suatu cara-cara tertentu agar mampu lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan dari *client*. Dengan adanya cara-cara seperti itu, anak jadi lebih tahu, bukan hanya menghafal fungsi tool, fungsi perintah, fungsi palet tetapi memahami fungsi tool, fungsi perintah, fungsi palet. Karena kalau hanya menghafal fungsi tool, fungsi perintah, fungsi palet pada saat kita mengerjakan sesuatu khususnya misalnya di photoshop : kita

mengerjakan sesuatu, fungsi toolnya hanya kita hafal, satu yang lewat atau satu arahnya yang terbalik langkahnya hasilnya pasti gak akan ketemu. Tapi kalau kita memahami, misalnya kalau di photoshop : oh saya ingin membuat efek serat kayu caranya seperti apa yah, serat kayu itu kan ada serat-serat garisnya, ada efek matanya itu, untuk membuat itu dari kertas kosong saya harus ada dulu warna kayunya warna coklat di palet tool, kemudian buat bercak-bercak serat kayunya, jadi untuk membuat seperti ini kita harus memahami dulu bukan hanya dihafal.

Tanya : Hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam memilih dan mengembangkan materi pembelajaran desain dan setting?

Jawab : Saya pasti memperhatikan kurikulum yang ada. Kalau kita bicara mengenai kurikulum, kita berbicara yang dari pemerintah itu kan sifatnya masih umum sekali, kemudian untuk penerapannya dikembangkan atau diserahkan kepada sekolah masing-masing kemudian diserahkan lagi ke guru yang bersangkutan. Nah itu kita dari yang kita dapat dari pemerintah itu disesuaikan dengan yang di industri itu dibutuhkan. Kalau dulu contohnya InDesign itu adanya dikelas XII, nah kalau sekarang kan anak kelas XI harus ke industri untuk perakerin pada saat naik ke kelas XII, nah di industri kan yang dibutuhkan tidak hanya Illustrator, QuarkXpress, Photoshop, nah sekarang kalau seperti itu InDesign juga banyak dibutuhkan. Sekarang InDesign kita masukan saja di kelas XI, kita buatlah pengaturannya kelas XI kita berikan pengetahuan softwrenya secara keseluruhannya nah di kelas XII pengembangannya di dalam desain-desain yang kita serahkan ke mereka dengan berpedoman pada standar pembuatan data digital yaitu mulai dari proses pencarian data digitalnya dari internet ataupun foto hasil jepretan kameranya sendiri ataupun hasil scanning gambar kemudian diolah dengan software Photoshop, Illustrator, InDesign yang saya gunakan disini versinya CS3 untuk dijadikan karya desain dan setting dengan computer I Mac dan PC yang ada di sini dan terakhir proses pencetakan dengan printer. Misalnya saya harus membuat ini yang vektor, membuat logonya di Illustrator, proses scanning, menggabungkan imagenya di photoshop kemudian proses layoutnya di InDesign. Selain mengikuti kebutuhan di industri, pengembangan materi juga kita melihat dengan peralatan yang ada harus disesuaikan kalau tidak seperti itu yang tidak bisa juga. Di sekolah juga kita mencoba memaksimalkan sarana yang ada sesuai dengan standar di industri. Dengan menentukan tujuan yang akan dicapai, saya coba masukkan hal-hal atau materi pembelajaran terkait dengan pengalaman dan kebutuhan siswa secara benar di dunia kerja sehingga anak siap di dunia kerja.

Tanya : Bagaimana Anda mengolah materi pembelajaran desain dan setting di dalam proses pembelajaran?

Jawab : Di dalam mengolah materi saya menggunakan metode ceramah kemudian demonstrasi, penugasan membuat karya desain dan setting untuk dikelas secara teori. Kalau di praktik lebih banyak demonstrasikan, lebih kepada tugas *project* dan lebih melakukan pendekatan secara individu, pada saat menjelaskan meskipun ada kaitannya dengan materi teori. Saya juga harus menyesuaikan langkah atau strategi apa yang saya gunakan agar materi bisa tersampaikan dengan baik ke siswa. Saya mencoba untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, misalkan dengan memberikan tayangan video atau gambar-gambar tentang membuat sebuah ilustrasi tertentu atau efek-efek tertentu, saya tidak hanya menggunakan ruang kelas terkadang juga menggunakan labolatorium ya tujuannya supaya mereka bisa mengaplikasikan langsung teori yang saya berikan khususnya di kelas teori yah, kalau dikelas praktik sudah tentu mereka mengaplikasikan apa yang sudah saya berikan di kelas teori. Selain itu juga saya suka mengaitkan materi yang saya ajarkan misalnya dengan cetak offset atau TPAC dan juga mengaitkan dengan apa sih yang bisa mereka buat nanti di dunia kerja ataupun kehidupannya tujuan untuk membiasakan diri dan lebih terekam di memori anak.

Tanya : Bagaimana Anda memotivasi atau memicu kreatifitas siswa?

Jawab : Saya mencoba menekankan ke mereka, kita sekarang bukannya belajar tetapi bermain. Seringkali kalau ini misalnya di dalam kelas, pada saat saya menjelaskan kita ada proyek membuat sesuatu misalnya membuat serat kayu di photoshop, “oh iya sekarang kita membuat lingkaran besar, lingkaran kecil”, harapannya mereka ini kan kalau diajak

belajar takutnya ada beban, kalau kita mengembalikan ke mereka dengan misalkan lingkaran besar, lingkaran kecil dengan lagu-lagu seperti itu, kan akan mengingatkan kemasa kanak-kanak mereka, dengan begitu mereka akan mengerjakannya dengan senang. Ya itu yang saya lakukan supaya siswa merasa *enjoy* bekerja dengan *software*.

Seperti tadi yang saya katakan, supaya anak-anak lebih kreatif, kalau berbicara kreatif masing-masing anak berbeda. Supaya mereka lebih kreatif lagi, sering kali saya tidak berusaha mendatangi anak secara satu persatu, saya memberikan masukan, memberikan tantangan mengerjakan sebuah desain dan setting dan membiarkan mereka bekerja masing-masing, apabila ada yang saya lihat bahwa pekerjaan siswa ini bisa digali lagi, saya akan mendatangi mereka dengan memberikan masukan dan tantangan yang lebih ke anak, ya itu cara saya untuk meningkatkan kreatifitas anak dengan tema atau konsep yang saya berikan terlebih dahulu tetapi desainnya dibebaskan tetapi harus ada panduannya misalkan dalam membuat majalah, seringkali saya membebaskan bentuk majalahnya, jenis majalahnya tetapi mengenai huruf, ilustrasi, logo yang digunakan harus disesuaikan dengan tema yang ada, ya intinya tetap saya arahkan supaya mereka mau mengeksplor lebih dalam lagi kreatifitasnya. Selain itu juga saya memberikan kesempatan atau menyuruh siswa untuk mengungkapkan argumentasi, gagasan atau ide-ide bahkan masalah yang terkait pembelajaran mereka di depan kelas untuk dishare ke teman-teman ya siapa tau ada solusinya. Tujuannya supaya mereka berani dan lebih kreatif untuk mengungkapkan pemikiran mereka terutama tentang desain dan setting.

Tanya : Bagaimana cara Bapak melakukan kegiatan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Jawab : Kegiatan reflektif yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yah, lebih banyak dilakukan pada saat praktik. Kegiatan refleksi berupa pengingatan materi atau kegiatan yang baru saja siswa laksanakan.

Tanya : Bagaimana cara Bapak memanfaatkan hasil dari kegiatan refleksi tersebut? Apakah Bapak melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas?

Jawab : Hasil dari kegiatan reflektif saya gunakan untuk memperbaiki atau mungkin mengubah model pembelajaran, cara saya menyampaikan materi ataupun sikap yang kurang, tetapi semua itu saya tanggapi dengan baik.

Tanya : Bagaimana cara Bapak bersikap, berkomunikasi atau berinteraksi sertaberadaptasi dengan siswa? Serta bagaimana cara Bapak menghargai peserta didik?

Jawab : Saya berusaha untuk selalu bersikap yang baik sesuai norma agama yang saya anut dengan memberikan inspirasi tentang agama kepada siswa pada saat membuat karya desain, membimbing siswa secara perlahan sampai mengerti, berusaha untuk selalu berkomunikasi dengan siswa tanpa perbedaan sehingga tahu kesulitan yang sedang dialami siswa dan menempatkan diri sebagai teman dan orang tua di sekolah, saya berusaha untuk mengerti kondisi mereka, tidak diskriminatif atau objektif lah tidak hanya terhadap siswa tetapi dengan rekan kerja juga sama dan saya berikan motivasi-motivasi misalnya dengan mengambil contoh dari alumni yang sudah sukses sehingga siswa menjadi lebih semangat, tujuannya agar menumbuhkan kepastian tujuan atau harapan mereka ke depan. Dalam proses pembelajaran saya berkomunikasi misalnya menyiapkan kondisi dengan menanyakan materi sebelumnya yang belum dipahami atau menjawab pertanyaan siswa ataupun sebaliknya, ada interaksi begitu.

Dalam hal menghargai peserta didik dalam pelaksanaannya tanpa adanya perbedaan misalkan saya berikan penghargaan atau sekedar pujian, saya ikutkan mereka ke lomba-lomba atau pelatihan ya semacam seminar desain, dan saya lebih berusaha mendekati mereka agar mereka bisa. Bagi siswa yang malas atau istilah kasarnya meremehkan pelajaran ya saya berikan teguran sebagai tanda saya menghargai dia, supaya dia mau berubah ke arah yang lebih baik. Atau saya memberikan konsekuensi berupa misalkan kalau tidak mengerjakan tugas harus mentraktir mie ayam satu kelas tentunya dengan kesepakatan dengan seluruh siswa di dalam kelas.

Tanya : Apakah yang dimaksudkan dengan keprofesionalan secara berkelanjutan pak?

Jawab : Menurut saya keprofesionalan secara berkelanjutan itu ya dengan tidak pernah berhenti belajar dan mengamati. Makanya saya juga sering bertanya kepada siswa apakah kalian

sudah melihat buku ini atau pernah memperhatikan majalah, dengan memperhatikan itu kan secara tidak langsung belajar mengenai desainnya, warnanya, elemen-elemen yang terdapat disana, kita juga dari terus belajar supaya dapat mengimbangi perkembangan zaman. Kalau kita perhatikan kan disana berarti kita belajar ke sana. Belajar tidak ada hentinya, belajar itu tidak ada waktunya mau siang, malam, pagi itu kan ada proses pembelajaran kalau kita perhatikan, pelajaran yang tidak kita sadari, ya mungkin itu lebih menyenangkan karena tidak ada paksaan dari pada harus duduk dikelas. Kita juga harus melakukan refleksi secara terus menerus untuk memperbaiki kualitas atau kemampuan kita di bidang desain dan setting. Hasil dari kegiatan reflektif tersebut akan digunakan untuk memperbaiki atau mungkin mengubah materi, cara belajar siswa atau cara mengajar saya.

Tanya : Bagaimana cara menanamkan keprofesionalan secara berkelanjutan pada diri siswa?

Jawab : Kita memberikan motivasi untuk menggali lebih banyak lagi tentang kemungkinan apa yang bisa dibuat oleh mereka, contohnya kemarin yang kelas XI kemarin saya meminta mereka membuat kalender, kalender ini saya misalkan dari sebuah perusahaan, logonya saya minta buat di InDesign, nah mengenai logo, ilustrasi yang digunakan disana saya bebaskan ke mereka. Saya minta sekarang kalender itu, orang tanpa melihat keterangan nama perusahaan kemudian tanpa ada kejelasan nama usahanya, orang sudah bisa melihat bahwa itu tergambar “oh ini perusahaan yang membuat kalender ini bergerak dibidang fotografi, misalnya seperti itu”. Saya minta mereka membuat logonya dan sengaja saya bebaskan seperti itu supaya mereka kalau punya rencana atau angan-angan tentang usahanya, saya minta mereka membuat sesuai angan-angannya itu, namanya saya bebaskan ke mereka. Saya memotivasi mereka untuk mengejar atau bahkan bisa terealisasi. Kita disini memberikan dasar-dasar pengetahuan kepada siswa mengenai cara melakukan atau membuat sesuatu, kemudian diharapkan mereka dapat bekerja secara efisien, kemudian pada saat kita memberikan instruksi pembuatan suatu model misalkan kalender itu mereka kan akan mencoba secara sesuai dengan apa yang dimiliki dia untuk membuat sesuatu sesuai dengan instruksi secara efektif, efisien dengan waktu atau bahan yang digunakan. Saya juga mendorong kepada siswa untuk terus melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi agar dapat lebih memahami suatu permasalahan. Kalau berbicara yang namanya pendidikan gak akan bisa murni benar-benar *update* mengikuti perkembangan teknologi, tetapi materi yang saya berikan berdasarkan fasilitas yang ada di sekolah ini dan kebutuhan di industry dari hasil pengamatan dan wawancara saya kepada siswa yang telah menjalani program kerja industri tersebut. Tetapi intinya dasar-dasar desain sudah terpenuhi siswa, nanti apabila di dunia kerja mereka sudah memahami langkah-langkahnya meskipun tetap harus mengembangkan lagi. Saya juga memberikan hangout atau semacam rangkuman materi, modul, atau sumber lain dari internet yang saya berikan ke mereka tujuannya untuk mereka mau menggali dan membaca kembali.

Tanya : Apakah Anda sudah melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan keprofesionalan?

Jawab : Penelitian tindakan kelas belum pernah saya lakukan karena saya rasa kondisi pembelajaran masih memenuhi kompetensi yang diharapkan dan sekolah yang kurang dana untuk guru-gurunya melakukan penelitian tindakan kelas

Tanya : Menurut Anda bagaimana seseorang yang dikatakan profesional di bidang desain dan setting?

Jawab : Dia bisa membuat sesuatu yang original kemudian bisa bekerja secara efisien, bisa mengaplikasikan apa yang diinginkan pemesan ke dalam bentuk desain yang dibuatnya, kemudian yang pasti dia bisa menentukan batas waktu, harga, dan lain-lain yang kaitannya dengan proyek itu, kalau saya pikir seperti itu.

Tanya : Bagaimana cara Anda mengidentifikasi masalah belajar siswa?

Jawab : Saya akan memposisikan diri saya berada seperti mereka, seperti teman saja dengan begitu mereka akan terbuka dengan sendirinya, saya akan coba diskusikan dan memberi masukan atau nasihatlah ke mereka sebisa saya, ataupun kendala pada tugas karya desain yang dikerjakan siswa, saya melihatnya dari hasil karya siswa secara satu persatu.

Misalkan ada yang belum dimengerti siswa dalam membuat karya desain di tugasnya, saya akan memberikan demonstrasi cara menyelesaikan tugas yang saya berikan dengan memberikan tayangan karya desain yang sudah saya buat sebelumnya. Dan sebisa mungkin saya akan selalu hadir di dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa merasa bahwa gurunya saja semangat kenapa saya tidak. Begitu lah menurut saya.

Tanya : Apakah Anda membuat alat pembelajaran atau media pembelajaran sendiri?

Jawab : Untuk alat pembelajaran sih tidak, karena fasilitas sarana yang disediakan sekolah untuk mata pelajaran desain dan setting ini memadai mulai dari komputer sampai softwarynya. Kalau untuk media, paling hanya membuat powerpoint yang materinya saya cari di internet atau buku-buku lalu saya masukkan ke slide.

Tanya : Menurut Anda apakah fasilitas di sekolah ini sudah memadai untuk belajar desain dan setting?

Jawab : Fasilitas untuk pelajaran desain dan setting dalam artian penguasaan terhadap software ya cukup memadai untuk pemahaman atau basic mereka, meskipun apabila mengikuti di industri belum. Misalkan di perusahaan menggunakan CS6 tetapi di sini baru menggunakan CS3, kalau berbicara seperti itu memang kita di sini belum mengarah ke sana tetapi ya dengan CS3 pun sebenarnya tidak ada masalah, hanya di CS6 itu hanya ada penambahan beberapa fasilitas saja.

Tanya : Apakah fasilitas yang ada di sekolah ini sudah memenuhi standar minimum untuk pembelajaran desain dan setting?

Jawab : Kalau masalah fasilitas di sini sudah memenuhi standar minimum, ya saya katakan sudah lebih di atas minimum. Modal untuk siswa lebih dari cukup, ya cuma memang yang masih kesulitan di kita ini ya mungkin membangkitkan daya juang siswa kita. Kalau di industri, kebanyakan mengatakan bahwa anak-anak SMK Grafika Desa Putera masalah *skill* tidak diragukan lagi tetapi masalah dengan kelakuan atau mental masih agak kurang. Kalau sudah seperti itu, saya sering mengatakan ke siswa kalau sekolah kita baik dan diakui di industri itu karena kalian diasah setiap hari mengenai bidang grafika dengan fasilitas yang memadai, sudah begitu kalian jangan pernah merasa kamu merasa lebih bagus, ga pernah berhenti belajar, terlenu, ga pernah mengasah lagi kemampuan kamu, kalau tidak kalian akan tergantikan.

Tanya : Apa saja materi desain dan setting yang bapak berikan kepada siswa kelas XI?

Jawab : Materi kelas XI yaitu yang pertama standar pembuatan data digital sebagai tambahan pengetahuan buat siswa karena memang ini sebagai dasar sebelum masuk ke software, setelah itu masuk ke materi hardware dan software yang dibutuhkan, pemahaman mengenai fungsi dari kelompok software, kemudian pemahaman mengenai data digital bitmap atau vektor, kemudian dilanjutkan dengan penguasaan terhadap software Illustrator, Photoshop, InDesign. Di Illustrator yang saya berikan semua fungsi masing-masing palet tool, palet-palet yang ada disana kemudian juga pemahaman mengenai fungsi perintah itu secara teori yang diberikan, kemudian aplikasinya pada saat praktik membuat suatu karya, saya mulai dengan penggunaan garis-garis, kemudian jadi bingkai, membuat atau menggambar foto dari bitmap menjadi vektor, membuat logo. Di Photoshop ya materinya sama mengenai pemahaman fungsi-fungsinya itu, kemudian penerapannya pembuatan papan nama, bendera, memanipulasi image jadi menggabungkan beberapa image dengan memberikan pemahaman mengenai fungsi blending mode dari layer, layer masking. Kalau InDesign materi untuk yang teorinya sama seperti yang lainnya, teori dengan memaksimalkan fungsi dari tool misalkan pembuatan logo, *stationary* kaya kartu nama, kop surat, faktur, kalender dengan bantuan table, dengan bantuan nested, imposisi halaman buku, brosur. Kurang lebih ya itu yang saya berikan ke siswa.

Tanya : Bagaimana cara Anda mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran desain dan setting?

Jawab : Kalau dipraktik mereka hampir semuanya bisa saya rasa, jika saya lihat dari pekerjaan mereka, kesulitan yang ada di kelas praktik mereka hanya takut untuk mengeluarkan idenya dan malu. Kalau di teori memang ada beberapa dari pengamatan dan nilai yang saya lihat agak lemah solusinya saya mencoba menanyakan kepada yang bersangkutan

tentang kesulitannya dan lebih memberikan perhatian kepada yang bersangkutan. Artinya ya saya coba untuk mengamati cara mereka bekerja dengan software ketika di ruang praktik, nilai-nilai mereka, pengamatan kepada siswa dikelas, mengamati hasil tugas karya yang mereka buat. Seperti yang telah saya katakan tadi, memberikan kesan-kesan tertentu dalam memberikan materi dengan tujuan untuk membiasakan diri dan lebih terekam di memori anak.

Tanya : Materi apa yang paling mudah dan paling sulit untuk dipahami/dikuasai siswa?

Jawab : Materi yang paling mudah dikuasai siswa itu InDesign karena anak kalau di InDesign mengerjakan tugasnya lebih cepat waktunya, pekerjaannya lebih sederhana dibandingkan dengan software-software lain.

Kalau materi yang paling sulit dikuasai siswa itu di Illustrator, karena pada saat saya memberikan ke mereka tugas, meskipun saya bimbing, kalau bentuk-bentuk yang geometri standar itu tidak ada masalah, tetapi kalau misalkan bukan bentuk-bentuk yang geometris standar yang diberikan misalkan bentuk sudut-sudut misalkan membuat image dengan path mereka mulai agak kesulitan. Di Photoshop itu ditengah-tengah, karena lebih mudah dengan langkah kerja yang saya tulis mereka bisa melaksanakan itu sesuai dengan apa yang diharapkan tetapi kalau di Illustrator mereka diminta membuat sesuatu terkadang mereka masih kesulitan. Untuk langkah kerja saya selalu memberikan ke siswa, seringkali saya *googling*, setiap materi juga saya menyiapkan modul tentang masalah ke softwarentanya mengenai fungsi-fungsinya itu kaya tool, perintah, palet.

Tanya : Apa saja tujuan pembelajaran desain dan setting di kelas XI?

Jawab : Tujuan pembelajaran saya buat mengacu kepada kebutuhan pasar atau dunia kerja, tujuannya agar anak terbiasa dengan dunia kerja, seperti halnya di kelas XI anak diajarkan materi Illustrator, Photoshop, InDesign, walaupun hanya dasar-dasar yang saya ajarkan disini tetapi setidaknya mereka mampu mengaplikasikan software tersebut dengan sesuai kebutuhannya di dunia kerja sehingga faktor lain seperti pengembangan materi, indikator atau penilaian secara otomatis terlaksana.

Tanya : Telaah kurikulum terakhir kapan pak?

Jawab : Kalau masalah telaah kurikulum yang saya lakukan pasti setiap kali akhir tahun ajaran baru, saya akan melihat refleksi apa yang diberikan, kemudian sudah memenuhi atau belum, ya itu yang setiap tahun saya lakukan. Kalau dari kurikulum yang tertulis, kurikulum itu pasti ada perubahan kalau setelah refleksi tidak sesuai misalkan dalam penentuan waktu pembelajaran ataupun pengembangan materi.

Tanya : Bagaimana strategi meninjau kurikulum desain dan setting?

Jawab : Strategi saya dalam meninjau kurikulum, saya selalu bertanya ke siswa sebelum membahas mengenai software, saya selalu bertanya mengenai langkah-langkah membuat sebuah desain atau barang cetakan itu dari apa yang siswa ketahui sebelumnya sebelum saya membahas materi lebih jauh. Kalau mereka belum paham, saya akan memberikan masukan cara-cara membuat desain brief misalkan di dalam kurikulum. Saya juga meminta pendapat rekan guru, dan ada rencana kerjasama lintas mata pelajaran, misalkan dalam pelajaran seni budaya membuat logo secara manual, untuk aplikasi data digital di dalam pelajaran atau kita masukan ke dalam materi desain dan setting.

Saya melihat kurikulum yang ada di pemerintah kurang memfasilitasi kebutuhan siswa. Dalam pengembangan kurikulum tetapi tidak keluar dari apa yang telah dibuat pemerintah dan sifatnya hanya menambahkan, dengan menentukan tujuan yang akan dicapai, seperti yang tadi saya katakan, saya coba masukkan hal-hal atau materi pembelajaran terkait dengan pengalaman dan kebutuhan siswa secara benar di dunia kerja sehingga anak siap di dunia kerja.

Tanya : Bagian apa yang mengalami perubahan terkait kurikulum yang ada saat ini?

Jawab : Tahun ini yang mengalami perubahan, sebenarnya bukan merubah tetapi memperbaiki atau sifatnya koreksi-koreksi saja terhadap apa yang saya lakukan. Kalau di Illustrator misalkan saya mencoba untuk membuat suatu karya dengan penggabungan unsur-unsur grafis menjadi frame atau yang lainnya yang apabila dijadikan satu itu kompleks sekali, sebenarnya itu hanya pengulangan dari unsur-unsur grafis itu tadi. Saya juga menambahkan fasilitas lain untuk digunakan didalam materi praktik misalkan fasilitas

grid. Ya paling bagian yang mengalami perubahan hanya di isi dari materinya saja, bukan perubahan tapi penambahan, selebihnya saya rasa sama, ya paling jam pelajarannya saja yang berubah. Saya kira hanya itu saja.

Tanya : Bagaimana memperbaiki peninjauan kurikulum desain dan setting?

Jawab : Seperti yang sudah saya katakan, bukannya memperbaiki tetapi melakukan koreksi-koreksi. Setelah kita tinjau, kita perbaiki ya kita berikan ke bagian kurikulum atau ke sekolah, kemudian sekolah akan mengoreksi kembali kurikulum yang saya buat kemudian kita diskusikan.

Tanya : Dalam memperbaiki silabus dilakukan sudah berapa kali?

Jawab : Sebenarnya gini, masalah silabus kalau jujur saya baru buat silabus itu baru sekitar 6 tahun terakhir ini, tetapi setiap tahun ya saya buat selama waktu tersebut karena memang tuntutan seperti itu. Pada saat saya melihat adanya ketidaksesuaian di lapangan ya tahun berikutnya pasti akan ada perbaikan silabus. Saya akan menyesuaikan dengan sistem pembelajaran di sekolah ini, mana materi untuk di teori dan mana materi untuk di praktik, ya gitu deh kalau pagi dari jam 07.00 – 12.00 WIB kan untuk teori dan buat praktik dari jam 13.00 – 16.00 WIB, seperti yang kamu lihat di observasi kamu itu. Nah sekarang ini dirubah karena ada perubahan kurikulum.

Tanya : Bagaimana kebijakan sekolah mengenai kurikulum pembelajaran desain dan setting?

Jawab : Yang pasti pada saat menentukan saya berkoordinasi dengan bidang kurikulum, dia pasti akan memberikan masukan tetapi yang menguasai bidang itu saya sendiri. Sekolah hanya akan memberikan tuntunan secara umum, kemudian teknik pembuatan dan penerapannya di lapangan sesuai guru karena dianggap guru yang menguasai materi itu yang dipandang memahami betul tentang materi itu.

Tanya : Bagaimana cara bapak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan berkomunikasi di dalam proses pembelajaran desain dan setting di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan?

Jawab : Ya seperti yang tadi saya katakan, seringkali saya *googling* dari internet mengenai materi atau cara membuat suatu karya desain kemudian saya coba membuatnya atau saya pahami materinya baru di berikan kepada siswa. Misalkan di photoshop, merubah foto menjadi gambar kartun, saya cari di internet film di youtube kemudian di tayangkan ke siswa, terus bagaimana sih membuat seleksi rambut, ini ada langkah-langkahnya yang kemudian saya coba buat baru setelah itu dikerjakan oleh siswa. Atau misalkan di materi Adobe Illustrator, saya meminta siswa untuk membuat karakter secara manual kemudian di *scanning* dibuat ulang di Adobe Illustrator karakter itu kemudian diolah di Photoshop agar karakternya lebih hidup. Saya juga lebih banyak langsung menampilkan software desain dan setting dengan menggunakan alat laptop dan LCD, atau terkadang menggunakan video tentang software yang saya ajarkan ataupun powerpoint untuk memudahkan berkomunikasi dengan siswa tentang materi yang saya ajarkan.

Tanya : Bagaimana cara bapak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pengembangan diri?

Jawab : Meski belum maksimal saya sudah menggunakan. Seperti yang saya jelaskan tadi, seringkali saya *googling* dari internet mengenai materi atau cara membuat suatu karya desain dan setting yang saya juga coba sendiri ataupun mencari informasi perkembangan dunia desain dan setting ya tujuannya untuk menambahkan pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan saya supaya nantinya bisa saya transfer kepada siswa.

Tanya : Apakah sarana di sekolah ini untuk mata pelajaran desain dan setting sudah memadai?

Jawab : Sudah memadai sarananya. Sarana yang ada untuk desain dan setting di sini menggunakan machintos, I Mac cortu duo prosesornya, RAM nya masih 2 Gb. Ada 9 unit untuk siswa Machintos di ruang praktikum, 36 unit PC untuk siswa dan 2 unit untuk server di ruang Lab KKPI. Ada lagi scanner lino color ukuran A4, printer laser zet, printer color epson.

Tanya : Menarik ya perbincangan kita Pak, tapi saya rasa cukup. Terimakasih atas waktu yang disediakan dan informasi yang Bapak berikan.

Jawab : Iya sama-sama, kalau masih ada yang perlu ditanyakan silahkan ditanyakan saja, atur saja waktunya.

Lampiran 4. Instrumen Kuesioner Penelitian

KUESIONER

Saya mahasiswa **jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta** sedang mengadakan penelitian untuk kepentingan skripsi. Saudara/i sebagai salah satu informan yang mendukung dalam pencarian data mengenai **Kompetensi Profesional Guru Dalam Program Produktif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan (Studi Kasus : Kompetensi Pada Keahlian Persiapan Grafika Desain Dan Setting)**. Saudara/i bersedia serta secara sadar bertanggung jawab untuk menjadi narasumber.

Petunjuk

1. Tulis biodata Anda.
2. Pada kuesioner ini terdapat 23 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pembelajaran desain dan setting, dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan jawaban dan hati nurani Anda.
3. Pertimbangkan setiap pertanyaan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawaban Anda jangan dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
4. Kuesioner ini bersifat netral dan bebas, tidak mempengaruhi nilai di sekolah maupun nilai Anda selama proses pembelajaran desain dan setting dan dijaga kerahasiaannya.
5. Catat respon Anda di lembar jawaban yang tersedia. Terima kasih.
6. Coret biodata yang tidak dibutuhkan.

Biodata Bidang Studi Kejuruan

Nama Guru : Agus Rahardjo, B.Sc.
 Mata Pelajaran : Desain dan setting
 Tanggal :
 Kelas : XII (TR)

1. Apakah guru dalam kegiatan pembelajaran mampu menguasai materi desain dan setting dan menjelaskannya dengan lancar?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

2. Apakah guru menurut Anda, guru mampu menggunakan software yang dijelaskan?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

3. Apakah guru selalu memberikan konsep desain dan setting ketika memberikan tugas membuat sebuah karya desain dan setting kepada Anda sesuai dengan materi yang diajarkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Jika ya, dengan cara apa :

4. Apakah guru selalu hadir untuk mengajar dan mengawasi Anda dalam kegiatan pembelajaran?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Jika ya, dengan cara apa :

5. Apakah guru menghubungkan materi desain dan setting dengan materi lain yang relevan?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, materi lain apa yang sering dihubungkan dengan materi desain dan setting yang Anda pelajari di kelas XI :

6. Apakah guru menyampaikan materi secara berurutan dari yang paling mudah ke materi yang paling sulit menurut Anda?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

7. Apakah guru selalu membimbing Anda ketika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

8. Apakah guru memberikan materi tidak hanya dengan ceramah?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, coret metode yang tidak dilakukan guru selain ceramah (demonstrasi, penugasan, diskusi kelompok)

9. Apakah guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, mengungkapkan argumentasi, dan guru menanggapi argumentasi siswa?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

10. Apakah guru memberikan ilustrasi/ccontoh dalam menjelaskan materi desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

11. Apakah guru selalu melakukan pengulangan penjelasan materi di akhir pembelajaran desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

12. Apakah guru selalu menyampaikan rencana kerja atau tugas membuat karya desain dan setting kepada Anda?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

13. Apakah materi desain dan setting yang diajarkan sudah sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan di dunia kerja?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

14. Apakah guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

15. Apakah guru membebaskan Anda dalam menemukan sendiri ide dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat karya desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

16. Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kriteria penilaian, dan standar kompetensi pembelajaran kepada Anda?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

17. Apakah kegiatan pembelajaran desain dan setting yang kalian lakukan hanya dilakukan di ruang kelas dan ruang praktik?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

18. Apakah guru selalu memberikan pertanyaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

19. Apakah guru memahami kesulitan Anda di dalam kegiatan pembelajaran desain dan setting?
a. Ya b. Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

20. Apakah guru memberikan modul atau langkah kerja dalam pembelajaran desain dan setting kepada Anda?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

21. Apakah guru membuat karya desain dan setting yang dijadikan sebagai contoh di dalam pembelajaran?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

22. Apakah cara guru mengajar bervariasi?
a. Ya b. Tidak

Jika tidak, apa alasan Anda :

23. Dalam pembelajaran desain dan setting, apa saja yang Anda pelajari?
- Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
 - Adobe InDesign
 - Semuanya dipelajari
24. Dalam materi Adobe Illustrator, apa saja yang Anda pelajari? (Beri tanda ✓)
- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Fungsi palet tool, menu | <input type="checkbox"/> Membuat logo |
| <input type="checkbox"/> Membentuk teks melingkar | <input type="checkbox"/> Membuat brosur |
| <input type="checkbox"/> Menggunakan/mengcopy objek | <input type="checkbox"/> Mengedit bentuk huruf |
| <input type="checkbox"/> Memberi warna pada objek | <input type="checkbox"/> Menggabungkan teks dengan gambar |
| <input type="checkbox"/> Membuat transparansi objek | <input type="checkbox"/> Memberi jarak antara teks dan gambar |
| <input type="checkbox"/> Membuat crop area | <input type="checkbox"/> Mengubah huruf menjadi vektor |
| <input type="checkbox"/> Membuat konsep ilustrasi objek | <input type="checkbox"/> Semua diajarkan |
25. Dalam materi Adobe Photoshop, apa saja yang Anda pelajari? (Beri tanda ✓)
- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Fungsi palet tool, menu | <input type="checkbox"/> Membuat efek kayu |
| <input type="checkbox"/> Membuat bentuk dasar | <input type="checkbox"/> Membuat efek ruangan 3D |
| <input type="checkbox"/> Format penyimpanan file | <input type="checkbox"/> Membuat seleksi dan masking image |
| <input type="checkbox"/> Memberi warna pada objek | <input type="checkbox"/> Menggabungkan image untuk pracetak |
| <input type="checkbox"/> Membuat transparansi objek | <input type="checkbox"/> Menggabungkan image secara utuh |
| <input type="checkbox"/> Cropping image | <input type="checkbox"/> Mencetak karya desain dan setting |
| <input type="checkbox"/> Efek-efek di Adobe Photoshop | <input type="checkbox"/> Semua diajarkan |
26. Dalam materi Adobe InDesign, apa saja yang Anda pelajari? (Beri tanda ✓)
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Fungsi palet tool, menu | <input type="checkbox"/> Menyiapkan layout untuk proses cetak |
| <input type="checkbox"/> Membuat bentuk dasar | <input type="checkbox"/> Menggabungkan gambar dan teks |
| <input type="checkbox"/> Format penyimpanan file | <input type="checkbox"/> Membuat konsep layout untuk cetakan |
| <input type="checkbox"/> Memberi warna pada objek | <input type="checkbox"/> Menggabungkan data untuk pracetak |
| <input type="checkbox"/> Menyiapkan layout cetakan | <input type="checkbox"/> Menggabungkan data secara utuh |
| <input type="checkbox"/> Imposisi halaman | <input type="checkbox"/> Mencetak karya desain dan setting |
| <input type="checkbox"/> Membuat dummy cetakan | <input type="checkbox"/> Semua diajarkan |
27. Materi apa yang paling sulit Anda kuasai ?
- Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
 - Adobe InDesign
 - semua sulit

Berikan alasan Anda :

28. Materi Apa yang paling mudah Anda kuasai?
- Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
 - Adobe InDesign
 - semua mudah

Berikan alasan Anda :

29. Apakah pembelajaran desain dan setting yang dilakukan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi?
- Ya
 - Tidak

Jika ya, apa alasan Anda :

30. Apakah sarana yang digunakan untuk pembelajaran desain dan setting sudah memadai?
- Ya
 - Tidak

Jika ya, apa saja sarana yang ada :

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian



Peneliti bersama siswa kelas XI



Guru Desain dan Setting bersama peneliti



Bapak IC menilai observasi dan analisis karya



Bapak MN menilai observasi dan analisis karya



Suasana di dalam ruang praktikum



Guru bersama siswa kelas XI

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2013

SILABUS

Nama Sekolah : SMK GRAFIKA DESA PUTERA – JAKARTA SELATAN
 Mata Pelajaran : Desain dan Setting
 Kelas / Semester : XI / 03-04
 Standar Kompetensi : Membuat data digital dengan menggunakan software desain grafis
 Kode Kompetensi : GRA:PRA:015 (A)
 Alokasi Waktu : 44 Jam

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Kelompok software dalam industri grafika	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami alur kerja proses pembuatan data digital keperluan cetak sesuai dengan spesifikasi pekerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alur kerja digital ▪ Data digital bitmap ▪ Data digital vektor ▪ Resolusi data digital bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan alur kerja digital ▪ Menjelaskan data digital vektor dan bitmap ▪ Menghitung resolusi data digital bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Tes Lisan ▪ Penugasan Terstruktur 	2	4	22	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Digital Workflow ▪ Karya Profesional ▪ Internet ▪ Multimedia ▪ Modul
2. Membuat data digital keperluan cetak menggunakan software Adobe Illustrator	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman fungsi tools dan menu-menu dalam Adobe Illustrator ▪ Proses pembuatan data digital vektor sesuai dengan standar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fungsi tool dalam software Adobe Illustrator ▪ Fungsi perintah dalam menu pada software Adobe Illustrator ▪ Fungsi palet dalam Adobe Illustrator 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan fungsi tools, fungsi perintah dalam menu-menu, dan fungsi palet dalam software Adobe Illustrator ▪ Memproses pembuatan data vektor bitmap untuk keperluan cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Tes Lisan ▪ Penugasan Terstruktur ▪ Tes Praktik ▪ Observasi 	14	28	42	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul Adobe Illustrator ▪ Karya Profesional ▪ Buku Handbook Of Print Media ▪ Internet

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3. Membuat data digital keperluan cetak menggunakan software Adobe Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman fungsi tools dan menu-menu dalam Adobe Photoshop ▪ Proses pembuatan data digital bitmap sesuai dengan standar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fungsi tool dalam software Adobe Photoshop ▪ Fungsi perintah dalam menu pada software Adobe Photoshop ▪ Fungsi palet dalam Adobe Photoshop 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan fungsi tools, fungsi perintah dalam menu-menu, dan fungsi palet dalam software Adobe Photoshop ▪ Memproses pembuatan data digital bitmap untuk keperluan cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Tes Lisan ▪ Penugasan Terstruktur ▪ Tes Praktik ▪ Observasi 	14	28	42	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul Adobe Photoshop ▪ Karya Profesional ▪ Buku Handbook Of Print Media ▪ Internet
4. Membuat data digital keperluan cetak menggunakan software Adobe InDesign	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman fungsi tools dan menu-menu dalam Adobe InDesign ▪ Proses pembuatan layout secara digital sesuai dengan standar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fungsi tool dalam software Adobe InDesign ▪ Fungsi perintah dalam menu pada software Adobe InDesign ▪ Fungsi palet dalam Adobe InDesign 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan fungsi tools, fungsi perintah dalam menu-menu, dan fungsi palet dalam software Adobe InDesign ▪ Memproses pembuatan layout secara digital untuk keperluan cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Tes Lisan ▪ Penugasan Terstruktur ▪ Tes Praktik ▪ Observasi 	14	28	42	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul Adobe InDesign ▪ Karya Profesional ▪ Buku Handbook Of Print Media ▪ Internet

Sumber : Silabus Desain dan Setting Kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan, 2012

Contoh RPP Desain dan Setting Kelas XI Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK GRAFIKA DESA PUTERA
Mata Pelajaran	: DESAIN DAN SETTING
Kelas	: XI TR
Semester	: 3
Program Studi	: PERSIAPAN GRAFIKA
Standar Kompetensi	: Menindak lanjuti Desain Brief
Kompetensi Dasar	: Memahami Fungsi Kelompok Software Memahami Data Digital Bitmap Memahami Data Digital Vektor

Indikator :

Memahami data digital untuk keperluan cetak baik data digital Bitmap maupun Vektor dan mampu menentukan software yang akan digunakan dalam pembuatan data digital keperluan cetak

Alokasi Waktu : 4 x 45' (2 x pertemuan)

PERTEMUAN I & 2

A. Tujuan Pembelajaran	Siswa dapat memahami dan membedakan fungsi kelompok software Desain Grafis dan mengerti standar kualitas data digital untuk keperluan cetak
B. Materi Ajar	1. Mengidentifikasi Kelompok Software Desain Grafis 2. Mengidentifikasi Data digital Bitmap untuk keperluan cetak 3. Mengidentifikasi Data Digital Vektor untuk keperluan cetak
C. Metode Pembelajaran	1. Demonstrasi 2. Pemecahan Masalah 3. Ceramah 4. Tanya Jawab 5. Diskusi

D. Langkah-langkahkegiatan

1. Pendahuluan 10'

- Orientasi***: menyapa dan bertanya kepada peserta didik tentang pengetahuan yang bersifat umum dalam alur kerja pembuatan sebuah publikasi.
- Apersepsi***: memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang alur kerja pembuatan pulikasi secara digital.
- menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan software yang sudah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- Motivasi***: Memberikan gambaran manfaat mengetahui alur kerja dan fungsi dari kelompok Software.
 - menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
 - menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus
- Pemberian Acuan***: Menjelaskan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.

2. Inti 70'

a. Eksplorasi

- melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang alur kerja pembuatan sebuah pulikasi dan peralatan yang dibutuhkan
- memplihatkan skema alur kerja konvensional dan alur kerja digital;

<p>3) bersama peserta didik membahas skema alur kerja yang ditampilkan.</p> <p>4) menugaskan peserta didik baik secara individu ataupun kelompok mencari informasi tentang alur kerja digital;</p> <p>5) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium.</p> <p>b. Elaborasi</p> <p>1) Meminta peserta didik menjelaskan secara lisan fungsi alur kerja yang baik dalam pembuatan sebuah publikasi berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas;</p> <p>2) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan berani mengemukakan pendapatnya tentang alur kerja digital;</p> <p>3) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;</p> <p>4) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,</p> <p>2) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,</p> <p>3) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,</p> <p>4) memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:</p> <p>a) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;</p> <p>b) membantu menyelesaikan masalah;</p> <p>c) memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;</p> <p>d) memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;</p> <p>e) memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.</p> <p>3. Penutup 10'</p> <p>a. bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran;</p> <p>b. melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;</p> <p>c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;</p> <p>e. menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p>
<p>E. Alat dan Sumber Belajar</p> <p><i>Sumber</i> : Buku Digital Workflow, Karya Profesional, Internet, Multimedia</p> <p><i>Alat</i> : In Focus, Hardware Komputer</p> <p><i>Jenis Bahan Belajar</i> : Modul, Bahan Praktek Lab</p>
<p>F. Penilaian</p> <p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Observasi</p> <p>3. Tes Praktek</p>

**Lembar Kerja Mata Pelajaran Desain dan Setting Kelas XI di SMK Grafika Desa Putera
Jakarta Selatan**

Membuat Bingkai Dengan Efek Serat Kayu

Langkah 1

Buka photoshop dan mulai buat dokumen baru ukuran 3000 x 3000 px dengan resolusi 300 ppi. Bikin layer baru dan kita sebut layer ini dengan nama “fiber 1”. Pastikan warna foreground kamu hitam dan warna background putih, kamu bisa tekan D untuk pengaturan warna seperti ini. Gunakan Paint Bucket Tool (G) dan penuhi layer fiber 1 dengan warna foreground kemudian klik Filter > Render > Fibers, masukkan 1 pada masing-masing kotak Varians dan Strength. Tekan Randomize beberapa kali sampai kamu dapatkan fiber yang terang.

Langkah 2

Sekarang kita beri warna pada tekstur, klik dua kali layer fiber 1 untuk membuka jendela Layer Style, pilih **Color Overlay**. Ubah blending mode menjadi **Linear Burn**, klik color swatch pad jendela Layer Style, masukkan #d2af5a.

Langkah 3

Untuk mendapatkan tekstur kayu yang baik tentu kita membutuhkan perpaduan warna yang baik pula. Sekarang kita ubah lagi warna foreground menjadi #be822d dan warna background menjadi #dcaf28.

Tambahkan layer baru sebut saja dengan fiber 2 dan ubah blending mode jadi **Multiply**. Gunakan **Paint Bucket Tool (G)** untuk mengisi layer dengan warna foreground. Kemudian klik **Filter > Render > Fibers**. Atur **Varians** jadi 7 dan **Strength** 50. Jika kamu dapatkan serat yang gelap, tekan **Randomize** beberapa kali sampai kamu dapatkan serat yang cukup terang.

Langkah 4

Bikin layer baru dengan nama ‘grain’, ubah blending mode menjadi **Multiply**. Pada menu bar pilih Edit > Fill dan pada jendela pengaturan yang muncul untuk Use pilih white dan Multiply sebagai Mode. Selesaikan langkah ini dengan menekan OK.

Langkah 5

Tekan D untuk mengembalikan warna foreground/background hitam/putih. Pilih **Filter > Render > Fibers**, masukkan 1 pada kotak **Variance**, 50 pada kotak **Strength** dan gunakan **Randomize** untuk menemukan efek yang terang.

Langkah 6

Tambahkan noise melalui **Filter > Noise > Add Noise**, masukkan 35% pada **Amount** dan cek pada kotak **Monochromatic**.

Langkah 7

Pada palet layer pilih semua layer dan tekan Ctrl+E untuk menggabungkan semuanya. Untuk mengubah arah tekstur kita jadi horizontal pilih **Image > Image Rotation > 90 CCW**.

Agar terasa lebih realistis tambahkan knot pada tekstur kita, knot disebut juga dengan poros lingkaran tahun pada pohon. Dalam keadaan layer gabungan aktif klik **Filter > Liquify**. Cek **Show Backdrop** yang ada pada option bagian bawah dan tingkatkan **Opacity** menjadi 60.

Gunakan **Forward Warp Tool (W)** untuk membuat knot, caranya klik+tahan lalu geser ke arah horizontal sampai kamu dapatkan efek yang kamu inginkan. Perbesar gambar (Zoom in) agar efek yang dihasilkan tampak lebih jelas. Variasikan ukuran knot dengan menggunakan ukuran brush yang berbeda atau bisa juga kamu gunakan **Twirl Clockwise Tool (C)** dengan setting brush pressure rendah.

Langkah 8

Setelah efek serat kayu jadi, sekarang kita akan memulai menggunakan **Layer Style**. Klik dua kali layer teks untuk memunculkan jendela Layer Style. Pada halaman pertama, ubah nilai **Fill Opacity** menjadi 0%.

Langkah 9

Sekarang tambahkan Style **Inner Shadow** pada teks.

Langkah 10

Layer style yang kita gunakan berikutnya adalah **Bevel and Emboss**. Atur sesuai kebutuhan.

Langkah 11

Sebagai langkah terakhir kita akan memberikan style **Color Overlay** pada layer teks. Atur Color Overlay dan tekan OK jika telah selesai.

Tugas

Kamu bisa memvariasikan warna overlay pada fiber 1 atau mengubah setting dari filter fibers untuk mendapatkan tekstur kayu yang berbeda baik warna maupun tampang permukaannya. Bisa juga dengan menurunkan Opacity layer grain atau mengubah blending modenya.

Buat bingkai atau papan nama dengan konsep nama Anda atau tempat usaha Anda dengan menggunakan efek serat kayu sekreatif mungkin.

**Daftar Nilai Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Desain dan Setting Keahlian Persiapan Grafika
Di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2012/2013**

KELAS : XI PERSIAPAN GRAFIKA

Paket Keahlian : DESAIN DAN SETTING

Semester Ganjil

No	Nama Siswa	L/P	NILAI				NILAI LHBS
			<i>Afektif</i>	2	3	4	
1	Siswa 1	P	80.0		87.5	80.0	83.8
2	Siswa 2	P	90.0		95.0	70.0	82.5
3	Siswa 3	L	80.0		77.5	87.5	82.5
4	Siswa 4	P	90.0		78.5	75.0	76.8
5	Siswa 5	P	90.0		87.5	62.5	75.0
6	Siswa 6	P	90.0		85.0	80.0	82.5
7	Siswa 7	L	80.0		95.0	75.0	85.0
8	Siswa 8	P	90.0		85.5	87.5	86.5
9	Siswa 9	P	80.0		85.0	70.0	77.5
10	Siswa 10	P	85.0		95.0	80.0	87.5
11	Siswa 11	P	90.0		80.0	75.0	77.5
12	Siswa 12	L	90.0		85.5	70.0	77.8
13	Siswa 13	P	90.0		85.0	62.5	73.8
14	Siswa 14	P	80.0		75.5	80.0	77.8
15	Siswa 15	P	90.0		82.5	70.0	76.3
16	Siswa 16	P	90.0		77.0	80.0	78.5
17	Siswa 17	P	85.0		82.5	88.5	85.5
18	Siswa 18	P	90.0		85.5	70.0	77.8
19	Siswa 19	P	90.0		90.0	77.7	83.9
20	Siswa 20	P	90.0		95.0	80.0	87.5
21	Siswa 21	P	90.0		95.0	70.5	82.8
22	Siswa 22	P	90.0		95.0	80.5	87.8
23	Siswa 23	P	90.0		95.0	93.5	94.3
24	Siswa 24	P	90.0		80.0	75.0	77.5
25	Siswa 25	P	90.0		92.5	70.0	81.3
26	Siswa 26	L	90.0		95.5	70.0	82.8
27	Siswa 27	P	95.0		85.0	70.0	77.5
28	Siswa 28	P	80.0		90.0	66.5	78.3
29	Siswa 29	P	90.0		77.0	73.5	75.3
30	Siswa 30	P	90.0		80.0	70.0	75.0
31	Siswa 31	P	90.0		85.0	70.0	77.5
32	Siswa 32	P	90.0		79.5	72.5	76.0

Sumber : Daftar nilai mata pelajaran desain dan setting semester ganjil tahun ajaran 2012/2013

KELAS : XI PERSIAPAN GRAFIKA

Paket Keahlian : DESAIN DAN SETTING

Semester Genap

No	Nama Siswa	L/P	NILAI				NILAI LHBS
			Afektif	2	3	4	
1	Siswa 1	P	90.00		82.0	95.0	88.5
2	Siswa 2	P	90.00		87.5	90.0	88.8
3	Siswa 3	L	95.00		100.0	97.0	98.5
4	Siswa 4	P	90.00		60.0	95.0	77.5
5	Siswa 5	P	80.00		70.0	95.0	82.5
6	Siswa 6	P	95.00		75.0	90.0	82.5
7	Siswa 7	L	90.00		88.5	92.5	90.5
8	Siswa 8	P	90.00		82.0	87.5	84.8
9	Siswa 9	P	90.00		87.5	92.5	90.0
10	Siswa 10	P	80.00		82.0	90.0	86.0
11	Siswa 11	P	90.00		87.5	90.0	88.8
12	Siswa 12	L	95.00		87.5	82.5	85.0
13	Siswa 13	P	80.00		75.0	97.5	86.3
14	Siswa 14	P	90.00		60.0	95.5	77.8
15	Siswa 15	P	90.00		75.0	87.5	81.3
16	Siswa 16	P	80.00		75.0	90.0	82.5
17	Siswa 17	P	95.00		80.5	90.0	85.3
18	Siswa 18	P	90.00		75.0	92.5	83.8
19	Siswa 19	P	90.00		70.0	87.5	78.8
20	Siswa 20	P	80.00		87.5	95.5	91.5
21	Siswa 21	P	90.00		75.0	92.5	83.8
22	Siswa 22	P	95.00		93.5	92.5	93.0
23	Siswa 23	P	95.00		75.0	95.0	85.0
24	Siswa 24	P	80.00		60.0	97.5	78.8
25	Siswa 25	P	90.00		88.5	92.5	90.5
26	Siswa 26	L	95.00		87.5	90.0	88.8
27	Siswa 27	P	80.00		70.0	80.0	75.0
28	Siswa 28	P	80.00		60.0	90.0	75.0
29	Siswa 29	P	90.00		75.0	92.5	83.8
30	Siswa 30	P	95.00		87.5	97.5	92.5
31	Siswa 31	P	95.00		70.0	90.0	80.0
32	Siswa 32	P	90.00		85.0	97.5	91.3

Sumber : Daftar nilai mata pelajaran desain dan setting semester genap tahun ajaran 2012/2013

**Kurikulum pada Keahlian Persiapan Grafika dalam pembelajaran
desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan**

ADOBE ILLUSTRATOR

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan fungsi <i>Palet Tool, Menu, Perintah</i> 2. Membuat logo Budi Mulia dan mewarnainya 3. Membuat grafik, mengubah bentuk grafik 4. Membuat brosur dan impor gambar 1. Menggunakan/mengcopy obyek 6. Mengedit bentuk huruf	1.1 Membuat bentuk elemen dasar 1.2 Membuat konsep bentuk elemen 2.1 Membentuk teks melingkar 2.2 Memberi warna pada Objek 3.1 Membuat bentuk-bentuk grafik 3.2 Mengubah desain dari grafik 4.1 Menggabungkan teks dan gambar 4.2 Memberi jarak antara teks dan gambar 5.1 Mengkopi objek dengan Rotate Tool 5.2 Membuat transparansi objek 6.1 Mengubah huruf menjadi bentuk objek 6.2 Membuat crop Area

ADOBE PHOTOSHOP

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan fungsi palet, tool dan menu 2. Menggabungkan image secara elektronik	1.1 Membuat bentuk dasar di photoshop 1.2 Membuat konsep bentuk elemen 1.3 Membuat pewarnaan di photoshop 1.4 Cropping image 1.5 Membuat seleksi dan masking image 1.6 Membuat efek di photoshop 2.1 Menggabungkan data untuk pracetak secara elektronik 2.2 Menggabungkan image kompleks secara elektronik 2.3 Memanipulasi image

ADOBE INDESIGN

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan palet tool dan menu 2. Menggabungkan data secara elektronik 3. Menyiapkan layout untuk keperluan cetak 4. Membuat imposisi halaman	1.1 Membuat bentuk elemen dasar 1.2 Membuat konsep bentuk elemen 1.3 Membuat logo 2.1 Menggabungkan data untuk pra cetak secara elektronik 2.2 Menggabungkan gambar dan teks menjadi kalender 3.1 Menyiapkan layout faktur 3.2 Menyiapkan layout <i>stationary</i> (KOP surat, kartu nama) 4.1 Mengatur imposisi halaman buku, brosur 4.2 Membuat dummy cetakan kalender, buku, brosur

Lampiran 6. Catatan Lapangan Penelitian

CL.No.5./O/SMKGRAFD/JKT-SLT/15-2-2013

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal : Jumat/15 Februari 2013
 Waktu : 10.00 – 12.00 WIB
 Disusun Jam : 13.00 – 15.00 WIB
 Tempat : SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan
 Observer : Hendra Wijaya
 Kegiatan : Observasi aktivitas pembelajaran desain dan setting kelas XI di ruang labolatorium komputer dengan materi Adobe Photoshop

Ini adalah pertemuan kedua observer melakukan observasi pada proses pembelajaran desain dan setting di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan. Observer tiba di sekolah pukul 09.00 WIB. Suasana sekolah juga tidak terlalu ramai. Observer langsung masuk ke area gedung utama sekolah. Saat observer datang, siswa sedang istirahat dan observer langsung menuju ruang koordinator praktik tempat Pak Agus biasanya istirahat. Susana di dalam ruangan terasa hangat, terjadi pembicaraan dan sedikit canda di antara rekan guru dengan Pak Agus.

OC : Hmm..dalam hati observer berkata untung tidak telat, passs banget.Pak Agus juga datang bersamaan dengan kedatangan observer. Pak Agus menyambut baik kedatangan observer dan meminta untuk menunggu sebentar lagi pembelajaran dimulai. Seperti biasa, beliau sangat ramah dengan observer, rekan guru, dan karyawan yang ada di ruang koordinator praktek.

Sebelum masuk kelas, observer dan Pak Agus terlibat percakapan. Observer juga mengajukan beberapa pertanyaan terkait evaluasi yang dilakukan, percakapannya seperti ini :

“biasanya kriteria apa si Pak yang Bapak gunakan untuk menilai hasil karya siswa?”

“memang saya tidak menuliskan kriteria apa-apa saja yang menjadi patokan, tetapi biasanya saya melihat dari proses mereka bekerja, teknik, prinsip desain, dan kerapihan hasil karya yang mereka buat, itu dari praktiknya ataupun hasil tugas individu yang mereka kerjakan, kalau untuk soal tertulis seperti ini ya sudah jelas dari kesesuaian materi dan penalaran mereka tentang tool dan menu dalam Adobe Photoshop, ataupun saya memberika pertanyaan lisan ketika sedang di kelas, ya seperti itu lah”. Jawab Pak Agus.

“Ada kesulitan ga si Pak, dalam memberikan materi di kelas?”

“Ya pasti ada, biasanya ya seperti ini, disuruh mengerjakan tugas tetapi mereka buat asal-asalan hanya sekedar memenuhi tugas. Belum lagi yang terlambat mengumpulkan tugas”. Jawab Pak Agus.

“Biasanya apa yang bapak lakukan untuk mengatasi itu pak?”

“Biasanya saya kasih konsekwensi ke mereka, misalnya mengerjakan ulang desain yang mereka buat tetapi di buat *double* dengan desain yang berbeda tetapi tetap dengan teknik yang sama”. Jawab pak Agus.

“Bagaimana cara bapak mengajar agar anak mudah paham software yang diajarkan?”

“Seperti biasanya, saya membuat atau menuliskan teknik atau cara-cara untuk membuat suatu hal misalkan efek-efek tertentu dalam adobe photoshop, ataupun materi tentang software desain lalu saya bagikan ke siswa untuk mereka pelajari dan mereka latihan sendiri di rumah maupun di ruang produksi dalam bentuk modul ataupun lembar kerja. Materinya saya dapat dri internet dengan menyesuaikan dengan falsilitas sekolah, SK-KD kemudian saya kembangkan lagi materinya tentunya saya harus menguasai terlebih dahulu. Soalnya waktu mereka belajar di sekolah tidak cukup untuk mereka bisa menggunakan software.” Jawab Pak Agus.

“Lagi-lagi terkendala di waktu jam belajar ya pak”.

“Saya juga kepengen mereka membuat desain dan diaplikasikan menjadi produk, kan lumayan buat mereka belajar berwirausaha. Saya sudah mengajukan ini ke pihak sekolah,

tetapi belum ditanggapi secara serius, sekarang kan kita sudah memasuki industri kreatif dan sebentar lagi ada kawasan pasar global di Asia Tenggara”. Tutar Pak Agus.

“Apa bapak sudah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi?”

“iya tentu, seperti yang kamu lihat. Saya memanfaatkan internet sebagai sumber materi, sarana untuk pembelajaran desain di sini juga merupakan teknologi seperti LCD, computer machintos, computer PC, printer, dan lain-lain.” Jawab pak Agus.

“Bagaimana cara bapak untuk lebih mengembangkan keprofesional”

“Biasanya saya terus mencari tahu informasi yang terkini lewat internet ataupun majalah, koran, buku-buku. Ya pokoknya tidak pernah berhenti untuk mempelajari yang sesuai dengan bidang saya yaitu desain. Saya juga dulu kuliah di ATGT Trisakti Jakarta bidang teknologi grafika, di industry juga bagian desain, pernah juga bagian cetak.” Jawab Pak Agus.

Pukul 10.30 WIB bel tanda masuk jam terakhir. Sama seperti kelas sebelumnya, Pak Agus dan observer kembali menuju ruang lab komputer yang sama untuk mengajar kelas XI TR dan membuka ruangan lab. Pak Agus dan observer masuk ke dalam ruang lab dengan tersenyum dan mengucapkan selamat pagi yang kemudian diikuti dan dijawab oleh siswa. Siswa menyiapkan diri mereka dengan mengambil tempat di komputer masing-masing dan menghidupkannya da Pak Agus menyiapkan server computer, LCD, laptop, screen, dan media yang digunakan untuk pembelajaran. Setelah siswa siap di tempatnya masing-masing, ketua kelas memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu pak Agus mengabsen siswa.

OC : Pak Agus tidak menyiapkan kembali ruangan labolatorium komputer karena sudah disiapkan dari pagi hari untuk pembelajaran di kelas sebelumnya yaitu kelas jurusan produksi grafika.

Pak Agus menyuruh siswa menghidupkan komputernya masing-masing dengan cara mengaktifkan stabilizer, mengaktifkan komputer, dan membuka software Adobe Photoshop. Pak Agus mengawali dengan memberikan apersepsi dan motivasi serta memberikan lembaran berisi langkah-langkah membuat efek serat kayu di Adobe Photoshop kepada siswa. Pak Agus memerintahkan siswa untuk mengumpulkan tugas karya desain dan setting yang telah dikerjakan siswa dan memeriksanya satu persatu. Pak Agus juga membahas kekurangan yang ada di dalam karya siswa. Setelah memeriksa dan menyampaikan kekurangan siswa di dalam karyanya, Pak Agus menyampaikan materi mengenai Adobe Photoshop dan proses membuat efek kayu di Adobe Photoshop dengan dilengkapi dengan blending mode, teknik layer masking, cropping image, dan manipulasi image yaitu membuat efek ruangan 3D. Terkadang Pak Agus menghubungkan materi yang sedang diajarkan dengan materi lain seperti kewirausahaan dan seni budaya. Pak Agus menyampaikan materi menggunakan LCD yang langsung terhubung ke komputernya dengan membuka tampilan Adobe Photoshop selama satu jam dan 1 jam pelajaran serta memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan ikut terlibat dalam mendemonstrasikan yang sudah dijelaskan di depan teman-temannya. 1 jam berikutnya siswa diminta untuk mencoba dengan mengikuti langkah yang sudah di berikan di handout yaitu membuat efek kayu dengan adobe photoshop. Siswa mencoba tugas yang diberikan dengan serius dengan bimbingan dari Pak Agus kepada siswa yang kesulitan serta melihat seluruh siswa yang sedang mengerjakan desainnya. Pak Agus tidak henti-hentinya mengingatkan akan prinsip dan unsur desain dan setting serta efisiensi waktu. Strategi yang digunakan adalah tugas proyek. Siswa diminta membuat sebuah ruangan dengan penataan ruang di dalamnya dengan adobe photoshop dengan unsur efek kayu. Siswa diminta untuk bekerja secara profesional dengan mengikuti aturan atau langkah-langkah yang diberikan, membuat sesuai kreatifitas tetapi sesuai proyek yang diberikan serta efisiensi waktu.

Siswa mengerjakan mengikuti prosedur kerja yang diberikan Pak Agus. Tidak jarang siswa yang bertanya kepada Pak Agus mengenai kesulitan mereka. Pak Agus dengan sabar, bahasa yang halus dan pemahaman materi mampu membimbing siswa yang kesulitan. Tetapi belum selesai bel telah berbunyi. Pak agus meminta siswa menyimpan file mereka dan melanjutkan dirumah, kemudian siswa diminta untuk mematikan dan merapikan kembali kompeternya masing-masing. Bel pulang pukul 11.45 WIB. Siswa menyiapkan diri untuk pulang. Seorang ketua kelas memimpin doa dan salam. Setelah itu pak agus kembali ke koordinator praktik untuk mengobrol sebentar dengan rekan guru dan pulang bersama. Setelah itu beliau absen pulang.

OC : Dari kegiatan pembelajaran desain dan setting kelas XI pada kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan dan guru menggunakan ruang Lab komputer untuk kegiatan kelas teori yang memberi arti bahwa guru desain dan setting melakukan program pembelajaran yang kreatif dan bervariasi. Di ruangan tersebut cukup nyaman dan siswa dapat langsung mempraktikkan apa yang diajarkan dan ditugaskan oleh Pak Agus. Agar siswa mampu mengerjakan tugas desain dan setting yang diberikan secara efisien dan sesuai permintaan, siswa harus memperhatikan langkah kerja, bertanya kepada guru, dan memperhatikan prinsip dan unsur desain dan setting yang ada. Dengan strategi project tugas akan membiasakan siswa untuk bersikap dan bekerja secara profesional terhadap pekerjaan. Dengan sistem 1 jam teori dan 1 jam praktik menunjukkan bahwa materi yang dijelaskan sesuai dengan yang dipraktikkan.

CL.No.6./O/SMKGRAFDP/JKT-SLT/5-3-2013

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal : Jumat/5 Maret 2013
 Waktu : 10.00 – 16.00 WIB
 Disusun Jam : 20.00 – 23.00 WIB
 Tempat : SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan
 Observer : Hendra Wijaya
 Kegiatan : Observasi kelas teori dan praktik pembelajaran desain dan setting kelas XI kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan materi Adobe InDesign

Ini adalah pertemuan ketiga observer melakukan observasi pada proses pembelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan. Seperti pertemuan sebelumnya observer tiba di sekolah pukul 10.00 WIB. Suasana sekolah juga tidak terlalu ramai. Observer langsung masuk ke area gedung utama sekolah. Saat observer datang, siswa sedang istirahat dan observer langsung menuju ruang koordinator praktik tempat Pak Agus biasanya istirahat. Susana di dalam ruangan terasa hangat, terjadi pembicaraan dan sedikit canda di antara rekan guru dengan Pak Agus.

Pukul 10.30 WIB bel tanda masuk jam terakhir. Pak Agus dan observer menuju ruang kelas yang sama untuk mengajar kelas XI TR. Menuju bangunan kelas XI, kepala sekolah sudah berdiri di depan kelas karena pak Agus sedikit telat masuk kelas. Setelah Pak Agus masuk kedalam kelas, kepala sekolah meninggalkan ruang kelas untuk menertibkan siswa agar tidak berkeliaran di luar kelas. Pak Agus masuk dengan tersenyum dan mengucapkan selamat pagi. Siswa menyiapkan diri mereka untuk melaksanakan proses pembelajaran. Ketua kelas memimpin doa sebelum belajar dan mengucapkan salam kepada Pak Agus. Setelah itu Pak Agus mengabsen siswa dan di lanjutkan dengan menyiapkan LCD, *screen*, laptop, untuk menjelaskan materi.

Di kelas ini Pak Agus mengawali dengan melakukan apersepsi dan memberikan motivasi dan beberapa pertanyaan terkait materi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kepada siswa mengenai pengetahuan yang diketahui siswa tentang pengetahuannya mengenai software Adobe InDesign. Pak Agus langsung menyiapkan laptopnya untuk memberikan materi tentang Adobe InDesign dan proses layout di Adobe InDesign. Proses interaksi antara guru-siswa ataupun siswa-siswa berjalan dengan baik di kelas ini. Di dalam kegiatan inti, Pak Agus menjelaskan tentang software Adobe InDesign, tools dan fungsinya, palet dan fungsinya, serta fungsi perintah yang ada di Adobe InDesign, pembuatan kalender dengan bantuan table dan nasted. Terkadang Pak Agus menghubungkan materi yang sedang diajarkan dengan materi Adobe Page Maker, QuarkXpress, FreeHand, cetak offset, kewirausahaan, dan seni budaya. Di dalam kegiatan inti pembelajaran, Pak Agus menggunakan metode demonstrasi yaitu langsung menampilkan

penggunaan dari software Adobe InDesign yang diajarkan kepada siswa, sesekali Pak Agus ceramah dan menggambarkan ilustrasi di whiteboard. Pak Agus menjelaskan cara membuat table dengan nested dan melayout buku menu makanan dengan menampilkan contoh karya layout yang telah Pak Agus buat. Pak Agus juga selalu mengingatkan kepada siswa tentang prinsip dalam membuat sebuah karya desain dan setting. Pak Agus juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan Pak Agus juga bertanya kepada siswa secara menyeluruh ataupun menunjuk seorang siswa. Di akhir pembelajaran Pak Agus menutup pelajaran dengan memberikan tugas membuat desain layout kalender dan daftar menu dengan menggunakan Adobe InDesign. Bel pulang pukul 11.45 WIB. Siswa menyiapkan diri untuk pulang dan memberieskan bangku dan meja mereka masing-masing. Salah satu siswa memimpin doa dan mengucapkan salam, serta bersalaman dengan Pak Agus dan observer. Setelah itu pak agus kembali ke ruang koordinator praktik untuk mengobrol sebentar dengan rekan guru dan pulang bersama. Setelah itu beliau absen pulang. Observer dengan Pak Agus berjalan ke depan sekolah untuk pulang.

OC : Dari kegiatan pembelajaran desain dan setting kelas XI pada kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan, walaupun guru masuk kelas sedikit terlambat sampai-sampai kepala sekolah yang menertibkan siswa. Di dalam kegiatan pembelajaran guru terlalu lama di dalam kegiatan penjelasan materi sehingga tidak adanya kegiatan refleksi di dalam kelas teori. Tetapi secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan lancar, siswa terlihat antusias dan aktif serta guru juga begitu lancar menjelaskan materi yang dibahas dan menjawab pertanyaan siswa. Hal tersebut memberi makna bahwa guru memang menguasai materi. Apalagi di dalam kegiatan pembelajaran ditemukan guru memberi tahukan fungsi dari materi yang diajarkan, metode yang digunakan juga menarik perhatian siswa untuk mendengarkan penjelasan guru, teori yang disampaikan juga sesuai dengan yang dipelajari siswa. Guru juga melakukan beberapa variasi dalam mengajar seperti demonstrasi, menunjuk siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan, guru juga memberikan pandangan dari materi yang diajarkan di dunia kerja ataupun untuk berwirausaha dengan menghubungkannya dengan materi lain yang relevan. Sarana untuk belajar juga mendukung proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan teknologi yang ada di sekolah untuk menjelaskan materi. Materi yang diajarkan juga sesuai dengan SK-KD yang tertera di dalam kurikulum sekolah dan dikembangkan dengan memberikan materi penggunaan table dan fungsi lainnya yang ada di Adobe InDesign.

Pada pukul 13.00 WIB, observer kembali ke sekolah setelah usai melaksanakan solat Jumat di masjid sekitar sekolah. Observer menunggu kedatangan Pak Agus di depan ruang praktikum sambil menikmati susana sekolah yang teduh. Observer duduk di bawah pohon yang besar didepan ruang praktikum.

OC : Suasana di depan sekolah, duduk di bawah pohon beringin yang besar membuat hati nyaman dan sedikit merefresh otak biar lebih segar. Sambil menunggu Pak Agus datang, observer menggambar dan banyak siswa yang menegur observer, bahkan bercanda dengan observer.

Tidak lama observer menunggu, Pak Agus datang dengan mengendarai sepeda motornya. Setelah memarkirkan sepeda motornya, observer dan Pak Agus masuk gedung praktikum menuju ruang praktikum desain dan setting yang akan digunakan untuk kelas praktik desain dan setting kelas XI. Kemudian observer masuk menuju ruang praktikum desain dan setting melewati beberapa orang yang sedang bekerja di bagian produksi dan beberapa mesin cetak, mesin finishing, mesin jilid, mesin potong. Di dalam ruang praktikum desain-detting ada 1 meja ditengah, printer, LCD, screen, 9 unit computer machintos yang digunakan untuk praktik siswa.

OC : Ruang praktikum yang sangat lengkap untuk pembelajaran desain dan setting. Semua alat yang dibutuhkan tersedia dengan tenaga ahli di dalamnya yang akan membantu siswa untuk bisa lebih berkembang lagi kreatifitas, keterampilan, dan pengetahuannya.

Siswa diwajibkan untuk memakai pakaian praktik yang berwarna orange. Di samping ruang desain dan setting masih ada ruang setting dan disampingnya ada ruang cetak digital. Hari ini ada 1 kelompok yang terdiri dari 9 orang siswa, dan mereka mengerjakan pembuatan kalender sesuai kreasi mereka sendiri dengan menggabungkan image didalamnya, siswa juga melakukan editing image di Adobe Photoshop dan membuat Illustrasi di Adobe Illustrator kemudian digabungkan di dalam Adobe InDesign. Siswa langsung menyalahkan komputer masing-masing dan langsung meneruskan desain kalender mereka. Pada saat Pak Agus datang ke ruang desain dan setting kelas XI, semua siswa kelas XI keahlian persiapan grafika yang dapat jadwal praktik desain dan setting sudah memulai meneruskan pekerjaan membuat kalender dan ada beberapa siswa yang baru mengaktifkan kompeternya. Pak Agus memulai praktik dengan salam dan langsung melihat satu persatu pekerjaan siswa dengan keliling dan memberikan masukan kepada siswa. Pak Agus membebaskan siswa untuk mengeksplor dalam mengembangkan ide dan kreatifitasnya di dalam membuat kalender.

Pak Agus menampilkan ekspresi tersenyum terkadang Pak Agus bercanda dengan siswa. Pak Agus memberikan masukan mengenai materi Adobe InDesign kepada siswa yang bertanya. Terkadang Pak Agus menyuruh semua siswa memperhatikan pada satu komputer untuk menerangkan atau melihat hasil karya temannya. Pak Agus juga selalu menekankan efisiensi waktu, prinsip dan unsur desain dan setting, efektif dalam mengerjakan tugas kepada siswa. Metode yang digunakan adalah dengan tugas *project* dan sesekali ada diskusi didalamnya sedangkan pendekatan yang digunakan adalah *life skill*, Pak Agus memberikan masukan dan tantangan kepada siswa untuk lebih berkembang lagi kreatifitasnya secara satu persatu. Tidak terasa waktu telah menunjukkan pukul 16.00 WIB, menandakan kelas praktik selesai. Pak Agus mengingatkan akan tugas siswa untuk meneruskan pekerjaan mereka dan boleh diteruskan di rumah serta tugas siswa di praktik minggu depan.

Pak Agus juga mengulas secara singkat materi tentang Adobe InDesign kepada siswa dan menyampaikan kompetensi apa yang diharapkan dicapai siswa dari pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa juga melakukan tahap akhir dari proses praktik yaitu bersih-bersih, mereka membersihkan meja dan komputer masing-masing. Setelah itu observer, Pak Agus, dan siswa foto bersama dan dilanjutkan dengan pengisian jurnal kegiatan praktikum desain dan setting dan mereka pulang dengan mengucapkan salam terlebih dahulu.

OC : Dari kegiatan pembelajaran praktik desain dan setting kelas XI pada kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan menggunakan strategi pembelajaran project based learning. Secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan lancar, siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengerjakan tugas project yang diberikan serta guru juga begitu lancar dan sabar dalam membimbing siswa dalam menjelaskan materi yang ditanyakan siswa. Hal tersebut memberi makna bahwa guru memang menguasai materi dan mampu mengaplikasikan materi yang dia ajarkan. Apalagi di dalam kegiatan pembelajaran ditemukan guru memberi tahukan fungsi dari materi yang diajarkan, metode yang digunakandi kelas praktik juga menarik perhatian siswa yaitu dengan system project, teori yang disampaikan juga sesuai dengan yang dipelajari siswa di kelas teori. Guru juga melakukan beberapa variasi dalam mengajar seperti memberikan tantangan kepada siswa untuk dapat lebih menungkan idenya di dalam tugas yang sedang dikerjakan, terkadang guru juga melakukan diskusi dengan siswa. Sarana untuk belajar juga mendukung proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan teknologi yang ada di sekolah untuk menjelaskan materi. Materi yang diajarkan juga sesuai dengan SK-KD yang tertera di dalam kurikulum sekolah tentang kegiatan praktik Adobe InDesign dan memiliki keterkaitan dengan materi di kelas teori. Observer memperhatikan standar operasional prosedur dari pelaksanaan praktikum diruangan ini sangat baik yang dilihat dari kegiatan mengisi jurnal atau laporan kegiatan yang dikerjakan yang menandakan bahwa siswa dilatih untuk profesional dalam bekerja. Siswa dan Pak Agus juga bisa bekerjasama dengan baik dengan bersama-sama membersihkan ruangan sebelum pulang. Proses konsultasi siswa juga berjalan dengan lancar.

CL.No.9./O/SMKGRAFD/TKT-SLT/29-8/2013

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal : Kamis/29 Agustus 2013
 Waktu : 10.00 – 16.00 WIB
 Disusun Jam : 20.00 – 23.00 WIB
 Tempat : SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan
 Observer : Hendra Wijaya
 Kegiatan : Observasi kelas teori dan praktik pembelajaran desain dan setting kelas XI kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan materi Adobe Illustrator

Ini adalah pertemuan keenam observer melakukan observasi pada proses pembelajaran desain dan setting kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan. Seperti pertemuan sebelumnya observer tiba di sekolah pukul 10.00 WIB. Suasana sekolah juga tidak terlalu ramai. Observer langsung masuk ke area gedung utama sekolah.

Pukul 10.30 WIB bel tanda masuk jam terakhir. Pak Agus dan observer menuju ruang kelas XI TR. Pak Agus masuk dengan tersenyum dan mengucapkan selamat pagi. Siswa menyiapkan diri mereka untuk melaksanakan proses pembelajaran. Ketua kelas memimpin doa sebelum belajar dan mengucapkan salam kepada Pak Agus. Setelah itu Pak Agus mengabsen siswa dan di lanjutkan dengan menyiapkan LCD, *screen*, laptop, untuk menjelaskan materi.

Di kelas ini Pak Agus mengawali dengan melakukan apersepsi dan memberikan motivasi agar siswa semangat kembali belajar. Apersepsi yang dilakukan adalah dengan menghubungkan materi yang akan di jelaskan yaitu Adobe Illustrator dengan dunia kerja. Kemudian Pak Agus langsung menyiapkan laptopnya untuk memberikan materi tentang Adobe Illustrator. Proses interaksi antara guru-siswa ataupun siswa-siswa berjalan dengan baik di kelas ini. Sebelum masuk kedalam kegiatan inti, Pak Agus meminta salah seorang siswa untuk memfotocopy modul Adobe Illustrator untuk dibagikan ke satu kelas.

Di dalam kegiatan inti, Pak Agus menjelaskan tentang software Adobe Illustrator, tools dan fungsinya, palet dan fungsinya, serta fungsi perintah yang ada di Adobe Illustrator, pembuatan kalender dengan bantuan table dan nasted. Terkadang Pak Agus menghubungkan materi yang sedang diajarkan dengan materi Adobe Page Maker, QuarkXpress, FreeHand, kewirausahaan, dan seni budaya. Di dalam kegiatan inti pembelajaran, Pak Agus menggunakan metode demonstrasi yaitu langsung menampilkan penggunaan dari software Adobe Illustrator yang diajarkan kepada siswa, sesekali Pak Agus ceramah dan menggambarkan ilustrasi di whiteboard. Pak Agus juga selalu mengingatkan kepada siswa tentang prinsip dalam membuat sebuah karya desain dan setting. Pak Agus juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan Pak Agus juga bertanya kepada siswa secara menyeluruh ataupun menunjuk seorang siswa. Di akhir pembelajaran Pak Agus menutup pelajaran dengan memberikan tugas membuat gambar ilustrasi secara manual untuk nantinya di *tracing* menjadi data vektor menggunakan Adobe Illustrator. Bel pulang pukul 11.45 WIB. Siswa menyiapkan diri untuk pulang dan memberieskan bangku dan meja mereka masing-masing. Salah satu siswa memimpin doa dan mengucapkan salam, serta bersalaman dengan Pak Agus dan observer. Setelah itu pak agus kembali ke ruang koordinator praktik untuk mengobrol sebentar dengan rekan guru dan pulang bersama. Setelah itu beliau absen pulang. Observer dengan Pak Agus berjalan ke depan sekolah untuk pulang.

OC : Dari kegiatan pembelajaran desain dan setting kelas XI pada kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan, hanya saja guru terlalu lama di dalam kegiatan inti yaitu pada kegiatan penjelasan materi sehingga tidak adanya kegiatan refleksi di dalam kelas teori. Tetapi secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan lancar, siswa terlihat antusias dan aktif serta guru juga begitu lancar menjelaskan materi yang dibahas dan menjawab pertanyaan siswa. Banyak siswa yang bertanya mengenai tugas yang diberikan guru. Hal tersebut memberi makna bahwa guru memang menguasai materi. Apalagi di dalam kegiatan pembelajaran ditemukan

guru memberi tahu fungsi dari materi yang diajarkan, metode yang digunakan juga menarik perhatian siswa untuk mendengarkan penjelasan guru, teori yang disampaikan juga sesuai dengan yang dipelajari siswa. Guru juga melakukan beberapa variasi dalam mengajar seperti demonstrasi, menunjuk siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan, guru juga memberikan pandangan dari materi yang diajarkan di dunia kerja ataupun untuk berwirausaha dengan menghubungkannya dengan materi lain yang relevan. Sarana untuk belajar juga mendukung proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan teknologi yang ada di sekolah untuk menjelaskan materi. Materi yang diajarkan juga sesuai dengan SK-KD yang tertera di dalam kurikulum sekolah.

Pada pukul 13.00 WIB, observer kembali ke sekolah setelah usai melaksanakan solat Jumat di masjid sekitar sekolah. Observer menunggu kedatangan Pak Agus di depan ruang praktikum sambil menikmati suasana sekolah. Observer duduk di bawah pohon yang besar didepan ruang praktikum.

OC : Suasana di depan sekolah, duduk di bawah pohon beringin yang besar membuat hati nyaman dan sedikit merefresh otak biar lebih segar.

Tidak lama observer menunggu, Pak Agus datang dengan mengendarai sepeda motornya. Setelah memarkirkan sepeda motornya, observer dan Pak Agus masuk gedung praktikum menuju ruang desain dan setting yang akan digunakan untuk kelas praktik desain dan setting kelas XI.

Observer masuk menuju ruang desain dan setting melewati beberapa orang yang sedang bekerja di bagian produksi dan beberapa mesin cetak, mesin finishing, mesin jilid, mesin potong. Di dalam ruang praktikum desain-setting ada 1 meja ditengah, printer, LCD, screen, 9 unit computer machintos yang digunakan untuk praktik siswa.

OC : Ruang praktikum yang sangat lengkap untuk pembelajaran desain dan setting. Semua alat yang dibutuhkan tersedia dengan tenaga ahli di dalamnya yang akan membantu siswa untuk bisa lebih berkembang lagi kreatifitas, keterampilan, dan pengetahuannya.

Siswa diwajibkan untuk memakai pakaian praktik yang berwarna orange. Di samping ruang desain dan setting masih ada ruang setting dan disampingnya ada ruang cetak digital. Hari ini ada 1 kelompok yang terdiri dari 9 orang siswa, dan mereka mengerjakan praktik dengan Adobe Illustrator. Pak Agus memulai praktik dengan salam dan dilanjutkan dengan siswa mengaktifkan komputer masing-masing. Kemudian Pak Agus sedikit mengingatkan tentang fungsi tools, fungsi palet, dan fungsi perintah yang ada di Adobe Illustrator. Siswa yang praktik memperhatikan dengan serius. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya sebelum memulai kegiatan praktik.




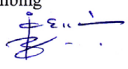
Pak Agus menampilkan ekspresi tersenyum terkadang Pak Agus bercanda dengan siswa. Pak Agus menyampaikan standar kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. Pak Agus memberikan masukan mengenai materi Adobe Illustrator kepada siswa yang bertanya. Terkadang Pak Agus menyuruh semua siswa memperhatikan pada satu komputer untuk menjelaskan materi. Pak Agus juga selalu menekankan efisiensi waktu, prinsip dan unsur desain dan setting, efektif dalam mengerjakan tugas kepada siswa. Pak Agus juga memberikan sebuah permasalahan dalam membuat karya desain dengan menggunakan Adobe Illustrator untuk didiskusikan oleh siswa. Metode yang digunakan adalah dengan penugasan dan sesekali ada diskusi didalamnya sedangkan pendekatan yang digunakan adalah *life skill*, Pak Agus memberikan masukan dan tantangan kepada siswa untuk lebih berkembang lagi kreatifitasnya secara satu persatu. Tugas praktik pertama dengan Adobe Illustrator ini adalah siswa diminta untuk mencoba semua tool, menu, dan palet mulai dari membuat titik, garis sampai menjadi satu bentuk vektor, membuat grafik, mengubah bentuk grafik, mengcopy objek, dan transparansi objek sesuai dengan ide dan kreativitasnya masing-masing. Siswa terlihat sangat serius mencoba dan mengerjakan sesuai dengan petunjuk guru. Banyak sekali siswa yang bertanya, terlihat guru sangat kewalahan dalam menanggapi pertanyaan siswa, akhirnya guru mengambil satu computer untuk mendemonstrasikan semua pertanyaan siswa dan siswa memperhatikannya.

Tidak terasa waktu telah menunjukkan pukul 16.00 WIB, menandakan kelas praktik selesai tetapi ada siswa yang masih serius mencoba. Pak Agus mengingatkan akan tugas siswa untuk meneruskan pekerjaan mereka dan boleh diteruskan di rumah serta memberi tahu siswa di praktik minggu depan adalah membuat logo sekolah dan diterapkan ke dalam brosur. Pak Agus juga



mengulas secara singkat materi tentang Adobe Illustrator dan mengingatkan tugas membuat ilustrasi secara manual kepada siswa. Siswa juga melakukan tahap akhir dari proses praktik yaitu bersih-bersih, mereka memberisihkan meja dan komputer masing-masing. Setelah itu siswa melakukan kegiatan pengisian jurnal kegiatan praktikum desain dan setting dan mereka pulang dengan mengucapkan salam terlebih dahulu.

OC : Dari kegiatan pembelajaran praktik desain dan setting kelas XI pada kompetensi keahlian persiapan grafika di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Secara keseluruhan proses pembelajaran praktik berjalan lancar, siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan serta guru juga begitu lancar dan sabar dalam membimbing siswa dalam menjelaskan materi yang ditanyakan siswa. Hal tersebut memberi makna bahwa guru memang menguasai materi dan mampu mengaplikasikan materi yang dia ajarkan. Apalagi di dalam kegiatan pembelajaran ditemukan guru memberi tahukan fungsi dari materi yang diajarkan, metode yang digunakan di kelas praktik juga menarik perhatian siswa yaitu dengan demonstrasi, teori yang disampaikan juga sesuai dengan yang dipelajari siswa di kelas teori. Guru juga melakukan beberapa variasi dalam mengajar seperti memberikan tantangan kepada siswa untuk dapat lebih menungkan idenya di dalam tugas yang sedang dikerjakan, terkadang guru juga melakukan diskusi dengan siswa, guru juga memberikan pandangan dari materi yang diajarkan di dunia kerja ataupun untuk berwirausaha dengan menghubungkannya dengan materi lain yang relevan. Sarana untuk belajar juga mendukung proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan teknologi yang ada di sekolah untuk menjelaskan materi. Materi yang diajarkan juga sesuai dengan SK-KD yang tertera di dalam kurikulum sekolah tentang kegiatan praktik Adobe Illustrator dan memiliki keterkaitan dengan materi di kelas teori. Observer memperhatikan standar operasional prosedur dari pelaksanaan praktikum diruangan ini sangat baik yang dilihat dari kegiatan mengisi jurnal atau laporan kegiatan yang dikerjakan yang menandakan bahwa siswa dilatih untuk profesional dalam bekerja. Siswa dan Pak Agus juga bisa bekerjasama dengan baik dengan bersama-sama memberisihkan ruangan sebelum pulang. Proses konsultasi siswa juga berjalan dengan lancar.


Lampiran 7. Surat Persetujuan Bimbingan

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI JURUSAN SENI RUPA
<hr/>	
<p>Hal : Permohonan Bimbingan Seminar Persiapan Skripsi</p>	
<p>Kepada Yth: I Made Bambang Oka Sudira, M. Sn. Dosen Jurusan Seni Rupa UNJ</p>	
<p>Dengan hormat, Bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :</p>	
<p>Nama : Hendra Wijaya No. Reg : 2415081558 Judul Seminar Skripsi : Kompetensi Profesional Guru Dalam Pembelajaran Seni Rupa (Studi Kasus Pembelajaran Cetak Sablon dan Desain Grafis di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan)</p>	
<p>Pada semester ini terdaftar sebagai peserta mata kuliah Seminar Persiapan Skripsi Untuk itu dimohon kesediaan Ibu Dosen sebagai Pembimbing mahasiswa tersebut. Demikian surat ini disampaikan dan atas perhatian serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Mengetahui, Ketua Jurusan Seni Rupa</p>	<p>Jakarta, 10 Oktober 2017 Koordinator SPS</p>
 <u>Drs. I Wayan Djana, MSn.</u> NIP. 19550318 198503 1 002	 <u>Dra. Ataswarin Oetopo, M. Pd.</u> NIP. 19590102 199203 2 002
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	
<p>TANDA TERIMA</p>	
<p>Telah terima 1 (satu) berkas proposal Seminar Skripsi dari:</p>	
<p>Nama : Hendra Wijaya No. Reg : 2415081558 Judul Seminar Skripsi : Kompetensi Profesional Guru Dalam Pembelajaran Seni Rupa (Studi Kasus Pembelajaran Cetak Sablon dan Desain Grafis di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan)</p>	
<p>Melalui tanda terima ini saya menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi pembimbing Seminar Skripsi mahasiswa tersebut.</p>	
	<p>Jakarta, 10 Oktober 2017 Pembimbing</p>  <u>I Made Bambang Oka Sudira, M. Sn.</u> NIP. 19711204 200501 1 001

Lampiran 8. Surat Permohonan Izin Penelitian

 <p><i>Building Future Leaders</i></p>	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
	<p>Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926 PR IV : 4893982, BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180 Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486 Laman : www.unj.ac.id</p>	
Nomor	: 5135/H39.12/PL/2012	24 Oktober 2012
Lamp.	: -	
H a l	: Permohonan Izin Penelitian Skripsi.	
<p>Yth. Bapak Drs. Matheus Sumadiono Kepala SMK Grafika Desa Putera, Jakarta Selatan di tempat</p>		
<p>Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :</p>		
N a m a	: Hendra Wijaya	
Nomor Registrasi	: 2415081558	
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa	
Fakultas	: Bahasa dan Seni	
Untuk mengadakan	: Penelitian untuk Skripsi	
Di	: SMK Grafika Desa Putera, Jakarta Selatan	
<p>Guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul "Kompetensi Profesional Guru Dalam Pembelajaran Seni Rupa (Studi Kasus Pembelajaran Cetak Sablon dan Desain Grafis di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan)."</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.</p>		
		 Kepala Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan Drs. Syaifulah NIP 19570216 198403 1 001
Tembusan :		
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni		
2. Kaprog/Jurusan Seni Rupa		

Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext.192, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Hendra Wijaya






Nomor Registrasi : 2415 08 1558

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Judul Skripsi/Makalah*) : Kompetensi Profesional Guru Dalam Program Produktif Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI di SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan (Studi Kasus : Kompetensi Pada Keahlian Persiapan Grafika Desain dan Setting)

Pembimbing**) : (1) I. Made Bambang, Oka Sudirja, M.Sn.
 (2)

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	29 Mei 2013	- Penulisan Alur Penelitian di BAB III	- Penulisan jangan terlalu teoritis - Di bagian analisis, uji keabsahan data, alur penelitian di buat bagan	
2.	10 Juni 2013	- Penulisan di BAB IV - Pengolahan Data	- Penulisan di deskripsi profil sekolah lebih di sistematiskan - Perbaiki instrument penelitian - Rekonstruksi ulang alur penelitian	
3.	12 Juli 2013	- Instrumen penelitian - Analisis domain, taksonomi, komponensial	- Buat skema alur penelitian - Buat bagan analisis domain, taksonomi dan komponensial dari aspek yang diteliti	
4.	19 Juli 2013	- Fokus Penelitian - Instrument Penelitian	- Menentukan fokus-fokus penelitian - Buat instrumen wawancara, kuesioner	
5.	26 Juli 2013	- Instrumen Penelitian	- Perbaiki kalimat pada instrumen wawancara dan tambahkan pertanyaan tentang kurikulum	

*)Coret yang tidak perlu
 **) (1)Bidang Materi
 (2)Bidang Metodologi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
6	2 Agustus 2013	- Instrumen Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumen kuesioner dan wawancara sudah boleh di laksanakan - Perbaiki instrumen observasi pada konten dan buat tabelnya, cati 2 orang pengamat lainnya 	
7	23 Agustus 2013	- Instrumen observasi	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumen observasi boleh di laksanakan 	
8	13 September 2013	- Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> - Buat perhitungan data observasi dengan mengkonversi data dan buat grafiknya - Hitung hasil kuesioner 	
9	27 September 2013	- Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan data wawancara dengan mengortik kalimat yang penting dan buat pengkodean - Perbaiki kalimat deskripsi hasil pengolahan data observasi 	
10	4 Oktober 2013	- Analisis data	<ul style="list-style-type: none"> - Mengcross cek data hasil kuesioner, wawancara dan observasi - Mencari temuan penelitian dari hasil analisis penelitian - Menentukan struktur penulisan BAB IV, V, VI dan langsung buat - Buat daftar isinya juga 	
11	11 Oktober 2013	- pengecekan skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi di bagian analisis data - tambahkan teori tentang aspek kompetensi profesional guru 	
12	1 November 2013	- Penulisan BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan Bab IV lebih sistematis lagi - Cari foto yang lebih menunjukkan ke penulisan 	
13	5 November 2013	- Penulisan BAB V	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih di sistematiskan dan di rapikan lagi penulisannya - Isinya masih terlalu umum dan lengkapi dengan bukti 	
14	10 November 2013	- Penulisan BAB VI	<ul style="list-style-type: none"> - Isi masih terlalu umum tapi sudah sistematis 	
15	30 November 2013	- Keseluruhan skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan harus konsisten - Cari kata-kata yang relevan dan penggabungan kata dengan kalimat di sesuaikan - Buang gambar yang tidak perlu 	
16	5 Desember 2013	- Keseluruhan skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Siap maju sidang skripsi 	

Lampiran 10. Saran dan Bukti Perbaikan Skripsi

SARAN DAN BUKTI PERBAIKAN
SKRIPSI

Nama : Hendka Wijaya
 No. Registrasi : 2415.081558
 Dosen Penguji : Dra. Atawarin .O., M.Pd.

NO	HALAMAN	SARAN	TANDA TANGAN ** PERSETUJUAN
1.	Penulisan Ilmiah.	<ul style="list-style-type: none"> • Penomoran langsung di bawah no. 1.1, 1.1.1, dst., supaya tidak terlalu masuk marginnya. • Foto 2 diperbesar, terutama saat kegiatan guru di kelas/album, dan foto sedang meneliti kompetensi guru → terlihat realisasinya. • Keterangan Gambar / Foto dan diagram diletakkan di bawahnya, bukan di atas. Tabel baru di atas. 	
	(*) Gb/foto..... (sumber:...., tahun..)		
2.	Analisis (hal 94 dst) + Simpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Dideskripsikan jelas dari deskriptor (bukan hanya lengkap) → hub. dgn grafik. • Kalau dr 1 pengamat → tidak menggunakan % → dapat digunakan untuk hasil penelitian siswa (→ 1 org) 	
3.	hal 6 + 7	Diperjelas lagi.	

Jakarta, 30 Des. 2013.....
 Penguji

Dra. Atawarin .O., M.Pd.

* Ditandatangani penguji setelah ada perbaikan
 ** Diisi saat ujian sidang skripsi

BIODATA PENULIS



Hendra Wijaya lahir di Depok, Jawa Barat tanggal 15 Agustus 1988, anak pertama dari dua bersaudara. Agama Islam dengan kewarganegaraan Indonesia. Pendidikan dasar sampai sekolah menengah di tempuh di kota Jakarta Selatan. Tamat SDN Srengseng Sawah 04 Pagi tahun 2000, SMPN 211 Jakarta Selatan tahun 2003, dan SMK Grafika Desa Putera Jakarta Selatan tahun 2006. Setelah itu melanjutkan bekerja di perusahaan daerah Jakarta Barat dan Depok sebagai *Graphic Designer* dari tahun 2006 sampai 2008. Sempat mengenyam pendidikan berikutnya di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Selatan selama satu semester di jurusan Desain Komunikasi Visual tahun 2007, namun tidak dilanjutkan dikarenakan melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta jurusan Seni Rupa pada tahun 2008.

Semasa menjadi mahasiswa, aktif di organisasi kampus yaitu BEM FBS UNJ periode 2009-2010 sebagai staf Departemen Seni Budaya dan Olahraga, staf Ikatan Lembaga Mahasiswa Ilmu Budaya dan Sastra Se-Indonesia (ILMIBSI) wilayah II untuk pulau Jawa dan Kalimantan, Kepala Departemen Seni Budaya dan Olahraga Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni UNJ periode 2010-2011, staf Kominfo BEM UNJ periode 2011-2012 dan 2012-2013. Aktif juga dalam beberapa kegiatan, pernah menjadi Ketua Gebyar Budaya tingkat nasional tahun 2009 di UNJ, Ketua RAKORWIL Ikatan Lembaga Mahasiswa Ilmu Budaya dan Sastra Se-Indonesia (ILMIBSI) tahun 2011 di UNJ, Ketua Indonesia Muda Berkarya tingkat nasional tahun 2011 di UNJ, Pimpinan Umum Buletin Swara BEM UNJ priode 2011-2012 dan 2012-2013, pembicara dalam Pelatihan Media Adobe Photoshop di UNJ pada tahun 2012, dan juara terbaik lomba desain poster kategori mahasiswa tingkat Nasional pada tahun 2013.