



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Buku Panduan Guru

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Hendar Suhendar
Heri Hermawan
Setyowati

SMK/MAK KELAS X

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Hendar Suhendar
Heri Hermawan
Setyowati

Penelaah

Triyanto
Alvi Lufiani

Penyelia/Penyelarar

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Wuri Prihantini
Irma Afriyanti

Kontributor

Ahmad Mahmudi
Betha Aprina Fr

Ilustrator

Andini Aulia Shakina

Editor

Christina Tulalessy
Wuri Prihantini

Desainer

Muhammad Nichal Zaki

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama 2023

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 12/18 pt, Steve Matteson.
xii, 180 hlm., 17,6 cm × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 196804051988121001

Prakata

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Pencipta Alam Semesta, Pengasih, dan Penyayang kepada setiap hamba-Nya, Tuhan Yang Mahaindah dan mencintai keindahan. Atas rahmat-Nya *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Dan Produksi Kriya* dapat diselesaikan.

Buku ini memuat tentang panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya kepada peserta didik. Berisi panduan lengkap dalam mengajar, mulai dari panduan umum, skema pembelajaran, pembagian alokasi waktu, pelaksanaan pembelajaran, asesmen dan rubrik penilaian, alternatif pelaksanaan kegiatan pembelajaran, relasi dengan orang tua atau wali peserta didik, pengayaan dan remedial, serta refleksi kegiatan pembelajaran. Walaupun buku ini merupakan panduan guru dalam pembelajaran, dengan perbedaan kondisi sekolah serta sarana prasarana yang ada, harapannya bisa disesuaikan semaksimal mungkin, sehingga hasil mutu pembelajaran di setiap sekolah tercapai sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Penulis berharap buku ini dapat memberi kemudahan dan inspirasi bagi rekan-rekan guru dalam membangun kecintaan peserta didik terhadap setiap materi yang disampaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saran yang bisa memberikan peningkatan kualitas buku di masa yang akan datang sangat penulis harapkan.

Jakarta, Maret 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xi
Diagram Pencapaian Kompetensi	xii
PANDUAN UMUM	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya.....	11
C. Strategi Pembelajaran.....	14
D. Asesmen/Penilaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya.....	16
E. Penjelasan Komponen Buku Siswa.....	31
F. Skema Pembelajaran.....	35
PANDUAN KHUSUS BAB I	
PROSES BISNIS DI INDUSTRI KREATIF BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA ...	41
A. Pendahuluan	42
B. Apersepsi	43
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	43
D. Penyajian Materi Esensial	44
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	46
F. Panduan Pembelajaran.....	47
G. Pengayaan dan Remedial	50
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	51
I. Asesmen	51
J. Kunci Jawaban	52
K. Refleksi	53
L. Sumber Belajar Utama.....	54
PANDUAN KHUSUS BAB II	
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA	55
A. Pendahuluan	56
B. Apersepsi	56
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	57
D. Penyajian Materi Esensial	57
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	59

F. Panduan Pembelajaran.....	60
G. Pengayaan dan Remedial	63
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	63
I. Asesmen	63
J. Kunci Jawaban	64
K. Refleksi	66
L. Sumber Belajar Utama	66

PANDUAN KHUSUS BAB III

TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI DESAIN DAN

PRODUKSI KRIYA	67
A. Pendahuluan	68
B. Apersepsi	69
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	69
D. Penyajian Materi Esensial	69
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	77
F. Panduan Pembelajaran.....	77
G. Pengayaan dan Remedial	79
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	80
I. Asesmen	80
J. Kunci Jawaban	81
K. Refleksi	82
L. Sumber Belajar Utama	82

PANDUAN KHUSUS BAB IV

PROFESI DAN KEWIRAUSAHAAN BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan	84
B. Apersepsi	85
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	85
D. Penyajian Materi Esensial	85
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	87
F. Panduan Pembelajaran	87
G. Pengayaan dan Remedial	90
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	90
I. Asesmen	90
J. Kunci Jawaban	91
K. Refleksi	94
L. Sumber Belajar Utama	94

PANDUAN KHUSUS BAB V

WAWASAN SENI, DESAIN, DAN KRIYA	95
A. Pendahuluan	96
B. Apersepsi	97
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	99
D. Penyajian Materi Esensial	100
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	101
F. Panduan Pembelajaran	102
G. Pengayaan dan Remedial	107
H. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	108
I. Asesmen/Penilaian	109
J. Kunci Jawaban	109
K. Refleksi	114
L. Sumber Belajar Utama	114

PANDUAN KHUSUS BAB VI

GAMBAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA	115
A. Pendahuluan	116
B. Apersepsi	117
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	118
D. Penyajian Materi Esensial	119
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	121
F. Panduan Pembelajaran	123
G. Pengayaan dan Remedial	127
H. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	128
I. Asesmen/Penilaian	128
J. Kunci Jawaban	129
K. Refleksi	131
L. Sumber Belajar Utama	132

PANDUAN KHUSUS BAB VII

DASAR-DASAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA	133
A. Pendahuluan	134
B. Apersepsi	135
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	136
D. Penyajian Materi Esensial	137
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	141
F. Panduan Pembelajaran	142
G. Pengayaan dan Remedial	143

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	144
I. Asesmen Penilaian.....	145
J. Kunci Jawaban	145
K. Refleksi	147
L. Sumber Belajar Utama	148

PANDUAN KHUSUS BAB VIII

PORTOFOLIO DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA 149

A. Pendahuluan	150
B. Apersepsi	152
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	153
D. Penyajian Materi Esensial	153
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	155
F. Panduan Pembelajaran.....	156
G. Pengayaan dan Remedial	158
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	158
I. Asesmen Penilaian.....	158
J. Kunci Jawaban	159
K. Refleksi	161
L. Sumber Belajar Utama	161

Glosarium	163
Daftar Pustaka.....	168
Daftar Sumber Gambar.....	171
Indeks.....	172
Profil Pelaku Perbukuan	173

Daftar Gambar

Gambar 1.	Bagan Tahapan Pelaksanaan Asesmen Diagnostik Non-Kognitif ..	18
Gambar 2.	Bagan Tindak Lanjut Asesmen Diagnostik Non-Kognitif.....	18
Gambar 3.	Tahapan Asesmen Diagnostik Kognitif	19
Gambar 1.1	Bagan Konsep Materi Bab I	42
Gambar 2.1	Bagan Konsep Materi Bab II	56
Gambar 3.1	Bagan Konsep Materi Bab III	68
Gambar 4.1	Bagan Konsep Materi Bab IV	84
Gambar 5.1	Bagan Konsep Materi Bab V	97
Gambar 6.1	Bagan Konsep Materi Bab VI	117
Gambar 7.1	Bagan Konsep Materi Bab VII	135
Gambar 7.2	Produk kriya tradisional.....	136
Gambar 7.3	Ukiran kayu motif tradisional.	141
Gambar 8.1	Bagan Konsep Materi Bab VIII.....	151

Daftar Tabel

Tabel 1.	Distribusi Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya.....	5
Tabel 2.	Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya....	11
Tabel 3.	Tabel Kosong Alur Pembelajaran	14
Tabel 4.	Asesmen Diagnostik.....	17
Tabel 5.	Contoh Kriteria Kesimpulan Asesmen Diagnostik Kognitif	19
Tabel 6.	Contoh Diskripsi Kriteria	22
Tabel 7.	Contoh Rubrik Pencapaian Tujuan Pembelajaran.....	23
Tabel 8.	Contoh Interval Nilai Pencapaian Tujuan Pembelajaran.....	24
Tabel 9.	Contoh Rekap Nilai Penilaian Tugas Individu	25
Tabel 10.	Rubrik Penilaian Tugas Individu	25
Tabel 11.	Penilaian Diskusi.....	26
Tabel 12.	Rubrik Penilaian Kelompok	26
Tabel 13.	Penilaian Presentasi	27
Tabel 14.	Rubrik Penilaian Presentasi.....	27
Tabel 15.	Rubrik Penilaian Karya Gambar Desain.....	29
Tabel 16.	Skema Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya	36

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya disusun sebagai referensi guru dalam menyampaikan materi dan pengelolaan aktivitas pembelajaran yang disajikan di dalam buku siswa. Petunjuk penggunaan buku panduan guru sebagai berikut.



Panduan Umum

Berisi pedoman secara umum yang dapat diaplikasikan dalam perencanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap materi pembelajaran.



Panduan Khusus

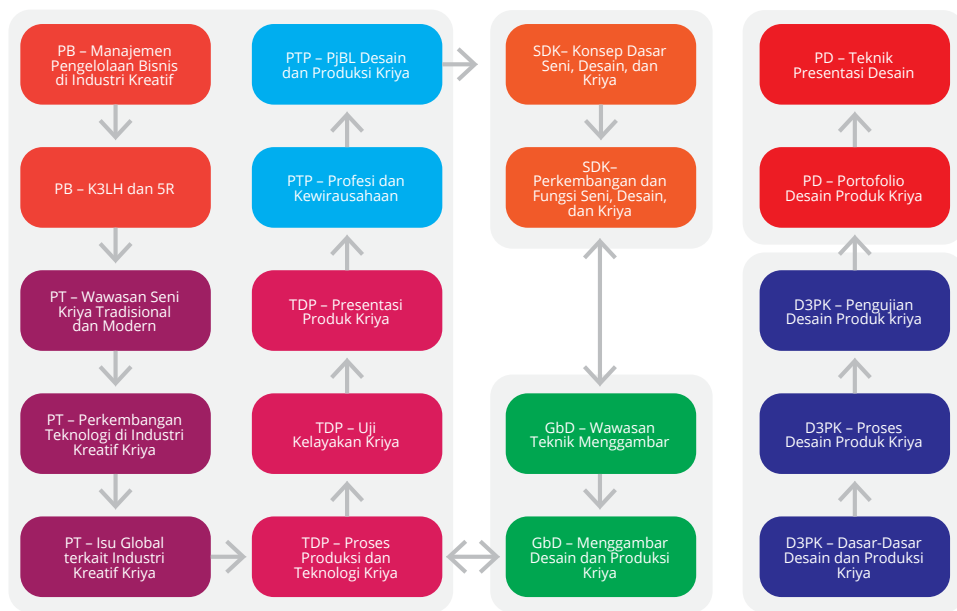
Berisi pedoman secara khusus setiap bab yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Isi dalam Panduan Khusus sebagai berikut.

- ➔ Pendahuluan, berisi hubungan pembelajaran antarbab dengan materi lain yang ada di mata pelajaran/bidang ilmu yang sama serta peta materi/peta konsep.
- ➔ Apersepsi, berisi hubungan antara pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan diajarkan.
- ➔ Konsep dan Keterampilan Prasyarat, berisi referensi yang dapat digunakan dalam mendalami kemampuan prasyarat tersebut sehingga jika ada guru yang kesulitan, referensi itu dapat membantunya.
- ➔ Penyajian Materi Esensial, berisi konsep-konsep penting (konsep kunci) yang perlu disampaikan dan dikuasai peserta didik.
- ➔ Penilaian Sebelum Pembelajaran, berisi penjelasan tentang pentingnya penilaian sebelum pembelajaran dan kaitannya dengan asesmen/penilaian awal yang terdapat di Buku Siswa.
- ➔ Panduan Pembelajaran, berisi panduan pembelajaran untuk setiap bab yang ada pada Buku Siswa, terdiri dari periode/waktu pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan/aktivitas pembelajaran dan materi.
- ➔ Pengayaan dan Remedial, berisi materi pengayaan bagi peserta didik untuk mendukung pembelajaran terdiferensiasi yang bersifat operasional dan mudah diterapkan oleh guru.
- ➔ Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat, berisi berbagai bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali dan masyarakat yang terkait dengan aktivitas pembelajaran. Selain itu, guru dapat memberikan penjelasan bagaimana melakukan hubungan kerja sama dengan dunia kerja dalam proses pembelajaran.

- ➔ Asesmen/Penilaian, ditujukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk asesmen dirancang secara variatif disertai contoh-contoh rubrik yang spesifik pokok bahasan.
- ➔ Kunci Jawaban, berisi kunci jawaban dan/atau pembahasan pada setiap uji kompetensi yang ada pada Buku Siswa.
- ➔ Refleksi, berisi pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran.
- ➔ Sumber Belajar Utama, berisi berbagai sumber belajar utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan, baik untuk peserta didik maupun untuk guru.

Diagram Pencapaian Kompetensi



Keterangan

- ➔ Aktivitas dijalankan sesuai arah panah
- ↔ Aktivitas dijalankan bisa ditukar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)

An illustration of a craft workshop. In the foreground, a female student in a white hijab and grey shirt is looking towards the viewer, holding a small grey container and a dark tool. To her right, another female student with long dark hair, wearing a white shirt and brown apron, is smiling. In the background, a male student is working on a large, ornate wooden tray with intricate carvings. Another student is visible behind him, also working. The workshop has a patterned curtain and a wooden workbench.

PANDUAN UMUM

A. Pendahuluan

Bagian Pendahuluan Panduan Umum ini akan dijelaskan tentang latar belakang dan tujuan buku panduan guru, kaitannya dengan isi buku siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya*. Bagian ini juga berisi Pengembangan dan implementasi Profil Pelajar Pancasila pada setiap elemen, serta karakteristik capaian pembelajarannya.

1. Latar Belakang

Mengacu kepada Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2019, buku teks merupakan buku yang disusun untuk pembelajaran berdasarkan Standar Nasional Pendidikan dan kurikulum yang berlaku. Buku teks terdiri atas buku teks utama dan buku teks pendamping.

Buku teks utama terdiri atas buku siswa dan buku panduan guru. Buku siswa memuat materi pokok yang harus dipelajari dan seluruh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Adapun Panduan Guru merupakan pedoman dan referensi berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan penerapan buku siswa.

Guru diharapkan dapat mengembangkan secara mandiri bahan ajar yang digunakan selama kegiatan belajar-mengajar. Pengembangan bahan ajar dapat disesuaikan dengan media atau kegiatan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya berdasarkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang fleksibel berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik.

Buku Panduan Guru terdiri atas pendahuluan, apersepsi, konsep dan keterampilan prasyarat, penyajian materi esensial, panduan pembelajaran, pengayaan dan remedial, interaksi dengan orang tua/wali, asesmen/penilaian, kunci jawaban, refleksi, dan sumber belajar. Buku Panduan Guru ini dimaksudkan untuk menjadi salah satu alternatif pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang menjadi dasar penyusunan buku *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya* adalah pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merumuskan enam karakter sebagai dimensi kunci yang saling terkait dan menguatkan. Keenam dimensi kunci tersebut kemudian dikaitkan dengan mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya, yaitu seperti berikut.

a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia

Berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila, karakter yang dikembangkan adalah peserta didik dapat menyadari akan kebesaran dan keunikan ciptaan Yang Maha Esa melalui pemahaman konsep desain produksi kriya, apresiasi dan kreasi sehingga peserta didik dapat menghargai/berakhlak mulia terhadap semua ciptaan Yang Maha Esa.

b. Mandiri

Peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakannya dalam menemukan dan mencari solusi serta mengambil keputusan.

c. Bernalar Kritis

Peserta didik menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang dia dapatkan.

d. Kreatif

Peserta didik melakukan motivasi untuk menciptakan desain kriya melalui langkah penciptaan ide/gagasan, mengenal/memahami bahan-alat, teknik penciptaan, unsur seni, prinsip seni, dan mengeksplorasi melalui estetis, kreatif dan memiliki keunikan tersendiri dari hasil kreativitas.

e. Bergotong Royong

Peserta didik secara berkelompok bertanggung jawab terhadap kegiatan proses yang dilakukan dalam proses pembelajaran baik dalam pemahaman konsep, maupun dalam aktivitas praktik dalam pembuatan gambar desain kriya. Hal itu ditunjukkan dengan saling menghargai di antara peserta didik, meningkatkan rasa empati, simpati, dan berkolaborasi terhadap penggunaan alat, bahan, dan material lainnya serta sarana dan tempat agar tetap bersih dan rapi untuk kebersamaan.

f. Berkebinekaan Global

Peserta didik melestarikan budaya luhur, tempat, dan identitasnya. Pelajar Indonesia terbuka untuk berinteraksi dengan budaya lain untuk menumbuhkan rasa saling menghormati dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan budaya luhur yang positif yang tidak sesuai dengan budaya masyarakat yang berkonflik. Elemen dari berkebinekaan global adalah mengenal dan menghargai budaya, komunikasi, dan interaksi antarbudaya, refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengamalan kebinekaan, dan berkeadilan sosial.

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai dengan jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus sebagai bagian dari masyarakat global. Profil Pelajar Pancasila telah merangkum kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk menjelang tantangan abad ke-21, dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Berikut ini digambarkan dimensi yang akan dicapai selama pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Kemdikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Tabel 1. Distribusi Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
I	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Elemen Akhlak kepada Manusia	Berempati kepada Orang Lain	Aktivitas 1.1
	Bernalar Kritis	Elemen Refleksi Pemikiran dan Proses Berpikir	Merefleksi dan Mengevaluasi Pemikirannya Sendiri	Aktivitas 1.2
		Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan Pertanyaan	Aktivitas 1.2
II	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Elemen Akhlak kepada Alam	Menjaga Lingkungan Alam Sekitar	Aktivitas 2.1
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	Aktivitas 2.2
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Aktivitas 2.3
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan Pertanyaan	Aktivitas 2.2

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 2.3
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Aktivitas 2.4
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	Aktivitas 2.5
III	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	Aktivitas 3.1
	Bernalar Kritis	Elemen Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran dan Prosedurnya	Elemen Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran dan Prosedurnya	Aktivitas 3.1
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan Pertanyaan	
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 3.2
	Berkebinekaan Global	Elemen Mengenal dan Menghargai Budaya	Mengeksplorasi dan Membandingkan Pengetahuan Budaya, Kepercayaan, serta Praktiknya	Aktivitas 3.3

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
IV	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	Aktivitas 4.1
	Berkebinekaan Global	Elemen Mengenal dan Menghargai Budaya	Menumbuhkan Rasa Menghormati terhadap Keanekaragaman Budaya	Aktivitas 4.1
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 4.2
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan Pertanyaan	
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Aktivitas 4.2
V	Berkebinekaan Global	Elemen Mengenal dan Menghargai Budaya	Mengeksplorasi dan Membandingkan Pengetahuan Budaya, Kepercayaan, serta Praktiknya	Aktivitas 5.1

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	Aktivitas 5.1 Aktivitas 5.2 Aktivitas 5.3
			Mengajukan Pertanyaan	
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	Aktivitas 5.4
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 5.4
VI	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	Aktivitas 6.1 Aktivitas 6.2 Aktivitas 6.3
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan Pertanyaan	
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Aktivitas 6.2 Aktivitas 6.3 Aktivitas 6.4 Aktivitas 6.5 Aktivitas 6.6 Aktivitas 6.7 Aktivitas 6.8
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 6.6 Aktivitas 6.8
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	
			Mengajukan Pertanyaan	
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Aktivitas 6.9 Aktivitas 6.10 Aktivitas 6.11 Aktivitas 6.12
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	
VII	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 7.1 Aktivitas 7.2 Aktivitas 7.3
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	
			Mengajukan Pertanyaan	
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja Secara Mandiri	

Bab	Dimensi	Elemen	Sub-Elemen	Implementasi
VIII	Bergotong Royong	Elemen Kolaborasi	Kerja Sama	Aktivitas 8.1 Aktivitas 8.1
	Bernalar Kritis	Elemen Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan Mengolah Informasi dan Gagasan	
			Mengajukan Pertanyaan	
	Kreatif	Elemen Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		
	Mandiri	Elemen Regulasi Diri	Menunjukkan Inisiatif dan Bekerja secara Mandiri	

3. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Karakteristik mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya berfokus pada kompetensi bersifat dasar yang harus dimiliki oleh seniman, desainer maupun kriyawan dalam bidang desain dan produksi kriya sesuai dengan perkembangan dunia kerja. Selain itu, peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil enterpreneur, *job profile*, peluang usaha, dan pekerjaan/profesi.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya bertujuan sebagai berikut.

- Membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan *passion* supaya memiliki dasar yang kuat

untuk mempelajari mata pelajaran konsentrasi keahlian di tingkat selanjutnya.

- b. Menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap desain dan produksi kriya.

Panduan umum pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya menguraikan tentang strategi pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya untuk setiap elemen pembelajaran yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang dituangkan pada setiap bab buku siswa.

B. Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Pada akhir fase E (kelas X), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai program keahlian desain dan produksi kriya yang dipilihnya sehingga mampu menumbuhkan *passion* dan *vision* untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Pada aspek *soft skill*, peserta didik akan mampu menerapkan budaya kerja sesuai tuntutan pekerjaan, memahami konsep diri yang positif sesuai standar K3 dan 5R dalam desain dan produksi kriya, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mencari solusi, konsisten menerapkan budaya kerja dalam berkesenian. Pada aspek *hard skill*, peserta didik mampu memahami elemen-elemen kompetensi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Elemen	Capaian Pembelajaran
Proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami manajemen/ pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya dan berbagai model industri lainnya, serta menerapkan lingkup pembelajaran tentang K3 dan aspek perawatan peralatan sebagaimana 5R.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global terkait dunia industri di bidang desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami wawasan seni kriya kuno dan kini, perkembangan proses produksi industri desain dan produksi kriya yang masih konvensional sampai dengan penggunaan alat/mesin dengan teknologi modern, penggunaan aplikasi gambar digital (SketchUp, AutoCad, 3DMax, Corel Draw, Photoshop, dll), aplikasi Marketplace berbasis online, Industri 4.0, Internet of Things (IoT), digital teknologi dalam dunia industri, <i>fractal art</i> , isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, <i>product life cycle</i> (pengertian, tahapan, karakteristik, dan strategi) sampai dengan <i>reuse, recycling, reduce</i> secara bersama-sama, individu, teliti, dan bertanggung jawab.
Teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami kegiatan praktikal yang mencukupi untuk fase pengenalan, terkait dengan seluruh proses produksi dan teknologi yang diaplikasikan dalam industri; meliputi praktik penerapan keselamatan dan kesehatan kerja dan lingkungan hidup, teknik komunikasi antarbagian, eksplorasi desain yang kreatif, inovatif, dan imajinatif, pembuatan rancangan desain produk kriya, pembuatan prototipe/ <i>mockup</i> , penyiapan alat dan bahan, pembuatan pola, perakitan komponen baik secara manual maupun masinal, proses <i>finishing</i> , uji kelayakan, dan presentasi produk kepada publik secara bersama-sama, tanggung jawab, teliti.
Profil technopreneur, peluang usaha dan dunia pekerjaan/profesi dalam bidang desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami profil <i>technopreneur</i> yang meliputi spesifikasi pemahaman tentang industri kriya, profesi dalam bidang kriya, peluang usaha, dan proses produksi kriya dari hulu sampai hilir dalam membangun <i>vision</i> dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek riil sebagai simulasi proyek kewirausahaan secara kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, jujur.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Wawasan seni, desain, dan kriya	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami konsep dasar seni, desain, dan kriya, serta perkembangan desain, perkembangan kriya, dan fungsi kriya (terapan dan hiasan) secara kritis, mandiri, bersama, dan bertanggung jawab.
Gambar desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami pengalamannya saat membuat gambar desain dasar dua dan tiga dimensional, gambar proyeksi, perspektif, gambar ornamen, gambar alam benda, dan gambar kerja baik manual maupun digital secara kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, teliti.
Dasar-dasar desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami lingkup <i>design brief</i> (ringkasan desain), riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi, proses produksi (prototipe), uji produk, serta evaluasi proses dan produk kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, teliti.
Portofolio desain dan produksi kriya	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami pengarsipan/ arsiparis terkait pembuatan desain dan produksi kriya, serta teknik presentasi secara jujur, teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

Capaian Pembelajaran tersebut dijabarkan lebih rinci ke dalam tujuan pembelajaran dan membentuk alur tujuan pembelajaran (ATP). Jika Capaian Pembelajaran adalah kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik di akhir fase, alur tujuan pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis di dalam fase pembelajaran. Alur Tujuan Pembelajaran menjadi panduan guru dan murid untuk mencapai Capaian Pembelajaran di akhir suatu fase.

Tabel 3. Tabel Kosong Alur Pembelajaran

Semester I			Semester II		
Minggu ke-	Materi	Aktivitas	Minggu ke-	Materi	Aktivitas
1			1		
2			2		
3			3		
n.....			n.....		

Tabel kosong tersebut perlu diisi oleh guru untuk disampaikan ke peserta didik pada pertemuan pertama. Sebaiknya, penentuan urutan dibahas pada tim guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya, dan didokumentasikan “mengapa” urutan tersebut dipilih.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi adalah cara atau pendekatan khusus yang dilakukan saat mengajar untuk berbagai tujuan pembelajaran (Eggen dan Kauchak, 2012). Strategi pembelajaran adalah rencana tindakan (serangkaian kegiatan) yang meliputi penggunaan metode dan penggunaan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Menurut Kemp dalam Sutikno (2021), strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik menggunakan pendekatan pembelajaran, model, metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik keterampilan yang akan dipelajari untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, berdasarkan kemampuan, minat, dan perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran di

atas adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik menyangkut tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan produktif.

Buku Panduan Guru ini memuat beberapa strategi ataupun model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Strategi pembelajaran tersebut antara lain *guided discovery learning*, *discovery learning*, *cooperative learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *product based learning*. Guru dapat menerapkan beberapa strategi dan model pembelajaran yang disajikan di buku ini untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru juga dapat mengembangkan ataupun memodifikasi strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah dan lingkungan sekitar, bahkan keberadaan dunia kerja dan dunia industri yang relevan.

Untuk melaksanakan pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran, perlu digunakan metode yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran dalam buku siswa dominan diskusi, simulasi, dan demonstrasi dengan basis aktivitas siswa. Diharapkan penggunaan metode ini dapat meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan syarat hasil belajar dalam tujuan pembelajaran. Guru perlu memiliki rencana pembelajaran untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai CP. Rencana pembelajaran ini dapat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang dikenal sebagai RPP atau dalam bentuk Modul Ajar dalam Kurikulum Merdeka. Apabila pendidik menggunakan Modul Ajar, dia tidak perlu membuat RPP karena komponen-komponen dalam modul ajar meliputi komponen-komponen dalam RPP. Komponen yang dimaksud seperti berikut.

1. Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran).
2. Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Biasanya, untuk satu tujuan pembelajaran yang dicapai dalam satu atau lebih pertemuan.

3. Rencana asesmen di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
4. Rencana asesmen selama proses pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan rubrik penilaiannya.
5. Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
6. Media pembelajaran yang digunakan, termasuk, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.

D. Asesmen/Penilaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Secara umum, asesmen dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka di antaranya meliputi asesmen awal/sebelum pembelajaran, asesmen selama pembelajaran, dan asesmen setelah pembelajaran. Asesmen ini dikenal juga sebagai asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen Kurikulum Merdeka memiliki satu fungsi utama, yaitu untuk mengetahui kebutuhan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik.

1. Asesmen Sebelum Pembelajaran

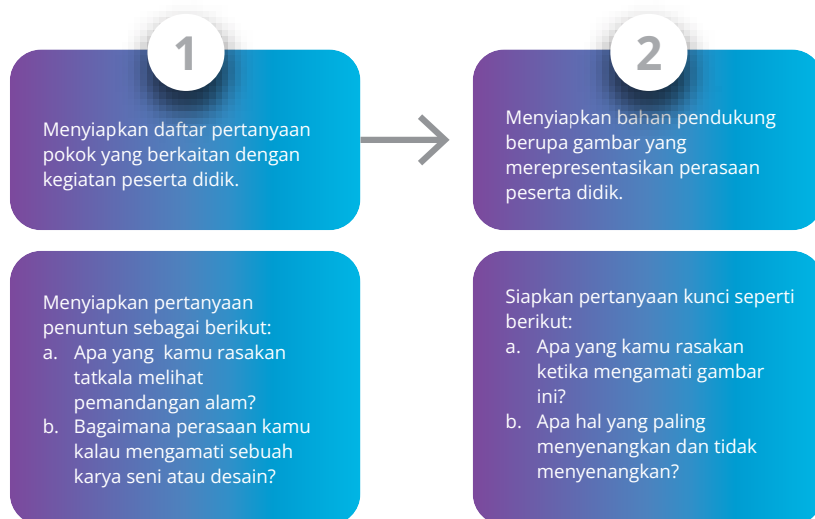
Asesmen/penilaian sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik dan kondisi dasar peserta didik. Penilaian sebelum pembelajaran biasa disebut juga sebagai asesmen/penilaian diagnostik. Ada dua jenis penilaian sebelum pembelajaran: penilaian nonkognitif dan penilaian kognitif.

Tabel 4. Asesmen Diagnostik

Tujuan Asesmen Diagnostik	
Asesmen Diagnostik Non-Kognitif	Asesmen Diagnostik Kognitif
• Mengetahui kesejahteraan psikologi dan sosial emosi peserta didik • Mengetahui aktivitas selama belajar di rumah • Mengetahui kondisi keluarga peserta didik • Mengetahui latar belakang pergaulan peserta didik • Mengetahui gaya belajar, karakter serta minat peserta didik	• Mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik • Menyesuaikan pembelajaran di kelas dengan kompetensi rata-rata peserta didik • Memberikan kelas remedial atau pelajaran tambahan kepada peserta didik yang kompetensinya di bawah rata-rata

Asesmen biasanya dilakukan di tahun pelajaran untuk menggali hal-hal sebagai berikut: kesejahteraan psikologis dan sosial emosi peserta didik, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter dan minat peserta didik. Tahapan pelaksanaan asesmen diagnostik nonkognitif sebagai berikut.

a. Persiapan



Gambar 1. Bagan Tahapan Pelaksanaan Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

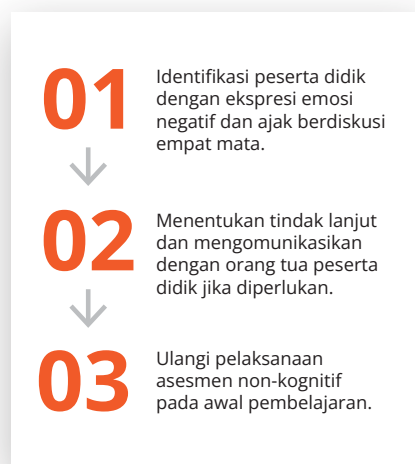
Sumber: Yogi Anggraena, dkk. (2022)

b. Pelaksanaan

Meminta peserta didik mengekspresikan perasaannya selama belajar di rumah serta menjelaskan aktivitasnya (bisa dilaksanakan dengan cara: menulis, bercerita, dan menggambarkan apa yang dilakukan di rumah).

c. Tindak Lanjut

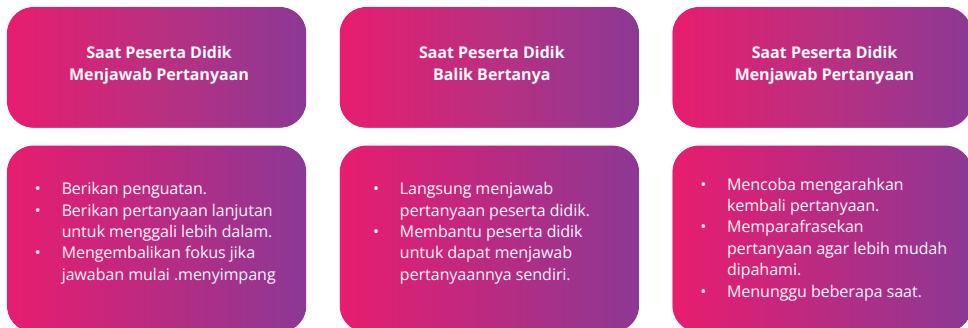
Tahapan pelaksanaan asesmen diagnostik kognitif bisa dilakukan dengan strategi tanya jawab. Langkah yang dilakukan guru melaksanakan asesmen diagnostik kognitif seperti berikut.



Gambar 2. Bagan Tindak Lanjut Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

Sumber: Kemdikbudristek (2022)

- 1) Pastikan pertanyaan jelas dan mudah dipahami.
- 2) Menambah referensi atau stimulus informasi untuk membantu peserta didik menemukan jawabannya.
- 3) Beri peserta didik waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan.



Gambar 3. Tahapan Asesmen Diagnostik Kognitif

Sumber: Kemdikbudristek (2022)

Hasil asesmen diagnostik harusnya diketahui guru pada awal pembelajaran karena akan digunakan untuk menentukan strategi pembelajaran sehingga tes diagnostik dalam Buku Panduan Guru lebih banyak menggunakan jawaban *ya* dan *tidak*. Guru bisa memberikan pertanyaan secara klasikal dan peserta didik diminta mengangkat tangan untuk jawaban *ya*. Dengan demikian, guru dapat menghitung berapa banyak peserta didik yang mengangkat tangan untuk dijadikan sebagai penentu hasil penilaian.

Tabel 5. Contoh Kriteria Kesimpulan Asesmen Diagnostik Kognitif

No.	Jawaban “Ya”	Kriteria Kesimpulan	Skor
1	80% > peserta didik	Banyak yang sudah lebih memiliki gambaran materi yang akan dipelajari.	5
2	60% > peserta didik < 80%	Cukup mempunyai gambaran materi yang akan dipelajari.	4

No.	Jawaban “Ya”	Kriteria Kesimpulan	Skor
3	40% < peserta didik < 60%	Kurang mempunyai gambaran materi yang akan dipelajari.	3
4	20% < peserta didik < 25%	Sangat kurang mempunyai gambaran materi yang akan dipelajari.	2
5	Peserta didik < 20%	Belum mempunyai gambaran materi yang akan dipelajari	1

2. Asesmen Formatif

Tujuan asesmen formatif adalah memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik.

Asesmen formatif dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian pada Kurikulum Merdeka tidak ada pemisahan antara ranah pengetahuan, keterampilan, dan afektif (berupa Profil Pelajar Pancasila). Artinya, penilaian antara ranah pengetahuan, keterampilan, dan afeksi menjadi satu kesatuan yang utuh. Diharapkan setelah peserta didik mendapatkan pengetahuan, dia bisa mengimplementasikan pada kegiatan praktik kerja sehingga dia memiliki keterampilan, yang pada akhirnya terbentuk sikap/afektif Profil Pelajar Pancasila sesuai pengalaman pembelajaran yang diperolehnya. Penilaian formatif ini dibuat guru mengacu pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penilaian formatif ini akan menjadi bahan bagi guru dalam mendapatkan informasi daya serap materi, umpan balik sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajarannya dan peserta didik bisa memperbaiki strategi belajarnya.

Adapun lembar penilaian, rubrik penilaian, pedoman penskorannya sudah disediakan pada buku panduan ini. Teknik penilaian untuk asesmen formatif berupa penugasan pada aktivitas peserta didik pada setiap akhir subbab bisa berupa proyek, penugasan individu atau kelompok. Penilaian dari setiap penugasan disesuaikan untuk setiap unit

kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan teknik penilaian, rubrik sesuai aspek yang akan dinilai dalam proses pembelajaran. Adapun teknik penilaian tugas individu, penilaian presentasi, penilaian diskusi terdapat pada setiap bab pada buku siswa. Maka, format penilaian, rubrik, skor ditetapkan pada Buku Panduan Guru pada panduan umum. Informasi ini merupakan umpan balik bagi peserta didik dan juga bagi guru.

- a. Untuk peserta didik, asesmen formatif berguna untuk berefleksi, dengan memonitor kemajuan belajarnya, tantangan yang dialaminya, serta langkah-langkah yang perlu dia lakukan untuk meningkatkan terus capaiannya. Hal ini merupakan proses belajar yang penting untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- b. Untuk pendidik, asesmen formatif berguna untuk merefleksikan strategi pembelajaran yang digunakannya, serta untuk meningkatkan efektivitasnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Asesmen ini juga memberikan informasi tentang kebutuhan belajar individu peserta didik yang diajarnya.

Contoh-contoh pelaksanaan asesmen formatif antara lain seperti berikut.

- 1) Pendidik memulai kegiatan tatap muka dengan memberikan pertanyaan berkaitan dengan konsep atau topik yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Guru menutup pembelajaran di kelas dengan meminta peserta didik menuliskan 3 hal tentang konsep yang baru dipelajarinya, 2 hal yang ingin mereka pelajari lebih mendalam, dan 1 hal yang mereka belum pahami.
- 3) Kegiatan percobaan dilanjutkan dengan diskusi terkait proses dan hasil percobaan, kemudian pendidik memberikan umpan balik terhadap pemahaman peserta didik.
- 4) Guru memberi pertanyaan tertulis ketika peserta didik siap untuk menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kunci jawabannya sebagai acuan melakukan penilaian diri.
- 5) Penilaian diri, penilaian antarteman, pemberian umpan balik antarteman dan refleksi. Sebagai contoh, peserta didik diminta

untuk menjelaskan secara lisan atau tulisan (misalnya, menulis surat untuk teman) tentang konsep yang baru dipelajari.

Guru dapat mengembangkan kriteria untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, di antaranya: (1) menggunakan deskripsi sehingga apabila peserta didik tidak mencapai kriteria tersebut, dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran, (2) menggunakan rubrik yang mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, (3) menggunakan skala atau interval nilai, atau pendekatan lainnya sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan pendidik dalam mengembangkannya. Berikut contoh-contohnya.

Tabel 6. Contoh Diskripsi Kriteria

Kriteria	Tidak memadai	Memadai
Laporan menunjukkan kemampuan penulisan laporan tahapan proses pembuatan gambar desain kriya secara detail dan runtut.	✓	
Laporan menunjukkan hasil pengamatan yang jelas.		✓
Laporan menceritakan pengalaman berkarya kriya secara jelas.		✓
Laporan menjelaskan hubungan kausalitas yang logis disertai dengan argumen yang logis sehingga dapat meyakinkan pembaca.	✓	
Kesimpulan: Peserta didik dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika minimal 3 kriteria memadai. Jika ada dua kriteria masuk kategori tidak tuntas, perlu dilakukan intervensi agar pencapaian peserta didik ini bisa diperbaiki.		

Tabel 7. Contoh Rubrik Pencapaian Tujuan Pembelajaran

	Baru	Berkembang	Layak Cakap	Mahir
Isi Laporan	Belum mampu menulis penulisan laporan kegiatan survei lapangan kunjungan produk desain kriya dalam aktivitas kelompok, hasil pengamatan, dan pengalaman belum jelas tertuang dalam tulisan. Ide dan informasi laporan tahapan proses pembuatan gambar desain kriya tercampur dan hubungan antara paragraf tidak berhubungan.	Mampu menulis laporan tahapan proses pembuatan gambar desain kriya secara detail dan runtut berdasarkan hasil pengamatan, dan pengalaman secara jelas. Laporan menunjukkan hubungan yang jelas di sebagian paragraf.	Mampu menulis laporan tahapan proses pembuatan gambar desain kriya secara detail dan runtut berdasarkan hasil pengamatan, dan pengalaman secara jelas. Laporan menjelaskan hubungan kausalitas yang logis disertai dengan argumen yang logis sehingga dapat meyakinkan pembaca serta ada fakta-fakta pendukung yang relevan.	Mampu menulis laporan tahapan proses pembuatan gambar desain kriya secara detail dan runtut hasil pengamatan, dan pengalaman secara jelas. Laporan menjelaskan hubungan kausalitas yang logis disertai dengan argumen yang logis sehingga dapat meyakinkan pembaca serta ada fakta-fakta pendukung yang relevan.
Penulisan (Tanda Baca dan Kapitalisasi)	Tanda baca dan kapitalisasi tidak digunakan atau sebagian besar tidak digunakan dengan benar.	Beberapa tanda baca dan kapitalisasi digunakan dengan benar.	Penggunaan tanda baca dan kapitalisasi terbaik.	Semua tanda baca dan kapitalisasi digunakan dengan benar.
Kesimpulan: Peserta didik dianggap sudah mencapai tujuan pembelajaran jika kedua kriteria di atas mencapai minimal tahap cakap.				

Tabel 8. Contoh Interval Nilai Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria Ketuntasan	Tidak Muncul (1)	Muncul di Sebagian Kecil (2)	Muncul di Sebagian Besar (3)	Muncul di Semua Teks (4)
Menunjukkan kemampuan penulisan laporan dalam setiap aktivitas pembelajaran runtut.		✓		
Laporan menunjukkan hasil pengamatan yang jelas.			✓	
Laporan menceritakan pengalaman secara jelas.		✓		
Laporan menjelaskan hubungan kausalitas yang logis disertai dengan argumen yang logis sehingga dapat meyakinkan pembaca.				✓

Misalkan, setiap kriteria memiliki bobot yang sama sehingga pembagiannya ialah jumlah dari jumlah kriteria (dalam hal ini kriteria) dan nilai maksimum (dalam hal ini nilai maksimum adalah 4). Satuan pendidikan dan/atau guru dapat memberikan bobot sehingga penghitungan disesuaikan dengan bobot kriteria.

Setelah mendapatkan nilai (baik dari rubrik ataupun nilai dari tes), pendidik dan/atau satuan pendidikan dapat menentukan interval nilai untuk menentukan ketuntasan dan tindak lanjut sesuai dengan intervalnya. 0–40% belum mencapai, perbaikan di semua titik 1–60% mencapai kesempurnaan, peningkatan pada bagian yang membutuhkan 61–80%, mencapai kesempurnaan, tidak memerlukan peningkatan 81–100% mencapai kesempurnaan, membutuhkan pengayaan atau lebih banyak tantangan. Pada contoh di atas, pendidik hanya menggunakan

rubrik dan diambil kesimpulan bahwa peserta didik di atas sudah menuntaskan tujuan pembelajaran karena sebagian besar kriteria sudah tercapai.

Berikut ini diberikan beberapa contoh instrumen penilaian dan rubriknya. Guru dapat mengembangkan instrumen dan rubrik sendiri sesuai kebutuhan penilaian pembelajarannya.

Tabel 9. Contoh Rekap Nilai Penilaian Tugas Individu

No.	Nama Peserta didik	Soal Nomor					
		1	2	3	4	Dst.	Nilai Akhir
1							
2							
3							

Skor Nilai: Rentang 1–5

1 = Sangat kurang 3 = Cukup 5 = Sangat baik
 2 = Kurang 4 = Baik
 Nilai Perolehan:

$$\text{Nilai Akhir setiap peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 10. Rubrik Penilaian Tugas Individu

No.	Skor	Indikator Penilaian
1	5	Jika pertanyaan dijawab 100% benar
2	4	Jika pertanyaan dijawab dengan 80% benar
3	3	Jika pertanyaan dijawab dengan 60% benar
4	2	Jika pertanyaan dijawab dengan 40% benar
5	1	Jika pertanyaan dijawab dengan 20% benar

Tabel 11. Penilaian Diskusi

No.	Nama	Keterlibatan Anggota Kelompok	Hasil diskusi	Tepat waktu	Nilai Akhir
1					
2					
Dst.					

Skor Nilai: Rentang 1–5

1 = Sangat kurang

3 = Cukup

5 = Sangat baik

2 = Kurang

4 = Baik

Tabel 12. Rubrik Penilaian Kelompok

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
Keterlibatan Anggota Kelompok	Anggota yang terlibat dalam diskusi dengan aktif sebanyak 100%.	5
	Anggota yang terlibat dalam diskusi dengan aktif sebanyak 80%.	4
	Anggota yang terlibat dalam diskusi dengan aktif sebanyak 60%.	3
	Anggota yang terlibat dalam diskusi dengan aktif sebanyak 40%.	2
	Anggota yang terlibat dalam diskusi dengan aktif sebanyak 20%.	1
Hasil Diskusi	Semua tugas diskusi dikerjakan dengan 100% benar.	5
	Semua tugas diskusi dikerjakan dengan 80% benar.	4
	Semua tugas diskusi dikerjakan dengan 60% benar.	3
	Semua tugas diskusi dikerjakan dengan 40% benar.	2
	Semua tugas diskusi dikerjakan dengan 20% benar.	1

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
Tepat Waktu	Mengumpulkan hasil diskusi tepat waktu.	5
	Mengumpulkan hasil diskusi terlambat 5 menit	4
	Mengumpulkan hasil diskusi terlambat 10 menit.	3
	Mengumpulkan hasil diskusi terlambat 15 menit.	2
	Mengumpulkan hasil diskusi terlambat lebih 15 menit.	1

Tabel 13. Penilaian Presentasi

No.	Nama Peserta Didik	Keterampilan dalam Menjelaskan	Penampilan Menarik	Teknik Presentasi	Nilai Akhir
1					
2					
3					

Tabel 14. Rubrik Penilaian Presentasi

Aspek yang Dinilai	Indikator dan Kriteria Penilaian	Skor
Keterampilan dalam menjelaskan	Ketepatan dalam menjawab atau menjelaskan memiliki kriteria • Jelas, singkat • Bahasa mudah dipahami • Santun bertutur kata • Mengungkapkan jawaban yang benar	
	Jika menuntaskan 4 kriteria dengan baik	4
	Jika menuntaskan 3 kriteria dengan baik	3

Aspek yang Dinilai	Indikator dan Kriteria Penilaian	Skor
	Jika menuntaskan 2 kriteria dengan baik	2
	Jika menuntaskan 1 kriteria dengan baik	1
Penampilan Menarik	Cara menyampaikan pesan: • Didukung <i>body language</i> atau gaya • Nada suara jelas dan tidak monoton • Pakaian dan penampilan diri rapi • Tatapan mata fokus kepada audiens	
	Jika menuntaskan 4 kriteria dengan baik	4
	Jika menuntaskan 3 kriteria dengan baik	3
	Jika menuntaskan 2 kriteria dengan baik	2
	Jika menuntaskan 1 kriteria dengan baik	1
Teknik Presentasi	Teknik menyampaikan presentasi mengandung unsur: • Sistematis • Slide PPT menggunakan <i>template</i> menarik • Materi yang disampaikan hal yang pokok • Menggunakan teknologi presentasi	
	Jika menuntaskan 4 kriteria dengan baik	4
	Jika menuntaskan 3 kriteria dengan baik	3
	Jika menuntaskan 2 kriteria dengan baik	2
	Jika hanya memenuhi 1 kriteria dengan baik	1

Tabel 15. Rubrik Penilaian Karya Gambar Desain

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Pengetahuan	Sangat memahami materi, instruksi tugas serta mengimplementasikannya pada karya gambar desain dengan pengembangan.	Memahami materi, instruksi tugas serta mengimplementasikannya pada karya gambar desain dengan pengembangan.	Cukup memahami materi, instruksi tugas serta mengimplementasikannya pada karya gambar desain tanpa adanya pengembangan.	Kurang memahami materi, instruksi tugas serta kurang tepat dalam mengimplementasikannya pada karya gambar desain.
Keterampilan	Performa sangat baik dalam proses penyiapan alat dan bahan serta memperhatikan keselamatan, kreatif dalam mengeksplorasi ide baik original maupun berbagai referensi, penyajian karya ditampilkan secara lengkap, rapi, bersih, dan tidak rusak.	Performa baik dalam penyiapan alat dan bahan, kreatif dalam mengeksplorasi ide baik original maupun berbagai referensi, penyajian karya ditampilkan secara lengkap, rapi, bersih, dan tidak rusak.	Performa cukup baik dalam penyiapan alat dan bahan, mampu mengeksplorasi ide baik original maupun berbagai referensi, penyajian karya ditampilkan secara lengkap, rapi, bersih, dan tidak rusak.	Performa kurang baik dalam penyiapan alat dan bahan, mampu mengeksplorasi ide baik original maupun berbagai referensi, penyajian karya ditampilkan secara lengkap, rapi, bersih, dan tidak rusak.

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Sikap	Menunjukkan adanya perilaku aktif, kreatif, disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti, Kerjasama, toleran serta peduli lingkungan secara konsisten dan terus-menerus.	Menunjukkan sudah ada perilaku aktif, kreatif, disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti, Kerjasama, toleran serta peduli lingkungan, tetapi masih belum konsisten dan terus-menerus.	Menunjukkan ada sedikit usaha berperilaku aktif, kreatif, disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti, kerja sama, toleran serta peduli lingkungan tetapi masih belum konsisten dan terus-menerus.	Menunjukkan sama sekali tidak ada usaha berperilaku aktif, kreatif, disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti, kerja sama, toleran serta peduli lingkungan

3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif, yaitu asesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran atau dapat juga dilakukan sekaligus untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran, sesuai dengan pertimbangan pendidik dan kebijakan satuan pendidikan. Berbeda dengan asesmen formatif, asesmen sumatif menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, dan/atau akhir jenjang.

E. Penjelasan Komponen Buku Siswa

Materi pada buku siswa disajikan dalam bentuk teks dan gambar. Gambar-gambar tersebut menampilkan konsep yang akan dipelajari peserta didik. Kombinasi antara teks dan gambar diharapkan peserta didik lebih mengerti dan tertarik untuk mempelajari. Dalam buku siswa, terdapat 5 fitur. Pertama: halaman judul yang berisi nomor dan judul bab, Capaian Pembelajaran, pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran, kata kunci, Profil Pelajar Pancasila, peta konsep. Kedua, bagian isi yang mencakup: apersepsi, isi materi, aktivitas peserta didik (mandiri, dan aktivitas kelompok). Ketiga, berisi rangkuman, uji kompetensi. Keempat, berisi tentang: pengayaan untuk memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi pada topik tersebut dan refleksi. Kelima, berisi tentang glosarium dan daftar pustaka.

1. Pertanyaan Pemantik

Merupakan pertanyaan terbuka yang diberikan guru kepada peserta didik, yang mempunyai tujuan untuk membangkitkan semangat belajar, merangsang berpikir, dan memperkuat konseptual peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dipelajari. Merupakan instrumen berbasis kompetensi untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam numerasi dan literasi.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah kompetensi yang ingin dicapai peserta didik dalam satu pelajaran atau beberapa kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini dihasilkan dari hasil belajar. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan mencakup bidang pengetahuan dan keterampilan. Tujuan pembelajaran ini menjadi acuan perencanaan kegiatan pembelajaran peserta didik agar peserta didik memiliki kompetensi yang diharapkan pada hasil belajar dari setiap komponen tersebut. Pendidik dapat merancang sendiri tujuan pembelajaran dan jalannya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas sesuai dengan karakteristik sekolah, siswa, dan lingkungan.

3. Kata Kunci

Kata kunci adalah kata/istilah penting yang berhubungan dengan materi yang muncul pada deskripsi materi setiap bab. Daftar kata kunci dapat mendorong peserta didik mengenali makna kata kunci dan mengetahui keterkaitan antarpokok bahasan materi.

4. Peta Materi/Konsep

Peta materi atau konsep adalah representasi grafis khusus yang menunjukkan bagaimana satu konsep terkait dengan konsep lain dalam kategori yang sama. Peta konsep menunjuk pada representasi struktur pengetahuan pembelajaran dengan penekanannya pada hubungan antarkonsep. Peta konsep dalam buku peserta didik diilustrasikan dalam bentuk diagram, bagan atau gambar grafik yang merinci konsep atau materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rincian konsep ini saling memiliki hubungan yang bermakna untuk membentuk suatu kompetensi seperti yang diharapkan pada tujuan pembelajaran. Dengan membaca peta konsep, diharapkan guru mengerti arah konsep materi yang akan disampaikan. Peta konsep ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan ide-ide dalam menambah khazanah pengayaan kepada peserta didik.

5. Apersepsi

Fungsi apersepsi untuk mengaitkan pengalaman belajar siswa dengan materi yang dipelajari. Apersepsi dalam buku siswa disajikan dalam bentuk teks naratif, pertanyaan terkait materi sebelumnya dengan materi yang dipelajari, atau pengalaman peserta. Di akhir apersepsi, terdapat pertanyaan yang berfungsi sebagai penilaian awal pembelajaran.

6. Materi

Mata pelajaran adalah mata pelajaran yang harus dipelajari dan dipraktikkan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi. Dalam mengorganisasikan mata pelajaran, guru harus memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, makna dan kegunaan hakiki, partisipasi aktif dan kedekatan/pengakuan peserta didik. Materi disajikan secara sistematis, memperhatikan volume dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik. Prinsip utama untuk menentukan topik pembelajaran adalah kesesuaian, kelanggaran/kontinuitas, dan kesesuaian. Isi buku *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya* memuat materi berupa konsep, prinsip, fakta, prosedur, atau gabungan dari beberapa jenis materi yang disesuaikan dengan pembagian waktu belajar.

7. Aktivitas Siswa

Aktivitas memuat kegiatan peserta didik yang bertujuan agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dari hasil belajar pada setiap unsurnya. Guru melakukan kegiatan peserta didik berdasarkan analisis dari setiap rangkaian tujuan pembelajaran. Kegiatan peserta didik ini dapat berupa kerja individu atau kelompok, kerja praktik atau kerja proyek.

8. Uji Kompetensi

Buku Siswa berisi soal pilihan ganda dan soal esai terstruktur. Tes tingkat ini dirancang untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik pada akhir pembelajaran satu unsur setelah menyelesaikan semua proses pembelajaran. Tes keterampilan peserta didik ini juga dapat digunakan sebagai prasyarat untuk perolehan kompetensi terkait lainnya.

9. Pengayaan

Pengayaan berisi informasi singkat tentang materi tambahan yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang telah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Pengayaan ini juga untuk peserta didik yang sangat tertarik dengan topik/kegiatan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berasal dari buku teks dan buku pedoman guru, bahan ajar lain berupa muatan lokal, bahan ajar, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar.

10. Refleksi

- a. Refleksi peserta didik, dilakukan oleh peserta didik setelah pembelajaran. Refleksi ini meliputi apa yang diperoleh peserta didik dengan mengikuti pembelajaran dan bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Refleksi terjadi setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran.
- b. Refleksi guru, kegiatan berpikir tidak hanya dilakukan oleh peserta didik, tetapi juga oleh guru. Refleksi guru digunakan untuk mengetahui apa yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Refleksi guru digunakan untuk mengetahui apakah sudah tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan mutu dan profesional guru. Refleksi guru digunakan untuk mengetahui mengapa pelajaran tidak memuaskan (aktivitas atau materi pelajaran tidak tepat, langkah-langkah yang lemah, atau pengelompokan peserta didik yang tidak tepat)

sehingga dapat diperbaiki di waktu mendatang. Atau, bisa juga untuk mengetahui hal-hal apa yang membuat keberhasilan dalam pembelajaran: apakah metode yang tepat, pendekatan guru dengan peserta didik atau yang lainnya. Berikut beberapa pertanyaan refleksi guru.

- 1) Apakah guru dapat membuka pedoman pelajaran dan mempersiapkan peserta didik dengan baik untuk mengamati pelajaran?
- 2) Apakah guru menggunakan strategi pembelajaran dalam memberikan materi dan melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran?
- 3) Bagaimana perasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru? (apakah materi terlalu tinggi, terlalu rendah atau memenuhi kemampuan utama peserta didik).
- 4) Apakah media, format lembar kerja yang disediakan guru memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi?
- 5) Apakah guru dalam menerangkan materi dilakukan secara sistematis, mudah dipahami, dan jelas?

F. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran digunakan sebagai gambaran tentang bab, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi, kata kunci, kegiatan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang harus dipahami dan disiapkan guru sebelum memulai pembelajaran.

Berdasarkan struktur kurikulum, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dalam 1 tahun pembelajaran terdiri atas 432 jam pelajaran. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di satuan pendidikannya sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 16. Skema Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya

Bab	Alokasi waktu	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar
Bab I Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya	36 JP	Peserta didik mampu: - memahami manajemen/ pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya dan berbagai model industri lainnya; - menerapkan K3 dan aspek perawatan peralatan sebagaimana 5R.	- Manajemen Pengelolaan Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya - Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) - Budaya Kerja 5R	bisnis, industri kreatif, kriya, K3LH, desain dan produksi, budaya kerja, manajemen bisnis.	Aktivitas: - Mendiskripsikan - Mengidentifikasi - Menyebutkan - Menjelaskan Metode: - Tanya jawab - Penugasan - Diskusi - Demonstrasi	Buku Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya, Kemdikbud, internet, majalah, jurnal, buku lain yang relevan
Bab II Perkembangan Teknologi Desain dan Produksi Kriya	60 JP	Peserta didik mampu: - memahami wawasan seni kriya kuno dan kini - memahami perkembangan teknologi di industri kreatif pada pekerjaan desain dan produksi kriya - memahami isu-isu global terkait dunia industri di bidang desain dan produksi kriya	- Perkembangan Industri Kreatif: Wawasan Seni Kriya Kuno dan Kini - Perkembangan Teknologi di Bidang Industri Kreatif Kriya - Isu Global Terkait Industri di Bidang Desain dan Produksi Kriya	Teknologi, isu-isu global perindustrian, kriya kuno, kriya kini, Revolusi Industri 4.0	Aktivitas: - Menjelaskan - Menganalisis Metode: - Tanya jawab - Penugasan - Diskusi - Demonstrasi	

Bab	Alokasi waktu	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar
Bab III Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain dan Produksi Kriya	36 JP	Peserta didik mampu: - menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup - memahami seluruh proses produksi yang diaplikasikan dalam industri desain dan produksi kriya - menerapkan presentasi produk kriya	- Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup - Memahami Seluruh Proses Produksi Yang Diaplikasikan Dalam Industri Desain Dan Produksi Kriya - Memahami Presentasi Produk Kriya	K3LH, komunikasi, desain produk, prototype, alat, bahan, pola, produksi, finishing, uji kelayakan	Aktivitas: - Menjelaskan - Mendeskripsikan - Berargumen Metode: - Tanya jawab - Penugasan - Diskusi - Demontrasi	
Bab IV Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya	60 JP	Peserta didik mampu: - memahami profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya - menerapkan pembelajaran berbasis proyek sebagai simulasi proyek kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya	- Memahami Profesi dan Kewirausahaan dalam Bidang Desain dan Produksi Kriya - Pembelajaran Berbasis Proyek	Profesi, kewirausahaan, proyek, pembelajaran berbasis proyek	Aktivitas: - Mendiskripsikan - Menguraikan - Menganalisis - Merinci - Mengkoordinasi - Menganalisis Metode: - Tanya jawab - Penugasan - Diskusi - Demontrasi	

Bab	Alokasi waktu	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar
Bab V Wawasan Seni, Desain, dan Kriya	60 JP	Peserta didik mampu: • memahami konsep dasar dan perkembangan seni, desain, dan kriya • memahami fungsi kriya (terapan dan hiasan) secara kritis, mandiri, bersama, dan bertanggung jawab.	• Konsep Dasar Seni • Konsep Dasar Desain dan Perkembangannya • Konsep dasar Kriya	Seni, Desain, Kriya		
Bab VI Gambar Desain dan Produksi Kriyan	78 JP	Peserta didik mampu: • memahami prinsip-prinsip dasar menggambar desain dua dimensi dan tiga dimensional, gambar proyeksi, perspektif, gambar ornamen, dan gambar alam benda, • memahami prosedur gambar kerja desain dan produksi kriya secara manual maupun digital secara kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, teliti	• Konsep Dasar Desain Dua Dimensi dan Tiga Dimensi • Prinsip dasar Desain • Elemen Desain • Prinsip-Prinsip Dasar Desain • Gambar Perspektif dan Proyeksi • Menggambar Ornamen • Menggambar Alam Benda dan Prosedur dalam Menggambar Kerja Secara Manual • Menerapkan Prosedur Gambar Kerja Secara Digital	Gambar, Desain, Kriya, Manual, Digital	Aktivitas: • Menjelaskan • Mengidentifikasi • Menerapkan Mempraktikkan Menggunakan Membuat Metode: • Diskusi dan Penugasan, Demonstrasi	

Bab	Alokasi waktu	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar
Bab VII Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya	48 JP	Peserta didik mampu: - memahami proses dasar-dasar desain dan produksi kriya - memahami proses ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi (prototipe) produksi kriya - memahami uji produk dan evaluasi proses dan produk kreatif pada industri desain dan produksi kriya - mengeksplorasi alat dan bahan berbagai produk kriya: kriya kulit, kriya kayu, keramik, tekstil, logam	- Seni Kriya - Dasar-Dasar Desain Kriya - Jenis-Jenis Kriya	Dasar desain, ide, prototipe karya, produk kriya	Aktivitas: - Menjelaskan - Mengidentifikasi - Menganalisis - Membuat - Mengukur - Mempraktikkan Metode: - Diskusi dan Penugasan, <i>Project Work</i>	

Bab	Alokasi waktu	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar
Bab VIII Portofolio Desain dan Produksi Kriya	JP	Peserta didik mampu: • memahami pengarsipan/ arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya • memahami teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.	• Membuat Portofolio • Presentasi	Portofolio, presentasi	Aktivitas: • Menjelaskan • mengidentifikasi • menganalisis • merencanakan Metode: • Diskusi dan Penugasan	

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

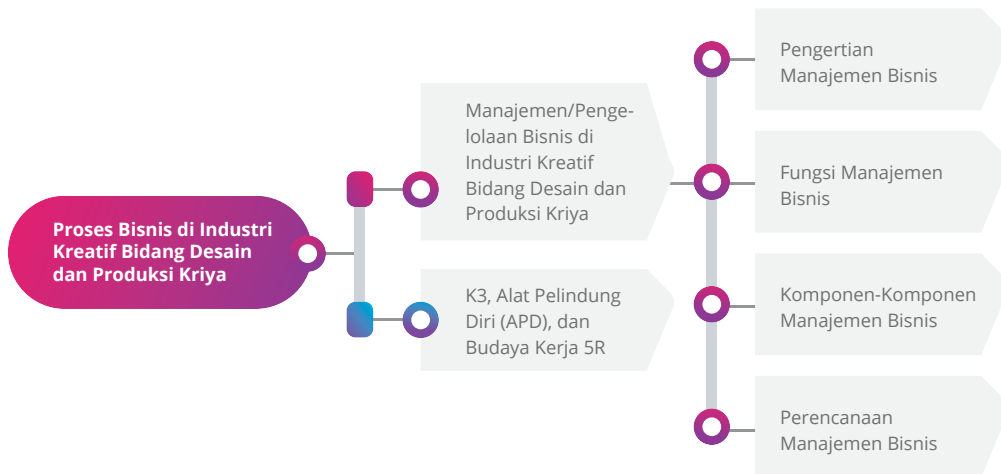
978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)

An illustration of a person with dark, wavy hair, wearing a white shirt and a dark apron, focused on shaping a clay pot on a pottery wheel. The person's hands are positioned to guide the clay as it rotates. In the background, several other finished or partially finished clay pots are visible, suggesting a pottery studio or workshop setting. The overall style is a soft, painterly illustration with a muted color palette.

PANDUAN KHUSUS BAB I
PROSES BISNIS DI INDUSTRI
KREATIF BIDANG DESAIN DAN
PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Materi Proses Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya merupakan materi yang membangkitkan *passion* dan *vision* kepada peserta didik pada bidang bisnis di industri desain dan produksi kriya. Materi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait manajemen/pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya serta peserta didik dapat menerapkan lingkup pembelajaran tentang K3 (keselamatan dan kesehatan kerja) dan aspek perawatan peralatan sebagaimana konsep 5R (ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin). Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut ini:



Gambar 1.1 Bagan Konsep Materi Bab I

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Kriya merupakan salah satu produk seni yang membutuhkan keterampilan manual dalam pembuatannya. Produk kriya tidak hanya mengutamakan nilai estetika, tetapi juga memiliki fungsi kegunaan. Pada dasarnya, produk kriya dibuat secara manual oleh pengrajin kriya. Namun, seiring dengan kemajuan zaman dengan adanya perkembangan teknologi, banyak produk kerajinan kriya yang dihasilkan dengan bantuan mesin.

Pertanyaan tersedia di akhir apersepsi di Buku Siswa. Guru juga dapat memberikan pertanyaan seperti berikut.

1. Jelaskan yang dimaksud dengan manajemen bisnis.
2. Berdasarkan pengamatan kamu dalam kehidupan sehari-hari, uraikan satu kondisi yang terkait dengan K3.
3. Jelaskan mengenai alat pelindung diri (APD).
4. Jelaskan yang dimaksud dengan Kriya?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi ataupun pertanyaan pemantik yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya, tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengamati pekerjaan di bidang desain dan produksi kriya akan membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

Pada materi Bab I ini, di dalam menyampaikan materi proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya, guru harus benar-benar bisa membuka wawasan awal kepada peserta didik terutama submateri terkait pengelolaan bisnis di industri kreatif. Berikut ialah beberapa materi esensial pada bab ini.

1. Manajemen/Pengelolaan Bisnis di Industri Kreatif Bidang Desain dan Produksi Kriya

- a. Pengertian Manajemen Bisnis
- b. Fungsi Manajemen Bisnis: *Planning, Organizing, Staffing, Directing, Controlling*
- c. Komponen-Komponen Manajemen Bisnis
 - 1) Manajemen Keuangan
 - 2) Manajemen Marketing
 - 3) Manajemen Produksi
 - 4) Manajemen Distribusi
 - 5) Manajemen SDM
- d. Perencanaan Manajemen Bisnis
 - 1) Tentukan tujuan perusahaan dan target bisnis,
 - 2) Tentukan strategi untuk mencapai tujuan,
 - 3) Tentukan sumber daya yang dibutuhkan,
 - 4) Tetapkan standar kerja untuk mencapai tujuan.
- e. Produk Kriya Berkelanjutan (*Sustainability Design*)
 - 1) Minimalisir kerusakan jangka panjang terhadap lingkungan yang disebabkan oleh penggunaan produk.
 - 2) Minimalisir kerugian atau kontaminasi bahan yang dipilih.
 - 3) Tingkatkan efisiensi dalam penggunaan material, energi, dan sumber daya lainnya untuk memastikan bahwa perencanaan siklus hidup produk selaras dengan pendekatan lingkungan.

- 4) Pastikan bahwa kemasan, petunjuk, dan tampilan produk efektif dan ramah lingkungan dalam penggunaan.
- 5) Analisis untuk mitigasi potensi dan ancaman keamanan.
- 6) Minimalkan gangguan seperti kebisingan dan aroma tidak sedap.
- 7) Pertimbangan penuh atas dampak pembuangan produk akhir.

f. Proses Eksplorasi Desain

- 1) Kesesuaian dalam hal penggunaan, ketepatan dalam bentuk dan struktur.
- 2) Akurat dalam pemilihan dan pemrosesan material dalam hal sifat material, efektivitas dan efisiensi.
- 3) Kualitas visual dan estetika.
- 4) Dapat memenuhi permintaan pasar.

g. Peralatan Manual dan Masinal

- 1) Alat perakitan manual
- 2) Alat perakitan mesin

h. Distribusi Produk

- 1) Distribusi dan produsen ke konsumen
- 2) Distribusi dari produsen – pengecer – konsumen
- 3) Distribusi dari produsen – pedagang besar – pengecer – konsumen
- 4) Distribusi dari produsen – agen – pengecer – konsumen

i. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)

2. Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Untuk menambah wawasan, guru bisa membaca dari sumber internet terkait Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1970 yang mengatur tentang dasar-dasar K3 dan kelembagaan K3.

Guru juga bisa memberikan gambaran terkait kecelakaan kerja yang harus diketahui dan dipahami oleh peserta didik, di antaranya seperti berikut.

- a. Penyebab langsung berupa tindakan menyalahi prosedur dan kondisi tidak aman (*immediate causes*).
- b. Penyebab penunjang berupa kondisi pengawas, kondisi fisik pekerja, dan kondisi mental pekerja (*contributing causes*).
- c. Kecelakaan (*accident*) berupa kebakaran, ledakan, tersengat listrik, terkena alat kerja.
- d. Dampak kecelakaan (*result of accident*) berupa pemberhentian proses produksi, kerusakan fasilitas, luka pada manusia hingga kematian.

3. Budaya Kerja 5R

Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, Rajin

4. Alat Pelindung Diri (APD) pada Industri Bidang Desain dan Produksi Kriya

- a. Masker
- b. Sepatu pelindung (*safety shoes*)
- c. Sarung tangan
- d. Celemek (apron)
- e. Kacamata pengaman
- f. Penutup telinga (*ear plug/ear muff*)
- g. Pentup rambut (*hair cup*)

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Bagaimana manajemen/pengelolaan bisnis termasuk penerapan 5R di bidang desain dan produksi kriya?
2. Apa yang dimaksud dengan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)?
3. Apa saja alat pelindung diri (APD) pada industri bidang desain dan produksi kriya?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya, kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

Pada bab ini, periode waktu yang diperlukan ialah 2 kali pertemuan. Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di sekolah masing-masing.

Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran pada bab ini sesuai dengan yang dikutip pada Panduan Umum, yakni sebagai berikut.

1. Memahami manajemen/pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya dan berbagai model industri lainnya.
2. Menerapkan K3 dan aspek perawatan peralatan sebagaimana 5R.

Metode dan aktivitas pembelajaran yang disarankan pada bab ini ialah observasi dan eksplorasi langsung ke industri rumahan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik maupun sekolah. Hal ini sekaligus memberi ruang kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dunia industri khususnya pada bidang desain dan produksi

kriya. Dengan demikian, dari pengalaman dan informasi yang didapatkan melalui observasi menghasilkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja khususnya dalam konteks manajemen pengelolaan bisnis dan budaya kerja.

Dikarenakan aktivitas yang dilakukan ada yang di luar sekolah (berkunjung ke industri rumahan, lihat Aktivitas 1.1 pada Buku Siswa) guru perlu menyampaikan prosedur keamanan dan keselamatan dalam melaksanakan aktivitas tersebut. Di antaranya: memberi tahu dan meminta izin kepada orang tua, membawa surat pengantar dari pihak sekolah. Jika menggunakan kendaraan pribadi, harus mematuhi rambu lalu lintas dan membawa surat izin mengemudi, surat-surat kendaraan bermotor, serta menjaga sopan santun ketika berada di mana saja.

Guru bisa memfasilitasi media untuk berkomunikasi secara mudah dan efektif apabila peserta didik bertanya yang memerlukan jawaban/respons cepat selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Misal, bertanya melalui tatap muka langsung atau dengan menggunakan grup *whatsapp*, jaringan pribadi atau melalui telepon.

Guru bisa menggunakan strategi pembelajaran alternatif dan terdiferensiasi. Strategi alternatif antara lain bentuk-bentuk metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang relevan dalam mencapai tujuan pembelajaran jika strategi pembelajaran yang disarankan tidak dapat dilakukan. Strategi alternatif diperlukan karena hal-hal berikut.

1. Keragaman Berdasarkan Hasil Asesmen Awal

Saat menganalisis hasil asesmen awal mengenai materi proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya, tidak semua peserta didik mengenal tentang manajemen bisnis, K3, alat pelindung diri (APD) ketika bekerja, apalagi tentang kriya. Maka, guru harus tetap memastikan bahwa setiap peserta didik yang belum maupun yang sudah bisa menjawab asesmen awal harus diberikan materi yang tepat. Jika tidak, mereka akan bosan. Maka, di dalam menyampaikan materi,

guru bisa memanfaatkan media seperti infocus, laptop, speaker aktif, kemudian menayangkan tayangan baik foto maupun video terkait dengan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan cara yang menarik.

2. Keterbatasan Sarana Prasarana

Jika sarana prasarana terbatas, guru bisa tetap mengupayakan ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi ini. Guru lebih kreatif dalam mengambil cara lain dalam melakukan pembelajaran dengan memperbanyak praktik seperti diskusi dalam kelompok dengan keterbatasan sarana atau menggunakan cara belajar dengan bermain peran yang terkait materi ini. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mengerti dan lebih memahami keadaan sehingga mereka lebih semangat dalam melakukan pembelajaran.

3. Lingkungan, Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Guru menggunakan pendekatan kontekstual dengan cara menghubungkan pengetahuan dan keterampilan berpikir dengan konteks kehidupan peserta didik sehari-hari. Konteks itu berupa konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya dengan materi proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya.

Untuk memperoleh inspirasi beragam strategi pembelajaran alternatif tersebut, guru dapat berdiskusi dengan praktisi/dunia industri. Juga dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan rekan-rekan guru dari berbagai daerah dan latar belakang dengan menggunakan berbagai media sosial dan media komunikasi lainnya.

Miskonsepsi mencakup pemahaman dan pemikiran yang tidak berdasarkan pada informasi yang tepat. Miskonsepsi dapat dipandang sebagai suatu konsepsi yang melekat dan stabil di benak peserta didik yang menyimpang dari konsepsi yang dikemukakan. Akibatnya, hal itu

bisa menyesatkan para peserta didik dalam memahami materi terkait proses bisnis di industri desain dan produksi kriya juga pemahaman tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta penerapan budaya 5R sesuai yang dikemukakan oleh pakar/para ahli.

Miskonsepsi pada materi ini ialah terkait konsep 5R dalam budaya kerja dan konsep 5R dalam mengelola sampah. Padahal, pada materi ini, yang dimaksud konsep 5R adalah Ringkas, Rapi, Resik, Rawat dan Rajin sebagaimana budaya seorang karyawan dalam memperlakukan tempat kerja, bukan konsep 5R dalam pengelolaan sampah, yakni *Refuse, Reeuse, Reduce, Recycle, dan Repurpose*. Guru dapat menggunakan diskusi dalam kelas. Dengan demikian, guru dapat memberikan ruang bagi peserta didik mengemukakan pendapat tentang konsep yang ditemuinya sendiri.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran untuk lebih memperdalam lagi materi tentang proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya. Peserta didik dapat mengakses materi di internet sebagai berikut.

1. HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)
2. Bisnis Berbasis Kreativitas

Guru dapat memberikan waktu tambahan serta strategi pembelajaran menggunakan tutor sebaya bersama teman yang ditunjuk oleh guru untuk mengulang materi terkait proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya bagi peserta didik yang memerlukan remedial.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali beserta guru hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya ketika melakukan aktivitas observasi ke industri sekitar. Guru dapat berinteraksi dengan memberikan informasi dan tips bagi orang tua dalam aktivitas tersebut sehingga orang tua juga dapat membantu anaknya ketika mengalami kesulitan.

I. Asesmen

Asesmen dilakukan di awal pelajaran untuk menggali hal-hal sebagai berikut: kesejahteraan psikologis dan sosial emosi peserta didik, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah.

Asesmen formatif pada bab ini bertujuan memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Melalui Aktivitas 1.1 terkait aktivitas peserta didik dalam mendiskusikan perbedaan *green design*, *sustainability design*, dan *eco design*, guru menggunakan rubrik pada Tabel 12 penilaian diskusi. Penilaian Aktivitas 1.2 terkait melakukan observasi ke industri rumahan dapat dilakukan guru dengan menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 7 (deskripsi kriteria) untuk menilai laporan observasi dan rubrik pada Tabel 13 (penilaian kelompok) sesuai Panduan Umum.

Asesmen sumatif pada akhir bab ini menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk uraian/esai dengan rubrik penilaian menggunakan Tabel 11 (penilaian tugas individu) pada panduan umum. Asesmen sumatif ini merupakan uji kompetensi di akhir bab serta akan menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester dan akhir tahun ajaran.

Pertanyaan Penilaian Awal Pembelajaran

1. Manajemen bisnis di industri desain dan produksi kriya di antaranya sebagai berikut.

- ➔ manajemen keuangan
- ➔ manajemen *marketing*
- ➔ manajemen produksi (eksplorasi desain, *sustainability design*, peralatan dan distribusi produk)
- ➔ manajemen distribusi
- ➔ manajemen SDM

Selain itu, setiap orang harus menerapkan budaya kerja 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, Rajin)

2. Kesehatan dan keselamatan kerja adalah upaya untuk menciptakan situasi dan kondisi yang sehat serta aman bagi pekerja.
3. Alat pelindung diri (APD) di industri bidang desain dan produksi kriya di antaranya masker, sepatu pelindung, sarung tangan, celemek, kacamata pengaman, penutup telinga, dan penutup rambut.

Uji Kompetensi

1. Manajemen bisnis
2. Menciptakan produk yang ramah lingkungan
3. Antara lain:
 - ➔ Kesesuaian dalam hal penggunaan, ketepatan dalam bentuk dan struktur
 - ➔ Akurat dalam pemilihan dan pemrosesan material dalam hal sifat material, efektivitas dan efisiensi
 - ➔ Kualitas visual dan estetika
 - ➔ Dapat memenuhi permintaan pasar

4. Metode pelatihan yang melibatkan penempatan pekerja atau calon pekerja pada kondisi kerja yang sebenarnya, di bawah arahan dan pengawasan pekerja yang berpengalaman.
5. Program pelatihan yang diadakan di tempat terpisah.
6. Supaya setiap pekerja mendapat perlindungan dari gangguan kesehatan, kecelakaan kerja untuk kesejahteraan hidup, dan meningkatkan produksi serta produktivitas kerja.
7. *Ear plug* (penutup telinga)
8. Untuk meningkatkan budaya disiplin dalam diri pekerja sehingga memudahkan dalam melakukan pekerjaan.
9. Karyawan
10. Diberikan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K).

K. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Hasil jawaban peserta didik dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk membangun *passion* bagi peserta didik pada profesi di bidang desain dan produksi kriya.

Refleksi pembelajaran ini tentu melibatkan dua pihak, yaitu guru dan peserta didik sehingga kedua-duanya harus merasakan manfaat dari kegiatan refleksi ini. Bagi guru, refleksi dapat membantu guru dalam meninjau dari keadaan dan kondisi perkembangan peserta didik pada kelas yang di kelolanya.

L.**Sumber Belajar Utama**

Sumber belajar utama menggunakan buku peserta didik *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. *Manajemen Bisnis*. Wahyu Handaru Agung. 2018. Sumber belajar dapat diunduh dari internet.
2. Penerapan 5R dan 5S dalam K3 serta Pengertian dan Manfaatnya. (keselamatankerja.com)

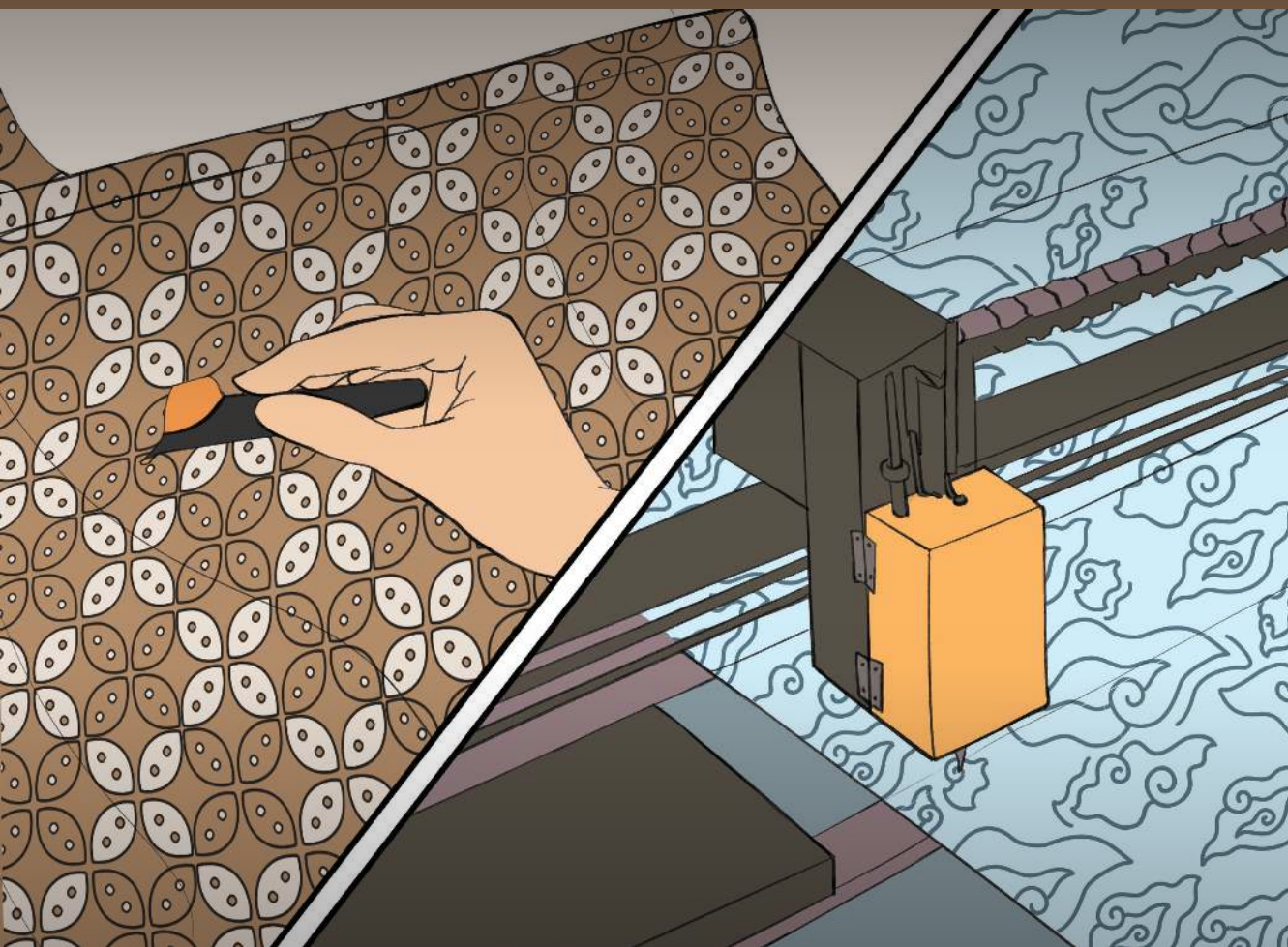
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



PANDUAN KHUSUS BAB II

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Materi Perkembangan Teknologi Desain dan Produksi Kriya merupakan materi yang membangkitkan *passion* dan *vision* kepada peserta didik pada bidang bisnis di industri desain dan produksi kriya. Materi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait wawasan seni kriya tradisional dan modern (kuno dan kini), perkembangan teknologi di industri kretaif kriya serta isu global terkait industri kreatif kriya. Terutama pada submateri perkembangan teknologi di industri kriya, guru harus benar-benar berupaya agar peserta didik dapat memahami bahwa teknologi yang berkembang saat ini bisa digunakan dalam proses desain dan produksi kriya. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Konsep Materi Bab II

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Teknologi merupakan suatu sistem atau sarana yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi manusia. Meningkatnya perkembangan teknologi era sekarang ini menjadi

penanda sebuah megatren perkembangan industri secara global yang dinamakan Revolusi Industri 4.0. Dalam pembahasan materi kali ini, peserta didik akan belajar bagaimana produk kriya berkembang dengan memanfaatkan teknologi di era Revolusi Industri 4.0.

Pertanyaan tersedia di akhir apersepsi di Buku Siswa. Guru juga dapat memberikan pertanyaan seperti berikut.

1. Teknik dan hasil karya seni kriya kuno dan kriya kini jelas tampak perbedaannya. Coba jelaskan.
2. Berdasarkan pengamatan kamu dalam kehidupan sehari-hari, uraikan perkembangan teknologi yang terjadi dan berkaitan dengan industri bidang desain dan produksi kriya.
3. Apa perbedaan antara kriya dan kerajinan?
4. Apa yang dimaksud dengan pemanasan global dan perubahan iklim?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi ataupun pertanyaan pemantik yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang perkembangan teknologi desain dan produksi kriya, tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengamati teknologi serta fenomena alam yang terjadi terkait dengan adanya industri di bidang desain dan produksi kriya, akan cukup membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

Pada materi Bab II ini, di dalam menyampaikan materi tentang perkembangan teknologi desain dan produksi kriya, guru harus benar-benar bisa mengajak peserta didik agar memahami perkembangan teknologi serta isu yang terjadi saat ini terutama terkait submateri

tentang perkembangan teknologi yang berkaitan dengan industri kriya. Berikut adalah beberapa materi esensial pada bab ini.

1. Perkembangan Industri Kreatif: Wawasan Seni Kriya Kuno dan Kini

- a. Menelusuri Perkembangan dan Potensi Industri Kreatif di Indonesia
- b. Pertumbuhan Industri Kreatif di Dunia
- c. Perkembangan Konsep Kriya Kuno, Kini, dan Mendatang
- d. Perkembangan Kriya

2. Perkembangan Teknologi di Bidang Industri Kreatif Kriya

- a. Aplikasi Gambar Digital
- b. Aplikasi Marketplace
 - 1) Marketplace Murni
 - 2) Marketplace Konsinyasi
- c. Revolusi Industri 4.0

Dalam Revolusi Industri 4.0, dikenal istilah *Smart Factory* yang mengarah ke konsep konektivitas antara manusia dan mesin.

Penggunaan peralatan berbasis mesin dari mulai yang sederhana hingga berteknologi canggih mulai dari proses mendesain produk kriya hingga bahan menjadi produk jadi dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi.

- d. Internet of Things
- e. Fractal Art

3. Isu Global terkait Industri di Bidang Desain dan Produksi Kriya

- a. Dampak Terjadinya Pemanasan Global
- b. Upaya Menanggulangi Pemanasan Global

- c. Perubahan Iklim
- d. Product Life Cycle Management (PLM)
 - 1) Memudahkan Pengusaha melalui Setiap Tahapan Sebuah Usaha
 - 2) Dasar Persiapan untuk Tetap Menanamkan Pemikiran Kemungkinan Terburuk
 - 3) Menjadikan Sebuah Bahan Evaluasi terhadap Pelaksanaan Bisnis
- e. Konsep 3R (Reduce, Reuse dan Recycle)
 - 1) Reduce (Mengurangi)
 - 2) Reuse (Menggunakan Kembali)
 - 3) Recycle (Mendaur ulang)

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Apa itu kriya?
2. Apa itu teknologi?
3. Apa dampak terhadap lingkungan dari adanya industri kriya dan perkembangan teknologi tersebut?
4. Bagaimana produk kriya berkembang dengan memanfaatkan teknologi di era Revolusi Industri 4.0?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya, kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

Pada bab ini, periode waktu yang diperlukan adalah dua kali pertemuan. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di sekolah masing-masing.

Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran pada bab ini sesuai dengan yang dikutip pada panduan umum, yakni sebagai berikut.

1. Memahami wawasan seni kriya kuno dan kini.
2. Memahami perkembangan teknologi di industri kreatif pada pekerjaan desain dan produksi kriya.
3. Memahami isu-isu global terkait dunia industri di bidang desain dan produksi kriya.

Metode dan aktivitas pembelajaran yang disarankan pada bab ini adalah berkreasi dalam menyusun klipring (lihat Aktivitas 2.1 pada Buku Siswa), diskusi mengenai aplikasi/software gambar digital (lihat Aktivitas 2.2 pada Buku Siswa), membuat foto atau video terkait produk yang diunggah ke marketplace (lihat Aktivitas 2.3 pada Buku Siswa), berdiskusi mengenai dampak industri terhadap pemanasan global dan perubahan iklim serta ekonomi kreatif sebagai solusi ketenagakerjaan (lihat Aktivitas 2.4 pada Buku Siswa) serta berkreasi membuat barang dari daur ulang sampah (lihat Aktivitas 2.5 pada Buku Siswa). Hal ini sekaligus memberi ruang kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dunia industri khususnya pada bidang desain dan produksi kriya. Dengan demikian, dari pengalaman dan informasi yang didapatkan melalui kreasi dan diskusi tersebut dapat menghasilkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja khususnya dalam konteks perkembangan teknologi di bidang desain dan produksi kriya.

Aktivitas yang dilakukan di dalam dan di luar sekolah (berkreasi beberapa aktivitas kreatif sebagaimana disebutkan di atas), guru perlu menyampaikan prosedur keamanan dan keselamatan dalam melaksanakan aktivitas tersebut. Contohnya: mengomunikasikan dan meminta dukungan terkait aktivitas berkreasi kepada orang tua, mengingatkan agar berhati-hati dalam menggunakan peralatan

terutama benda tajam dan mengandung listrik, serta selalu berkoordinasi kepada guru jika menemukan masalah atau kesulitan.

Guru bisa memfasilitasi media untuk berkomunikasi secara mudah dan efektif apabila peserta didik bertanya yang memerlukan jawaban/respons cepat selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Misal bertanya melalui tatap muka langsung atau dengan menggunakan grup *whatsapp*, jaringan pribadi atau melalui telepon.

Guru bisa menggunakan strategi pembelajaran alternatif dan terdiferensiasi. Strategi alternatif misalnya bentuk-bentuk metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang relevan dalam mencapai tujuan pembelajaran jika strategi pembelajaran yang disarankan tidak dapat dilakukan. Strategi pembelajaran tidak dapat dilaksanakan karena hal-hal berikut.

1. Keterbatasan Sarana Prasarana

Jika sarana prasarana terbatas, guru bisa tetap mengupayakan ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi ini, dengan cara menggunakan sarana prasarana yang ada. Misal tidak ada laptop bisa menggunakan komputer meja, tidak ada laptop atau komputer meja bisa menggunakan gawai. Jika jumlahnya terbatas, guru bisa mengatur strategi secara berkelompok. Untuk upaya jangka panjang, jika sarana prasarana belum tersedia sama sekali, guru bisa mengajukan proposal kepada pimpinan sekolah yang dilanjutkan kepada berbagai pihak/instansi terkait termasuk di dalamnya bekerja sama dengan dunia industri dan dunia kerja.

2. Keterbatasan Guru

Saat menganalisis hasil asesmen awal mengenai materi perkembangan teknologi desain dan produksi kriya, guru menemukan kendala terbatasnya wawasan tentang materi wawasan kriya tradisional dan modern (kuno dan kini). Maka, guru bisa menghadirkan baik secara *online* maupun *offline* para pakar di bidang kriya, misal dosen dari perguruan tinggi terkenal di bidang seni dan kriya, seperti dari Institut

Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, atau ahli di bidang tersebut yang ada di sekitar lingkungan terdekatnya masing-masing.

3. Karakteristik Peserta Didik

Karakter merupakan sikap, kepribadian, dan watak yang tentunya tidak sama antara yang dimiliki satu peserta didik dan peserta didik yang lainnya. Karakter bukan merupakan bawaan lahir karena karakter dapat dibangun dari lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial lainnya. Pada materi perkembangan teknologi desain dan produksi kriya terutama pada subbab materi tentang isu global berkaitan dengan industri kriya, guru akan mendapatkan karakteristik peserta didik yang egois dan terlihat ingin menonjol. Guru bisa membuat sebuah kegiatan kompetitif agar peserta didik bisa bersaing secara sehat serta menumbuhkan sikap saling menerima antara satu sama lain.

Untuk memperoleh inspirasi beragam strategi pembelajaran alternatif tersebut, guru dapat berdiskusi dengan praktisi/dunia industri. Juga dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan rekan-rekan guru dari berbagai daerah dan latar belakang dengan menggunakan berbagai media sosial dan media komunikasi lainnya.

Miskonsepsi pada materi ini terkait perkembangan konsep kriya kuno, kini, dan mendatang. Para peserta didik menganggap bahwa konsep kriya kini harus berbeda dan meninggalkan konsep kuno. Padahal, kriya modern harus tetap memunculkan warisan-warisan budaya kuno yang dikemas secara kekinian. Guru dapat menggunakan diskusi dalam kelas. Dengan demikian, guru dapat memberikan ruang bagi peserta didik mengemukakan pendapat tentang konsep yang ditemuinya sendiri.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam lagi materi tentang perkembangan teknologi di bidang desain dan produksi kriya, dengan mengakses materi di internet sebagai berikut:

1. Menenal lebih dekat dengan Revolusi Industri 5.0
2. Teknologi di era digital berkembang pesat

Tindakan selanjutnya dapat dilihat pada Bab I.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali beserta guru hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya ketika melakukan semua aktivitas terutama pada aktivitas pembuatan karya/berkreasi. Guru dapat berinteraksi dengan memberikan informasi dan tips bagi orang tua dalam aktivitas tersebut sehingga orang tua juga dapat membantu anaknya ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi.

I. Asesmen

Asesmen awal dapat dilihat penjelasan pada Bab I.

Asesmen formatif pada bab ini bertujuan memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Melalui Aktivitas 2.1 terkait aktivitas peserta didik dalam membuat kliping serta pada Aktivitas 2.3 peserta didik berkreasi dalam bentuk foto dan video terkait produk kriya, guru bisa menggunakan rubrik pada Tabel 15 rubrik penilaian karya gambar desain. Pada Aktivitas 2.2, peserta melakukan diskusi terkait aplikasi/*software* gambar digital. Pada Aktivitas 2.4, peserta didik berdiskusi tentang

dampak dari industri terhadap pemanasan global dan perubahan iklim, guru dapat menggunakan rubrik pada Tabel 12 penilaian diskusi.

Asesmen sumatif pada akhir bab ini menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda dengan rubrik penilaian menggunakan Tabel 11 (penilaian tugas individu) pada Panduan Umum. Asesmen sumatif ini merupakan uji kompetensi di akhir bab serta akan menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester dan akhir tahun ajaran.

Kunci Jawaban

Penilaian Sebelum Pembelajaran

1. Kriya adalah karya seni yang unik dan khas yang mengandung nilai estetika, simbolik, filosofis dan fungsional serta *ngrawit* dalam penciptaannya.
2. Teknologi merupakan suatu sistem atau sarana yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi manusia
3. Dampak terhadap lingkungan dari adanya industri kriya dan perkembangan teknologi di antaranya pemanasan global dan perubahan iklim. Pemanasan global ialah peristiwa meningkatnya suhu permukaan bumi secara global. Perubahan iklim adalah perubahan pola dan intensitas unsur iklim dalam periode waktu yang sangat lama.
4. Revolusi Industri 4.0 telah membuat penerapan konsep mekanisasi dalam bidang desain dan produksi kriya yang dikerjakan oleh teknologi mesin sehingga menjadi lebih efektif dan efisien dalam pengoperasiannya. Sebagai akibatnya, industri di bidang desain dan produksi kriya berkembang pesat dan terus meningkat kualitas dan kuantitas produksinya.

Aktivitas 2.1 (minta penulis)

Aktivitas 2.2 (minta penulis)

Uji Kompetensi

1. **Kriya Seni**, yakni bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penciptaan karya-karya untuk kepentingan ekspresi yang bersifat personal dengan berlandaskan pada pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya.

Kriya Desain, yakni bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penciptaan karya-karya untuk pemenuhan (pelayanan) kebutuhan massal yang produknya merupakan hasil perpaduan dari pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya dengan dilandasi adaptasi prinsip-prinsip perancangan (desain).

Kriya Kerajinan, yakni bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penguasaan keterampilan teknik untuk kepentingan produksi dan reproduksi benda-benda kriya.

2. Badan Ekonomi Kreatif/Bekraf
3. Makna kriya dalam konteks masa lampau
4. Makna kriya dalam konteks masa kini
5. Ibispaint X dan paperdraw
6. Recycle
7. Perantara dan mengirim produk kepada konsumen. Contohnya: Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Blibli
8. Konektivitas antara manusia dan mesin
9. Berdampak pada kualitas kerja dan biaya produksi kriya, tetapi tetap tidak memiliki rasa atau penjiwaan seperti yang bisa dilakukan oleh keahlian seniman.
10. Kepunahan beberapa spesies hewan dan tumbuhan, temperatur bumi menjadi makin tinggi sehingga membuat es di kutub-kutub mencair yang menyebabkan volume air laut naik serta penipisan lapisan ozon (atom oksigen pada lapisan atmosfer).

K. Refleksi

Proses refleksi sama dengan refleksi pada Bab I. Pada bab ini, penekanannya pada peranan teknologi dalam proses pembelajaran pembuatan produk desain dan produksi kriya.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Desain dan Produksi Kriya kelas X*. Sedangkan sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. <https://www.gramedia.com/literasi/manajemen-bisnis/>
2. <https://bisnisid.com/manajemen-produksi-kerajinan-keramik/>
3. <https://reaktor.co.id/standar-keselamatan-dan-kesehatan-kerja-k3-permenaker-no-5-tahun-2018/>
4. <https://sistemmanajemenkeselamatankerja.blogspot.com/2013/10/langkah-langkah-penerapan-budaya-5r.html>

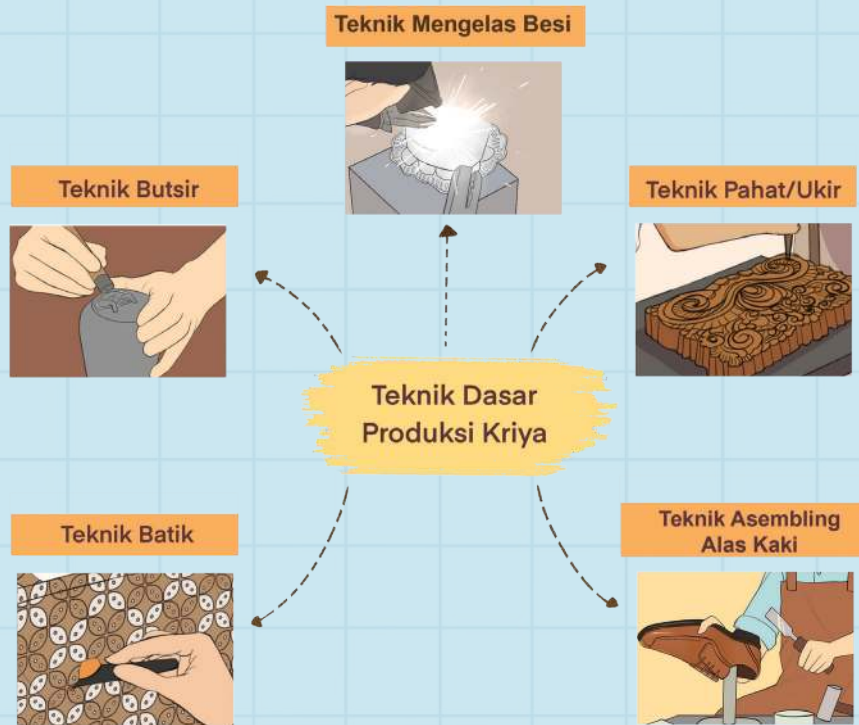
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati**

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)

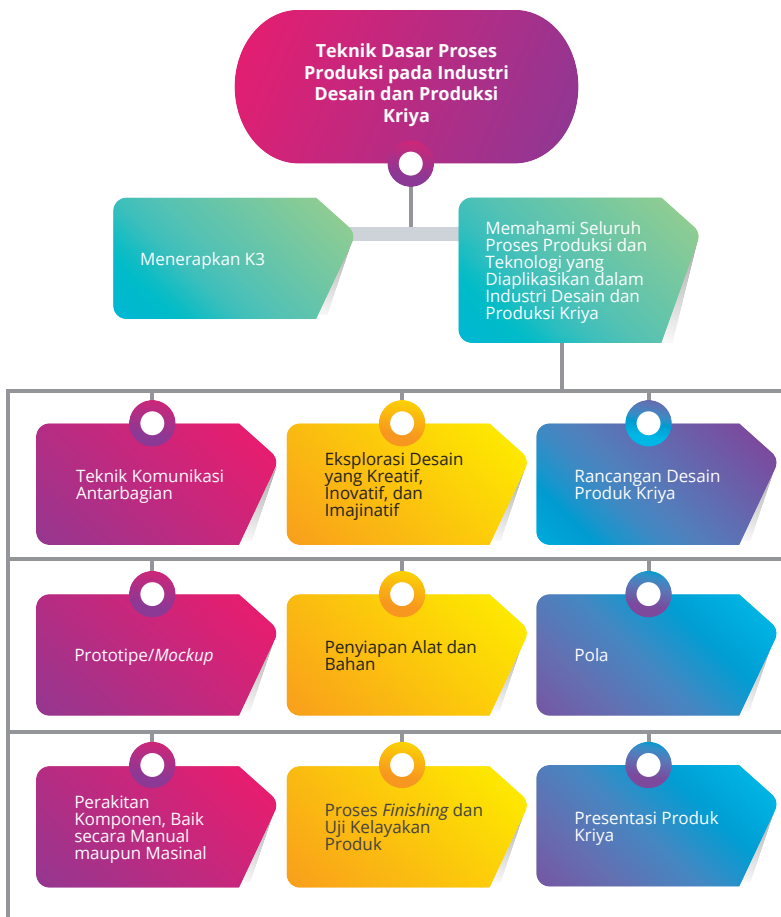


PANDUAN KHUSUS BAB III

TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Materi Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain dan Produksi Kriya merupakan materi yang diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait penerapan teknik keselamatan kerja, manajemen/pengelolaan secara menyeluruh dalam proses bisnis di industri kreatif bidang desain dan produksi kriya serta peserta didik dapat menerapkan presentasi produk kriya dengan baik. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut ini.



Gambar 3.1 Bagan Konsep Materi Bab III

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Benda/produk hasil desain produk kriya umumnya lebih menitikberatkan pada nilai-nilai keunikan (*uniqueness*), estetika (keindahan), seni (*art*), adiluhung, berharkat tinggi, khusus, khas dan kehalusan rasa sebagai unsur dasar. Oleh karena itu, pada bab ini, kamu akan mempelajari mengenai teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya. Agar lebih jelas, pahami materi berikut.

Pertanyaan awal yang bisa diberikan ke peserta didik:

1. Menurut pengalaman kamu apa saja kerugian akibat mengabaikan prosedur keselamatan kerja?
2. Jelaskan proses pembuatan salah satu produk kriya yang kamu ketahui?
3. Agar orang lain mengetahui informasi produk yang akan ditawarkan, kamu harus mempresentasikan mengenai produk tersebut kepada orang banyak. Bagaimana caranya mempresentasikan produk tersebut? Praktikkan di depan kelas.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi ataupun pertanyaan pemantik yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya, tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengamati teknik atau regulasi yang digunakan di bidang desain dan produksi kriya akan membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

Pada materi Bab III ini, dalam menyampaikan materi terkait teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya, guru

harus kebersamaan peserta didik dengan aktivitas nyata agar mudah untuk memahaminya. Berikut beberapa materi esensial pada bab ini.

1. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja

- a. Agar wawasan guru bertambah, guru harus membaca dan memahami terkait Undang-Undang K3 yang terdapat pada UU Nomor 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja.
- b. Agar peserta didik mau menerapkan, guru harus menyampaikan materi terkait kerugian biaya-biaya yang harus ditanggung akibat mengabaikan keselamatan dan kesehatan kerja, di antaranya:
 - 1) Biaya Langsung
 - 2) Biaya Tidak Langsung/*Indirect Cost*
- c. Jika ada akibat, maka ada sebab, begitu pula guru harus menyampaikan kepada peserta didik terkait kecelakaan kerja sebagai berikut.
 - 1) Penyebab penunjang terdiri atas tindakan pengawas, kondisi mental pekerja, dan kondisi fisik pekerja (*contributing causes*).
 - 2) Penyebab langsung terdiri atas tindakan tidak aman dan kondisi tidak aman (*immediate causes*).
 - 3) Kecelakaan (*accident*) seperti terbakar, tergelincir, terkena ledakan atau kejatuhan.
 - 4) Akibat kecelakaan (*result of accident*) seperti produksi terhenti, kerusakan, luka berat, hingga kematian.

2. Memahami Seluruh Proses Produksi yang Diaplikasikan dalam Industri Desain dan Produksi Kriya

- a. Teknik komunikasi antarbagian
- b. Eksplorasi desain yang kreatif, inovatif, dan imajinatif

- 1) Tahapan dalam menciptakan kreativitas
 - a) Tahap persiapan
 - b) Tahap Inkubasi
 - c) Tahap Iluminasi
 - d) Tahap Verifikasi
- 2) Elemen penting dari pemikiran desain (*design thinking*).
 - a) *People Centered* (fokus pada pengguna)
 - b) *Highly Creative* (kreativitas tanpa batas)
 - c) *Hands On* (wujudkan secara nyata)
 - d) *Iterative* (perbaikan dan pengembangan yang berlanjut)
- c. Membuat rencana desain dan produksi kriya
 - 1) Perumusan hasil riset pasar
 - 2) Mempertimbangkan kapasitas fasilitas perusahaan
 - 3) Membuat beberapa alternatif sketsa desain
 - 4) Membuat gambar kerja untuk referensi dalam kegiatan produksi
- d. Membuat Prototipe/*Mockup*
 - 1) Mengetahui kebutuhan konsumen atau pelanggan
 - 2) Membuat desain produk
 - 3) Membuat sampel prototipe produk
 - 4) Melakukan pengembangan produk
 - 5) Menentukan tujuan dan strategi pemasaran
- e. Menyiapkan alat dan bahan
- f. Pada materi ini hal yang lebih penting adalah guru harus menyampaikan secara jelas dan nyata terkait materi teknik dasar proses desain dan produksi kriya yang ada di Indonesia, sebagai berikut:

1) Kriya Keramik

- ✓ Penyiapan *Clay-Body* dan pembentukan teknik langsung
- ✓ Pembentukan dengan teknik cetak dan pembakaran keramik
- ✓ Pembentukan dengan teknik putar dan dekorasi keramik

2) Kriya Kayu dan Rotan

- ✓ Kerja Ukir
 - ▶ Fungsi hias
 - ▶ Fungsi magis
 - ▶ Fungsi simbolik
 - ▶ Fungsi konstruksi
 - ▶ Fungsi ekonomis
- ✓ Kerja Bangku dan Mesin
- ✓ Kerja Finishing
- ✓ Teknik Anyam

3) Kriya Batik dan Tekstil

- ✓ Teknik Batik Tradisional dan Kekinian

Alat dan bahan yang dipakai untuk membatik pada umumnya sebagai berikut.

- ▶ Kain polos
- ▶ Malam,
- ▶ Naptol dan garam diasol
- ▶ Canting dan kuas
- ▶ Kuas

Berbagai teknik dalam membuat produk batik di antaranya seperti berikut.

- ▶ Batik celup ikat
- ▶ Batik tulis

- ▶ Batik cap
- ▶ Batik lukis
- ▶ Batik modern
- ▶ Batik printing
- ✓ Teknik Jahit
- ✓ Teknik Sulam dan Bordir Komputer
- ✓ Teknik Sablon dan Digital Printing
- ✓ Teknik Tenun

4) Kriya Kulit dan Imitasi

- ✓ Jenis Produk Kriya Kulit
 - ▶ Produk Kulit Alas Kaki
 - ▶ Produk Kulit (Nonalas Kaki dan Nonbusana)
 - ▶ Produk Busana Kulit
 - ▶ Produk Tatah Sungging Kulit Perkamen
- ✓ Proses Kriya Kulit dan Imitasi
 - ▶ Desain Produk
 - ▶ Teknik Pembuatan Pola
 - ▶ Teknik Pemotongan Bahan
 - ▶ Teknik Penyesetan
 - ▶ Teknik Perakitan
 - ▶ Teknik Penjahitan
 - ▶ Teknik Finishing

5) Kriya Logam dan Perhiasan

- ✓ Pembuatan Perhiasan

Teknik pembuatan produk perhiasan

- ▶ Memotong
- ▶ Menekuk
- ▶ Mencanai dengan rolling mill
- ▶ Mencanai dengan plat baja berlubang
- ▶ Mematri (patri keras)

- ▶ Pengecoran perhiasan
- ▶ Pemolesan
- ▶ Pelapisan permukaan logam (coating)

- ✓ Dekorasi dan Kethok Pembentukan
- ✓ Pengecoran Logam
- ✓ Pengelasan dan Pembubutan

g. Perakitan komponen, baik secara manual maupun masinal

Jenis perakitan produk kriya berdasarkan peralatan yang digunakan:

1) Perakitan Produk Kriya dengan Peralatan Manual

Perakitan yang sebagian besar proses dikerjakan secara konvensional atau menggunakan tenaga manusia dengan peralatan yang sederhana tanpa alat-alat bantu yang spesifik atau khusus.

2) Perakitan Produk Kriya dengan Peralatan Masinal

Perakitan yang dikerjakan dengan sistem mesin seperti mesin elektronik, mesin mekanik, gabungan mekanik dan elektronik (mekatronik), dan membutuhkan alat bantu yang lebih khusus.

Jenis perakitan dapat dibedakan menurut jenis produk yang akan dilakukan perakitan yaitu:

- 1) Produk tunggal perakitan dengan produk hanya satu jenis saja
- 2) Produk seri perakitan dilakukan dalam jumlah massal dalam bentuk dan ukuran yang sama.
Contohnya proses perakitan produk bordir, perakitan sepatu, perakitan cincin, perakitan tempat tisu dan lain-lain.

Faktor yang paling berpengaruh pada proses perakitan

- 1) Jenis bahan yang akan dirakit
- 2) Kekuatan yang dibutuhkan
- 3) Pemilihan metode penyambungan

- 4) Pemilihan metode penguatan
- 5) Penggunaan alat bantu perakitan
- 6) Toleransi
- 7) Bentuk/ tampilan produk
- 8) Ergonomis
- 9) Finishing

Prosedur perakitan terbagi ke dalam beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Penyelesaian

h. Proses Finishing dan Uji Kelayakan Produk

Tujuan Pengujian produk

- 1) Memastikan produk tersebut telah memenuhi persyaratan spesifikasi, regulasi, dan kontrak sesuatu produk
- 2) Memastikan produk sudah berjalan sesuai dengan standar melalui pembuktian demonstrasi produk
- 3) Menyediakan data standar bagi kepentingan ilmiah, teknik dan kegiatan penjaminan mutu
- 4) Menetapkan kesesuaian produk dengan penggunaan akhir;
- 5) Sebagai dasar untuk komunikasi teknis suatu produk
- 6) Sebagai sarana perbandingan dengan produk lain
- 7) Sebagai bukti dalam proses hukum seperti pertanggungjawaban produk, hak paten, klaim produk dan lain sebagainya
- 8) Membantu memecahkan masalah yang terkait dengan kendala produk
- 9) Membantu mengidentifikasi efisiensi biaya dalam proses produksi

Adapun pihak yang berperan dalam pengujian produk sebagai berikut.

- 1) Pemerintah
- 2) Perusahaan
- 3) Organisasi Konsumen

3. Memahami Presentasi Produk Kriya

Presentasi berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis.

a. Metode Presentasi

- 1) *Image Board*
- 2) *Mood Board*
- 3) *Colour Board*
- 4) Presentasi desain produk kriya

b. Teknik Presentasi Oral (Menjadi Pembicara)

- 1) Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan sebelum berpresentasi
- 2) Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan pada saat presentasi

c. Materi Presentasi/*Visual Aids*

- 1) Gunakan teknik ruang kosong untuk menarik mata audience
- 2) Gunakan kontras, penggunaan elemen yang kontras akan menarik minat audience
- 3) Gunakan repetisi agar slide presentasi menjadi konsisten. Gunakan jenis font yang sama dalam slide presentasi
- 4) Kelompokkan elemen yang sama dalam pengorganisasian slide
- 5) Satukan elemen presentasi. Dalam satu kesatuan.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

1. Bagaimana menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) pada saat bekerja?
2. Apa saja aktivitas pada proses produksi di industri desain dan produksi kriya?
3. Pentingkah seorang pengrajin kriya memahami pembuatan rancangan, pola, alat dan bahan, serta perakitan produk kriya?

Kegiatan selanjutnya dapat dilihat pada bagian Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab I.

F. Panduan Pembelajaran

Pada bab ini, periode waktu yang diperlukan adalah 2 kali pertemuan, tetapi guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di sekolah masing-masing.

Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran pada bab ini sesuai dengan yang dikutip pada Panduan Umum, yakni sebagai berikut:

1. Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)
2. Memahami seluruh proses produksi yang diaplikasikan dalam industri desain dan produksi kriya

Metode dan aktivitas pembelajaran yang disarankan pada bab ini adalah bereksplorasi dengan mengunjungi setiap studio/bengkel yang ada di sekolah masing-masing, kemudian paparkan kegiatan yang berkaitan dengan teknik produksi desain dan produksi kriya apakah sesuai dengan standar industri atau belum (lihat Aktivitas 3.1 pada Buku Siswa), juga metode diskusi terkait menganalisis trend produk kriya yang dihasilkan oleh industri (lihat Aktivitas 3.2 pada Buku Siswa), serta presentasi dan apresiasi karya kakak kelas yang ada di sekolah masing-masing (lihat Aktivitas 3.3 pada Buku Siswa). Hal ini sekaligus memberi

ruang kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dunia industri khususnya pada bidang desain dan produksi kriya. Dengan demikian, dari pengalaman dan informasi yang didapatkan melalui kreasi dan diskusi tersebut dapat menghasilkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja khususnya dalam konteks teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya.

Aktivitas yang dilakukan di dalam dan di luar sekolah (referensi untuk analisis tren produk hasil industri), guru perlu menyampaikan prosedur keamanan dan keselamatan dalam melaksanakan aktivitas tersebut. Di antaranya: mengomunikasikan serta meminta dukungan terkait semua aktivitas pembelajaran kepada orang tua, mengingatkan agar berhati-hati di studio/bengkel kriya yang akan dikunjungi, serta selalu berkoordinasi dengan guru jika menemukan masalah atau kesulitan.

Terkait media berkomunikasi dapat dilihat pada Bab II. Demikian juga penjelasan awal tentang strategi pembelajaran alternatif.

a. Keragaman Berdasarkan Hasil Asesmen Awal (Asesmen Diagnostik)

Penjelasan dapat dilihat di Bab I.

b. Keterbatasan Sarana Prasarana

Penjelasan dapat dilihat di Bab I.

c. Keterbatasan Guru

Saat menganalisis hasil asesmen awal mengenai materi Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain dan Produksi Kriya, guru menemukan kendala terbatasnya wawasan tentang materi tersebut. Maka, guru bisa menghadirkan guru pada konsentrasi keahlian tersebut, atau ahli di bidang tersebut yang ada di sekitar lingkungan masing-masing untuk menjadi guru tamu.

d. Lingkungan, Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Guru menggunakan pendekatan kontekstual dengan cara menghubungkan pengetahuan dan keterampilan berpikir dengan konteks kehidupan peserta didik sehari-hari, yaitu konteks lingkungan pribadi, sosial dan budaya dikaitkan dengan materi teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya.

Untuk memperoleh inspirasi beragam strategi pembelajaran alternatif tersebut, guru dapat berdiskusi dengan praktisi/dunia industri. Juga dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan rekan-rekan guru dari berbagai daerah dan latar belakang dengan menggunakan berbagai media sosial dan media komunikasi lainnya.

Pada materi ini, tidak ada miskonsepsi yang dimungkinkan akan terjadi. Karena materi terkait teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya sudah memiliki informasi dan sumber materi yang tepat.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam lagi materi tentang teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya, dengan mengakses materi di internet sebagai berikut:

1. SOP proses produksi
2. Fungsi-fungsi dasar manajemen

Guru dapat memberikan waktu tambahan serta strategi pembelajaran menggunakan tutor sebaya bersama teman yang ditunjuk oleh guru untuk mengulang materi terkait teknik dasar proses produksi pada industri desain dan produksi kriya bagi peserta didik yang memerlukan remedial.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya ketika melakukan Aktivitas 3.1 sampai dengan Aktivitas 3.3. Guru dapat berinteraksi dengan memberikan informasi dan tips bagi orang tua dalam aktivitas tersebut melalui grup whatsapp seperti paguyuban orang tua peserta didik dan wali kelas sehingga orang tua juga dapat membantu anaknya ketika mengalami kesulitan.

I. Asesmen

Penjelasan tentang asesmen awal dapat dilihat di Bab I.

Asesmen formatif pada bab ini bertujuan memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Melalui Aktivitas 3.1 terkait aktivitas peserta didik dalam mengeksplorasi studio/bengkel atau referensi lain yang relevan dengan materi teknik dasar proses produksi desain dan produksi kriya, guru menggunakan rubrik pada Tabel 8 dan Tabel 9 penilaian pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam Aktivitas 3.2, peserta didik melakukan diskusi analisis produk kriya yang tren saat ini, guru menggunakan rubrik pada Tabel 12 penilaian diskusi sesuai Panduan Umum. Pada Aktivitas 3.3, peserta didik menyimulasikan kegiatan presentasi dengan mengapresiasi karya produk kriya yang dihasilkan oleh kakak kelasnya. Guru bisa menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 14 penilaian presentasi.

Penjelasan tentang asesmen sumatif dapat dilihat pada Bab I.

Penilaian Sebelum Pembelajaran

1. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) pada saat bekerja ialah dengan mengendalikan 4M, yaitu *man/people* (orang), *materials* (bahan atau alat), *machine* (mesin), dan *methods* (cara kerja). Penerapan 4M akan sangat menjamin lingkungan kerja yang aman sehingga tidak terjadi kecelakaan jika diperhatikan dengan sebaik-baiknya.
2. Aktivitas pada proses produksi di industri desain dan produksi kriya di antaranya: eksplorasi desain, rancangan desain produk kriya, penyiapan alat dan bahan, membuat prototipe/*mockup*, membuat pola, merakit komponen, *finishing*, uji kelayakan serta presentasi produk kriya.
3. Sangat, karena produk kriya harus memenuhi nilai estetika ataupun fungsional yang tepat dan menjadi solusi serta kepuasan bagi masalah masyarakat luas.

Uji Kompetensi

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	A	6.	A	11.	A
2.	C	7.	C	12.	C
3.	A	8.	E	13.	A
4.	C	9.	B	14.	E
5.	B	10.	D	15.	E

K. Refleksi

Penjelasan terkait proses refleksi dapat dilihat pada Bab I dikaitkan dengan teknik dasar produksi desain dan produksi kriya.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Undang-undang K3 yang terdapat pada UU Nomor 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja
2. <https://cerdasco.com/sistem-perakitan-manual/>
3. <https://romelteas.com/v3-elemen-kunci-sukses-public-speaking-vokal-verbal-visual/>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati**

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



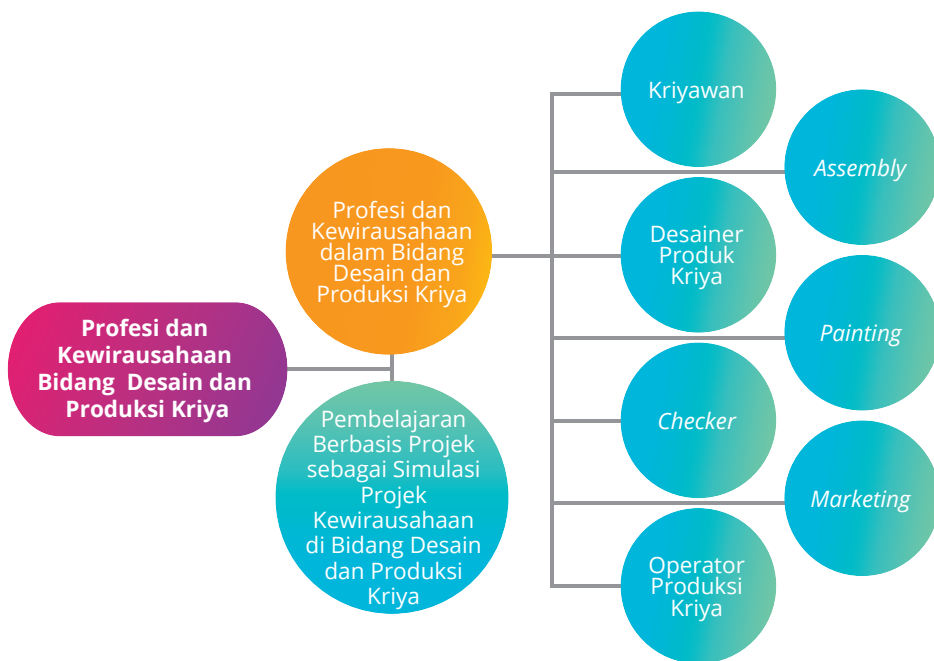
PANDUAN KHUSUS BAB IV

PROFESI DAN KEWIRAUSAHAAN BIDANG DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Materi Profesi dan Kewirausahaan Bidang Desain dan Produksi Kriya merupakan materi yang membangkitkan *passion* dan *vision* kepada peserta didik pada bidang bisnis di industri desain dan produksi kriya. Materi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya serta peserta didik dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek sebagai simulasi proyek kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya.

Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut ini.



Gambar 4.1 Bagan Konsep Materi Bab IV

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Guru memulai pembelajaran dengan meminta peserta didik membayangkan mereka melakukan apa yang digemari, sambil mendapatkan penghasilan dari hobi yang digemari tersebut.

Pertanyaan awal yang bisa diberikan ke peserta didik selain pertanyaan yang ada di Buku Siswa ialah seperti berikut.

1. Mengapa dalam profesi ini, kreativitas sangat penting?
2. Bagaimana sebuah bisnis di industri kriya memiliki kesempatan untuk melakukan suatu inovasi?
3. Sebutkan 5 sikap positif yang mendorong tumbuhnya kreativitas.
4. Mengapa kita harus menjalin kolaborasi/*networking*?
5. Apa perbedaan startup dan UMKM?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi ataupun pertanyaan pemantik yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan siswa.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya, tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengamati pekerjaan di bidang desain dan produksi kriya akan membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

Pada materi Bab IV ini, di dalam menyampaikan materi profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya, guru harus benar-benar bisa membuka wawasan awal kepada peserta didik terutama submateri terkait profesi dan kewirausahaan di bidang industri desain dan produksi kriya. Berikut ialah beberapa materi esensial pada bab ini.

1. Profesi dan Kewirausahaan dalam Bidang Desain dan Produksi Kriya

- | | |
|----------------------|---------------------|
| a. Karyawan | e. <i>Assembly</i> |
| b. Operator Produksi | f. <i>Painting</i> |
| c. Desainer Produk | g. <i>Marketing</i> |
| d. <i>Checker</i> | h. Desainer Fashion |

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

Tiga jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu:

- proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi
- proyek tidak terstruktur didefinisikan terutama oleh siswa sendiri;
- proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh siswa.

Bentuk aktivitas proyek terdiri dari:

- Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya
- Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau fashion show
- Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan.

Lebih lanjut, menurut Fried-Booth (2002) ada dua jenis proyek yaitu:

- Proyek skala kecil atau sederhana yang hanya menghabiskan dua atau tiga pertemuan. Proyek ini hanya dilakukan di dalam kelas
- Proyek skala penuh yang membutuhkan kegiatan yang rumit di luar kelas untuk menyelesaikannya dengan rentang waktu lebih panjang.

Tahapan dalam melaksanakan sebuah proyek yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. Menentukan Masalah (*Start with Essential Question*).
- b. Menyusun Perencanaan Proyek (*Design Project*)
- c. Menyusun Jadwal (*Create Schedule*)
- d. Memantau Kemajuan Proyek Peserta Didik (*Monitoring the Students and Progress of Project*)
- e. Menguji Hasil atau Menilai Hasil Proyek (*Assessment the Outcome*)
 - 1) mengukur ketercapaian target dari proyek.
 - 2) berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing kalian.
 - 3) memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah di capai oleh kalian
 - 4) membantu kalian dalam menyusun strategi penyelesaian proyek berikutnya.
- f. Evaluasi Pengalaman (*Evaluation the Experience*).

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penjelasan tentang penilaian sebelum pembelajaran dapat dilihat pada Bab I dengan penyesuaian materi bab ini.

Berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat diajukan sebagai pertanyaan untuk penilaian awal. Nomor 1 dan 2 terdapat di Buku Siswa.

1. Penasaran apa saja profesi dalam pekerjaan desain dan produksi kriya ini yang dapat kalian selami lebih dalam?
2. Apa itu proyek?
3. Apa pula yang dimaksud dengan kewirausahaan?
4. Bekerja di industri maupun berwirausaha di bidang desain dan produksi kriya apakah memberikan tawaran yang bagus?

F. Panduan Pembelajaran

Pada bab ini, periode waktu yang diperlukan adalah 2 kali pertemuan. Namun guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di sekolah masing-masing.

Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran pada bab ini sesuai dengan yang dikutip pada Panduan Umum, yakni sebagai berikut.

1. Memahami profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya.
2. Menerapkan pembelajaran berbasis proyek sebagai simulasi proyek kewirausahaan di bidang desain dan produksi kriya.

Metode dan aktivitas pembelajaran yang disarankan pada bab ini adalah observasi dan wawancara langsung perusahaan/startup bisnis kreatif terutama bidang desain dan produksi kriya yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik maupun sekolah (lihat Aktivitas 4.1 pada Buku Siswa), melaksanakan proyek riil terkait pembuatan desain produk kriya dengan brand lokal yang ada dilingkungannya masing-masing (lihat Aktivitas 4.2 pada Buku Siswa). Hal ini sekaligus memberi ruang kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dunia industri khususnya pada bidang desain dan produksi kriya sehingga dari pengalaman dan informasi yang didapatkan melalui observasi dan simulasi pembelajaran berbasis proyek riil menghasilkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja khususnya dalam konteks profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya.

Dikarenakan aktivitas yang dilakukan adalah di dalam dan di luar sekolah (observasi dan wawancara startup), guru perlu menyampaikan prosedur keamanan dan keselamatan dalam melaksanakan aktivitas tersebut. Di antaranya: berhati-hati dalam memberi tahu dan meminta izin kepada orang tua ketika melaksanakan aktivitas di luar sekolah; membawa surat pengantar dari pihak sekolah; jika menggunakan kendaraan pribadi, harus mematuhi rambu lalu lintas dan membawa surat izin mengemudi, surat-surat kendaraan bermotor, serta menjaga sopan santun ketika berada di mana saja.

Terkait media berkomunikasi dapat dilihat pada Bab II.

Guru bisa menggunakan strategi pembelajaran alternatif dan terdiferensiasi, antara lain alternatif bentuk-bentuk metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang relevan dalam mencapai tujuan

pembelajaran jika strategi pembelajaran yang disarankan tidak dapat dilakukan. Strategi pembelajaran tidak dapat dilaksanakan karena hal-hal berikut.

1. Keragaman Berdasarkan Hasil Asesmen Awal (Asesmen Diagnostik)

Saat menganalisis hasil asesmen awal mengenai materi profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya, tidak semua peserta didik mengenal tentang kreativitas, inovasi, *networking* serta perbedaan tentang start up dan UMKM. Maka, guru harus tetap memastikan bahwa setiap peserta didik yang belum maupun yang sudah bisa menjawab asesmen awal harus diberikan materi yang tepat. Jika tidak, mereka akan bosan. Maka, di dalam menyampaikan materi, guru bisa memanfaatkan media seperti infocus, laptop, speaker aktif kemudian menayangkan tayangan baik foto maupun video terkait dengan materi yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan cara yang menarik.

2. Keterbatasan Guru

Saat menindaklanjuti hasil asesmen awal mengenai materi profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya, guru menemukan kendala terbatasnya wawasan tentang materi pembelajaran berbasis proyek nyata (riil). Maka, guru bisa mengajak diskusi bersama kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru terkait proyek yang dilaksanakan serta industri pasangan/mitra industri yang ada di sekitar lingkungan terdekatnya masing-masing.

3. Lingkungan, Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Guru menggunakan pendekatan kontekstual dengan cara menghubungkan pengetahuan dan keterampilan berpikir dengan konteks kehidupan peserta didik sehari-hari, yaitu konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya dengan materi profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya.

Untuk memperoleh inspirasi beragam strategi pembelajaran alternatif tersebut, dapat dilihat pada Bab I.

Pada materi ini, tidak ada miskonsepsi yang dimungkinkan akan terjadi. Karena materi terkait profesi dan kewirausahaan bidang desain dan produksi kriya sudah memiliki informasi dan sumber materi yang tepat.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam lagi materi tentang profesi dan kewirausahaan dalam bidang desain dan produksi kriya, dengan mengakses materi di internet sebagai berikut:

1. Bisnis startup Indonesia
2. *Startup* bidang seni
3. Bisnis kreatif

Tindakan selanjutnya dapat dilihat pada Bab I dihubungkan dengan materi bab ini.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya ketika melakukan Aktivitas 4.1 terkait observasi ke start up yang ada di sekitar lingkungan peserta didik serta Aktivitas 4.2 terkait simulasi pembelajaran berbasis proyek. Guru dapat berinteraksi dengan memberikan informasi dan tips bagi orang tua dalam aktivitas tersebut sehingga orang tua juga dapat membantu anaknya ketika mengalami kesulitan.

I. Asesmen

Asesmen awal dapat dilihat penjelasan pada Bab I.

Asesmen formatif pada bab ini bertujuan memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Melalui Aktivitas 4.1 terkait melakukan observasi ke start up di lingkungan sekitar dapat dilakukan guru dengan menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 7 (deskripsi kriteria) untuk menilai laporan observasi dan rubrik pada Tabel 13 (penilaian kelompok). Pada Aktivitas 4.2, yakni kegiatan simulasi pembelajaran berbasis proyek, guru dapat menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 13. Penilaian kelompok, Tabel 14 dan Tabel 15 rubrik penilaian presentasi, Tabel 16. Rubrik penilaian karya gambar sesuai dengan instruksi pada aktivitas pembelajaran berbasis proyek pada Buku Siswa.

Asesmen sumatif penjelasannya dapat dilihat pada Bab I.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Sebelum Pembelajaran

1. Kriyawan, desainer produk kriya, checker, assembly, operator produksi, painting, marketing, desainer fashion.
2. Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, mulai dari mendesain, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi yang harus dilaksanakan dalam periode waktu yang telah dijadwalkan hingga menghasilkan produk.
3. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan usaha yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang usaha dalam menghadapi tantangan hidup.
4. Ya, tawarannya sangat bagus sekali. Karena desain dan produksi kriya termasuk kategori industri kreatif yang merupakan industri penyumbang devisa/pendapatan terbesar di Indonesia dan ke-4 di dunia.

Uji Kompetensi

1. Karyawan, desainer produk, operator produksi, *checker*, *assembly*, *painting*, *marketing*, desainer fashion
2. Operator produksi
3. Seseorang yang bergelut dalam bidang seni kriya/seni kerajinan yang dimana lebih mengombinasikan antara nilai kegunaan dalam membuat suatu produk dan estetika sehingga mendorong orang untuk memakai, memiliki, dan menyenangkan produk kriya.
4. Perbedaan desainer produk dan desainer fashion: desainer produk mahir melukis, menggambar, dan selalu tertarik dengan berbagai macam jenis visual terutama berkaitan dengan produk kriya. Desainer fashion lebih fokus terhadap pemahaman akan tren dan dunia fashion, kemampuan desain sketsa, memilih material, dan lainnya terkait produk fashion. Persamaan desainer produk dan desainer fashion: profesi yang memiliki cukup banyak kemungkinan secara karier profesional di bidang desain dan produksi kriya.
5. *Checker*
6. Untuk menjamin kualitas dan efisiensi produksi.
7. Mesin *painting* ialah salah satu bagian pada mesin produksi di bidang desain dan produksi kriya yang berfungsi untuk memberi warna pada hasil produk kriya.
8. Tugas pokok dan fungsi staf marketing adalah pekerjaan membantu, membuat, dan menjalankan strategi marketing, serta melaksanakan kampanye pemasaran untuk perusahaan. Seorang staf marketing juga berperan penting dalam mengembangkan dan melaksanakan konsep strategi pemasaran yang telah direncanakan.
9. Kreativitas akan mendorong munculnya inovasi-inovasi baru sehingga bisnis pun makin berkembang.
10. Menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya atau dengan mengubah dan meningkatkan produk.
11.
 - a. Mengembangkan daya visi
 - b. Mengembangkan kemampuan
 - c. Mengembangkan daya intuisi
 - d. Mengembangkan daya imajinasi
 - e. Mengembangkan daya berpikir lateral

12. Bisnis *startup* adalah perusahaan yang memiliki jangkauan konsumen luas dan biasanya beroperasi secara online. UMKM hanya beroperasi di lingkup lokal dan dibina oleh pihak pemerintah setempat.
13. Proyek
14. a. Proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi.
b. Proyek tidak terstruktur didefinisikan terutama oleh siswa sendiri.
c. Proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh peserta didik.
15. a. Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya.
b. Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau *fashion show*.
c. Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan.
16. *Project Based Learning (PjBL)*
17. a. Menentukan Masalah yang diselesaikan melalui perumusan pertanyaan mendasar (*Start with Essential Question*).
b. Menyusun Perencanaan Proyek (*Design Project*)
c. Menyusun Jadwal (*Create Schedule*)
d. Memantau Kemajuan Proyek Peserta Didik (*Monitoring the Students and Progress of Project*)
e. Menguji Hasil atau Menilai Hasil Proyek (*Assessment the Outcome*)
f. Evaluasi Pengalaman (*Evaluation the Experience*).
18. Dengan menentukan tanggal deskripsi kegiatan mengumpulkan informasi, kegiatan analisis/membaca/mengamati buku, kegiatan menulis, kegiatan konsultasi, kegiatan membuat laporan, pelaksanaan presentasi, memonitor pelaksanaan proyek
19. Pertanyaan esensial

20. Dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses penyelesaian proyek sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama perencanaan proyek.

K. Refleksi

Penjelasan tentang proses refleksi dapat dilihat pada Bab I dikaitkan dengan materi bab ini.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Ciri-ciri Techopreneur, Riskita Amelia, 2022. Sumber belajar dapat diunduh dari internet.
2. New Tefa SMK: Bussines Model Canvas, Sutianah Cucu, 2021.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



PANDUAN KHUSUS BAB V WAWASAN SENI, DESAIN, DAN KRIYA

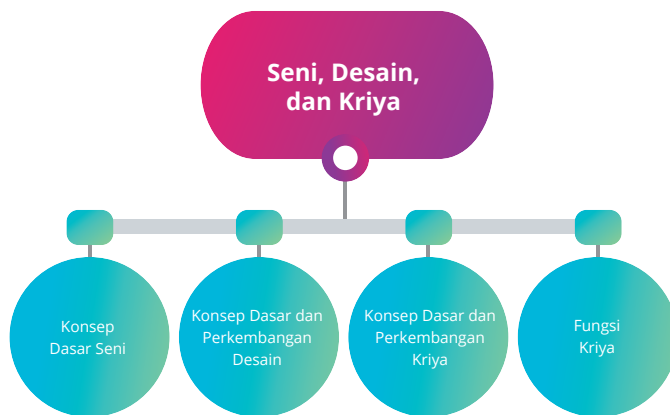
A. Pendahuluan

Bab V berisi materi tentang konsep dasar dalam memahami seni secara umum, desain, dan kriya. Kompetensi yang diharapkan adalah peserta didik mendapatkan wawasan yang utuh serta kaitannya antara seni, desain, dan kriya, dapat membedakan antara ketiganya serta dapat memberikan contoh nyata dalam kehidupan.

Apa dan bagaimana seni, desain, dan kriya bersentuhan dan terlibat dalam aktivitas manusia, termasuk dalam pendidikan kejuruan. Pemahaman guru tentang ruang lingkup seni, desain, dan kriya akan sangat membantu dalam mengajar dasar-dasar desain dan produksi kriya. Selain itu, pemahaman ini akan menjadi pijakan bagi guru ketika mempelajari dan mengajarkan bab-bab selanjutnya. Hal-hal yang bersifat teknis dan kompetensi dalam mencipta desain kriya akan dapat diajarkan lebih bijak dan luas jika guru memberikan wacana yang mendalam tentang seni, desain, dan kriya.

Di sinilah pentingnya guru memberikan pemahaman tentang konteks seni, desain, dan kriya dalam kehidupan. Tidak hanya sekadar memahami secara tekstual dari cabang-cabang seni yang ada. Untuk itu, guru akan mengajarkan tentang hakikat dan pengertian seni, struktur keilmuan cabang seni, dan fungsi serta kedudukan seni dalam masyarakat. Desain dan perannya dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan dalam pemenuhan kebutuhan praktisnya. Kriya dan eksistensinya dalam masyarakat. Semua bahan tersebut dikemas dalam 4 (empat) topik dan kegiatan belajar, yakni: konsep dasar seni, konsep dasar dan perkembangan desain, konsep dasar dan perkembangan kriya, fungsi kriya baik terapan maupun hiasan.

Berikut ini disampaikan peta materi esensial yang merupakan konsep pada Bab V ini.



Gambar 5.1 Bagan Konsep Materi Bab V

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Pada bab sebelumnya, peserta didik sudah mendapatkan pemahaman secara teoretis tentang profil *technopreneur*, peluang usaha dan dunia pekerjaan/profesi dalam bidang desain dan produksi kriya. Implementasinya peserta didik memahami secara mendalam bagaimana dalam kehidupan nyata bahwa desain dan kriya pada dasarnya disiplin ilmu yang memiliki prospek yang baik dalam kehidupan. Pemahaman secara substansi perlu dipahami peserta didik tentang konsep seni, desain, dan kriya.

Di dalam Buku Siswa, ditampilkan apersepsi berupa tiga ilustrasi gambar yang dapat memberikan rangsangan pemahaman awal untuk menggugah analisa dan daya imajinasi peserta didik. Guru pengampu dianjurkan mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi dalam memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang seni, desain, dan kriya yang akan diajarkan berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Gambar yang pertama, diilustrasikan dengan gambar sebuah lukisan karya Basoeki Abdullah, salah satu pelukis nasional. Salah satu lukisan yang dibuat beliau berjudul “Ibu dan Anak”, dibuat pada tahun

1992. Lukisan tersebut menggambarkan seorang ibu yang sedang menggendong anaknya. Lukisan tersebut memberikan pelajaran kemanusiaan berupa cinta kasih sayang seorang ibu pada anaknya.

Gambar ilustrasi pada apersepsi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang “seni”. Guru diharapkan memberikan penjelasan mendalam tentang lukisan tersebut, lebih baik lagi ditambahkan dengan bentuk-bentuk karya seni yang lain sehingga lengkaplah wawasan peserta didik untuk memahami apa itu seni.

Gambar kedua dalam apersepsi adalah tas tangan yang unik dengan keindahan bentuknya salah satu produk kriya anyam dari Tasikmalaya, daerah yang populer dengan keragaman industri kriya. Gambar ini diharapkan memberikan pemahaman nyata tentang sebuah produk “kriya” dengan berbagai karakteristiknya. Guru diharapkan mengembangkannya dengan bentuk-bentuk kriya yang lain di Nusantara dengan kekhasan daerahnya masing-masing.

Gambar selanjutnya masih berupa tas tangan dengan bentuk kekinian seperti segitiga dengan bentuk dasar setengah lingkaran kecil dan terdapat *handle* tas dan tali panjang yang bisa dilepas pasang disesuaikan dengan kebutuhan. *Handle* besi berwarna emas membuat kesan elegan dan juga memberikan kesan mewah. Variasi anyaman dan draperi dibuat simetris dengan anyaman garis melengkung vertikal. Terdapat resleting tas untuk fungsi keamanan barang. Gambar ini diharapkan dapat membuka wawasan peserta didik tentang sebuah produk desain. Sebuah karya yang di dalamnya mencakup tiga nilai baik nilai yang ada dalam seni, desain, maupun kriya. Guru diharapkan mengembangkannya dengan bentuk-bentuk karya desain yang lain yang ada dalam setiap kebutuhan manusia yang selalu berkembang.

Untuk melihat pemahaman peserta didik mengenai seni, desain, dan kriya, berikut alternatif pertanyaan mendasar yang dapat diajukan oleh guru kepada peserta didik.

1. Bagaimana perasaan kamu tatkala melihat pemandangan alam?
2. Apakah yang kamu lakukan tatkala berkunjung ke sebuah museum seni dan mengamati sebuah lukisan?

3. Bagaimana pertimbangan kamu tatkala memilih busana yang akan dikenakan untuk pesta?
4. Tatkala mengamati sebuah hiasan dinding ukiran kayu berupa relief, apa yang terbersit dalam pikiran kamu?

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Secara umum, kemampuan prasarat peserta didik dalam mempelajari bab wawasan seni, desain, dan kriya adalah memahami dan memenuhi capaian pembelajaran pada bab sebelumnya berkaitan dengan karakteristik desain dan kriya serta keterkaitan keduanya. Adapun kemampuan yang mesti dimiliki dalam mengikuti pembelajaran wawasan seni, desain, dan kriya adalah pemahaman konsep dari ketiganya. Seni, desain, dan kriya merupakan tiga hal yang tidak bisa terpisahkan satu sama lainnya. Pada dasarnya, segala hal yang ditemui dan dirasakan dalam kehidupan berupa kebendaan yang tidak terlepas dari kebutuhan manusia sehari-hari, secara tidak langsung bisa menjadi konsep awal peserta didik dalam memahami tentang seni, desain, dan kriya.

Dalam Buku Siswa, hanya disampaikan materi-materi esensial yang dapat memberikan pemahaman awal dalam mencapai tujuan pembelajaran, diharapkan menggali referensi yang lebih banyak dan beragam sesuai dengan tuntutan kekinian yang ada di dunia kerja. Karena keragaman sumber daya dan budaya di setiap wilayah satuan pendidikan, diharapkan memberikan ilustrasi dan gambaran materi kontekstual yang mendukung kearifan lokal setempat. Hasil yang hendak dicapai ialah peserta didik dapat mengumpulkan informasi dan pemahaman mendalam tentang hakikat dan konsep seni, desain, dan kriya serta implementasinya dalam memenuhi kebutuhan manusia. Selain itu, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan melalui proses kreatif dalam merespons kearifan lokal di lingkungannya secara mandiri dan bekerja sama dalam kelompok.

D. Penyajian Materi Esensial

Materi-materi yang disajikan dalam bab ini adalah materi dasar tentang seni, desain, dan kriya. Dalam kehidupan sehari-hari, sebenarnya, aktivitas berkesenian selalu dialami manusia. Begitu juga desain dan kriya. Hanya saja terkadang, kita tidak menyadari atau merasakan bahwa aktivitasnya merupakan bagian dari ekspresi ketiganya. Contoh, ketika kita hendak pergi ke luar rumah, selalu saja kita berpikir hendak mengenakan pakaian apa yang sesuai dengan acara yang akan dihadiri. Dalam memilih pakaian tersebut, kita mungkin harus memadukan warna busana dengan tas atau sepatunya. Aktivitas memilih busana dan kelengkapannya untuk dikenakan pada acara itu, tanpa kita sadari, sudah berkaitan dengan selera estetis atau keindahan, serta fungsi yang diharapkan dari busana tersebut.

Secara eksplisit, materi-materi yang dipelajari pada bab ini adalah pengejawantahan capaian pembelajaran dasar-dasar desain dan produksi kriya.

1. Konsep Dasar Seni

Merupakan materi tentang konsep dasar seni secara umum dan mendasar. Dalam Buku Siswa, disampaikan konsep dasar yang menjadi acuan dan bisa dikembangkan sesuai dengan karakteristik setiap peserta didik dan prasarana serta lingkungan yang mendukung sesuai situasi dan kondisi peserta didik. Secara garis besar, materi tersebut mendeskripsikan pengertian dan sifat dasar seni secara umum dari para ahli dikaitkan dengan fakta dalam kehidupan manusia yang tidak terlepas dari nilai yang ada pada seni.

2. Konsep Dasar dan Perkembangan Desain

Mendeskripsikan pengertian dan konsep dasar desain secara umum dari para ahli dikaitkan dengan fakta dalam kehidupan manusia yang tidak terlepas dari nilai yang ada pada desain. Selain itu, perkembangan desain seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri terutama dalam pemenuhan kebutuhannya, baik primer, sekunder maupun tersier.

3. Konsep Dasar dan Perkembangan Kriya

Mendeskripsikan pengertian, konsep dasar, dan permasalahan kriya serta perkembangannya secara umum dari para ahli dikaitkan dengan fakta dalam kehidupan manusia yang tidak terlepas dari nilai yang ada pada kriya yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan.

4. Fungsi Kriya

Mendeskripsikan fungsi kriya berdasarkan klasifikasinya baik sebagai hiasan (dekorasi), benda siap pakai (terapan), serta media ekspresi kriyawan. Selain itu, dijelaskan tentang jenis kriya secara umum terutama yang berkaitan dengan materi konsentrasi keahlian pada pendidikan kejuruan desain dan produksi kriya.

Selain materi-materi tersebut di atas, peserta didik pada dasarnya perlu memahami lebih luas tentang seni, desain, dan kriya. Materi-materi yang bisa ditambahkan sebagai pengayaan dalam menambah wawasan seni, desain, dan kriya peserta didik sebagai berikut.

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Tinjauan Seni Nusantara | 5. Desain Berwawasan Lingkungan |
| 2. Seni Mancanegara | |
| 3. Kreativitas dalam Desain | 6. Ruang Lingkup Desain Produk |
| 4. Sejarah dan Gaya Desain Indonesia | |

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penjelasan tentang penilaian sebelum pembelajaran dapat dilihat di Bab I disesuaikan dengan materi bab ini.

Di dalam Buku Siswa terdapat pertanyaan mendasar “Apakah yang terbayang dalam benakmu apabila mendengar kata seni, desain, dan kriya?”. Pertanyaan ini bisa dijadikan referensi dalam menilai peserta didik di awal pembelajaran sebelum materi disampaikan serta aktivitas pembelajaran berlangsung. Tahapan ini memungkinkan guru memberikan gambaran secara verbal atau visual beberapa jenis produk hasil karya seni, desain maupun kriya yang terdekat dengan sumber

dan tempat belajar. Catatan peserta didik dari jawaban pertanyaan ini bisa menjadi penilaian di awal pembelajaran. Kemungkinan yang terjadi bisa jadi peserta didik sudah melakukan pengamatan dan mengapresiasi sebuah hasil karya seni, desain maupun kriya sebagai bentuk aktualisasi dari wawasan peserta didik.

Sebagai referensi, guru pengampu dapat memberikan gambaran dengan membuat tabel yang bisa merepresentasikan pertanyaan di atas.

No.	Contoh Karya	Bentuk Karya/ Produk	Bahan yang Digunakan	Karakternya
1	Seni			
2	Desain			
3	Kriya			

F. Panduan Pembelajaran

1. Periode/Waktu Pembelajaran

Berdasarkan struktur kurikulum, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dalam 1 tahun pembelajaran 432 jam pelajaran. Alokasi untuk Bab V Wawasan Seni, Desain, dan Kriya 24 jam pelajaran x 45 menit. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di satuan pendidikannya sesuai dengan kebutuhan.

2. Tujuan Pembelajaran

- Memahami konsep dasar dan perkembangan seni, desain, dan kriya.
- Memahami fungsi kriya (terapan dan hiasan) secara kritis, mandiri, bersama, dan bertanggung jawab.

3. Kegiatan Pembelajaran

Materi dalam Bab V adalah materi-materi yang sifatnya apresiasi dan penanaman wawasan mendalam tentang seni, desain, dan kriya. Aktivitas dan kreativitas peserta didik sangat dominan, peranan guru dalam memfasilitasi setiap aktivitas pembelajaran tampak dalam memotivasi

peserta didik, misalnya dalam mengajukan pertanyaan sekitar seni, desain, dan kriya dikaitkan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis semata. Oleh karenanya, salah satu metode yang bisa dilakukan adalah pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan). Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat karya seni, desain, dan kriya melalui berbagai sumber, baik media cetak (buku, majalah, brosur, dan sebagainya), internet, dan kegiatan pameran. Selain itu, peserta didik difasilitasi untuk melakukan pengamatan langsung dan terhadap dunia industri dan dunia kerja yang bergerak di bidang seni, desain, maupun kriya yang ada di lingkungannya.

Dalam menggali wawasan tentang seni, desain, dan kriya, pembelajaran banyak memanfaatkan sumber belajar yang relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di ruang kelas maupun di luar kelas sesuai dengan aktivitas yang dilakukan. Kenyamanan dalam pembelajaran di kelas merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai oleh guru. Bagaimana guru menyiapkan alat yang sudah terprogram sedemikian rupa baik materi, metode pembelajaran yang akan digunakan dan waktu yang sesuai dengan jadwal pelajaran di kelas, karena guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar di dalam kelas. Menciptakan kenyamanan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dapat dilakukan dengan beberapa cara berikut: mengajar dengan cara menyenangkan, menjaga estetika kelas, menjaga kebersihan ruang kelas, mengajar dengan cara unik atau dengan metode pembelajaran yang bervariasi, tidak memasang muka seram, meminimalisir aktivitas yang berlebihan atau tugas tambahan, mengatur tempat duduk peserta didik dengan baik, menciptakan suasana kelas yang penuh kompetisi, mencoba memahami kondisi peserta didik.

Salah satu proses aktivitas pembelajaran adalah interaksi guru dan peserta didik atau antarpeserta didik itu sendiri dalam diskusi atau tanya-jawab terhadap permasalahan materi pembelajaran. Keragaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terlihat dalam menanggapi dan menjawab setiap pertanyaan. Pemahaman yang baik terhadap

keragaman peserta didik ialah kunci untuk menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik. Peserta didik A mungkin akan lebih semangat jika dikritik dan menjadikan kritikan sebagai cambuk untuk membuatnya lebih baik. Belum tentu dengan peserta didik B. Salah satu *sikap guru menghadapi karakter Peserta didik yang berbeda-beda* ialah dengan menyampaikan apa yang anda pikirkan dengan cara interaksi yang baik dan bersikap moderat.

Adapun model pembelajaran yang digunakan dapat memilih beberapa model yang relevan seperti model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis proyek dan sebagainya. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek di mana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dirancang hendaknya dapat memberi pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif, dan kontekstual. Guru diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang: (1) interaktif; (2) inspiratif; (3) menyenangkan; (4) menantang; (5) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan (6) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik dengan segala keragamnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga perlu memiliki kepekaan terhadap berbagai keragaman kondisi peserta didik. Misalnya, ada peserta didik yang memiliki hambatan karena keterbatasan fisik. Ada pula peserta didik yang belum terbiasa berbicara di depan umum. Semua peserta didik tidak memiliki kemampuan yang sama. Guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kepekaan guru terhadap keunikan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran akan menjadi contoh bagi peserta didik untuk diterapkan di dunia kerja. Selain itu, kondisi sekolah atau peserta didik mungkin memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Guru dapat mempergunakan fasilitas yang tersedia. Penyesuaian ini merupakan bagian dari kreativitas peserta didik dalam beradaptasi dengan berbagai kondisi. Peserta didik di masa yang akan

datang, terutama pada saat bekerja, juga akan harus terus menyesuaikan dirinya. Jadi, peserta didik perlu dibiasakan untuk dapat mencapai tujuan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Secara umum, langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran apresiasi wawasan seni, desain, dan kriya dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Mengamati

- 1) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat karya seni, desain, dan kriya melalui media cetak (buku, majalah, brosur, dan sebagainya), internet dan kegiatan pameran.
- 2) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat dan mengamati bahan, teknik, dan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya seni, desain, dan kriya di lingkungan sekitar, baik di bengkel sekolah atau di lingkungan di luar sekolahnya.
- 3) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat dan mengamati berbagai karya seni, desain, dan kriya di museum, galeri, pasar seni, dan sebagainya.

Dalam kegiatan mengamati ini, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media benda konkret, foto, gambar maupun media elektronik.

b. Menanya

- 1) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk bertanya tentang bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni, desain, dan kriya.
- 2) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk bertanya tentang langkah-langkah membuat karya seni, desain, dan kriya.
- 3) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk bertanya tentang teknik dalam membuat karya seni, desain, dan kriya.

c. Mengeksplorasi

- 1) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk mengumpulkan informasi tentang bahan, teknik, dan alat yang digunakan dalam pembuatan karya seni, desain, dan kriya.

- 2) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk mengumpulkan informasi tentang teknik dan langkah-langkah membuat karya seni, desain, dan kriya.

d. Mengasosiasi

- 1) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk membandingkan media (bahan, alat dan teknik), jenis, simbol, dan nilai estetis yang terkandung di dalam berbagai karya seni, desain, dan kriya.
- 2) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk menghubungkan data-data yang diperoleh berkaitan dengan media (bahan, alat dan teknik), jenis, simbol, dan nilai estetis yang terkandung di dalam berbagai karya seni, desain, dan kriya.

e. Mengomunikasikan

- 1) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh berkaitan dengan media (bahan, alat dan teknik), jenis, simbol dan nilai estetis karya seni, desain, dan kriya.
- 2) Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk mempertanggungjawabkan secara lisan atau tulisan mengenai karya seni, desain, dan kriya.

Dalam mempelajari dan memahami konsep dasar seni, desain, dan kriya, dimungkinkan terjadinya miskonsepsi. Misalnya, dalam memahami seni yang lebih umum diartikan sebagai benda yang indah, perlu dijelaskan secara detail pengertian dan klasifikasi keindahan itu sendiri. Guru dapat memberikan pembahasan mengenai keindahan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu: 1) keindahan dalam arti yang luas; 2) keindahan dalam arti estetis murni; 3) keindahan dalam arti terbatas indra penglihatan. Keindahan dalam arti luas berkaitan dengan arti kata secara harfiah, berkaitan dengan segala sesuatu yang mengandung kebaikan dan menyenangkan, kurang lebihnya adalah keindahan yang mencakup banyak hal seperti keindahan alam, moral, intelektual. Keindahan dalam arti estetika murni menyangkut pengalaman estetis seseorang dalam hubungannya dengan sesuatu yang diserapnya. Pengertian keindahan dalam arti terbatas indra penglihatan berupa keindahan yang dapat dilihat secara kasat mata baik dari segi bentuk maupun warnanya.

Pentingnya konsep peserta didik akan seni, desain, dan kriya tentunya ditentukan dari konsepsi peserta didik tersebut. Konsepsi peserta didik tentunya tidak serumit konsepsi para ahli. Namun demikian, konsepsi peserta didik bisa sama dengan konsepsi para ahli yang disederhanakan terlebih dahulu. Namun, jika konsepsi peserta didik bertentangan dengan konsepsi para ahli, peserta didik tersebut mengalami miskonsepsi. Jika peserta didik mengalami miskonsepsi, secara tidak langsung, dia akan melakukan kesalahan dalam pembelajaran, misalnya dalam pengerjaan soal atau menjawab pertanyaan. Catatan guru tentang pemahaman peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran dapat menjadi acuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Guru bertugas untuk meluruskan jika ada kekeliruan pada pemahaman peserta didik. Terutama terkait dengan konsep dasar seni, desain, dan kriya. Guru harus memastikan bahwa peserta didik memiliki argumen. Namun, guru juga perlu memperhatikan pada saat meluruskan miskonsepsi peserta didik sehingga peserta didik tetap termotivasi untuk menyampaikan pendapat dan pemahamannya di kelas. Supaya tidak terjadi miskonsepsi dalam memahami materi pembelajaran, disarankan untuk mengajar kepada peserta didik tentang berbagai macam bentuk penggunaan sumber dan media pembelajaran seperti televisi, buku, internet. Dikaitkan dengan dunia nyata, misalnya mengunjungi museum seni, galeri, dan bengkel atau studio seni, desain, dan kriya.

G. Pengayaan dan Remedial

Dalam pembelajaran wawasan seni, desain, dan kriya, pengayaan materi dapat diberikan dengan cara sebagai berikut.

1. Memberikan contoh sebanyak-banyaknya karya seni, desain, dan kriya baik yang tergolong karya terapan maupun karya murni. Berikan pula contoh karya terapan yang dimanfaatkan sebagai benda hias atau estetis, tetapi memiliki nilai fungsi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menunjukkan berbagai contoh karya seni, desain, dan kriya dengan penataan unsur-unsur visualnya sederhana maupun yang kompleks.

Berikan contoh karya tradisional maupun modern, kekayaan lokal daerah, nasional maupun mancanegara.

3. Memberikan contoh-contoh bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni, desain, dan kriya.
4. Memberikan gambaran dengan memvisualisasikan dengan media yang ada perkembangan seni, desain, dan kriya di wilayah setempat maupun nusantara.

Kegiatan pengayaan dalam pembelajaran wawasan seni, desain, dan kriya ini sangat bermanfaat untuk membuka wawasan peserta didik, memberikan stimulus untuk berpikir dan berkarya secara lebih kreatif, mendorong lebih mengembangkan wawasan dan apresiasi terhadap karya seni desain dan kriya.

Peserta didik yang belum menguasai materi dapat diberikan remedial dengan pengayaan secara mandiri sebagai tugas kokurikuler, misalnya dengan mengunjungi pameran, studio, pengrajin, dan sebagainya untuk melihat karya seni, desain, atau kriya secara langsung. Guru juga dapat menghadirkan karya seni rupa di kelas melalui media elektronik maupun secara langsung dengan membawa karya ke dalam kelas. Pengenalan dan latihan yang terus-menerus akan mengasah jiwa apresiasi peserta didik mengenali jenis karya, bahan, alat, teknik, dan unsur-unsur visual pembentuknya dari sebuah karya seni, desain, maupun kriya.

H. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran serta orang tua dalam pembelajaran wawasan seni, desain, dan kriya ini sangat diperlukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan orang tua dalam berpartisipasi secara tidak langsung dalam menambah wawasan putra-putrinya tentang seni, desain, dan kriya. Misalnya, mengajak putra-putrinya untuk mengunjungi sumber-sumber informasi terkait seni, desain, dan kriya seperti museum, galeri, pasar seni, pameran-pameran, dan sebagainya. Selain itu, cobalah untuk meminta partisipasi orang tua melalui komentarnya terhadap tugas-tugas atau aktivitas yang dibuat (dikumpulkan) putra-putrinya. Apabila diperlukan, guru dapat meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan bersama atau bertanya berdiskusi dengan orang tuanya.

I. Asesmen/Penilaian

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran guru melakukan asesmen atau mengevaluasi setiap aktivitas pembelajaran. Asesmen dapat berupa formatif dan sumatif. Asesmen formatif dapat berupa asesmen pada awal pembelajaran dan asesmen pada saat pembelajaran. Asesmen pada awal pembelajaran digunakan mendukung pembelajaran terdiferensiasi sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran sesuai dengan yang mereka butuhkan. Asesmen formatif pada saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk perencanaan pembelajaran dan melakukan revisi apabila diperlukan. Apabila peserta didik dirasa telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat meneruskan pada tujuan pembelajaran berikutnya. Namun, apabila tujuan pembelajaran belum tercapai, guru perlu melakukan penguatan terlebih dahulu. Selanjutnya, guru perlu mengadakan asesmen sumatif untuk memastikan ketercapaian dari keseluruhan tujuan pembelajaran.

Dalam bab ini, terdapat beberapa aktivitas, baik individu maupun kelompok. Penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian yang terdapat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif, materi uji kompetensi, latihan dan penugasan yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan penilaian terhadap peserta didik. Beberapa latihan dalam Buku Siswa yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran wawasan seni, desain, dan kriya.

J. Kunci Jawaban

Uji Kompetensi

1. Seni adalah hasil karya memiliki nilai keindahan serta dapat memberikan perasaan tertentu bagi penciptanya maupun penikmat seni sebagai apresiatornya. Karya seni adalah hasil proses kreasi seniman berwujud visual dua dimensi maupun tiga dimensi (seni rupa, patung, lukis, desain, arsitektur), wujud audio (musik dan sastra), audio visual (film, teater, seni tari) yang dapat dinikmati atau diapresiasi melalui berbagai indra manusia. Makin modern

peradaban manusia, makin banyak produk seni yang diinginkannya untuk meningkatkan kualitas hidupnya sehingga masa depan seni tidak akan pudar selama manusia masih memiliki rasa keindahan untuk dipuaskan, selama manusia menginginkan untuk mendengar dan melihat sesuatu yang menyenangkan dan menenangkan pikiran dan perasaannya. Beberapa pendapat ahli tentang seni di antaranya sebagai berikut.

- a. Menurut Herbert Read, Seni merupakan terjemahan dari kata *art* dalam bahasa Inggris yang berarti suatu bentuk yang menyenangkan.
 - b. Menurut Ki Hajar Dewantara, seni sebagai produk budaya manusia yang tercipta memancarkan nilai keindahan sehingga bagi yang menikmatinya, terpancar perasaan senang.
 - c. Menurut Soedarso SP, karya seni berkaitan dengan gaya atau *style*, yakni karakter yang melekat dari ekspresi pribadi yang memiliki kekhasan diri seorang seniman dalam menyampaikan produk karya seninya.
2. Banyak sekali pemahaman yang menyangkut desain, misalnya desain dapat diartikan sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula. Desain juga dapat merupakan penyelesaian masalah dengan suatu target yang jelas. Desain merupakan tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia. Ruang lingkup desain meliputi desain produk peralatan, desain perkakas lingkungan, desain alat transportasi, dan desain kriya. Beberapa pendapat ahli tentang desain di antaranya sebagai berikut.
- a. Menurut Bruce Archer, desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia.
 - b. Menurut Archer, *a goal directed problem solving activity*, artinya desain merupakan kegiatan penyelesaian masalah dengan tujuan tertentu.
 - c. Menurut Matchett, *the optimum solution to the sum of the true needs of a particular set of circumstances*. Artinya, desain merupakan

penyelesaian secara optimal terhadap tuntutan kebutuhan yang sebenarnya dalam suatu kesatuan keadaan tertentu.

3. Kriya merupakan hasil produk kreativitas yang ditunjang kemampuan tangan manusia, tumbuh dari lingkungan budaya tertentu, dan bertumpu pada tradisi, mempunyai sifat etnis, folkloris dan vernakular. Dengan demikian, kriya selalu melibatkan tempat asal, keterampilan tangan tinggi, kreativitas, tradisi, dan lingkungan, secara tradisional kriya selalu dihubungkan dengan daerah di mana kriya tersebut dihasilkan. Beberapa pendapat ahli tentang kriya di antaranya seperti berikut.
 - a. Timbul Haryono, pengertian seni kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek yang bernilai seni.
 - b. Seodarso Sp., berpendapat bahwa perkataan kriya memang belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia. Perkataan *kriya* itu berasal dari bahasa Sanskerta yang dalam kamus Wojowasito diberi arti pekerjaan, perbuatan, dan dari kamus *Winter* diartikan sebagai *demel* atau membuat.
 - c. I Made Bandem mengatakan bahwa seni kriya berasal dari kata *kriya* dalam bahasa Indonesia berarti pekerjaan (keterampilan tangan).
 - d. Menurut SP. Gustami, kriya merupakan warisan seni budaya adiluhung, yang pada zaman kerajaan di Jawa mendapat tempat lebih tinggi daripada kerajinan. Pengertian secara luas kriya itu sendiri ialah kegiatan seni yang menitikberatkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan tempat tinggalnya menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Seni kriya sering disebut oleh masyarakat awam sebagai kriya tangan (*handicraft*) atau prakarya.
4. Contohnya di antaranya karya pintu berukir dengan memanfaatkan mesin CNC dalam proses mengukirnya, busana bordir wanita dengan hiasan/ornamen yang dikerjakan dengan mesin bordir komputer, kain tekstil berornamen batik dengan teknik printing digital dan sebagainya.
5. Contoh: proses, nilai fungsional, dan keindahan di dalam bentuk produk kriya/kerajinan seperti berikut.

- a. Kriya tekstil keteknikan batik. Apabila dilihat dari proses pembuatannya, batik dibuat secara manual, tetapi ada juga yang menggunakan mesin. Nilai keindahan yang terdapat di dalamnya dilihat dari goresan canting dan komposisi motif serta warna yang ditampilkan.
- b. Kriya kulit menggunakan bahan pokok kulit binatang. Contoh seni kriya kulit di antaranya tas, sepatu, wayang kulit, kap lampu, dan lain sebagainya. Nilai keindahan yang terdapat di dalamnya dilihat dari bentuk dan keunikan produk dan komposisi motif serta warna tatah sungging yang ditampilkan untuk produk wayang kulit.
- c. Kriya keramik dengan bahan baku utama tanah liat, berfungsi sebagai benda terapan, hiasan, maupun mainan. Nilai keindahannya terdapat pada bentuk dan hiasan di dalamnya baik dilukis secara manual maupun glasir.
- d. Kriya kayu berupa pahat/ukir adalah jenis kerajinan tangan yang dibuat dengan cara memahat atau mengukir suatu bahan (kayu, logam, batu) sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Beberapa contoh hasil kriya pahat/ukir di antaranya topeng kayu, ukiran furnitur, dan lain-lain. Nilai keindahannya terdapat pada bentuk dan hiasan di dalamnya baik dipahat secara manual maupun dengan menggunakan mesin CNC.
- e. Kriya logam dengan teknik sesuai dengan jenis bahan yang akan diolah. Bahan-bahan logam terdiri atas aluminium, baja, besi, emas, kuningan perak, perunggu, platina, seng, stainless, tembaga, dan timah putih yang masing-masing membutuhkan perlakuan yang berbeda. Kriya logam dibuat sebagai benda terapan maupun hiasan. Nilai keindahannya terdapat pada bentuk dan hiasan di dalamnya baik manual maupun masinal.

Penugasan

No.	Kategori Karya	Judul Karya dan Penjelasannya
1	Seni	Karya seni rupa berupa “Patung Jenderal Sudirman” karya Sunaryo dikerjakan realistik dengan proporsi kepala, tubuh, dan pakaiannya tampak sempurna. Karena berdiri di tengah kawasan yang penuh dengan beragam aktivitas, patung sengaja didesain sederhana, tidak menampilkan banyak detail seperti aksen atau motif-ragam hias lainnya. Sosok Jenderal Sudirman, Panglima Besar Tentara Nasional Indonesia Pertama, digambarkan berdiri kokoh dalam gestur menghormat, seolah sedang menghormat kepada rakyatnya, dengan kepala sedikit mendongak ke atas untuk memberi kesan dinamis. 
2	Desain	Tong sampah daur ulang. Apa pun yang didaur ulang memang dapat membuat sampah menjadi hal yang berguna. Seperti tong sampah yang terletak di Bandung ini. Bekas kemasan plastik dicat ulang dengan warna-warna yang segar. Tempat sampah dari bahan plastik ini mempunyai tutup layaknya botol tetapi dengan tampilan yang melebar. Selain memiliki fungsi sebagai tempat sampah, dengan menambah tampilan bentuk dan warna yang menarik, akan menarik orang yang akan membuang sampah memanfaatkannya. 
3	Kriya	Motif batik “Gajah Oling” salah satu dari kriya tekstil. Motif ini memiliki ciri berbentuk seperti tanda tanya (?), yang secara filosofis merupakan bentuk belalai gajah dan sekaligus bentuk uling (semacam belut). Di samping unsur utama itu, karakter batik tersebut juga dikelilingi sejumlah ornamen lain. Di antaranya, kupu-kupu, suluran (semacam tumbuhan laut), dan manggar (bunga pinang atau bunga kelapa). Ini konsep dasarnya, motif Gajah Oling yang dibatik di atas dasar kain putih. 

K. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan di setiap akhir pertemuan menggunakan tiket keluar (*exit slips*) dan pada pertemuan terakhir Bab V. Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Hasil jawaban peserta didik dapat diketahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar tentang konsep dasar seni, desain, dan kriya. Dengan demikian, peserta didik dapat membedakan antara seni, desain, dan kriya, lebih jauh lagi peserta didik juga mampu menjelaskan pentingnya seni, desain, dan kriya dalam kehidupan. Selain peserta didik, guru sebagai pengampu dalam pembelajaran dapat mengambil manfaat dalam refleksi tanggapan peserta didik. Bagi guru, refleksi dapat membantu guru dalam meninjau dari keadaan dan kondisi perkembangan peserta didik pada kelas yang dikelolanya dalam mengikuti materi pembelajaran pada bab selanjutnya.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link berikut.

1. Soedarso SP. *Tinjauan Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1993.
2. Read, Herbert. *The Meaning of Art*, London: Faber & Fabe. 1968
3. Dewantara Ki Hadjar. *Bagian II Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa. 1994.
4. Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung, Rekayasa Sains, 2004.
5. Modul Tinjauan Seni (https://drive.google.com/drive/folders/1gKk6TNrp6uQtFwo2u23urHxTjHFJiSEp?usp=share_link)
6. Buku *Desain Produk* (<https://rest-app.belajar.kemdikbud.go.id › files › pdf>)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati**

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



PANDUAN KHUSUS BAB VI

GAMBAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Bab VI berisi materi konsep menggambar desain dan produksi kriya. Adapun kompetensi yang diharapkan setelah peserta didik mempelajari bab ini adalah pemahaman, keterampilan, dan sikap dalam menggambar dasar desain dua dimensi dan tiga dimensi, mengeksplorasi unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip menggambar desain kriya, prinsip-prinsip menggambar proyeksi dan perspektif, ornamen, alam benda serta prosedur gambar kerja secara manual dan digital dengan menggunakan program komputer.

Gambar desain dan produksi kriya merupakan materi yang lebih dominan pada penekanan kompetensi psikomotorik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Pengetahuan awal yang telah dipahami peserta didik ialah wawasan yang mendalam tentang konsep dasar seni, desain, kriya dan keterkaitannya di antara ketiganya. Untuk mengimplementasikannya, diharapkan peserta didik mampu dan menguasai konsep dan teknik dalam menggambar sehingga terbangun kreativitas dalam menciptakan rancangan desain kriya yang inovatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, serta teliti.

Materi menggambar desain dan produksi kriya memiliki keterkaitan dengan materi pada mata pelajaran dalam Program Keahlian yang sama, yakni mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa yang memberikan pemahaman dan apresiasi serta kreasi dalam berkarya seni rupa dwi matra maupun tri matra. Diharapkan ada konsep yang berkesinambungan dalam memberikan pokok bahasan dasar-dasar menggambar.

Berikut ini disampaikan peta materi esensial yang merupakan konsep pada Bab VI.



Gambar 6.1 Bagan Konsep Materi Bab VI

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Pada bab sebelumnya, peserta didik sudah mendapatkan pemahaman secara teoretis tentang wawasan seni, desain, dan kriya. Peserta didik memahami secara mendalam bagaimana dalam kehidupan nyata dapat dirasakan pentingnya nilai-nilai estetika pada produk-produk desain dan kriya dengan tidak mengesampingkan nilai-nilai guna yang melekat di dalamnya.

Di dalam Buku Siswa, bab ini ditampilkan apersepsi berupa dua ilustrasi gambar yang dapat memberikan stimulus dalam memahami pokok-pokok materi yang akan dipelajari. Pemahaman awal tersebut diharapkan dapat menggugah kemampuan analisis dan daya imajinasi peserta didik. Guru pengampu dianjurkan mengembangkan bentuk apersepsi dalam memberi pemahaman yang lebih mendalam.

Mengecek pemahaman awal peserta didik sebelum pembelajaran, dapat dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Apa yang kamu ketahui tentang desain dua dimensi dan tiga dimensi?
2. Jelaskan menurut pemahamanmu tentang unsur dan prinsip desain.
3. Jelaskan menurut pemahamanmu tentang menggambar perspektif dan proyeksi.
4. Jelaskan menurut pemahamanmu tentang menggambar ornamen dan alam benda.
5. Bagaimana membedakan prosedur menggambar secara manual dan digital?

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Secara umum, kemampuan prasarat peserta didik dalam menggambar desain dan produksi kriya ialah memahami dan memenuhi capaian pembelajaran pada bab sebelumnya berkaitan dengan karakteristik desain dan kriya serta keterkaitan keduanya. Adapun kemampuan yang mesti dimiliki dalam mengikuti pembelajaran menggambar desain dan produksi kriya ialah pemahaman tentang bahan dan alat serta fungsinya, bagaimana teknik dan prosedur penggunaan alat serta sikap yang tepat sesuai prosedur.

Dalam Buku Siswa, hanya disampaikan materi-materi dasar/esensial yang dapat memberikan pemahaman awal dalam mencapai tujuan materi pembelajaran. Peserta didik diharapkan menggali referensi yang lebih banyak dan beragam sesuai dengan tuntutan kekinian yang ada di dunia kerja. Karena keragaman sumber daya dan budaya di setiap wilayah satuan pendidikan, guru diharapkan memberikan ilustrasi dan gambaran materi kontekstual yang mendukung kearifan lokal setempat. Hasil yang hendak dicapai ialah eksplorasi dan eksperimen. Peserta didik dapat menggunakan berbagai bahan, alat, dan teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya desain kriya. Selain itu, peserta didik juga mengumpulkan dan merekam informasi baik

melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka. Peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan melalui proses kreatif dalam merespons kearifan lokal di lingkungannya secara mandiri dan bekerja sama dalam kelompok.

D. Penyajian Materi Esensial

Materi-materi yang disajikan dalam bab ini adalah materi dasar di mana peserta didik diharapkan memiliki kepekaan terhadap keindahan dengan mempelajari unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang diaplikasikan pada produk desain kriya, implementasinya memiliki sikap teliti, mandiri, dan bersama sekaligus mampu berpikir kreatif dalam bereksperimen untuk menjawab kesempatan atau tantangan terkini. Kemampuan untuk mengartikulasikan respons dan mengenali kemungkinan-kemungkinan kreatif akan sangat membantu peserta didik melalui proses bereksperimen. Terlebih di tengah era konseptual, di mana kreativitas dan keunikan individu sangat diapresiasi.

Materi-materi yang disajikan di Buku Siswa hanya materi minimal yang mesti dikuasai peserta didik. Guru diharapkan mengembangkan materi lebih dalam berkaitan dengan gambar desain kriya. Secara eksplisit materi-materi yang dipelajari pada bab ini adalah pengejawantahan Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya seperti berikut.

1. Konsep Menggambar Desain Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Materi yang bisa disampaikan mencakup beberapa poin esensial, menyesuaikan kondisi satuan pendidikan. Dalam Buku Siswa disampaikan konsep dasar yang menjadi acuan dan bisa dikembangkan sesuai dengan karakteristik masing-masing sesuai situasi dan kondisi peserta didik sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan pengertian desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi.

- b. Mendeskripsikan unsur-unsur desain.
- c. Mendeskripsikan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur desain.
- d. Mendeskripsikan bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam membuat karya desain dua dimensi dan tiga dimensi.
- e. Melakukan eksplorasi unsur-unsur desain.

2. Ekplorasi Unsur-Unsur Desain dan Prinsip-Prinsip Menggambar Desain Kriya

Materi yang disampaikan adalah bagaimana rancangan gambar dengan memperhatikan unsur-unsur desain, bagaimana peran setiap unsur dalam sebuah komposisi yang utuh. Di dalam Buku Siswa disampaikan beberapa prinsip esensial, tetapi untuk lebih memperkaya materi secara garis besar, bisa disampaikan materi-materi sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur desain
- b. Berbagai jenis prinsip pengorganisasian dalam perancangan gambar desain
- c. Beragam cara, metode atau teknik terkait dengan prinsip pengorganisasian dalam perancangan gambar desain
- d. prinsip pengulangan yang terdiri atas pengulangan teratur dan tidak teratur
- e. Prinsip selang-seling disertai ilustrasi contoh gambarnya
- f. Prinsip rangkaian disertai ilustrasi contoh gambarnya
- g. Prinsip irama, yang terdiri atas prinsip irama berombak dan irama zigzag
- h. Prinsip gradasi
- i. Prinsip transisi yaitu penerapan prinsip transisi garis, transisi ruang, warna/tekstur dan transisi bentuk
- j. Prinsip radiasi
- k. Prinsip konsentrasi
- l. Prinsip kontras sebagai
- m. Prinsip penekanan
- n. Prinsip proporsi
- o. Prinsip keseimbangan

3. Menggambar Proyeksi dan Perspektif

- a. Prinsip menggambar proyeksi
- b. Prinsip menggambar perspektif
- c. Menerapkan prinsip-prinsip menggambar ornamen
- d. Jenis ornamen sesuai dengan wujud dan bentuk motif
- e. Ornamen geometris dan nongeometris
- f. Teknik menggambar ornamen
- g. Mengenal berbagai ornamen Nusantara

4. Menerapkan Dasar Menggambar Alam Benda

- a. Prinsip penyusunan benda yang menjadi model gambar
- b. Cara menentukan sudut pandang yang baik dalam menggambar
- c. Teknik menggambar bentuk tiga dimensi ke atas bidang dua dimensi
- d. Menjadikan ilusi tiga dimensi terhadap benda yang digambar dengan menerapkan prinsip perspektif, memberikan warna, dan gelap terang.
- e. Mentransformasikan karakter benda yang digambar misalnya karakter benda keras, lunak, liat, dan pejal.

5. Menerapkan Prosedur Gambar Kerja secara Manual dan Digital

- a. Mendiskripsikan bahan, alat dan teknik yang digunakan dalam membuat karya desain dua dimensi dan tiga dimensi secara manual.
- b. Dasardasar proses menggambar ornamen dan bentuk benda secara manual.
- c. Dasar-dasar proses menggambar ornamen dan bentuk benda dengan menggunakan program komputer.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penjelasan tentang penilaian sebelum pembelajaran dapat dilihat di Bab I dengan penyesuaian materi bab ini.

Di dalam Buku Siswa terdapat pertanyaan pemantik: Tatkala kamu mengamati sebuah gambar desain kriya, ceritakan apa yang tampak dari visualisasi gambar tersebut. Pertanyaan ini bisa dijadikan referensi dalam menilai peserta didik di awal pembelajaran sebelum materi disampaikan dan aktivitas pembelajaran berlangsung. Tahapan ini memungkinkan guru memberikan gambaran secara verbal atau visual beberapa jenis produk kriya yang terdekat dengan sumber dan tempat belajar. Catatan peserta didik dari jawaban pertanyaan ini bisa menjadi penilaian di awal pembelajaran. Kemungkinan yang terjadi bisa jadi peserta didik sudah melakukan pengamatan dan mengapresiasi sebuah produk kriya sebagai bentuk aktualisasi dari materi gambar desain dan produksi kriya.

Sebagai referensi, guru pengampu dapat memberikan gambaran dengan membuat tabel yang bisa merepresentasikan pertanyaan pemantik tersebut.

No.	Nama Dan Gambar Produk Kriya	Dimensi	Unsur yang Terdapat di Dalamnya	Komposisi	Teknik
1					
2					
Dst.					

Jawaban dari peserta didik, bisa menjadi acuan guru dalam menilai kemampuan dan wawasannya. Secara teoretis, tampak kepekaan analisis peserta didik berdasarkan pengalaman dalam kehidupannya tentang seni, desain, dan kriya yang diaktualisasikan dalam menggambar. Hal ini pula sebagai acuan guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dalam melanjutkan pembelajaran.

F. Panduan Pembelajaran

1. Periode/Waktu Pembelajaran

Berdasarkan struktur kurikulum, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dalam 1 tahun pembelajaran 432 jam pelajaran. Alokasi untuk Bab VI Gambar Desain dan Produksi Kriya 78 jam pelajaran x 45 menit. guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di satuan pendidikannya sesuai dengan kebutuhan.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik memahami prinsip-prinsip dasar menggambar desain dua dimensi dan tiga dimensional, gambar proyeksi, perspektif, gambar ornamen, dan gambar alam benda.
- b. Peserta didik memahami prosedur gambar kerja desain dan produksi kriya, secara manual maupun digital secara kreatif, mandiri, dan bersama, tanggung jawab, teliti.

3. Kegiatan Pembelajaran

Materi dalam bab ini ialah materi-materi yang sifatnya lebih dominan mengasah keterampilan peserta didik dalam menggambar desain produksi kriya. Materi pembelajarannya adalah materi-materi yang mendasari peserta didik berupa penguasaan kompetensi Program Keahlian Desain dan Produksi Kriya. Aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam berlatih sangat dominan, peranan guru dalam memfasilitasi setiap aktivitas pembelajaran tampak dalam memotivasi dan memberikan contoh nyata kepada peserta didik, misalnya dalam mengajukan pertanyaan sekitar konsep dasar desain dua dimensi dan tiga dimensi dikaitkan dengan produk desain kriya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis semata. Oleh karenanya, metode yang bisa dilakukan selain pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan). Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat karya seni, desain dan kriya melalui berbagai sumber, baik

media cetak (buku, majalah, brosur, dan sebagainya), internet, dan kegiatan pameran. Selain itu peserta didik difasilitasi untuk melakukan pengamatan langsung dan terhadap dunia industri dan dunia kerja yang bergerak di bidang seni, desain, maupun kriya yang ada di lingkungannya.

Dalam menggambar desain kriya, pembelajaran banyak memanfaatkan sumber belajar yang relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di ruang kelas maupun di luar kelas sesuai dengan aktivitas yang dilakukan. Kenyamanan dalam pembelajaran di kelas itu merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai oleh guru. Bagaimana guru menyiapkan alat yang sudah terprogram sedemikian rupa baik materi, metode pembelajaran yang akan digunakan, waktu yang sesuai dengan jadwal pelajaran di kelas, karena guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar di dalam kelas. Menciptakan kenyamanan dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar serta membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu mengajar dengan cara menyenangkan, menjaga estetika kelas, menjaga kebersihan ruang kelas, mengajar dengan cara unik atau dengan metode pembelajaran yang bervariasi, tidak memasang muka serem, meminimalisir aktivitas yang berlebihan atau tugas tambahan, mengatur tempat duduk peserta didik dengan baik, ciptakan suasana kelas yang penuh kompetisi, mencoba memahami kondisi peserta didik.

Dalam Bab VI ini aktivitas pembelajaran adalah interaksi guru dan peserta didik atau antarpeserta didik itu sendiri dalam diskusi, tanya-jawab terhadap permasalahan materi pembelajaran. Selain aktivitas yang bersifat pemahaman terdapat materi, aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas praktik menggambar. Keragaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terlihat dalam menanggapi dan menjawab setiap pertanyaan. Pemahaman yang baik terhadap keragaman peserta didik adalah kunci untuk menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik. Peserta didik A mungkin akan lebih semangat jika dikritik tapi B menjadikan kritikan sebagai cambuk untuk

membuatnya lebih baik. Salah satu *sikap guru menghadapi karakter peserta didik yang berbeda-beda* adalah dengan menyampaikan apa yang anda pikirkan dengan cara interaksi yang baik dan bersikap moderat.

Adapun model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pembelajaran dan mengulminasikannya dalam kehidupan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dirancang hendaknya dapat memberi pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif, dan kontekstual. Guru diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang: (1) interaktif; (2) inspiratif; (3) menyenangkan; (4) menantang; (5) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan (6) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik dengan segala keragamannya. Selain mempergunakan model Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) ditambahkan juga metode SCAMPER diharapkan karya yang dihasilkan siswa akan lebih berkualitas, kreatif, dan inovatif.

Pada dasarnya metode SCAMPER merupakan suatu metode untuk berpikir secara kreatif. Oleh karena itu, metode ini bisa digunakan untuk berbagai keperluan termasuk salah satunya ialah pengembangan ide dalam menggambar.

- a. S: *Substitute* (pengganti): apa yang bisa diganti, mengganti desain awal menjadi desain/produk baru.
- b. C: *Combine* (menggabungkan): apa bisa digabungkan, menggabungkan beberapa desain (keteknikan) dengan produk yang sudah ada menjadi produk yang baru.
- c. A: *Adapt* (menyesuaikan/meniru): menyesuaikan desain yang sudah ada/asli menjadi produk baru; stilasi.
- d. M: *Modify* (memodifikasi/mengubah): mengubah sedikit desain dalam desain asli menjadi produk baru, menyesuaikan ukuran

desain dengan memperbesar desain/mengubah bentuk, tampilan, atau nuansa produk; deformasi.

- e. P: *Put to Another Use* (gunakan untuk sesuatu yang lain): mencari adanya fungsi lain dari suatu produk. Mencari alternatif kegunaan/manfaat penerapan desain ke seni terapan (produk baru).
- f. E: *Eliminate (minify/menghilangkan)*: merubah sedikit desain dalam desain asli menjadi produk baru menyesuaikan ukuran desain dengan memperkecil desain/merampingkan atau menyederhanakan.
- g. R: *Rearrange/Reverse*: menyusun lagi/mengevaluasi, mengatur lagi desain yang sudah ada dalam sebuah produk, ditata dengan cara yang berbeda atau diatur dengan cara lain; distorsi.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga perlu memiliki kepekaan terhadap berbagai keragaman kondisi peserta didik. Misalnya, ada peserta didik yang memiliki hambatan karena keterbatasan fisik. Ada pula peserta didik yang belum terbiasa berbicara di depan umum. Semua peserta didik tidak memiliki kemampuan yang sama. Guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kepekaan guru terhadap keunikan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran akan menjadi contoh bagi peserta didik untuk diterapkan di dunia kerja. Selain itu, kondisi sekolah atau peserta didik mungkin memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Guru dapat mempergunakan fasilitas yang tersedia. Penyesuaian ini merupakan bagian dari kreativitas peserta didik dalam beradaptasi dengan berbagai kondisi. Peserta didik di masa yang akan datang, terutama pada saat bekerja, juga akan harus terus menyesuaikan dirinya. Jadi, peserta didik perlu dibiasakan untuk dapat mencapai tujuan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Dalam mempelajari materi-materi dalam bab ini, dimungkinkan terjadinya miskonsepsi. Pentingnya konsep peserta didik akan seni, desain, dan kriya tentunya ditentukan dari konsepsi peserta didik tersebut. Konsepsi peserta didik tentunya tidak serumit konsepsi para ahli, namun demikian, konsepsi peserta didik bisa sama dengan konsepsi para ahli yang disederhanakan terlebih dahulu. Tetapi jika konsepsi

peserta didik bertentangan dengan konsepsi para ahli, maka peserta didik tersebut mengalami miskonsepsi. Jika peserta didik mengalami miskonsepsi, secara tidak langsung, dia akan melakukan kesalahan dalam pembelajaran, misalnya dalam pengerjaan soal atau menjawab pertanyaan. Catatan guru tentang pemahaman peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran dapat menjadi acuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Guru bertugas untuk meluruskan jika ada kekeliruan pada pemahaman peserta didik. Terutama terkait dengan materi menggambar desain kriya. Guru harus memastikan bahwa peserta didik memiliki argumen, tetapi guru juga perlu memperhatikan pada saat meluruskan miskonsepsi peserta didik sehingga peserta didik tetap termotivasi untuk menyampaikan pendapat dan pemahamannya maupun praktik menggambar. Supaya tidak terjadi miskonsepsi dalam memahami materi pembelajaran, disarankan untuk mengajar menggunakan berbagai macam bentuk penggunaan sumber dan media pembelajaran seperti televisi, buku, internet. Dikaitkan dengan dunia nyata misalnya mengunjungi museum seni, galeri, dan bengkel atau studio seni, desain dan kriya.

G. Pengayaan dan Remedial

Materi pembelajaran pada bab ini lebih dominan pada penguasaan kompetensi menggambar yang merupakan kompetensi urgen yang harus dikuasai peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pengayaan dalam pembelajaran menggambar desain kriya ini sangat penting untuk memberikan keleluasaan peserta didik dalam berlatih. Guru diharapkan dapat memberikan tambahan penugasan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran untuk berkarya secara lebih kreatif.

Peserta didik yang belum kompeten dengan materi pada bab ini, dapat diberikan remedial dengan pengayaan secara mandiri sebagai tugas ko kurikuler, misalnya dengan mengunjungi pameran, studio, pengrajin, dan sebagainya untuk melihat karya seni, desain, atau kriya secara langsung. Guru juga dapat menghadirkan karya seni rupa di kelas melalui media elektronik maupun secara langsung dengan membawa

karya ke dalam kelas. Pengenalan dan latihan yang terus-menerus menerus akan mengasah kreativitas peserta didik dalam menggambar.

H. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran serta orang tua dalam pembelajaran menggambar desain desain produksi kriya ini sangat diperlukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Cobalah untuk meminta partisipasi orang tua melalui komentarnya terhadap tugas-tugas atau aktivitas yang dibuat (dikumpulkan) putra-putrinya. Apabila diperlukan, guru dapat meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan bersama atau bertanya serta berdiskusi dengan orang tuanya. Hal lain yang penting peran serta orang tua ialah dalam mempersiapkan dan memastikan ketersediaan sarana dan kelengkapan bahan dan alat dalam menggambar.

I. Asesmen/Penilaian

Penjelasan tentang asesmen dapat dilihat pada Bab V.

Bab VI dalam buku siswa telah memuat materi uji kompetensi, latihan, dan penugasan yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan penilaian terhadap peserta didik. Penilaian untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada bab ini, pengukuran lebih dominan pada penilaian keterampilan, yakni kompetensi menggambar, walaupun tidak terlepas dari pemahaman peserta didik terhadap konsep dalam menggambar desain kriya.

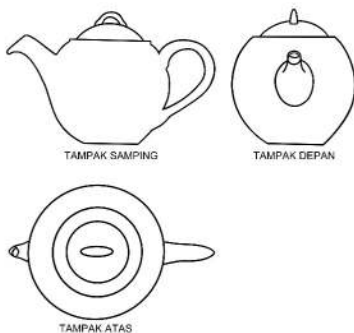
Beberapa latihan dalam Buku Siswa yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menggambar desain produksi kriya ini ialah tes isian dan pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi. Untuk mengukur kompetensi menggambar, diberikan soal penugasan praktik menggambar.

Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian pembuatan karya. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum.

J. Kunci Jawaban

Tes Pengetahuan

1. Karya desain dua dimensi hanya memiliki keluasan, yakni panjang dan lebar. Karya desain tiga dimensi ialah desain yang melekat di dalamnya ruang atau bervolume terdiri atas ukuran panjang, lebar, dan ketinggian. Ilustrasi sederhananya dapat digambarkan berbentuk bidang datar dan bentuk yang memiliki ruang.
2. Setiap unsur desain dan penerapan prinsip penyusunannya banyak diaplikasikan pada produk kriya, misalnya unsur titik yang diaplikasikan pada desain batik. Pemberian titik pada batik sering disebut *cecek*. Penerapan titik pada desain batik ini memberikan penguatan pada motif yang ditampilkan. Tanpa unsur titik pada motif tersebut, bidang-bidang yang disusun berulang akan terlihat kurang harmoni dan dinamis. Pemberian *isen-isen* berupa titik pada beberapa motif batik Nusantara menjadi ciri kerumitan batik tulis yang meningkatkan nilai kain batik itu sendiri. Hampir semua jenis motif batik yang ada di Nusantara menerapkan titik sebagai bagian unsur desain. Contohnya seperti pada Gambar 6.14 di Buku Siswa.
3. Contoh-contoh penerapan penggambaran bentuk perspektif dan proyeksi pada desain kriya.



4. Menggambar ornamen merupakan kegiatan menggambar di mana seseorang membutuhkan ketelitian dan kreativitas. Menggambar ornamen menuntut ketepatan bentuk dan karakter objek yang akan digambar. Untuk gambar dengan meniru, objek gambar sebaiknya diletakkan sesuai dengan jarak pengamatan mata agar bisa diamati detail dari setiap objek yang digambar baik secara manual maupun digital.
5. Gambar adalah hasil pengaktualan dari curahan pikiran atau imajinasi yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh orang lain. Kompetensi menggambar secara manual memiliki peranan penting bagi seorang desainer dalam mengimplementasikan dalam menggambar secara digital.

Kunci Tes Pilihan Ganda :

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1	C	6	B
2	B	7	C
3	D	8	A
4	B	9	B
5	E	10	D

Petunjuk Penilaian Tugas Praktik

Guru bisa menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 16 pada Panduan Umum rubrik penilaian karya gambar desain. Performa peserta didik dalam proses penyiapan alat dan bahan serta memperhatikan keselamatan, kreativitas dalam mengeksplorasi ide baik original maupun dari berbagai referensi, serta penyajian karya yang ditampilkan. Sesuai dengan poin-poin tugas yang ada di Bab VI.

1. Peserta didik menyiapkan kertas gambar A3 dan kelengkapannya baik pensil gambar maupun seperangkat cat warna yang dibutuhkan.
2. Gambar yang disiapkan peserta didik berupa sketsa bentuk dan ornamen karya kriya tiga dimensi.
3. Wujud karya peserta didik berupa kelengkapan gambar bentuk proyeksi yang terdiri atas tampak depan, samping, dan atas dari sketsa yang sudah dibuat.
4. Wujud karya peserta didik berupa kelengkapan gambar perspektif dari gambar proyeksi yang sudah dibuat.
5. Wujud karya peserta didik berupa finishing dari gambar perspektif yang sudah dibuat dengan teknik arsir atau warna pada bagian ornamennya.

K. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan di setiap akhir pertemuan menggunakan tiket keluar (*exit slips*) dan pada pertemuan terakhir Bab VI. Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Hasil jawaban peserta didik dapat diketahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar tentang gambar desain dan produksi kriya. Dengan demikian, peserta didik dapat menerapkan teori dan kaidah-kaidah dalam menggambar bentuk desain kriya. Selain peserta didik, guru sebagai pengampu dalam pembelajaran dapat mengambil manfaat dalam refleksi tanggapan peserta didik. Bagi guru, refleksi dapat membantu guru dalam meninjau dari keadaan dan kondisi perkembangan peserta didik pada kelas yang dikelolanya dalam mengikuti materi pembelajaran pada bab selanjutnya.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link berikut.

1. Alan Pipes. *Foundations of art + design*. Laurence King Publising, London
2. Dharsono Sony Kartika (2004) *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.”
3. Buku *Desain Produk* (<https://rest-app.belajar.kemdikbud.go.id › files › pdf>)
4. Soedarso SP. *Tinjauan Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana
5. Modul Tinjauan Seni (https://drive.google.com/drive/folders/1gKk6TNrp6uQtFwo2u23urHxTjHFJiSEp?usp=share_link)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Hendar Suhendar, Heri Hermawan, Setyowati**

ISBN 978-623-194-434-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



PANDUAN KHUSUS BAB VII

DASAR-DASAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA

A. Pendahuluan

Materi Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya merupakan materi yang membangkitkan ide pengembangan peserta didik dalam proses dasar-dasar desain dan produksi kriya. Materi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait proses ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi kriya (prototipe), uji produk, serta evaluasi proses dan produk kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, dan teliti.

Dasar-dasar desain dan produksi kriya merupakan materi esensial pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Pengetahuan awal yang telah dipahami peserta didik pada materi sebelumnya adalah pemahaman, keterampilan, dan sikap dalam menggambar dasar desain dua dimensi dan tiga dimensi, mengeksplorasi unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip menggambar desain kriya, prinsip-prinsip menggambar proyeksi dan perspektif, ornamen, alam benda serta prosedur gambar kerja secara manual dan digital dengan menggunakan program komputer.

Untuk mengimplementasikannya, diharapkan peserta didik mampu dan menguasai konsep dan teknik dalam menggambar desain kriya sehingga terbangun kreativitas dalam memahami ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi kriya (prototipe), uji produk, serta evaluasi proses dan produk kreatif, mandiri dan bersama, tanggung jawab, teliti.

Pada Gambar 7.1 diperlihatkan bagan materi terkait tujuan pembelajaran.



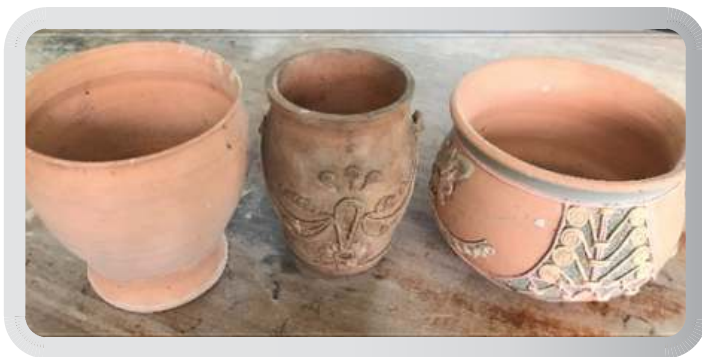
Gambar 7.1 Bagan Konsep Materi Bab VII

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Desain di bidang kriya merupakan faktor penting dalam pengembangan suatu karya produk. Bagi seorang kriyawan, produk yang baik harus mudah dikerjakan, mudah dibuat, dan mudah dijual. Bagi konsumen, di sisi lain, desain produk kriya yang baik ialah enak secara visual dan mudah digunakan, dibuka, dipasang, dan diperbaiki.

Pada saat ini, adanya pasar bebas dan kemudahan akses informasi dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi para pelaku usaha industri kriya atau usaha di bidang kerajinan. Pengrajin kriya yang tidak mampu bersaing membuat inovasi produk usahanya tidak akan menarik bagi konsumen dan bisa bangkrut serta otomatis kehilangan nilai-nilai budaya lokal daerah tersebut. Hal itu karena keberadaan dan kelangsungan hidup sektor usaha kriya bergantung pada perkembangan para pengrajin yang bekerja di sektor ini. Oleh karena itu, desain harus dikembangkan secara kreatif dan profesional.



Gambar 7.2 Produk kriya tradisional.

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)

Pertanyaan awal yang diajukan terdapat di Buku Siswa. Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi ataupun pertanyaan pemantik yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Secara umum, kemampuan prasyarat peserta didik dalam materi dasar-dasar desain dan produksi kriya adalah memahami dan memenuhi capaian pembelajaran pada bab sebelumnya. Prasyarat ini penting karena pada bab-bab sebelumnya memiliki keterkaitan dengan karakteristik desain dan kriya di bab ini. Adapun kemampuan yang mesti dimiliki dalam mengikuti pembelajaran ialah peserta didik mampu memahami lingkup *design brief* (ringkasan desain), riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi, proses produksi prototipe, uji produk, serta evaluasi proses. Peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan melalui proses kreatif dalam mengembangkan ide desain dan proses produksi prototipe.

D. Penyajian Materi Esensial

Pengembangan ide desain terkait dalam tahapan yang digunakan dalam pembuatan suatu karya seni kriya. Sebelum membuat desain dan produk kriya diawali dari sebuah ide yang asli dari kriyawan yang tidak muncul begitu saja, akan tetapi proses dalam menuangkan ide dan gagasan yang bersumber dari pikiran desainer ke dalam proses kreatif yang melalui tahapan prosedur untuk menuangkan ide kreatifnya.

Materi penting yang terkait dalam Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya adalah proses ringkasan desain (*design brief*), riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perancangan produksi prototipe, uji produk dan evaluasi proses dan produk.

1. Proses Ringkasan Desain (*Design Brief*)

Pembuatan rancangan suatu desain pada dasarnya untuk meningkatkan taraf dan kualitas suatu produk. Ringkasan desain (*design brief*) merupakan ringkasan dari dokumen kerja yang digunakan sebagai landasan untuk membuat suatu produk dari awal sampai akhir proses pembuatan produk kriya.

Ringkasan desain berfungsi sebagai acuan kerja seorang desainer dalam mengerjakan proyeknya, berisi panduan dan tujuan dari pekerjaan agar karya yang dibuat selesai sesuai waktu yang sudah ditentukan. Desainer harus mempunyai informasi yang lengkap berkaitan dengan tujuan dan pertimbangan desain yang dibuat untuk mengurangi risiko kegagalan dalam proyek yang dikerjakan, dalam hal ini proses pembuatan desain dan produksi kriya.

2. Riset Pasar

Riset pasar adalah bagian penting dari bisnis. Agar sebuah perusahaan mampu dalam mempertahankan persaingan dengan usaha yang sejenis, peran riset pasar diperlukan. Riset pasar adalah proses pengumpulan informasi tentang konsumen, audiensi, dan pelanggan untuk menentukan kesesuaian produk atau layanan perusahaan bagi konsumen.

Riset pasar adalah salah satu strategi bisnis yang mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana konsumen tertarik dengan barang atau jasa yang coba ditawarkan oleh produsen. Dalam melakukan riset pasar, objek yang diperlukan untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut ini.

a. Harga

Setiap produk ada harga jualnya yang bisa dipelajari untuk mengukur daya beli konsumen. Berapa kemungkinan harga produk untuk digunakan? Bagaimana harga memengaruhi konsumen ketika mereka membeli produk yang ditawarkan?

b. Produk

Setiap produk memiliki fungsi kegunaan, nilai, dan bentuk produk yang ditawarkan kepada konsumen.

c. Alat Pemasaran

Selain produk dan harga, tujuan riset pasar juga sebagai alat pemasaran. Hal ini menunjukkan efektivitas langkah-langkah pemasaran yang diterapkan.

d. Distribusi

Saat melakukan riset pasar, perlu dipertimbangkan beberapa aspek, termasuk bagaimana produk akan sampai ke tangan konsumen. Hal ini tercermin dari distribusi produk. Bagaimana alur distribusi produk ke konsumen? Apakah proses bekerja secara efisien?

e. Konsumen

Sasaran riset pasar haruslah melibatkan konsumen karena tujuan utama riset pasar ini adalah mengamati perilaku dan kebutuhan konsumen. Konsumen yang tertarik dengan produk yang ditawarkan akan meningkatkan daya beli yang nantinya akan berdampak pada proses produksi yang berjalan dengan baik.

3. Pengembangan Ide dan Desain

Pengembangan ide desain kriya saat ini dibuat berdasarkan inspirasi nilai-nilai tradisi dan gagasan budaya kita yang sesuai dengan kondisi di saat ini. Kemudahan komunikasi dan penemuan-penemuan baru di bidang teknologi memengaruhi dalam pembuatan desain kriya. Pengaruh kemajuan teknologi pada pengembangan ide dan desain di antaranya sebagai berikut.

- a. Membantu desainer dalam membuat produk kriya berkualitas tinggi.
- b. Pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan praktis.
- c. Waktu pengeluaran lebih cepat (efisien waktu).

4. Perencanaan Produksi Kriya

Prototipe (purwa rupa produk) adalah contoh atau model awal dari suatu produk atau bentuk dasar dari produksi massal. Prototipe dibuat sebagai contoh atau referensi dalam proses produksi massal. Prototipe menunjukkan bentuk dan fungsi yang sebenarnya sehingga desain produk kerajinan dibuat sesuai dengan tuntutan dan keinginan pasar.

Prototipe atau prototyping adalah metode pengembangan produk yang melibatkan teknik pembuatan model, sampel atau maket untuk menguji konsep produk atau proses kerja. Prototipe sendiri bukanlah produk akhir yang akan didistribusikan nanti. Prototipe dibuat untuk kebutuhan pengembangan aplikasi awal dan untuk memahami apakah fitur dan manfaat dari program kerja memenuhi persyaratan yang diinginkan.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online* prototipe adalah model yang mula-mula (model asli) yang menjadi contoh; contoh baku; contoh khas.

Dalam perancangan protipe aplikasi pengelolaan inventaris barang, prototipe produk merupakan fisik dari konsep desain produk. Dengan kata lain, prototipe adalah aplikasi langsung dari desain produk yang akan diproduksi (Martono, 2018). Prototipe juga sering

disebut purwarupa produk yang berarti penaksiran produk melalui beberapa dimensi dan mengevaluasi produk dua dimensi dan tiga dimensi (Suyuti, dkk, 2019). Dari pengertian dua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe adalah contoh atau model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang disajikan sebelumnya.

Dalam bidang desain dan produksi kriya prototipe dibuat dalam rangka untuk menguji coba rancangan produk terkait pemilihan bahan, bentuk, warna, ukuran serta konstruksi dari desain sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses produksi yang sesungguhnya. Prototipe pada umumnya dibuat untuk melakukan beberapa percobaan secara bersamaan. Tujuannya ialah untuk mengetahui apakah konsep yang sudah disajikan dalam rancangan awal desain sebelumnya dapat diimplementasikan atau dapat diuji atau hanya untuk menguji selera pasar. Prototipe adalah langkah yang dilakukan setelah menemukan ide untuk membuat suatu produk baru. Prototipe hanyalah percobaan, bukan dari hasil final produk. Oleh karena itu, produk prototipe tidak dikeluarkan atau dirilis langsung ke pengguna akhir atau konsumen.

5. Uji Produk dan Evaluasi Proses dan Produk

Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan pada industri desain dan produksi kriya untuk mengevaluasi produk.

- a. Evaluasi kualitas produk: melakukan pengendalian kualitas. Pengendalian kualitas produk dilakukan dengan mengidentifikasi kecacatan produk, mencari penyebab kerusakan dan memperbaikinya. Industri desain dan produksi kriya harus menetapkan tingkat kehilangan produk tidak lebih dari dua persen.
- b. Evaluasi persepsi karyawan: mengevaluasi pandangan dan komitmen karyawan dan supervisor tentang kualitas.
- c. Evaluasi tingkat kerusakan produk: evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui penyebab kerusakan, seperti pemilihan kualitas bahan yang digunakan, kelalaian pekerja karena kurangnya pengawasan, atau mesin yang sudah tidak layak pakai.

Hasil analisis dapat digunakan untuk mengevaluasi strategi bisnis industri desain dan produksi kriya yang menerapkan kebijakan mutu barang yang diproduksi, termasuk tingkat kerusakan barang.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penjelasan tentang penilaian sebelum pembelajaran dapat dilihat pada Bab I. Beberapa *pre-test* telah disiapkan di awal kegiatan pembelajaran untuk menyiapkan peserta didik agar bisa menerima materi dengan baik.

Sebelum mempelajari dan mengikuti aktivitas pembelajaran pada materi ini, lakukan kegiatan berikut.

1. Amatilah gambar berikut ini dengan teliti! Apakah dalam membuat karya kriya seperti di Gambar 7.3 dibutuhkan teknik tertentu?



Gambar 7.3 Ukiran kayu motif tradisional.

Sumber: Kemendikbudristek/Setyowati (2022)

2. Perhatikan sekelilingmu. Apakah kamu pernah melihat produk karya kriya? Apakah kamu bisa menyebutkan contoh berbagai ragam karya produk kriya kayu, keramik, logam, tekstil, dan kulit?
3. Apakah ada pengembangan inovasi ide dalam membuat desain kriya yang baru?

F. Panduan Pembelajaran

1. Periode/Waktu Pembelajaran

Berdasarkan struktur kurikulum, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dalam 1 tahun pembelajaran 432 jam pelajaran. Alokasi untuk Bab VII Dasar-Dasar Produksi Kriya 48 jam pelajaran x 45 menit. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di satuan pendidikannya sesuai dengan kebutuhan.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu memahami proses dasar-dasar desain dan produksi kriya.
- b. Peserta didik mampu memahami proses ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi kriya (prototipe).
- c. Peserta didik mampu memahami uji produk dan evaluasi proses dan produk kreatif pada industri desain dan produksi kriya.

3. Kegiatan/Aktivitas Pembelajaran

Materi dalam bab ini adalah materi-materi yang sifatnya lebih dominan mengasah keterampilan peserta didik dalam membuat pengembangan ide dasar-dasar desain dan produksi kriya. Materi pembelajarannya adalah materi-materi yang mendasari peserta didik berupa penguasaan kompetensi program keahlian desain dan produksi kriya. Aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam berlatih sangat dominan. Peranan guru dalam memfasilitasi setiap aktivitas pembelajaran tampak dalam memotivasi dan memberikan contoh nyata kepada peserta didik. Misalnya, dalam mengajukan pertanyaan sekitar proses ringkasan desain, riset pasar, dan pengembangan ide, membuat gambar kerja serta perencanaan produksi kriya (prototipe), juga uji produk dan evaluasi produk desain kriya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis semata. Oleh karenanya, strategi yang bisa dilakukan ialah pendekatan saintifik (mengamati,

menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat karya seni, desain dan kriya melalui berbagai sumber, baik media cetak (buku, majalah, brosur, dan sebagainya), internet, dan kegiatan pameran. Selain itu, peserta didik difasilitasi untuk melakukan pengamatan langsung terhadap dunia industri dan dunia kerja yang bergerak di bidang seni, desain, maupun kriya yang ada di lingkungannya.

Dalam memahami proses dasar-dasar desain dan produksi kriya, proses ringkasan desain, riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi kriya (prototipe), pembelajaran ini banyak memanfaatkan sumber belajar yang relevan. Peserta didik bisa melihat langsung ke pengrajin kriya yang ada di daerahnya, mencatat, dan mendokumentasikan dengan memfoto setiap proses pembuatan karya dari awal menggambar desain, membuat desainnya hingga menjadi produk jadi.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam lagi materi tentang dasar-dasar desain dan produksi kriya, dengan mempelajari materi tambahan baik melalui situs-situs di internet yang memiliki reputasi bagus maupun buku-buku atau artikel antara lain seperti berikut.

1. Kriya dalam Konstelasi Kemanfaatan dan Kemajuan Semangat Zaman Oleh Dr. Yan Yan Sunarya, S.Sn., M.Sn.
2. Bagian Buku Peringatan 70 Tahun Pendidikan Seni Rupa, Desain, dan Kriya, 1947 - 2017 Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Oktober 2017.

Materi tersebut bisa dibaca melalui link berikut:

1. https://www.researchgate.net/publication/320616887_Kriya_dalam_Konstelasi_Kemanfaatan_dan_Kemajuan_Semangat_Zaman
2. <https://operatordikdasmn.blogspot.com/2020/08/materi-pengujian-dan-evaluasi.html>
3. <https://makinrajin.com/blog/desain-brief/>

4. <https://bitlabs.id/blog/riset-pasar-adalah/>
5. <https://www.binaracademy.com/blog/pengertian-prototype-dan-tujuannya>

Guru dapat memberikan waktu tambahan untuk mengulang materi terkait dasar-dasar desain dan produksi kriya bagi peserta didik yang memerlukan remedial.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Buku panduan guru ini memberikan penjelasan terkait hubungan dengan orang tua/wali peserta didik dan masyarakat terkait aktivitas pembelajaran peserta didik. Interaksi yang akan dilakukan oleh guru dapat mengacu pada uraian bagian ini atau membuat kegiatan-kegiatan lain yang dapat mendukung ketercapaian pembelajaran dengan memberikan peran kepada orang tua/wali dan atau masyarakat dalam hal ini dunia usaha dan industri.

Orang tua/wali hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya ketika melakukan aktivitas belajar dalam berkreasi dan diskusi, membimbing anaknya dalam membuat berbagai alternatif desain kriya. Orang tua bisa mendampingi anaknya melihat langsung ke tempat pengrajin kriya dalam membuat karya kriya dan menanyakan proses pembuatannya. Guru dapat berinteraksi dengan memberikan informasi dan tips bagi orang tua dalam mengarahkan aktivitas tersebut sehingga orang tua juga dapat membantu anaknya ketika mengalami kesulitan. Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran melalui tugas yang diberikan kepada peserta didik. Sebelum dikumpulkan kepada guru, tugas harus ditandatangani oleh orang tua sehingga mereka mengetahui apa saja yang telah dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan lingkungan sekitar serta selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.

DUDIKA sebagai mitra sekolah menjadi tempat praktik kerja bagi peserta didik, dan perusahaan/industri di bidang kriya yang sesuai dengan materi dapat menjadi lokasi *visit plant*/kunjungan industri. Pada proyek *teaching factory* dengan menjalin kerja sama dengan industri/perusahaan untuk dapat memberikan sebagian pekerjaannya untuk dikerjakan di sekolah oleh peserta didik yang terintegrasi dengan mata pelajaran dan materi yang sedang diajarkan di sekolah. Industri/perusahaan di bidang kriya dapat menjadi tempat uji kompetensi/penilaian kemampuan siswa khususnya pada materi praktik kerja industri.

I. Asesmen Penilaian

Penjelasan tentang asesmen/penilaian dapat dilihat di Bab I dengan penyesuaian materi bab ini.

Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi pada Tabel 14 dan 15 Panduan Umum. Asesmen sumatif menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk uraian.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Sebelum Pembelajaran

1. Pengembangan ide desain adalah: kekuatan dalam memunculkan gagasan dan ide-ide kreatif, inovasi dalam mewujudkan karya-karya produk kriya yang baru, unik, dan menarik serta memiliki nilai jual yang tinggi. Dengan demikian, dengan proses pengembangan ide dan desain kreativitas kriyawan, akan muncul dan bisa membuat karya inovasi di bidang kriya.
2. Daerah-daerah sentra kerajinan yang ada:
 - a. Kerajinan ukiran kayu di Jepara Jawa Tengah, Kalimantan, dan Bali.
 - b. Kerajinan batik di Yogyakarta, Solo, Pekalongan, dan Jambi.
 - c. Kerajinan bordir di Tasikmalaya, Jawa Barat.

- d. Kerajinan kain tenun songket di Palembang, Sumatera Selatan.
- e. Kerajinan perak di Kotagede, Yogyakarta.
- f. Kerajinan kulit di Tasikmalaya, Tanggulangin, Surabaya, Jawa Timur.
- g. Kerajinan anyaman dan rotan di Kalimantan dan Jawa Barat.
- h. Kerajinan keramik di Sukabumi Jawa Barat, Bayat, Klaten, Jawa Tengah, dan Kasongan, Yogyakarta.

Uji Kompetensi

1. Pengertian seni kriya: Seni kriya sering disebut sebagai seni dalam mengolah keterampilan membuat beragam produk kerajinan. Dalam membuat karya seni kriya, dibutuhkan *soft skill* atau keterampilan seseorang agar bisa mewujudkan produk kriya yang baik. Hal ini tentu dibutuhkan kepekaan rasa dalam mengolah ide-ide kreatif dan inovasi untuk menghasilkan berbagai karya kerajinan.
2. Contoh produk kriya yang memiliki nilai kegunaan:
 - a. Kriya kayu: nampan, tempat tisu, tempat aksesoris, miniatur mainan anak-anak.
 - b. Kriya tekstil: bahan sandang dari kain batik, tenun, sulam, taplak meja, dan selendang.
 - c. Kriya logam: aksesoris, lampu dari tembaga, kotak perhiasan, dan gantungan kunci.
 - d. Kriya kulit: tas, sepatu, ikat pinggang, rompi, tempat aksesoris, kipas, gantungan kunci
 - e. Kriya keramik: vas bunga, kendi, dan peralatan rumah tangga.
3. *Design brief* atau ringkasan desain adalah sebuah dokumen kerja yang berisi detail inti proyek yang akan dikerjakan termasuk tujuan, lingkup, strategi, rencana teknis, dan masih banyak lagi. *Desain brief* bisa juga diartikan sebagai ringkasan proyek yang berisi informasi-informasi paling penting yang akan dibutuhkan selama proses pembuatan desain dan produksi kriya.
4. Prototipe produk adalah model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang disajikan sebelumnya. Dalam bidang desain dan produksi kriya, prototipe dibuat dalam rangka untuk menguji coba rancangan produk terkait pemilihan bahan, bentuk, warna,

ukuran serta konstruksi dari desain sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses produksi yang sesungguhnya.

5. Manfaat dari seorang desainer membuat pengembangan ide desain ialah seperti berikut.
 - a. Membuat produk kriya yang menarik untuk dijual kepada konsumen.
 - b. Membuat produk kriya yang dapat memenangkan persaingan pasar.
 - c. Membuat dan memanfaatkan sumber daya produksi yang ada di daerah untuk dikembangkan lagi.
 - d. Mencegah kebosanan konsumen dalam membeli dan menggunakan produk kriya.

K. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Dari jawaban peserta didik, guru dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk melatih peserta didik pada pengembangan ide di bidang desain dan produksi kriya.

Pada akhir pembelajaran, guru perlu melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Refleksi bermanfaat untuk guru agar bisa mengetahui apakah metode pembelajaran yang digunakan sudah tepat, untuk mengetahui apakah proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan materi bisa diterima peserta didik. Peserta didik bisa mengikuti materi pelajaran dengan baik atau masih perlu perbaikan lagi. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan mutu dan profesional guru. Guru mengetahui mengapa pelajaran tidak memuaskan (aktivitas atau materi pelajaran tidak tepat, langkah-langkah yang lemah, atau pengelompokan siswa yang tidak tepat) sehingga dapat diperbaiki di waktu mendatang.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link berikut.

Buku:

1. SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Estetika Timur Ide dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Program PSWOT Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri Sekjen Depdiknas 2007.
2. Sumber Belajar Penunjang PLPG. 2017. Menggambar Ornamen.
3. Damit Sutanto, S. Hudi Sumaryo, Sudarmono. 1984. Pengetahuan Ornamen. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Menengah dan Kejuruan.

Internet:

1. https://www.pinhome.id/blog/seni-kriya-pengertian-dan-contohnya/#Pengertian_Seni_Kriya
2. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/27/133248369/riset-pasar-pengertian-jenis-dan-fungsinya>
3. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengembangan-ide-kreatif-dan-inovatif/>
4. http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/196202071987031-NANANG_GANDA_PRAWIRA/BBM_1.OKE.pdf
5. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/28/135436169/prototype-produk-pengertian-dan-cara-membuatnya>

978-623-194-435-1 (jil.1 PDF)



A. Pendahuluan

Materi tentang portofolio desain dan produksi kriya merupakan materi yang berkaitan dengan peserta didik yang sudah mengerjakan tugas-tugas kemampuan mengasah keterampilan dalam membuat desain dan produksi kriya. Tugas yang sudah dikerjakan dan diselesaikan peserta didik dengan baik dan dikumpulkan serta sudah dinilai oleh guru, selanjutnya diarsipkan dengan teliti untuk dibuat laporan portofolio desain dan produksi kriya. Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami pengarsipan/arsiparis terkait pembuatan desain dan produksi kriya, serta teknik presentasi secara jujur, teliti. Dengan demikian, hal itu mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

Setelah mempelajari materi ini, sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik dapat:

1. memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya.
2. memahami teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

Materi Bab VIII, Portofolio dan Presentasi Bidang Desain dan Produksi Kriya ini berkaitan dengan materi di Bab VI dan Bab VII, yaitu aktivitas peserta didik membuat berbagai tugas gambar. Setelah semua tugas dikerjakan, karya siswa dikumpulkan dan ditata rapi untuk disusun menjadi portofolio. Portofolio yang sudah dibuat selanjutnya dipresentasikan peserta didik di depan kelas secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

Portofolio adalah kumpulan dari karya peserta didik yang sengaja dikumpulkan untuk digunakan dalam bukti penilaian prestasi siswa, pengembangan kompetensi siswa, berpikir, bersikap, dan keterampilannya. Pemahaman peserta didik terhadap materi belajar dan kemampuan siswa mengungkapkan sikap dalam materi tugas dan topik tertentu. Portofolio adalah laporan kumpulan tugas yang dilakukan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan.

Presentasi adalah salah satu bentuk kegiatan komunikasi berupa penyampaian informasi di depan banyak orang (audiens). Presentasi biasanya dilakukan peserta didik ketika mendapat tugas untuk mempresentasikan materi kepada teman sekelasnya. Hal ini bertujuan agar kelas menjadi hidup dan peserta didik menjadi aktif dalam materi yang disampaikan. Dalam kegiatan ini, akan ada diskusi karena presentasi akan memancing tanya jawab antara audiens dan presenter.

Berikut ini disampaikan peta materi esensial yang merupakan konsep pada Bab VIII.



Gambar 8.1 Bagan Konsep Materi Bab VIII

Sumber: Kemendikbudristek/M. Nichal Zaki (2023)

B. Apersepsi

Apersepsi

Setelah menyelesaikan jenjang pendidikan di SMK, peserta didik pada saatnya nanti akan meneruskan ke pendidikan yang lebih tinggi atau melanjutkan mencari pekerjaan sesuai bidang ilmu yang sudah didapatkannya. Setiap pekerjaan yang akan kita lamar pada umumnya memberikan beberapa persyaratan dalam melamar bidang pekerjaan yang harus dipenuhi, salah satunya adalah dengan menunjukkan portofolio. Perusahaan atau bidang kerja yang mewawancarai calon pekerja akan yakin dengan melihat langsung dari portofolio karyanya dan presentasi yang baik.

Lantas, apa saja manfaat kita mempelajari pembuatan portofolio dan presentasi? Berikut beberapa manfaat dari portofolio dan presentasi.

- ➔ Sebagai sarana dalam menyampaikan portofolio karya peserta didik.
- ➔ Sebagai media dalam menjabarkan sebuah materi pelajaran di sekolah maupun dari suatu proyek kerja.
- ➔ Sebagai media menyampaikan pendapat dan gagasan ide peserta didik.
- ➔ Memiliki kesan lebih eksklusif dengan menggunakan alat presentasi yang profesional.

Pemantik

Guru menyampaikan kepada peserta didik berupa pertanyaan berikut ini.

- ➔ Karya yang sudah kamu buat selama kegiatan belajar ini, apakah sudah kamu dokumentasikan dengan rapi dan teliti?
- ➔ Apa manfaatnya jika karyamu tersusun rapi? Bagaimana cara pengarsipan/pengelolaan dalam membuat portofolio menjadi tertata?
- ➔ Bagaimana mempresentasikan portofolio karyamu di depan audiensi dengan baik?

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Secara umum, kemampuan prasyarat peserta didik dalam mempelajari bab Portofolio Desain dan Produksi Kriya adalah memahami dan memenuhi capaian pembelajaran pada bab sebelumnya berkaitan dengan karakteristik desain dan kriya serta keterkaitan keduanya.

D. Penyajian Materi Esensial

Materi portofolio desain dan produksi kriya perlu dikenalkan dengan beberapa jenis bisnis di industri kreatif terutama proses bisnis di bidang kriya. Portofolio dan presentasi merupakan suatu kegiatan yang penting untuk mengomunikasikan suatu gagasan untuk orang lain dengan berbagai macam tujuan, contohnya seperti untuk menarik audiensi supaya membeli produk, menggunakan jasa, maupun untuk kepentingan dari orang lain.

Pengertian Portofolio

Portofolio adalah kumpulan dokumen dan tulisan yang telah dibuat atau dihasilkan sebagai satu kesatuan karya seseorang, yang ditata dengan rapi dan menarik. Secara umum, portofolio adalah kumpulan dokumen, jurnal organisasi, kelompok, institusi, dan lain-lain yang dirancang untuk mendokumentasikan kemajuan seseorang menuju tujuan yang telah dicapai sebelumnya.

Portofolio adalah salah satu hal penting untuk melihat dan mengecek kemajuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan terarah. Portofolio juga bisa digunakan pada saat melamar pekerjaan. Portofolio merupakan salah satu hal yang dilihat HRD untuk melihat kualitas seseorang. Kualitas seseorang dapat dilihat melalui portofolio yang disertakan dan cara penyampaian dalam menyusun portofolio.

Portofolio yang sudah disusun dengan teliti, rapi, dan menarik akan memberikan nilai lebih bagi peserta didik. Portofolio bisa mewakili mengenalkan kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk digunakan dalam mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi atau pekerjaan.

Portofolio bermanfaat untuk meyakinkan masyarakat bahwa peserta didik memiliki kemampuan *skill* keterampilan di bidang desain dan produksi kriya.

Aktivitas pembelajaran bagi peserta didik yang telah menuntaskan materi bisa dikembangkan dengan mempelajari materi tambahan baik melalui situs-situs di internet yang memiliki reputasi bagus maupun buku-buku atau artikel. Untuk menambah wawasan, peserta didik bisa mempelajari materi tentang portofolio di internet, salah satunya dari link berikut ini.

1. <http://www.careerealism.com/creating-online-portfolio/#sEzCoAWHJtpf6urX.99>
2. <https://mamikos.com/info/pengertian-cara-membuat-format-contoh-portofolio/>

Pengertian Presentasi

Apa itu presentasi? Presentasi adalah tindakan menyajikan materi penting tentang gagasan ide atau desain di depan audiens yang besar. Presentasi adalah sebuah kegiatan menyampaikan topik materi, menyampaikan pendapat/informasi kepada orang lain. Presentasi berbeda dengan pidato yang lebih sering dilakukan pada acara resmi dan juga pada acara lainnya. Presentasi lebih sering dilakukan pada acara bisnis. Presentasi adalah berbicara atau berkomunikasi di hadapan orang banyak untuk menyampaikan suatu gagasan, materi, atau informasi.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), presentasi adalah proses memperkenalkan, menyajikan, dan atau mengemukakan sesuatu dalam suatu diskusi atau forum. Presentasi pada dasarnya menyampaikan informasi kepada audiens. Presentasi biasanya berupa demonstrasi, pengenalan, ceramah, atau pidato yang dimaksudkan untuk menginformasikan, membujuk, menginspirasi, memotivasi, membangun niat baik, serta menyajikan ide atau produk baru.

Pelajari lebih lanjut mengenai presentasi

1. <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2021/10/pengertian-presentasi-menurut-para-ahli.html>
2. https://glints.com/id/lowongan/contoh-portofolio-copywriter/#.Y_mFiXZBy3A

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penjelasan tentang penilaian sebelum pembelajaran dapat dilihat pada Bab I dengan menyesuaikan materi bab ini.

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Mengapa pengarsipan portofolio karya itu sangat penting?
2. Bagaimana cara menata dan menyusun portofolio karya dengan baik dan rapi?
3. Apa manfaat kita mempresentasikan hasil portofolio yang sudah dibuat?

Pada buku siswa aktivitas individu ditanyakan bagaimana cara menyusun arsipatoris/portofolio dari karya tugas siswa yang sudah dikerjakan, sebagai referensi Guru dapat memberikan gambaran dengan membuat tabel yang bisa merepresentasikan pertanyaan pemantik di atas.

No.	Contoh Penugasan terkait Keterampilan Siswa	Bentuk Karya/ Produk	Kelengkapan Tugas yang Sudah Dikerjakan Peserta Didik	Kekurangan Tugas yang Belum Dikumpulkan Peserta Didik
1.	Karya penugasan gambar 2D, 3D, ornamen, perspektif/proyeksi, manual dan digital.			

No.	Contoh Penugasan terkait Keterampilan Siswa	Bentuk Karya/ Produk	Kelengkapan Tugas yang Sudah Dikerjakan Peserta Didik	Kekurangan Tugas yang Belum Dikumpulkan Peserta Didik
2.	Karya penugasan berbagai pengembangan alternatif.			
3.	Desain sesuai kompetensi di bidang yang dipelajari (kriya kayu, logam, tekstil, kulit, keramik).			
4.	Laporan portofolio berupa narasi singkat setiap tugas.			

F. Panduan Pembelajaran

1. Periode/Waktu Pembelajaran

Berdasarkan struktur kurikulum, mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dalam satu tahun pembelajaran 432 jam pelajaran. Alokasi untuk Bab VIII Portofolio Desain dan Produksi Kriya 48 jam pelajaran x 45 menit. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran di satuan pendidikannya sesuai dengan kebutuhan.

2. Tujuan Pembelajaran

- Memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya.
- Memahami teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

3. Kegiatan/Aktivitas Pembelajaran

Materi dalam bab ini adalah materi-materi yang sifatnya lebih dominan mengasah keterampilan peserta didik dalam membuat portofolio desain dan produksi kriya serta mempresentasikannya di depan kelas/audiensi secara jujur, teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya. Materi pembelajarannya adalah materi-materi yang mendasari peserta didik berupa penguasaan kompetensi program keahlian desain dan produksi kriya. Peserta didik dimotivasi dan difasilitasi untuk mengarsipkan dan menyusun portofolio tugas-tugas yang sudah dikerjakan sebelumnya berupa karya tugas dari materi-materi desain dan kriya.

Dalam memahami portofolio desain kriya dan presentasi laporan portofolio ini, pembelajaran banyak memanfaatkan sumber belajar yang relevan dan mendukung Aktivitas 8.2 peserta didik menyusun tugas-tugas karya dalam portofolio dengan rapi, dan mempresentasikan portofolio karya di depan kelas.

Berikut adalah tujuan pembelajaran di Bab VIII ini.

- a. Peserta didik mampu memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya.
- b. Peserta didik mampu memahami teknik presentasi secara jujur dan teliti sehingga mampu memengaruhi minat dan selera orang lain terhadap produk kriya.

4. Alternatif Pembelajaran

Jika sarana dan prasarana berupa komputer/laptop tidak tersedia, guru bisa mengarahkan peserta didik untuk membuat portofolio dan presentasi secara tertulis secara manual, kemudian didigitalisasi ke tempat percetakan di sekitar sekolah/tempat tinggal, kemudian dicetak/di-print dan dibingkai. Semua hasil karya laporan portofolio tersebut bisa dipasang di studio/bengkel praktik masing-masing.

G. Pengayaan dan Remedial

Guru dapat memberikan materi tambahan dalam rangka pengayaan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam lagi materi tentang memahami pengarsipan/arsiparis portofolio pembuatan desain dan produksi kriya.

Aktivitas pembelajaran bagi peserta didik yang telah menuntaskan materi bisa dikembangkan dengan mempelajari materi tambahan baik melalui situs-situs di internet yang memiliki reputasi bagus maupun buku-buku atau artikel.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali hendaknya selalu aktif dalam mengawasi anaknya dan memberikan bimbingan juga masukan dan apresiasi ketika melakukan pembuatan portofolio dan memberikan bimbingan Ketika siswa belajar menyampaikan presentasi di depan audiensi. Hal yang bisa dilakukan dapat dilihat di bab sebelumnya. Terkait bab ini, orang tua diharapkan dapat membimbing dan memberikan apresiasi menghargai karya peserta didik yang sudah dibuat dan mengarahkan peserta didik dalam menyusun materi portofolio dan memberikan dukungan ke peserta didik untuk percaya diri dalam menyampaikan presentasi. Orang tua juga mengarahkan peserta didik mencari materi belajar yang bisa dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar dan selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.

I. Asesmen Penilaian

Asesmen terhadap aktivitas dibagi menjadi dua kelompok sesuai dengan tujuan dan materi yang diberikan. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu

maupun kelompok. Pada bab ini penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi dan menganalisis. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada Panduan Umum.

Asesmen ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Melalui Aktivitas 8.1 terkait aktivitas peserta didik dalam membuat portofolio yang disusun secara urut disertai narasi setiap tugas yang sudah dikerjakan. Guru menggunakan rubrik pada Tabel 8 dan Tabel 9 penilaian pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam Aktivitas 8.2, peserta didik melakukan presentasi dari tugas portofolio di depan kelas dan diskusi dari hasil membuat portofolio. Guru menggunakan rubrik pada Tabel 14 penilaian presentasi, dan pada Tabel 12 penilaian diskusi sesuai Panduan Umum.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Sebelum Pembelajaran

1. Portofolio penting untuk peserta didik karena dengan menyusun tugas-tugas yang sudah dikerjakan peserta didik bisa mengerti proses berkaryanya, mengetahui kekurangan dan kelebihan, melatih peserta didik untuk aktif dan disiplin dalam mengerjakan semua tugas yang diberikan.
2. Cara menyusun arsipatoris/portofolio karya dengan mengumpulkan semua tugas yang sudah dikerjakan dan ditata urut dari tugas yang pertama hingga tugas yang terakhir.
3. Manfaat portofolio yang sudah tersusun rapi memudahkan peserta didik belajar menilai kekurangan dan kelebihan dalam proses perkembangan berkarya dan guru bisa menilai kemajuan peserta didik.

Uji Kompetensi

1. Portofolio adalah kumpulan dokumen dan tulisan yang telah dibuat atau dihasilkan sebagai satu kesatuan karya seseorang, yang ditata dengan rapi dan menarik yang sudah kamu kerjakan selama proses kegiatan pembelajaran.
2. Manfaat portofolio ialah mendokumentasikan perkembangan proses membuat desain dan produksi kriya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dicapai dengan tuntas.
3. Langkah-langkah menyusun portofolio karya kriya dengan baik, sebagai berikut.
 - a. Mengumpulkan karya yang sudah dikerjakan secara urut dan rapi. Atur portofolio secara rapi, menarik, dan kreatif. Atur gambar menjadi urutan yang tertata sesuai tugas satu per satu dari tugas yang pertama hingga tugas yang terakhir.
 - b. Tulislah identitasmu, tugas dalam portofoliomu, dan nama identitas sekolah tempatmu belajar.
 - c. Perlihatkan karya-karya terbaikmu dan mintalah teman untuk melihat karya gambar kriya yang sudah dikerjakan.
 - d. Sertakan artikel tambahan, publikasi ataupun penghargaan yang sudah pernah diperoleh.
 - e. Lengkapi portofoliomu dengan narasi singkat, jelas, dan mudah dipahami semua yang melihat dan membaca.
 - f. Foto setiap hasil karyamu dan ditata dalam bentuk file agar bisa disimpan dengan aman dan bisa sebagai cadangan data jika karya asli rusak, Potretlah karya tugas kriya yang sudah dikerjakan lalu susun dan urutkan satu per satu.
4. Manfaat presentasi portofolio seperti berikut.
 - a. Sebagai sarana dalam menyampaikan portofolio karya peserta didik.
 - b. Sebagai media dalam menjabarkan sebuah materi pelajaran di sekolah maupun dari suatu proyek kerja.
 - c. Sebagai media menyampaikan pendapat dan gagasan ide peserta didik.

- d. Memiliki kesan lebih eksklusif dengan menggunakan alat presentasi yang profesional.
 - e. Audiensi atau peserta didik secara umum akan lebih jelas menerima materi yang disampaikan dengan melihat gambar pada presentasi itu sendiri.
 - f. Sebagai sarana memupuk mental dan rasa percaya diri untuk berbicara di depan orang lain.
5. Media yang diperlukan peserta didik untuk presentasi di dalam kelas, yaitu:
- a. komputer/laptop
 - b. proyektor
 - c. papan proyektor
 - d. produk karya yang sudah disusun peserta didik dalam bentuk portofolio.

K. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Hasil jawaban peserta didik dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk menunjukkan kemampuan bagi peserta didik pada kegiatan portofolio dan presentasi desain dan produksi kriya.

Refleksi guru dapat dilihat pada bab sebelumnya.

L. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan Buku Siswa *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya Kelas X*. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link berikut.

1. Budimansyah, Dasim. 2002. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Biologi*. Bandung: PT Gasindo.
2. Tim Pusat Penilaian Pendidikan. 2019. *Penilaian Portofolio*. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta

Internet:

3. https://glints.com/id/lowongan/contoh-portofolio-copywriter/#.Y_mFiXZBy3A
4. <https://kobexielite.com/karir/5-contoh-portofolio-copywriter-yang-bisa-ditiru-untuk-memukau-perusahaan/16921/>
5. <https://ruangbimbel.co.id/teknik-presentasi/>
6. <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/TEKNIK-PRESENTASI-DESAIN-Seni-Meyakinkan-Klien-Dengan-Kata-dan-Karya/cf0389dd7b4cc530296890acea0f33b00cc8b1ed>
7. <https://binus.ac.id/malang/interior/2021/05/20/teknik-presentasi-desain-seni-meyakinkan-klien-dengan-kata-dan-karya/>

Glosarium

adiluhung	tinggi mutunya
analogus	percampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
<i>applied art</i>	seni rupa terapan/terpakai/terikat, seni rupa yang tercipta untuk kegunaan dan fungsi praktis tertentu selain dari keindahannya.
asimetri	perpaduan unsur-unsur di bagian kiri tidak sama dengan bagian kanan.
appresiasi	kesadaran terhadap nilai-nilai seni; penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu karya.
artistik	mempunyai nilai seni; bersifat seni.
arsir	teknik goresan atau garis-garis pada suatu gambar untuk menyatakan gelap terang.
bentuk geometris	bentuk yang dibuat secara beraturan.
cecek	titik
bentuk organis	bentuk-bentuk yang dikenal ada di alam semesta.
dekorasi	menghias
dimensi	matra, aspek dalam ruang pada seni dan kriya.
dinamis	cepat bergerak, mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dsb.
desain	kerangka bentuk; rancangan; motif.
<i>design brief</i>	ringkasan proyek yang berisi informasi paling penting yang akan dibutuhkan selama proses pembuatan desain dan produksi kriya.

eksplorasi	penjelajahan terhadap sesuatu, untuk menemukan hal-hal yang baru dari apa yang dijelajahi itu.
ekspresi	ungkapan pikiran dan perasaan terefleksi dalam karya seni.
ergonomis	berkaitan dengan efisiensi keselamatan dan kenyamanan kerja.
estetik	berkaitan dengan nilai keindahan berdasarkan norma-norma kemanusiaan, kehidupan sosiokultural, dan menyangkut tempat serta waktu.
ekspresi	ungkapan jiwa; ungkapan gagasan atau maksud.
etnis	etnik. bertalian dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, bahasa, dan sebagainya.
<i>fine art</i>	seni yang menghasilkan karya yang hanya memperhatikan unsur estetika dengan sepenuhnya mengabaikan fungsi praktis/pakai karya tersebut.
<i>fractal art</i>	sebuah seni yang mengolah fragmen berbentuk geometris yang dapat dipecah menjadi lebih kecil dengan bentuk yang relatif sama atau serupa.
harmoni	keselarasan, kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. berbagai unsur dan prinsip dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat.
<i>handle</i>	pegangan, tangkai ataupun gagang yang dipasang pada pintu rumah, pintu jendela, pintu almari ataupun laci.
<i>hue</i>	nama warna: hue merah, hue biru dsb.
ilusi	angan-angan, khayal
intensitas	keadaan (tingkatan, ukuran): kuatnya; hebatnya; geloranya, dsb.

imajinasi	gambar dalam pikiran.
isu	masalah yang dikedepankan (untuk ditanggapi dan sebagainya).
kerajinan	barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan, perusahaan (kecil) yang membuat; barang-barang sederhana, biasa mengandung unsur seni; pekerjaan tangan (bukan mesin).
kini	pada waktu ini; sekarang ini: keadaan kini atau sekarang.
komplementer	berhadapan, warna yang berhadapan dalam lingkaran warna.
komposisi	susunan yang memperhitungkan beberapa persyaratan seperti kesatupaduan, keseimbangan, irama, dan sebagainya demi tercapainya nilai artistik dan estetik.
kreatif	penuh daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan.
kuno	lama (dari zaman dahulu).
makrame	1. bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai; 2. kerajinan tangan simpul-menyimpul dengan menggunakan berbagai macam benang.
menyungging	mengecat dengan warna yang bertingkat.
monokromatis	mempunyai satu warna, satu panjang gelombang.
motif	pola; corak
<i>ngrawit</i>	halus
organis	bentuk menyerupai makhluk hidup, struktur tidak teratur.
perakitan	hasil merakit; sesuatu yang dirakit; kesatuan berbagai komponen.
perspektif	cara atau prinsip menggambarkan suasana tiga dimensi.

presentasi	kegiatan yang dilaksanakan untuk menyampaikan informasi di depan banyak orang atau audiensi sebagai bentuk komunikasi dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan proyek kerja. Presentasi biasanya dilakukan di kelas, di perkuliahan, dan di tempat kerja atau kantor.
portofolio	kumpulan dari karya peserta didik yang sengaja dikumpulkan untuk digunakan dalam bukti penilaian prestasi peserta didik, pengembangan kompetensi peserta didik, berpikir, bersikap, dan keterampilannya.
profesi	bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu.
proporsi	perbandingan antara bagian yang satu dan bagian yang lain dalam suatu benda/susunan, misalnya proporsi tubuh manusia dibandingkan dengan ukuran kepala, menurut mode digambarkan tubuh manusia 9 x ukuran kepala manusia.
prototipe	model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang disajikan sebelumnya. Dalam bidang desain dan produksi kriya, prototipe dibuat dalam rangka untuk menguji coba rancangan produk terkait pemilihan bahan, bentuk, warna, ukuran serta konstruksi dari desain sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses produksi yang sesungguhnya.
proyek	rencana pekerjaan dengan sasaran khusus (pengairan, pembangkit tenaga listrik, dan sebagainya) dan dengan saat penyelesaian yang tegas.
revolusi	perubahan yang cukup mendasar dalam suatu bidang.
ritme	kesan mengasyikkan yang timbul dari pengamatan terhadap suatu susunan/komposisi, yang menambah dari paduan unsur-unsur yang berdampingan pada bagian satu ke bagian lain (untaian kesan gerak dalam suatu).

simulasi	metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan.
sketsa	gambar hanya dengan garis atau goresan yang mengandung unsur bentuk.
teknik	pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri: cara (kepandaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni; metode atau sistem mengerjakan sesuatu.
tekstur	sifat permukaan bahan yang dapat dirasa dan diraba.
uji	percobaan untuk mengetahui mutu sesuatu (ketulenan, kecakapan ketahanan, dan sebagainya).
universal	umum

Daftar Pustaka

- Anggraena, Yogi, dkk. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Bagas, Prasetyo W. *Evaluasi Ergonomi dalam Desain*. Surabaya: Proceeding Seminar Nasional Ergonomi, Jurusan TI – ITS. 2000.
- Bangun dkk. *Buku Seni Budaya SMK/MA/SMA/MAK Kelas IX Semester I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Budimansyah, Dasim. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Biologi*. Bandung: PT Gasindo, 2002
- Ching, F.DK. *Interior Design Illustrated*. New York: Von Nostrand Reinhold Company, 1987.
- Dewantara, Ki Hadjar. *Bagian II Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 1994.
- E., Kuntari, Tri Suerni dan FX Supriyono. *Bahan Ajar Managemen Desain*. Yogyakarta: P4TKSB, 2010.
- Feldman, Edmund Burke. *Art As Image and Idea*. Englewood Cliffs, Prentice-Hall, INC., 1967.
- Guntur. *“Ornamen” Sebuah Pengantar*. Surakarta: Penerbit P2AI STSI Surakarta dengan STSI Pres Surakarta, 2004.
- Hartoko, Dick. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius, 1986.
- Hartoko. *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- Holt, Knut. *Product Innovation Management*. London: Butterworths. 1983.
- Jones, J. Christopher. *Design Methods, Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd., 1992.
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Kusmadi, *“Seni Kriya Dalam Kehidupan Manusia”* dalam Jurnal Kriya Seni ORNAMEN, Volume 7, No. 1, Januari 2010, ISI Surakarta.
- Lufiani, A. *Ekspansi Kriya pada Ruang Publik di Yogyakarta*, Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. 2022.
- Miner, John, B. *Theories of Organizational Behavior*. USA: The Dryden Press Hinsdale, Illinois, 1980.
- NetMBA (2002-2003) *Maslow’s Hierarchy of Needs*. Internet Center for Management and Business Administration, Inc. <http://www.netmba.com>. Diakses Juni 2003.

- Parjiyah, Syamsudin. *Desain produk dan Portofolio*. Diklat Peningkatan Produktif PTK Seni dan Budaya Seni Rupa dan Kriya. Yogyakarta: PPPPTK Seni Budaya, 2011.
- Pipes, Alan. *Foundations of Art and Design*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2003.
- Raharjo, Timbul. *Globalisasi Seni Kerajinan Keramik Kasongan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2009.
- Read, Herbert. *The Meaning of Art*, London: Faber & Fabe, 1968.
- Riyanto, Agus. *Jambu Mete Sebagai Unsur Hias pada Almari Buku*. Jepara: Sekolah Tinggi Teknologi Dan Desain Nahdlatul Ulama STTDNU, 2012
- Sachari, Agus. *Seni Desain dan Teknologi Antara Konflik dan Harmoni*. Jakarta: Nova, 1987.
- Saxton, Collin. *Art School*. London: McMilan, 1981.
- Smith, Stan Anatomy. *Perspective and Composition for The Artist*. New York: Watson-Guption Publication. 1984.
- Soedarso SP. *Tinjauan Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1993.
- Sudarmadji et.al. *Apresiasi Seni*. Jakarta: Badan Pelaksana Pembangunan Proyek Ancol, PT. Pembangunan Jaya, 1985.
- Suhendar, Hendar & Edy Waluyo. *Desain Produk(miring)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018.
- Sumaryati, Catri . *Dasar-dasar Desain 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Sumohardjo, Jakob. *Filsafat Seni(miring)*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.
- Suryahadi, Agung. *Seni Rupa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Tholip. *Pengembangan Produk Pada Industri Kriya Melalui Pendekatan Manajemen Desain*. Bandung: ITB, 2007.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. *Penilaian Portofolio*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan, 2019.
- Widjiastuti, Risdwi Soenoe. *Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya*. Quantum Book, 2022.
- Yudoseputro, Wiyoso. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993.
- Zuhdi, B Muria. *Kriya Melintasi Zaman Penegrtian dan Perkembangan Konsep Kriya*. Staff.uny.ac.id. 2009.
- <https://serupa.id/>. *Seni Rupa Terapan: Pengertian, Fungsi, Jenis, Unsur dan Contohnya*. <https://www.gramedia.com/literasi/seni-rupa-terapan/>. 2022
- <https://www.gramedia.com>. *Seni Kriya: Pengertian, Sejarah, Fungsi*. <https://www.gramedia.com/literasi/seni-kriya/>. 2022

- www.detik.com. pengertian-seni-lengkap-dengan-perannya-dalam-kehidupan-manusia. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5987732/pengertian-seni-lengkap-dengan-perannya-dalam-kehidupan-manusia>. 2017
- www.sangsemutkecil.wordpress.com, Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan Desain Produk. www.sangsemutkecil.wordpress.com/2016/10/12/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-desain-produk-2/. 12 Oktober 2022
- www.sumber.belajar.kemdikbud.go.id. Teknik Menggambar ragam hias. <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik5.html>. 2021.
- www. tirto.id. Menggambar-ragam-hias-pengertian-motif-dan-teknik-membuatnya. <https://tirto.id/menggambar-ragam-hias-pengertian-motif-dan-teknik-membuatnya-gjh2>. 2021

Daftar Sumber Gambar

<http://digilib.isi.ac.id/8504/1/BAB%20I.pdf>
<http://www.ocw.upj.ac.id/files/Slide-PRO307-PRO307-Slide-10.pdf>
<https://bali.tribunnews.com/2018/12/23/pameran-karya-dosen-dan-mahasiswa-dkv-fsrd-isi-denpasar-angkat-tema-kini-jani>
<https://bijakberplastik.aqua.co.id/publikasi/edukasi/apa-itu-3r-reduce-reuse-recycle-pengertian-dan-contohnya/>
<https://ejournal.undiksha.ac.id>
<https://jooinn.com/fractal-art-5.html>
<https://journal.uny.ac.id>
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/?s=wayang>
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/seni-lukis-kaca-cirebon/>
<https://news.unair.ac.id/2021/05/07/perubahan-iklim-gejala-insomnia-dan-kesehatan-mental-di-25-negara/?lang=id>
<https://noeny-craft-food.business.site/>

Indeks

A

artistik 165

C

cecek 163

D

desain 163, 166

dimensi 165

E

estetik 165

F

fine art 164

H

handle 164

hue 164

I

illusi 164

K

kerajinan 165

kini 165

komposisi 166

M

makrame 165

O

organis 163

P

proporsi 166

proyek 163, 166

U

universal 167

Profil Penulis



Nama Lengkap : Hendar Suhendar, S.Pd., M.Ds.
Email : h.suhendar120670@gmail.com
Instansi : SMKN 1 KALASAN
Alamat Instansi : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman,
DIY 55571
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Staf Pendidik di SMKN 1 KALASAN
2. Guru Pamong Program PPG UNY (Pendidikan Profesi Guru)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Pendidikan Seni Kerajinan, FPBS IKIP Yogyakarta, Lulus 1997
2. S-2 DESAIN, FSRD-ITB Bandung, Lulus 2006

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Mengetahui Keindahan Ragam Hias Bordir Tasikmalaya
2. Desain Tenun 2018
3. Desain Produk Kriya Tekstil 2019

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Integrasi Ragam Metode Pembelajaran untuk meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Siswa 2009
2. Integrasi IPTEK-IMTAQ dalam Pembelajaran 2012
3. Kunjungan Industri sebagai Strategi Peningkatan Prestasi belajar Siswa dalam Menggambar Ornamen 2019
4. Budaya Lokal Yogyakarta Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Desain Ornamen Batik (Kreatifitas Siswa SMKN 1 Kalasan dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Batik) 2021

Profil Penulis



Nama Lengkap : Heri Hermawan, S.T.
Email : rifalu@gmail.com
Instansi : SMKN 3 Tasikmalaya
Alamat Instansi : Jl. Tamansari Gobras No. 100 Km.5 Kel. Mulyasari
Kec. Tamansari Kota Tasikmalaya – Jawa Barat
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru di SMKN 3 Tasikmalaya
2. Asesor pada LSP P1 SMK Skema Sertifikasi Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Sarjana Teknik (S.T) Desain Produk Industri, ITS Surabaya, 2010

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya, 2022

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Pengembangan Keterampilan Produktif Kriya Kulit dan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), 2018

Profil Penulis



Nama Lengkap : Setyowati, S.Sn., M.Sn.
Email : watisetyo2@gmail.com
Instansi : SMKN 3 KASIHAN/SMSR Yogyakarta
Alamat Instansi : Jln PG Madukismo Bugisan Yogyakarta, 55182
Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Staf Pendidik di SMKN 3 KASIHAN Yogyakarta
2. Guru Pamong Program PPG UNY (Pendidikan Profesi Guru)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1: Seni Rupa- Kriya Seni Fakultas Senirupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta. Lulus 2001
2. S2: Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Lulus 2022

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Modul Bahan Ajar Batik. 2017
2. Puisi Rupa, Rupa Puisi.Tonggak Pustaka. 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Karakter wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi Wara Sembadra, dan Dewi Srikandi Sebagai Inspirasi Berkarya Batik Fashion. 2021
2. Tokoh wayang Perempuan Gaya Yogyakarta Sebagai Inspirasi Karya Batik Busana Kasual Remaja Putri Trend 2021-2022. 2022

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Triyanto S.Sn., M.A.
Email : triyanto@uny.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo No.1, Karangmalang, Sleman,
Yogyakarta 55281
Bidang Keahlian : Desain Kriya

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Program Studi D4 Tata Busana Fakultas Vokasi UNY
2. Koordinator Program Studi D3 2016-2018
3. Koordinator Program Studi D4 2019-2023
4. Kepala Departemen Tata Boga Busana dan Rias Kecantikan 2023

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Negeri Kasongan 1986
2. SMP Negeri Tamantirto 1989
3. SMA Negeri Sewon 1992
4. S1 Kriya Seni ISI Yogyakarta 1997
5. S2 Pengkajian Seni Rupa UGM 2008

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Aneka Aksesoris dari Tanah Liat 2010
2. Eksistensi Kebaya dari Masa ke Masa 2013
3. Mendesain Aksesoris Busana 2012
4. Visual Merchandiser 2017
5. Desain Elementer Fashion 2020
6. Komunikasi Bisnis 2022

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Alvi Lufiani, M.F.A
Email : alufiani@isi.ac.id
Instansi : Fak. Seni Rupa ISI Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Yogyakarta
Bidang Keahlian : Kriya

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Tetap di Jurusan Kriya, FSR ISI Yogyakarta
2. Dosen Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
3. External Examiner College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Malaysia
4. Dosen Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan (PPG Daljab) Kemdikbud Angkatan I th 2021

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Doktor (Dr) Ilmu Seni Rupa dan Desain, ITB 2020
2. Master of Fine Art (M.F.A) Metalsmithing and Jewelry, University of Oregon, USA 2009
3. Sarjana Seni (S.Sn) Kriya Logam 1996

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2021 Crafting History pada Penciptaan Perhiasan Kontemporer
2. 2020 Estetika karya Kriya Timbul Raharjo di Ruang Publik Yogyakarta
3. 2018 Kriya pada Seni Ruang Publik di Yogyakarta.
4. 2015 Motif Batik Pakualaman Sebagai Referensi Penciptaan Perhiasan Perak Berbasis Kearifan Lokal
5. 2014 Batuan Lokal Pacitan (Druzy) Pada Penciptaan Perhiasan Perak Inovatif

Profil Editor

Nama Lengkap : Christina Tulalessy
Email : nonatula6@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Penyuntingan, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pusat Perbukuan s.d. 2010
2. Pusat Kurikulum s.d.purnatugas 2022
3. Penyunting lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1: Busana IKIP Jakarta: selesai 1988
2. S2:PEP UHAMKA Jakarta: selesai 2006
3. S3:PEP UNJ Jakarta: selesai 2017

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

PTK: Apa, Mengapa, Bagaimana 2021

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Andini Aulia Shakina
Email : andiniaulia513@gmail.com
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota
Bandung, Jawa Barat 40154
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Clean-up and Colorist Artist di Kolam susu studio
2. Freelance Illustrator
3. Intern Illustrator di Kemendikbudristek

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SMK N 7 Jakarta (2015-2018)
2. Universitas Pendidikan Indonesia (2019-2023)

Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhammad Nichal Zaki
E-mail : nichal.zaki@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Semarang
Bidang Keahlian : Desainer sampul dan tata letak isi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pemimpin Redaksi Penerbit Alinea (*penerbitalinea.com*) (2020-sekarang)
2. Pemimpin Redaksi Penerbit Genesis (2018-2020)
3. *Freelance* Editorial Designer di Buku Mojok (2015)
4. *Freelance* Editorial Designer di Bentang Pustaka (2014-2017)
5. *Freelance* Cover Designer di Mizan Pustaka (2015-2016)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

S1: Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta (2014)

Judul Buku yang Dilayout atau Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Balada Gathak Gathuk*. Bentang Pustaka (2016)
2. *Mati Ketawa ala Refotnasi*. Bentang Pustaka (2016).
3. *Surat Terbuka Kepada Pemilih Jokowi Sedunia*. Buku Mojok (2015).
4. *Sekolahnya Manusia*. Kaifa (2016).

Informasi Lain:

Tautan Portofolio: nichalzaki.myportfolio.com