

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Paringim
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester : IX (Sembilan) / 2 (Genap)
Materi Pokok : Seni Grafis
Alokasi Waktu : 6 Pertemuan (18 x 40 menit)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3: memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4: mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	3.3.1. Menjelaskan pengertian Seni Grafis. 3.3.2. Mengidentifikasi berbagai jenis dan teknik seni grafis. 3.3.3. Menganalisis karya seni grafis sesuai jenis dan teknik pembuatannya. 3.3.4. Mendaftar bahan dan alat dalam berkarya seni grafis. 3.3.5. Menerangkan fungsi seni grafis.

	3.3.6. Mengidentifikasi prosedur berkarya seni grafis teknik cetak tinggi dan cetak saring.
4.3. Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	<p>4.3.1. Membuat acuan cetak karya seni grafis teknik cetak tinggi dari bahan <i>spon eva</i> tema <i>bentuk geometris (bidang teratur)</i>.</p> <p>4.3.2. Mencipta karya seni grafis teknik cetak tinggi menggunakan acuan cetak dari bahan <i>spon eva</i> pada media kertas <i>canson art</i> dengan tema <i>bentuk geometris (bidang teratur)</i>.</p> <p>4.3.3. Membuat acuan cetak karya seni grafis teknik cetak saring dari bahan saringan plastik dengan tema <i>ornamen flora</i>.</p> <p>4.3.4. Mencipta karya seni grafis teknik cetak tinggi menggunakan acuan cetak dari bahan saringan plastik pada media tekstil (kaos) dengan tema <i>ornamen flora</i>.</p>

Nilai Karakter:

1. Displin
2. Kerjasama
3. Mandiri
4. Kreatif

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

1. Peserta didik melalui literasi secara mandiri dapat menguraikan pengertian seni grafis menurut *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi 2017*.
2. Peserta didik dengan kerjasama kelompok diskusi dan literasi dari sumber belajar mampu mengidentifikasi berbagai jenis dan teknik seni grafis sesuai *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi 2017* dan *Hand out* materi Seni Grafis.

Pertemuan Kedua

1. Peserta didik melalui aktifitas pengamatan yang teliti dalam kelompok diskusi dapat menganalisis karya seni grafis sesuai jenis dan teknik pembuatannya sesuai gambar yang disajikan dalam pembelajaran.
2. Peserta didik melalui kegiatan literasi dalam kelompok diskusi dapat mendaftar bahan dan alat dalam berkarya seni grafis menurut *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi 2017*.

Pertemuan Ketiga

1. Peserta didik melalui kegiatan literasi dalam kelompok diskusi dapat menerangkan fungsi seni grafis sesuai *Hand out* materi Seni Grafis.
2. Peserta didik melalui kerjasama dalam kelompok diskusi dan literasi dari sumber belajar mengidentifikasi prosedur berkarya seni grafis teknik cetak tinggi dan cetak saring menurut *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi 2017* dan *Hand out* materi Seni Grafis.

Pertemuan Keempat

1. Peserta didik melalui kegiatan pengamatan prosedur berkarya seni grafis teknik tinggi dapat membuat acuan cetak dari bahan *spon eva* dengan tema *bentuk geometris (bidang teratur)*.
2. Peserta didik secara mandiri mencipta karya seni grafis teknik cetak tinggi menggunakan acuan cetak dari bahan *spon eva* dengan tema bentuk geometris (bidang teratur) pada media kertas *canson*.

Pertemuan Kelima

1. Peserta didik melalui kegiatan pengamatan prosedur berkarya seni grafis teknik cetak saring mampu membuat acuan cetak karya seni grafis teknik cetak saring dari bahan saringan plastik dengan tema *ornamen flora*.

Pertemuan Keenam

1. Mencipta karya seni grafis teknik cetak tinggi menggunakan acuan cetak dari bahan saringan plastik pada media tekstil (kaos).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Fakta/Faktual

Karya Seni Grafis sangat mudah dijumpai dalam kehidupan manusia, diantaranya gambar yang ada pada kaos hasil sablon, reklame atau poster, uang kertas, hiasan dari

logam, dan masih banyak lainnya. Contoh karya seni grafis tersebut pada umumnya diciptakan tidak lepas dari fungsi praktis atau untuk menunjang kebutuhan manusia sehari-hari (terapan).

2. Konsep/Konseptual

- a. Pengertian Seni Grafis
- b. Jenis – jenis Seni Grafis berdasarkan teknik pembuatan
- c. Alat dan bahan berkarya seni grafis
- d. Desain berkarya seni grafis
- e. Berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi

3. Prinsip

Kaidah-kaidah berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi.

4. Prosedur

Langkah-langkah berkarya seni grafis cetak tinggi

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Ilmiah (*Saintifict*)

1. Pertemuan 1

- a. Model Pembelajaran : *Inquiry/Discovery Learning*
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Diskusi Kelompok, Peta Konsep

2. Pertemuan 2

- a. Model Pembelajaran : *Inquiry/Discovery Learning*
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Diskusi Kelompok

3. Pertemuan 3

- a. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Demonstrasi, Praktik Kerja

4. Pertemuan 4

- a. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Demonstrasi, Praktik Kerja

5. Pertemuan 5

- a. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Demonstrasi, Praktik Kerja

6. Pertemuan 6

- a. Model Pembelajaran : Project Based Learning
- b. Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Demonstrasi, Praktik Kerja

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat : Laptop/ CPU, LCD Projector, Sound Active, Smart Phone/ Kamera Digital.
2. Bahan: Contoh gambar poster (PPT), worksheet/ lembar kerja, Video Tutorial Menggambar Poster.

G. SUMBER BELAJAR

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Buku Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wikipedia Seni Grafis. https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis. diakses dan diunduh pada tanggal 01 Oktober 2019.

Youtube Video Tutorial *Woodcut*. <https://www.youtube.com/watch?v=BAaR9UHsUA0>. diakses dan diunduh pada tanggal 01 Oktober 2019.

Youtube Video Mengkir Spon Eva <https://www.youtube.com/watch?v=NzISLV6EJvs>. diakses dan diunduh pada tanggal 01 Oktober 2019.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Pertama (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

a. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (15 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran	- Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme	5 menit

	<p>2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia</p> <p>3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik</p> <p>4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan lingkungan disekitar tempat duduk.</p>	- Cinta lingkungan	
<p>Apersepsi (mengaitkan dengan pengalaman belajar)</p>	<p>1) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>2) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.</p>	- Percaya diri	3 menit
<p>Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)</p>	<p>1) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.</p>	- Percaya diri	3 menit

Pemberian Acuan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan pertama. 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	- Perhatian	4 menit
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	---------

b. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Ketrampilan Abad 21	Alokasi Waktu (85 menit)
Merumuskan Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi 2) Peserta didik diberi Stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni Grafis dengan cara <u>MENGAMATI</u> tampilan gambar pada layar LCD Projector dalam kelompok diskusi. 3) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi hasil 	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Komunikatif 	10 menit

	<p>pengamatan untuk dijadikan sebuah pertanyaan atau identifikasi masalah sebanyak - banyaknya.</p> <p>4) Peserta didik menyampaikan pertanyaan (MENANYA) tentang hal-hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)</p> <p>5) Guru menentukan / memilah pertanyaan yang akan digunakan untuk aktivitas berikutnya, semisal:</p> <p><i>a. Apa pengertian Seni Grafis?</i></p> <p><i>b. Apa saja jenis karya grafis berdasark teknik pembuatannya?</i></p> <p><i>c. Apa saja alat dan bahan berkarya seni grafis</i></p> <p>6) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani</p>		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.		
Merencanakan	<p>1) Peserta didik dalam kelompok merencanakan langkah-langkah yang digunakan untuk menggali informasi dari berbagai sumber.</p> <p>2) Guru menentukan / memilah pertanyaan yang akan digunakan untuk aktivitas berikutnya, semisal:</p> <p>3) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Kolaborasi • Berpikir kritis 	15 menit
Pengumpulan dan Menganalisis Data	<p>1) Peserta didik dalam kelompok diskusi <u>MENGUMPULKAN DATA/ INFORMASI</u> yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi, melalui kegiatan:</p> <p>a) Mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku paket kelas IX BAB 9 materi Seni Grafis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis 	20 menit

	<p>b) Melakukan browsing dengan link/ alamat web yang direkomendasikan guru.</p> <p>c) Saling tukar informasi tentang materi membuat poster untuk dijadikan bahan diskusi.</p> <p>2) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>3) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
Menarik Kesimpulan	<p>1) Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi <u>MENGOLAH DATA</u> hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>a) Berdiskusi tentang data materi membuat poster yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</p> <p>b) Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan sebelumnya maupun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	20 menit

	<p>hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <p>2) Peserta didik melakukan verifikasi (pembuktian) dari data yang diolah untuk menjawab pertanyaan melalui diskusi dan menyepakati bersama hasil diskusi</p> <p>3) Peserta didik berbagi tugas dalam menulis hasil diskusi dalam LKPD yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan pengertian Seni Grafis menurut sumber yang relevan b. Mengelompokkan jenis Seni Grafis sesuai teknik pembuatan <p>4) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai</p>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.		
Aplikasi Atau Tindak Lanjut	<p>1) Guru mengatur dan mempersilahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2) Peserta didik secara bergiliran <u>MENGGOMUNIKASIKA</u> <u>N</u> hasil kerja kelompok melalui tanyangan slide PPT.</p> <p>3) Peserta didik melakukan tanya jawab, memberi tanggapan atau debat antar kelompok diakhiri dengan menarik kesimpulan/generalization.</p> <p>4) Guru mengamati jalannya diskusi dan memberi penilaian pada kelompok dan peserta didik yang aktif dalam forum diskusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Tanggung jawab • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	20 menit

c. Kegiatan Penutup

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (20 menit)
Evaluasi Pembelajaran	1) Guru mempersiapkan kondisi kelas untuk kegiatan evaluasi pembelajaran dan membagi soal tes uji pengetahuan materi Seni Grafis 2) Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri. 3) Guru mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik.	- Kejujuran - Disiplin	12 menit
Simpulan Kegiatan Belajar	1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereview, merangkum atau menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran untuk dicatat pada buku tulis 2) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 3) Guru menyampaikan penugasan di rumah dan	- Perhatian - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme	8 menit

	rencana untuk pertemuan selanjutnya 4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

2. Pertemuan Kedua (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

a. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (15 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia 3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik 4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan lingkungan disekitar tempat duduk.	- Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme - Cinta lingkungan	5 menit
Apersepsi (mengaitkan dengan	3) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan	- Percaya diri	3 menit

pengalaman belajar)	<p>pelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>4) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.</p>		
Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)	<p>2) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.</p>	- Percaya diri	3 menit
Pemberian Acuan	<p>1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan kedua.</p> <p>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>	- Perhatian	4 menit

b. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Keterampilan Abad 21	Alokasi Waktu (90 menit)
Merumuskan Pertanyaan	<p>1) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi</p> <p>2) Peserta didik diberi Stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni Grafis teknik cetak tinggi dengan cara <u>MENGAMATI</u> tampilan video pada layar LCD Projector dalam kelompok diskusi tentang:</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=BAaR9UHsUA0 diunduh tanggal 07 Oktober 2019.</p> <p>3) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi hasil pengamatan untuk dijadikan sebuah pertanyaan atau identifikasi masalah sebanyak - banyaknya.</p>	<ul style="list-style-type: none">PerhatianKomunikatif	10 menit

	<p>4) Peserta didik menyampaikan pertanyaan (MENANYA) tentang hal-hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)</p> <p>5) Guru menentukan / memilah pertanyaan yang akan digunakan untuk aktivitas berikutnya, semisal:</p> <p><i>a. Bentuk karya seni grafis sesuai teknik</i></p> <p><i>b. Alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni grafis.</i></p> <p>6) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
Merencanakan	1) Peserta didik dalam kelompok merencanakan langkah-langkah yang digunakan untuk menggali	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Kolaborasi • Berpikir kritis 	15 menit

	<p>informasi dari berbagai sumber.</p> <p>2) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
<p>Pengumpulan dan Menganalisis Data</p>	<p>1) Peserta didik dalam kelompok diskusi <u>MENGUMPULKAN DATA/ INFORMASI</u> yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi, melalui kegiatan:</p> <p>a) Mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku paket kelas IX BAB 9 materi Seni Grafis.</p> <p>b) Melakukan browsing dengan link/ alamat web yang direkomendasikan guru.</p> <p>c) Saling tukar informasi tentang materi membuat poster untuk dijadikan bahan diskusi.</p> <p>2) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis 	<p>20 menit</p>

	<p>kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>3) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
Menarik Kesimpulan	<p>1) Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi <u>MENGOLAH DATA</u> hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>a) Berdiskusi tentang data materi membuat poster yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</p> <p>b) Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	20 menit

	<p>2) Peserta didik melakukan verifikasi (pembuktian) dari data yang diolah untuk menjawab pertanyaan melalui diskusi dan menyepakati bersama hasil diskusi</p> <p>3) Peserta didik berbagi tugas dalam menulis hasil diskusi dalam LKPD yaitu:</p> <p>a. <i>Menuliskan nama-nama alat dan bahan yang digunakan dalam menerapkan karya seni grafis cetak tinggi.</i></p> <p>b. <i>Menuliskan prosedur/ langkah-langkah membuat karya grafis teknik cetak tinggi.</i></p> <p>4) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Aplikasi Atau Tindak Lanjut	<p>1) Guru mengatur dan mempersilahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2) Peserta didik secara bergiliran <u>MENGGOMUNIKASI</u> <u>KAN</u> hasil kerja kelompok didepan kelas</p> <p>3) Peserta didik melakukan tanya jawab, memberi tanggapan atau debat antar kelompok diakhiri dengan menarik kesimpulan/generalization .</p> <p>4) Guru mengamati jalannya diskusi dan memberi penilaian pada kelompok dan peserta didik yang aktif dalam forum diskusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Tanggung jawab • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi 	25 menit
-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

c. Kegiatan Penutup

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (15 menit)
Simpulan Kegiatan Belajar	1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereviu, merangkum atau menyimpulkan point-point	<ul style="list-style-type: none"> - Perhatian - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme 	15 menit

	<p>penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran untuk dicatat pada buku tulis</p> <p>2) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</p> <p>3) Guru menyampaikan penugasan dirumah dan rencana untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

3. Pertemuan Ketiga (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

a. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (15 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	<p>1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</p> <p>2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme - Cinta lingkungan 	5 menit

	<p>3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik</p> <p>4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan lingkungan disekitar tempat duduk.</p>		
<p>Apersepsi (mengaitkan dengan pengalaman belajar)</p>	<p>1) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>2) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.</p>	- Percaya diri	3 menit
<p>Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)</p>	<p>1) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.</p>	- Percaya diri	3 menit
<p>Pemberian Acuan</p>	<p>1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan</p>	- Perhatian	4 menit

	<p>dibahas pada pertemuan kedua.</p> <p>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

b. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Keterampilan Abad 21	Alokasi Waktu (90 menit)
Merumuskan Pertanyaan	<p>1) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi</p> <p>2) Peserta didik diberi Stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni Grafis teknik cetak tinggi dengan cara <u>MENGAMATI</u> tampilan video pada layar LCD Projector dalam kelompok diskusi.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=BAaR9UHsUA0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Komunikatif 	10 menit

	<p>diunduh tanggal 07 Oktober 2019.</p> <p>3) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi hasil pengamatan untuk dijadikan sebuah pertanyaan atau identifikasi masalah sebanyak - banyaknya.</p> <p>4) Peserta didik menyampaikan pertanyaan (MENANYA) tentang hal-hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)</p> <p>5) Guru menentukan / memilah pertanyaan yang akan digunakan untuk aktivitas berikutnya seperti:</p> <p><i>a. Fungsi seni grafis cetak tinggi ?</i></p> <p><i>b. Prosedur/ langkah-langkah membuat</i></p>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p><i>karya grafis teknik cetak tinggi ?</i></p> <p>6) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
Merencanakan	<p>3) Peserta didik dalam kelompok merencanakan langkah-langkah yang digunakan untuk menggali informasi dari berbagai sumber.</p> <p>4) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Kolaborasi • Berpikir kritis 	15 menit
Pengumpulan dan Menganalisis Data	<p>4) Peserta didik dalam kelompok diskusi <u>MENGUMPULKAN DATA/ INFORMASI</u> yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi, melalui kegiatan:</p> <p>a) Mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku paket kelas IX BAB 9 materi Seni Grafis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis 	20 menit

	<p>b) Melakukan browsing dengan link/ alamat web yang direkomendasikan guru.</p> <p>c) Saling tukar informasi tentang materi membuat poster untuk dijadikan bahan diskusi.</p> <p>5) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>6) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
Menarik Kesimpulan	<p>1) Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi <u>MENGOLAH DATA</u> hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>c) Berdiskusi tentang data materi membuat poster yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	20 menit

	<p>d) Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <p>2) Peserta didik melakukan verifikasi (pembuktian) dari data yang diolah untuk menjawab pertanyaan melalui diskusi dan menyepakati bersama hasil diskusi</p> <p>3) Peserta didik berbagi tugas dalam menulis hasil diskusi dalam LKPD yaitu:</p> <p>a. <i>Menuliskan nama-nama alat dan bahan yang digunakan dalam menerapkan karya seni grafis cetak tinggi.</i></p> <p>b. <i>Menuliskan prosedur/ langkah-langkah membuat karya grafis teknik cetak tinggi.</i></p>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>4) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
Aplikasi Atau Tindak Lanjut	<p>1) Guru mengatur dan mempersilahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2) Peserta didik secara bergiliran <u>MENGGOMUNIKASIK</u> <u>AN</u> hasil kerja kelompok didepan kelas</p> <p>3) Peserta didik melakukan tanya jawab, memberi tanggapan atau debat antar kelompok diakhiri dengan menarik kesimpulan/generalizatio.</p> <p>4) Guru mengamati jalannya diskusi dan memberi penilaian pada kelompok dan peserta didik yang aktif dalam forum diskusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Tanggung jawab • Kolaborasi • Berpikir kritis • Komunikasi 	25 menit

d. Kegiatan Penutup

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (15 menit)
Simpulan Kegiatan Belajar	<ol style="list-style-type: none">1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereviu, merangkum atau menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran untuk dicatat pada buku tulis2) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik3) Guru menyampaikan penugasan dirumah dan rencana untuk pertemuan selanjutnya4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.	<ul style="list-style-type: none">- Perhatian- Mengamalkan ajaran agama yang dianut- Nasionalisme	16 menit

4. Pertemuan Keempat (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

a. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (10 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia 3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik 4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan lingkungan disekitar tempat duduk.	- Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme - Cinta lingkungan	3 menit
Apersepsi (mengaitkan dengan pengalaman belajar)	1) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 2) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.	- Perhatian	2 menit

Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)	1) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.	- Perhatian	3 menit
Pemberian Acuan	1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan ketiga. 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	- Perhatian	2 menit

b. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Ketrampilan Abad 21	Alokasi Waktu (105 menit)
Penentuan Proyek	1) Mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan penjelasan dari guru.	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Komunikatif 	10 menit

	<p>2) Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni grafis dengan cara <u>MENGAMATI</u> tampilan video pada layar LCD Projector</p> <p>Youtube link:</p> <p>a) https://www.youtube.com/watch?v=vZyCzfoN60o diunduh pada tanggal 01 Oktober 2019.</p> <p>b) https://www.youtube.com/watch?v=NzISLV6EJvs diunduh pada tanggal 01 Oktober 2019.</p> <p>3) Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi dari bahan spon ati.</p> <p>4) Peserta didik dipersilahkan menyampaikan pertanyaan (<u>MENANYA</u>) tentang hal-hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati semisal:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis 	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	--

	<p>a) <i>Bagaimana membuat acuan dari bahan spon eva/ spon ati ?</i></p> <p>b) <i>Bagaimana cara mencetak pada bahan kertas agar hasilnya optimal ?</i></p> <p>5) Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan rencana pembuatan acuan.</p> <p>6) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
<p>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek</p>	<p>1) Peserta didik menentukan waktu kegiatan untuk mengerjakan proyek dengan urutan prosedur:</p> <p>a) Mengamati atau mencari dari berbagai sumber belajar terkait praktik membuat acuan cetak</p> <p>b) Menyiapkan alat dan bahan</p> <p>c) Menentukan ide atau gagasan desain karya seni grafis</p> <p>d) Merancang desain</p> <p>e) Membuat acuan/ matriks</p> <p>f) Mencetak dengan media kertas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis 	5 menit

	2) Guru mencatat nama peserta didik yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.		
Penyusunan Jadwal Penyelesaian Proyek	<p>1) Peserta didik dalam kelompok menyusun waktu kegiatan sesuai langkah-langkah penyelesaian pada LKPD.</p> <p>2) Guru memberi arahan pada peserta didik terkait waktu kegiatan</p> <p>3) Guru mencatat perkembangan dan aktivitas peserta didik pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Berpikir kritis 	5 menit
Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru	<p>1) Peserta didik secara mandiri <u>MENGUMPULKAN DATA</u> melalui kegiatan semisal:</p> <p><i>a) Berkeliling area sekolah untuk mencari objek sesuai konsep yang ditentukan</i></p> <p>2) Peserta didik dalam <u>MENGOLAH DATA/ INFORMASI</u> yang diperoleh untuk menyelesaikan proyek sesuai jadwal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	65 menit

	<p>3) Secara umum peserta didik melakukan aktifitas:</p> <p>a) <i>Membuat desain/ sketa</i></p> <p>b) <i>Membuat acuan cetak</i></p> <p>c) <i>Mencetak karya dengan acuan masing-masing</i></p> <p>4) Guru berkeliling untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
<p>Penyusunan Laporan dan Presentasi/ Publikasi Hasil Proyek</p>	<p>1) Peserta didik mendiskripsikan karya yang sudah dibuat pada LKPD.</p> <p>2) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>3) Peserta didik menyampaikan hasil kerja yang sudah dilakukan didepan kelas <u>(MENGGOMUNIKASI-KAN).</u></p> <p>4) Guru mengarahkan peserta didik untuk diskusi kelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Tanggung jawab • Komunikasi • Berpikir Kritis 	10 menit

	5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.		
Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	1) Peserta didik mengumpulkan pekerjaan kepada guru 2) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan peserta didik dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian dan memberikan umpan balik.	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Komunikasi 	10 menit

c. **Kegiatan Penutup**

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (5 menit)
Simpulan Kegiatan Belajar	1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereviu, merangkum atau menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran untuk dicatat pada buku tulis 2) Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang	<ul style="list-style-type: none"> - Perhatian - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme 	5 menit

	<p>memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</p> <p>3) Guru menyampaikan penugasan dirumah atau rencana untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.</p>		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

5. Pertemuan Kelima (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

c. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (10 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	<p>1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</p> <p>2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia</p> <p>3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik</p> <p>4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme - Cinta lingkungan 	3 menit

	lingkungan disekitar tempat duduk.		
Apersepsi (mengaitkan dengan pengalaman belajar)	1) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 2) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.	- Perhatian	2 menit
Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)	1) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.	- Perhatian	3 menit
Pemberian Acuan	1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan ketiga.	- Perhatian	2 menit

	<p>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

d. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Ketrampilan Abad 21	Alokasi Waktu (105 menit)
Penentuan Proyek	<p>1) Mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan penjelasan dari guru.</p> <p>2) Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni grafis dengan cara <u>MENGAMATI</u> demonstrasi yang dilakukan guru tentang langkah-langkah membuat karya seni grafis dengan teknik cetak saring dengan bahan saringan plastik..</p> <p>3) Peserta didik dipersilahkan menyampaikan pertanyaan (<u>MENANYA</u>) tentang hal-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Komunikatif • Berpikir kritis 	10 menit

	<p>hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati semisal:</p> <p>a. <i>Bagaimana membuat acuan dari bahan saringan plastik</i></p> <p>b. <i>Alat dan apa saja yang diperlukan untuk membuat cetak saring dari bahan saringan plastik.</i></p> <p>4) Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan rencana pembuatan acuan.</p> <p>5) Guru mencatat nama peserta didik/ kelompok yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
<p>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek</p>	<p>1) Peserta didik menentukan waktu kegiatan untuk mengerjakan proyek dengan urutan prosedur:</p> <p>a. Literasi dari berbagai sumber belajar terkait praktik membuat acuan cetak</p> <p>b. Menyiapkan alat dan bahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis 	5 menit

	<p>c. Menentukan ide atau gagasan desain karya seni grafis</p> <p>d. Merancang desain</p> <p>e. Membuat acuan/ matriks dari bahan saringan plastik.</p> <p>6) Guru mencatat nama peserta didik yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>		
<p>Penyusunan Jadwal Penyelesaian Proyek</p>	<p>1) Peserta didik dalam kelompok menyusun waktu kegiatan sesuai langkah-langkah penyelesaian pada LKPD.</p> <p>2) Guru memberi arahan pada peserta didik terkait waktu kegiatan</p> <p>3) Guru mencatat perkembangan dan aktivitas peserta didik pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Berpikir kritis 	5 menit
<p>Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru</p>	<p>1) Peserta didik secara mandiri <u>MENGUMPULKAN DATA</u>, melalui kegiatan semisal:</p> <p><i>Berkeliling area sekolah untuk mencari objek sesuai konsep yang ditentukan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti • Berpikir kritis 	65 menit

	<p>2) Peserta didik dalam <u>MENGOLAH DATA/INFORMASI</u> yang diperoleh untuk menyelesaikan proyek sesuai jadwal</p> <p>3) Secara umum peserta didik melakukan aktifitas: <i>a) Membuat desain/ sketa</i> <i>b) Membuat acuan cetak</i></p> <p>4) Guru berkeliling untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi • Kreatif 	
<p>Penyusunan Laporan dan Presentasi/ Publikasi Hasil Proyek</p>	<p>1) Peserta didik mendiskripsikan karya yang sudah dibuat pada LKPD.</p> <p>2) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>3) Peserta didik menyampaikan hasil kerja yang sudah dilakukan didepan kelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Tanggung jawab • Komunikasi • Berpikir Kritis 	10 menit

	<p><u>(MENGGOMUNIKASIKAN).</u></p> <p>4) Guru mengarahkan peserta didik untuk diskusi kelas</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>		
Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	<p>1) Peserta didik mengumpulkan pekerjaan kepada guru</p> <p>2) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan peserta didik dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian dan memberikan umpan balik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Komunikasi 	10 menit

d. Kegiatan Penutup

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (5 menit)
Simpulan Kegiatan Belajar	1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereviu, merangkum atau menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Perhatian - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme 	6 menit

	<p>untuk dicatat pada buku tulis</p> <p>2) Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</p> <p>3) Guru menyampaikan penugasan dirumah atau rencana untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

6. Pertemuan Keenam (Alokasi Waktu 3 x 40 menit/ 120 menit)

e. Kegiatan Pembukaan

Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (10 menit)
Orientasi (Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik)	<p>1) Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</p> <p>2) Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia</p> <p>3) Guru memeriksa kehadiran peserta didik</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme - Cinta lingkungan 	3 menit

	4) Guru meminta peserta didik untuk membersihkan lingkungan disekitar tempat duduk.		
Apersepsi (mengaitkan dengan pengalaman belajar)	1) Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 2) Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari berdasar pengalaman yang disampaikan peserta didik.	- Perhatian	2 menit
Motivasi (memberi dorongan, rangsangan/ daya penggerak)	1) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, apabila materi atau tema ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat memahami materi seni grafis.	- Perhatian	3 menit
Pemberian Acuan	1) Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan kelima	- Perhatian	2 menit

	<p>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>3) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

f. Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakter dan Ketrampilan Abad 21	Alokasi Waktu (105 menit)
Penentuan Proyek	<p>1) Mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan penjelasan dari guru.</p> <p>2) Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Seni grafis dengan cara <u>MENGAMATI</u> demonstrasi yang dilakukan guru tentang langkah-langkah membuat karya seni grafis dengan teknik cetak saring dengan bahan saringan plastik..</p> <p>3) Peserta didik dipersilahkan menyampaikan pertanyaan (<u>MENANYA</u>) tentang hal-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Komunikatif • Berpikir kritis 	10 menit

	<p>hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati semisal:</p> <p>c. <i>Bagaimana mencetak pada bahan tekstil/ kaos</i></p>		
<p>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek</p>	<p>1) Peserta didik menentukan waktu kegiatan untuk mengerjakan proyek dengan urutan prosedur</p> <p>2) Guru mencatat nama peserta didik yang aktif dan berani menyampaikan pertanyaan pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis 	5 menit
<p>Penyusunan Jadwal Penyelesaian Proyek</p>	<p>1) Peserta didik dalam menyusun waktu kegiatan sesuai langkah-langkah penyelesaian pada LKPD.</p> <p>2) Guru memberi arahan pada peserta didik terkait waktu kegiatan</p> <p>3) Guru mencatat perkembangan dan aktivitas peserta didik pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Berpikir kritis 	5 menit
<p>Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru</p>	<p>1) Peserta didik <u>MENGOLAH DATA/ INFORMASI</u> yang diperoleh untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai pendapat • Kerja sama • Teliti 	65 menit

	<p>menyelesaikan proyek sesuai jadwal</p> <p>2) Secara umum peserta didik melakukan aktifitas:</p> <p>c) <i>Mencetak pada bahan tekstil/ kaos</i></p> <p>3) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis • Komunikasi • Kreatif 	
<p>Penyusunan Laporan dan Presentasi/ Publikasi Hasil Proyek</p>	<p>1) Peserta didik mendiskripsikan karya yang sudah dibuat pada LKPD.</p> <p>2) Guru berkeliling mendatangi tiap-tiap kelompok untuk memberi arahan atau menjawab pertanyaan peserta didik.</p> <p>3) Peserta didik menyampaikan hasil kerja yang sudah dilakukan didepan kelas <u>(MENGGOMUNIKASIKAN).</u></p> <p>4) Guru mengarahkan peserta didik untuk diskusi kelas</p> <p>5) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan kelompok dan menilai peserta didik yang aktif/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Tanggung jawab • Komunikasi • Berpikir Kritis 	10 menit

	menunjukkan karakter pada jurnal penilaian.		
Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik mengumpulkan pekerjaan kepada guru 2) Guru mencatat aktivitas yang sudah dilakukan peserta didik dan menilai peserta didik yang aktif/ menunjukkan karakter pada jurnal penilaian dan memberikan umpan balik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Komunikasi 	10 menit

e. **Kegiatan Penutup**

Langkah Pembelajaran	Aktivitas	Karakter yang diajarkan	Alokasi Waktu (5 menit)
Simpulan Kegiatan Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru bersama peserta didik melakukan penguatan, mereviu, merangkum atau menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran untuk dicatat pada buku tulis 2) Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 3) Guru menyampaikan penugasan dirumah atau 	<ul style="list-style-type: none"> - Perhatian - Mengamalkan ajaran agama yang dianut - Nasionalisme 	7 menit

	rencana untuk pertemuan selanjutnya		
	4) Guru Bersama peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.		
	5) Guru Bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah.		

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Pertama

- a. Metode Penilaian : Tes Tertulis
- b. Instrumen Penilaian : Soal Pilihan Ganda (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 1*)

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Kedua

- a. Metode Penilaian : Tes Tertulis
- b. Instrumen Penilaian : Soal Pilihan Ganda (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 2*)

3. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Ketiga

- a. Metode Penilaian : Tes Unjuk Kerja
- b. Instrumen Penilaian : Perintah Kerja/Proyek (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 3*)

4. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Ketiga

- a. Metode Penilaian : Tes Unjuk Kerja
- b. Instrumen Penilaian : Perintah Kerja/Proyek (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 4*)

5. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Ketiga

- a. Metode Penilaian : Tes Unjuk Kerja
- b. Instrumen Penilaian : Perintah Kerja/Proyek (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 5*)

6. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pertemuan Ketiga

- a. Metode Penilaian : Tes Unjuk Kerja
- b. Instrumen Penilaian : Perintah Kerja/Proyek (*bentuk format penilaian terlampir pada Lampiran 6*)

J. RENCANA TINDAK LANJUT HASIL PEMBELAJARAN

1. Remedial

- a. Bagi peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM pada materi membuat poster akan diberikan tugas tambahan/ test remedial dengan prosedur:
- b. Untuk peserta didik yang remedial kompetensi pengetahuan maka akan dilakukan analisis dan dibuatkan soal tes sesuai materi/submateri yang belum tuntas.
- c. Untuk peserta didik yang remedial kompetensi keterampilan akan diberi tugas membuat kliping tentang karya Seni Grafis.
- d. Program Remedial terlampir

2. Pengayaan

- a. Bagi yang sudah benar dalam membuat gambar atau mencapai KKM, maka diberikan tugas untuk membuat lagi gambar yang lain dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Bentuk tugas: Membuat makalah/ artikel sederhana konsep dan prosedur membuat Karya Seni Grafis dengan Teknik Cetak Dalam.



Mengetahui,
Kepala SMPN 4 Paringin

H. Alpan Nasuki, S. Pd., M.Pd
NIP. 19630215 198403 1 009

Balangan, 02 Januari 2021
Dibuat oleh,
Guru Seni Budaya

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Handy Priya Utama'.

Handy Priya Utama, S. Pd
NIP. 19880528 201402 1 002

Lampiran 1 Bahan Ajar:

Handout

SENI GRAFIS



Mata Pelajaran Seni Budaya
untuk SMP Kelas IX

KD. 3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis
dengan berbagai bahan dan teknik

Disusun oleh:
Handy Priya Utama, S.Pd

SENI GRAFIS

Memang ada banyak sekali ragam seni rupa murni, salah satunya yang paling dikenal adalah seni grafis. Seni yang satu ini berhubungan dengan dunia gambar menggambar. Bagi anda yang hobi menggambar, mempelajari jenis seni murni yang satu ini pastinya sangat menyenangkan. Apalagi saat ini dunia digital mengenal istilah design grafis. Namun sebelum anda berpikir jauh tentang bisnis yang menggunakan teknik seni grafis, ada baiknya anda mengetahui tentang banyak hal mengenai seni yang satu ini. Setidaknya anda harus mengetahui pengertian seni grafis dan jenis-jenisnya.

Berikut ini akan disajikan beberapa informasi penting yang berkaitan dengan desain grafis. Sehingga anda bisa mengetahui banyak hal tentang jenis seni yang satu ini. Semakin paham anda dengan seni ini, semakin mudah anda untuk menerapkannya atau bahkan memanfaatkannya.



1. Pengertian Seni Grafis



Gambar 1. Karya grafis (Sumber : Ayoksinau.com)

Secara akar katanya, grafis adalah kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *graphic*. Arti *graphic* ini sendiri adalah membuat sebuah tulisan, gambar ataupun lukisan dengan goresan atau torehan. Sedangkan seni adalah hasil karya yang

memiliki nilai estetika keindahan. Jadi, secara bahasa seni grafis adalah hasil karya manusia berupa lukisan gambar.

Sedangkan secara umum, seni grafis ini merupakan seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan teknik cetak di atas sebuah media. Dari pengertian ini bisa mengetahui jika sebuah seni grafis hanya sebuah gambar dua dimensi yang untuk dinikmati estetikanya. Seni yang satu ini bertujuan memperindah sebuah media.

Media yang digunakan dalam seni ini juga beragam mulai dari kertas, papan kayu, aluminium dan apapun yang bisa dilukis di atasnya. Seni grafis juga bisa dihasilkan dengan beragam teknik cetak. Teknik cetak ini menggunakan media dan perlengkapan yang beragam.



2. Jenis Teknik Cetak Seni Grafi

Ada 5 jenis teknik cetak seni grafis yang perlu anda ketahui. Kelima teknik itu adalah cetak saring, cetak datar, cetak tinggi, cetak dalam dan cetak foto. Di bawah ini akan dijelaskan jenis-jenis teknik cetak tersebut secara jelas :

a. Teknik Cetak Saring (*Silkscreen*)

Teknik cetak yang satu ini lebih akrab di telinga dengan nama teknik cetak sablon. Pada teknik ini, anda membutuhkan cetakan yang terbuat dari kasa (*screen*). Kasa ini bersifat elastis, lentur dan juga halus. Jenis cetakan seni grafis ini cukup sering anda temui.



Gambar 1 Proses Cetak Saring

<https://www.makintahu.com/wp-content/uploads/2018/05/Pengertian-dan-Contoh-Seni-Grafis-Cetak-Saring-Silkscreen.jpg>

Beberapa seniman terkenal juga sering menggunakan teknik yang satu ini. Beberapa seniman tersebut antara lain, Robert Indiana,

Edward Rusca, Chuck Close dan Joseft Albert. Teknik ini terbilang cukup banyak peminatnya. Hal ini dikarenakan caranya yang cukup mudah.



Gambar 2 Hasil Karya Cetak Grafis

<https://konveksiindonesia99.wordpress.com/tag/belajar-sablon/>

b. Teknik Cetak Datar (*Lithography*)

Lithography adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani, *Lithos* artinya batu dan *graphien* artinya menulis. Jadi *lithography* adalah seni cetak yang menggunakan media batu. Dalam hal ini yang digunakan adalah jenis batu khusus yaitu batu kapur. Batu kapur yang digunakan dalam teknik cetak ini adalah batu kapur yang berbentuk lempengan. Sehingga batu tersebut tampak

seperti kertas tebal berwarna coklat. Seniman menggunakan batu kapur karena jenis batu ini bisa menghisap tinta.



Gambar 3 Contoh Karya Cetak Datar
(<https://coursehorse.com/chicago/classes/art/printing/traditional-lithography>)

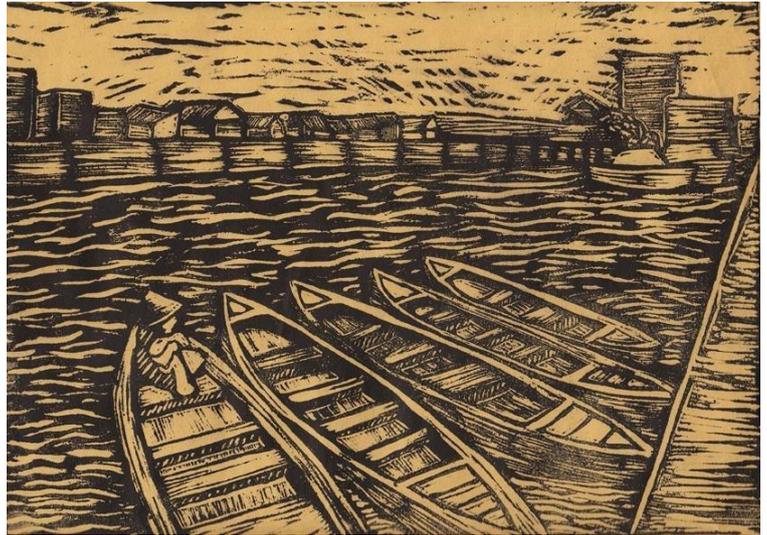
Seniman yang menggunakan teknik ini harus melukis di atas lempengan batu kapur tersebut. Lempengan ini berbentuk seperti lembaran. Hasil dari lukisan cetakan dengan teknik ini terlihat sangat klasik.

Beberapa seniman dunia yang menggunakan teknik ini adalah Pablo Picasso, Emil Nolde dan Joan Miro.

c. Teknik Cetak Tinggi (*Woodcut*)

Teknik yang satu ini lebih dikenal dengan nama teknik cetak timbul. Dikatakan teknik cetak timbul karena memang hasil karya seni grafis ini terlihat timbul dari medianya. Selain teknik timbul, teknik cetak yang satu ini juga dikenal dengan teknik cungkil. Teknik ini dikatakan teknik cungkil karena memang pembuatannya dengan cara dicungkil.

Media yang digunakan dalam teknik ini juga ada banyak. Media-media tersebut antara lain, metal, triplek, *hardboard*, papan kayu dan karet. Teknik cetak tinggi yang paling populer adalah teknik cetak yang pernah dibuat oleh orang mesir pada abad ke 14.



Gambar 4 Contoh Karya Cetak Tinggi

https://4.bp.blogspot.com/-D-5YwXI75P8/V1eVPoxikLI/AAAAAAAAADVE/0ap5mdvTPWA0n9A_n0txZKewrXlh3z_IgCLcB/s1600/cetaktinggi-jakartakuw-creativetrees-c1.jpg

Penemu teknik cetak ini adalah Johanes Gutenberg. Ada banyak seniman kelas dunia yang terkenal dengan teknik ini. Seniman-seniman tersebut yaitu Kabeel Suadi, Ando Hirosigge dan H.Holbein.

d. Teknik Cetak Dalam (*Intaglio*)

Teknik cetak dalam atau yang lebih dikenal dengan *intaglio* adalah teknik menggores media dengan menggunakan benda tumpul. Pada umumnya media yang digunakan pada teknik ini adalah logam. Sehingga tentunya hasil goresan ini sendiri akan bersifat permanen atau sulit untuk dihilangkan.

Ada 4 jenis teknik cetak dalam yang perlu anda ketahui. Keempat teknik cetak dalam tersebut adalah engraving, etsa, mezzotint dan dry point. Untuk lebih lengkapnya berikut ini penjelasan dari keempat teknik tersebut:

1) Engraving

Pada teknik ini, seniman harus menggunakan alat yang disebut dengan burin. Alat ini berguna untuk mengukir logam. Permukaan logam akan



diberi cat, setelah itu, seniman harus mengukir logam tersebut menggunakan burin. Setelah itu permukaan logam akan dibersihkan dari cat dan yang tersisa hanya tinggal cat pada bagian logam yang diukir.

Gambar 5 Engraving

<https://www.istockphoto.com/photos/engraving?sort=mostpopular&mediatype=photography&phrase=engraving>

2) Etsa

Teknik ini menggunakan bantuan asam nitrat (HNO_3). Cairan asam ini akan ditorehkan ke atas lempengan tembaga. Penggunaan teknik ini seperti mengukir menggunakan zat cair. Hanya saja dalam hal ini yang diukir adalah lempengan tembaga. Pada zaman dahulu teknik ini digunakan untuk mengukir baju perang.



Gambar 6 Contoh Karya Etsa

<http://pengabdian.lppm.itb.ac.id/pengabdian/sites/default/files/u3/Oco%20Santoso%207.png>

3) Mezzotint

Mezzotint adalah teknik mengerok halus permukaan logam. Teknik ini menggunakan efek gelap terang yang dominan.



Gambar 7 Contoh Karya Mezzotint (<https://topprintmaking.com/wp-content/uploads/2018/04/detail-of-mezzotint-on-copper-plate.jpg>)

4) Drypoint

Teknik drypoint merupakan teknik yang menggunakan benda runcing untuk mengukir media. Benda runcing akan menekan permukaan media sehingga membentuk lukisan.

e. Teknik Cetak Foto

Teknik seni grafis yang satu ini adalah teknik cetak yang paling sering kita temui. Dalam teknik ini anda bisa menggunakan kamera. Setelah itu gambar pada kamera bisa dicetak menggunakan alat print. Sebelum teknologi cetak foto menggunakan printer, manusia lebih mengenal cetak foto menggunakan teknik afdruk atau cuci cetak. Afdruk atau cuci cetak menggunakan bantuan cairan air raksa. Teknik ini juga sering disebut teknik fotografi.



Setelah anda mengetahui tentang jenis-jenis teknik seni grafis, sekarang saatnya anda mengetahui fungsi dari ragam seni grafis. Berikut ini ada akan diberikan tiga fungsi seni grafis:

- a. **Menambah Nilai Keindahan** Seni grafis akan menambah nilai keindahan sebuah media. Bila seni grafis diterapkan pada sebuah baju kaos, maka seni tersebut dapat menambah keindahan baju kaos itu. Sifatnya yang dua dimensi membuat seni ini bisa memperindah banyak media.
- b. **Menyampaikan Pesan** Jenis seni yang satu ini juga bisa digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan bagi yang melihat. Pesan tersebut disematkan oleh para seniman dalam sebuah torehan seni. Terkadang pesan tersebut bersifat tersirat.
- c. **Ungkapan Ekspresi Seni** Seniman terkadang membutuhkan suatu cara untuk mengungkapkan ekspresi seni, seni grafis ini mampu menyalurkan ekspresi seni tersebut dengan baik. Apalagi seni ini termasuk kedalam seni yang fleksibel.

Beberapa hal diatas merupakan informasi seputar pengertian seni grafis, jenisnya dan juga fungsinya. Saat ini seni grafis adalah sesuatu yang sangat diapresiasi. Bahkan ada banyak orang yang khusus mempelajari seni yang satu ini.

Siapapun bisa menjadi seorang seniman seni grafis. Kuncinya adalah belajar melakukan teknik seni grafis ini. Sehingga bisa tercipta seni grafis yang indah.

Sumber Materi:

<https://www.romadecade.org/seni-grafis/#!>

Hand Out 02

Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi



Gambar 01. Teknik Cukil
Sumber: Tribunews.com

Diantara teknik cetak grafis, cukil kayu (*woodcut*) merupakan teknik paling kuno sebelum ditemukan mesin cetak seni grafis. Diperkirakan telah ada sejak abad kelima, meskipun baru dikembangkan di Eropa sekitar abad ke-14. Teknik cukil kayu masuk dalam teknik cetak tinggi, dimana permukaan yang lebih tinggi akan terkena tinta warna dan dipindahkan ke dalam media cetak.

Penggunaan cetak tinggi dalam kehidupan sehari-hari diantaranya adalah stempel/cap baik yang berbantal maupun yang tidak berbantal.

Teknik cukil ini dapat menampilkan ekspresi dari senimannya. Cetak tinggi sendiri dikenal dengan beberapa variasi, antara lain cukil pada permukaan kayu (*woodcut*), cukil pada permukaan *linoleum* (*linocut*) dan cukil pada permukaan logam (*metalcut*). Cetak tinggi ini banyak diaplikasikan karena hasil cetaknya jauh lebih murah apabila dibandingkan dengan karya lukisan.

Di Indonesia, seni cukil dikenal sejak masa perjuangan. Media cukil kayu menjadi pilihan utama dalam memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda. Sampai saat ini di Indonesia, teknik cetak tinggi atau cukil merupakan seni grafis yang paling populer. Teknik ini mendominasi munculnya teknik-teknik lain. Walaupun teknik cetak pada saat ini telah maju karena didukung oleh teknologi yang canggih, namun teknik cetak tinggi atau cukil masih digunakan dan digemari oleh sebagian seniman karena efek estetikanya memiliki ciri khas yang tidak dapat dicapai melalui teknologi canggih. Teknik cetak ini dapat bernilai ekonomis dalam kondisi tidak tersedianya peralatan canggih, dapat diterapkan untuk kebutuhan melipat gandakan suatu *image* yang bersifat komersial.

Cetak tinggi atau cukil memang merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam atau cetak datar, karena tidak membutuhkan peralatan studio yang lengkap. Material atau bidang yang dicukil mudah didapatkan, misalnya papan kayu, *hardboard*, karet

vinyl, dan sejenisnya. Alat-alat dan tinta cetak juga mudah didapatkan, studio untuk mengerjakan tidak memerlukan ruang yang luas.

Prinsip kerjanya adalah mendapatkan bagian positif (permukaan yang timbul) dan negatif (permukaan yang cekung). Bagian negatif yang dihasilkan oleh cukilan tidak terkena warna, sebaliknya bagian positif yang tidak tercukil terkena warna. Bagian yang timbul akan diberi tinta dengan menggunakan *roller*, kemudian dicetak ke permukaan bidang cetak. Teknik cetak ini bertolak belakang dengan teknik cetak *intaglio* dan etsa (*etching*) yang justru bagian yang tergores menampung tinta yang kemudian dicetakkan pada kertas.

A. Peralatan yang digunakan untuk penerapan Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi

Peralatan untuk teknik cetak tinggi atau cukil sangatlah beragam, tergantung pada kebutuhan masing-masing. Dalam proses produksi, penggunaan alat yang tepat akan menghasilkan hasil cetak yang baik pula. Peralatan dan bahan-bahan yang digunakan harus disesuaikan untuk mencapai kualitas dan kuantitas yang diharapkan. Berikut peralatan yang digunakan:

1. Plat atau Acuan Cetak

Beberapa bahan dapat digunakan sebagai media untuk membuat acuan cetak tinggi atau teknik cukil. Namun jika mengingat harus mencetak karya dengan jumlah yang relatif banyak, maka bahan yang dipilih adalah bahan atau plat yang paling kuat agar bentuk tidak menjadi berubah atau rusak sebelum pekerjaan selesai. Bahan yang sering digunakan untuk acuan cetak antara lain

- a. *Hardboard* adalah salah satu alternatif bahan termurah, bahan ini agak serupa dalam keseragaman tekstur permukaannya dengan kualitas permukaan *linoleum*, walaupun tidak begitu mudah untuk dikerjakan.
- b. *Linoleum* memiliki beberapa kualitas kehalusan, dapat dipahat dalam berbagai arah dan memungkinkan untuk membuat hasil cukilan yang sangat detail. Kelebihan lino dibandingkan bahan lainnya adalah lebih halus dan kerapatannya yang merata, oleh karena itu lebih mudah untuk dikerjakan

2. Pisau Cukil

Digunakan untuk mencukil bagian dari plat atau acuan cetak yang tidak digunakan untuk menghantarkan tinta. Mata pisaunya terbuat dari besi baja, dengan tangkai yang dibuat dari kayu, plastik, atau besi. Cara penggunaannya seperti memegang pensil atau pulpen layaknya

menggambar, tidak dipukul seperti pahat ukir. Pisau cukil yang digunakan bermacam-macam bentuknya. Bentuk mata pisau dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan, antara lain bentuk U (lengkung), bentuk V (lancip), dan bentuk datar. Bentuk U (lengkung) berguna untuk membuat cukilan yang membulat atau melengkung. Bentuk V (lancip) berguna untuk membuat cukilan bidang yang tajam. Bentuk datar berguna untuk membuat cukilan berupa garis-garis yang datar. Perawatan alat cukil (pisau cukil) pada dasarnya hampir sama dengan perawatan alat ukir (pahat ukir).

3. Pensil

Digunakan untuk membuat modul gambar (desain) pada acuan cetak atau plat. Selain itu juga digunakan untuk menandai ukuran serta memindahkan modul gambar yang dibuat di kertas transparan atau kertas kalkir ke plat atau acuan cetak. Pensil sendiri ada beberapa jenis ukuran, terlihat dari keras dan lunaknya, contoh 2B, 4B, 6B dan sebagainya. Sedangkan untuk membuat modul gambar (desain) pada acuan cetak yang menggunakan bahan karet vinyl (karena permukaannya berwarna hitam), agar modul gambar terlihat jelas, dapat menggunakan pensil *dermatograph* atau pensil warna putih.

4. Rol Karet

Berfungsi untuk menghantarkan cat atau tinta dari kaca setelah mengalami proses pengolahan, ke permukaan plat yang timbul atau yang akan dicetak. Alat ini terbuat dari karet dengan pegangan plastik, kayu, ada pula yang besi.

5. Kaca

Digunakan sebagai media untuk mengolah tinta. Tinta ditorehkan pada kaca untuk diproses sebelum dihantarkan ke plat atau acuan cetak.

6. Kape

Alat ini digunakan untuk mengaduk dan mencampur tinta ke permukaan kaca.

7. Hand Press

Alat tekan yang digunakan untuk mencetak acuan atau plat ke bidang kertas. Alat ini tidak terlalu utama, apabila tidak ada dapat digantikan dengan sendok. Namun ada pula teknologi yang dinamakan *etching machine*, alat ini dapat membantu untuk mencetak plat ke kertas dengan lebih cepat dan praktis. Cara kerja mesin ini manual, tidak memerlukan daya listrik dalam penggunaannya.

8. Tinta Cetak

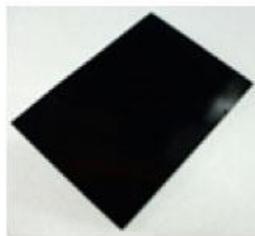
Sebagai bahan pewarna untuk mencetak plat atau acuan cetak ke bidang kertas. Seiring dengan perkembangan zaman, tinta tidak lagi hanya berwarna hitam, tersedia aneka pilihan warna sesuai dengan selera.

9. Lem

Digunakan untuk menempelkan modul gambar pada kertas transparan atau kertas kalkir ke plat atau acuan cetak yang akan dicukil, agar modul gambar tersebut tidak lepas pada saat proses cukil berlangsung.



Karet Vinyl



Karet Vinyl



Linoleum



Bentuk Ujung Mata Pisau



Pisau Cukil



Pensil *Dermatograph*



Pensil

Gambar 2: Peralatan Untuk Teknik Cetak Tinggi

Prosedur/ Proses Kerja Penerapan Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi

Proses kerja yang dimaksud, terdiri dari 3 (tiga) tahap, dimulai dari pembuatan sketsa gambar di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maupun pembuatan rancangan modul gambar langsung pada plat atau acuan cetak, kemudian proses cukil dan yang terakhir adalah proses cetak. Langkah-langkahnya adalah:

1. Tahap awal yang harus dikerjakan adalah pembuatan rancangan gambar, yang biasa disebut sketsa atau gambar acuan. Proses menggambar dapat dilakukan di atas kertas transparan atau kalkir terlebih dahulu, baru direkatkan pada plat atau acuan cetak, ataupun langsung digambar pada plat atau acuan cetak. Teknik menggambar dapat dilakukan secara manual, menggunakan pensil atau *dermatograph* putih, atau berupa hasil *print-out* komputer, baru kemudian dijiplak atau ditempelkan pada plat atau acuan cetak yang diinginkan.
2. Setelah selesai membuat gambar acuan, dapat dilanjutkan dengan proses cukil. Namun jika pembuatan sketsa gambar dilakukan di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maka kertas tersebut harus direkatkan terlebih dahulu ke plat atau acuan cetak yang akan dicukil. Material yang digunakan untuk mencukil adalah pisau cukil. Teknik mencukil ini hendaknya memperhatikan arah serat papan kayu (MDF), harap berhati-hati dikarenakan kondisi mata pisau cukilnya tajam. Mata pisau yang tajam akan membuat bekas cukilan menjadi bersih dan jelas. Bagian yang tidak akan dicetak atau tidak digunakan untuk menghantarkan tinta (bagian negatif) akan dicukil dengan menggunakan pisau cukil, sedangkan bagian yang akan dicetak (bagian positif) akan tetap sejajar dengan permukaan plat atau acuan cetak.
3. Setelah selesai dicukil, maka plat atau acuan cetak terlihat memiliki permukaan yang dalam seperti relief. Sebelum memulai proses cetak, plat atau acuan cetak diberi garis batas dengan menggunakan pensil, fungsinya agar proses cetak akurat.
4. Selanjutnya proses cetak dapat dimulai. Pertama-tama ambil tinta secukupnya dengan alat bantu yang dinamakan kape. Letakkan tinta tersebut di atas permukaan kaca yang berfungsi sebagai landasan untuk mengolah tinta.
5. Kemudian ratakan tinta tersebut untuk diproses dengan menggunakan rol karet.

6. Setelah tinta selesai diproses, pindahkan tinta tersebut pada permukaan plat yang akan dicetak dengan bantuan rol karet. Pastikan tinta tersebut merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak.
7. Apabila tinta telah merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak yang timbul, maka proses cetak dapat mulai dikerjakan. Letakkan plat atau acuan cetak di atas selembar kertas yang bersih yang berfungsi sebagai alas kerja. Kemudian tempelkan kertas yang akan dicetak di atas plat atau acuan cetak.
8. Proses cetak plat ke kertas dengan menggunakan *etching machine*, *hand press*. Namun apabila tidak mempunyai salah satu dari alat tersebut, ada cara yang lebih sederhana lagi yaitu digosok dengan sendok, atau bahkan hanya diratakan dengan tangan saja. Pastikan sendok tersebut digosok merata ke seluruh permukaan kertas, sehingga diperoleh hasil cetak yang maksimal. Apabila kurang merata, hasil akan menjadi kurang jelas dan kurang tajam. Setelah selesai dicetak, hasilnya dapat digantungkan sehingga cepat kering atau hanya dengan didiamkan saja untuk sementara waktu.
9. Setelah mencetak, agar plat atau acuan cetak tersebut dapat digunakan kembali untuk mencetak di lain waktu, segera cuci plat tersebut dengan air dan minyak tanah untuk menghilangkan gumpalan-gumpalan tinta yang menempel di sela-sela permukaan plat.
10. Apabila dalam proses cetak terdapat hambatan, misalnya hasil cetak lama-lama kurang jelas dan kurang tajam, mungkin ada gumpalan tinta yang membuat plat tersumbat. Jadi lakukan pembersihan plat terlebih dahulu dengan air dan minyak tanah. Setelah plat tersebut kering, proses cetak dapat dilanjutkan kembali.



Proses Pembuatan Gambar Acuan



Proses Cukil



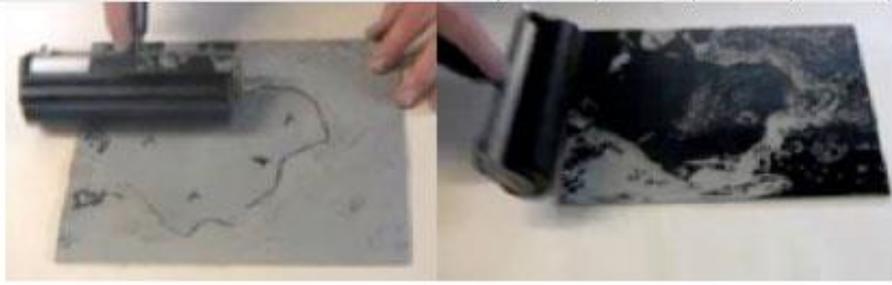
Memberi Garis Batas Plat



Tinta di Atas Permukaan Kaca



Meratakan Tinta di Atas Permukaan Kaca



Proses Pemindahan Tinta ke Plat



Proses Persiapan Cetak



Proses Cetak



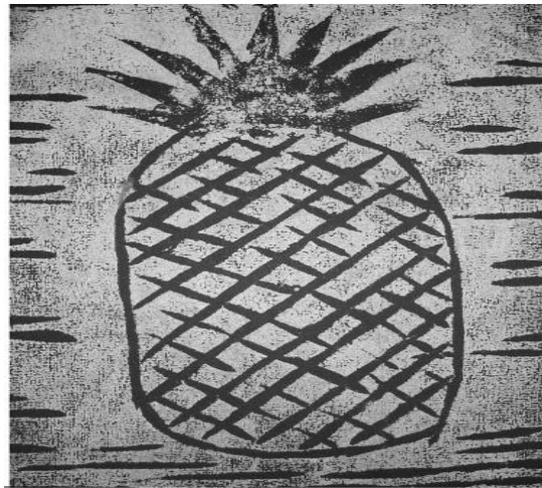
Hasil Cetak

Sumber Materi:

<http://www.satuharapan.com/read-detail/read/mengenal-teknik-cetak-grafis-cetak-tinggi>

<https://dkv.binus.ac.id/2015/05/18/seni-cetak-tinggi-1-pengertian-seni-cetak-tinggi-teknik-cukil/>

CONTOH KARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK



**PRAKTIK BERKARYA SENI GRAFIS DENGAN ACUAN CETAK
DARI BAHAN SPON EVA/ SPON ATI**

1. Konsep Berkarya

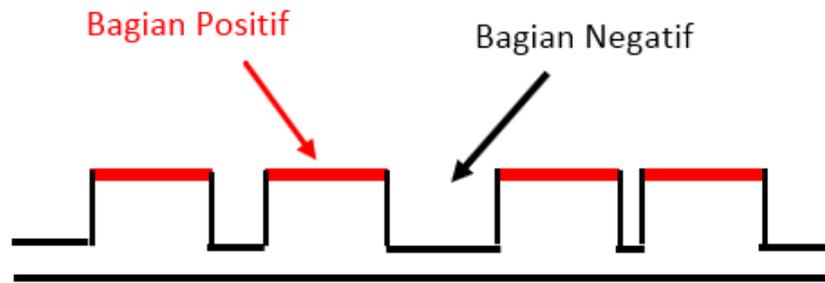


Karya seni grafis dengan acuan cetak dari spon eva/ spon ati pada dasarnya merupakan alternative dari penerapan berkarya seni grafis teknik cetak tinggi. Teknik Cetak Tinggi lebih populer disebut *Woodcut* atau **Cukil**

kayu (xylografi) adalah teknik cetak relief dalam seni grafis, dimana gambar dipahat pada permukaan papan kayu, dengan bagian yang akan dicetak tetap sejajar dengan permukaan sementara bagian yang tak dicetak dicukil atau dipahat dengan tatah/alat cukil. Bagian yang dicukil dengan pisau atau tatah hasilnya menjadi "putih" (warna kertas atau bahan lain), bagian yang tidak dicukil tetap sejajar dengan permukaan aslinya, hasilnya menjadi "hitam" (Wikipedia, 2019).

Penggunaan spon eva dimaksud untuk mengganti bahan acuan, karena dalam pembuatan cetak tinggi biasanya menggunakan bahan *hardboard* atau *linoleum*. Keunggulan dari spon eva adalah bahan yang lebih lunak sehingga mudah untuk dibentuk/ ditoreh/ digores. Selain itu juga bahan ini dapat menghantar warna kemedial cetak dengan cukup baik.

Dalam acuan cetak seni grafis dikenal istilah bagian positif atau negatif. Bagian positif adalah bagian yang mengantar warna dari acuan cetak ke media cetak, sedang bagian negatif adalah bagian yang tidak mengantar warna dari acuan cetak ke media cetak.



Gambar 1. Bagian positif dan negatif acuan cetak

2. Alat dan Bahan

Peralatan dan bahan yang dibutuhkan baik dalam membuat acuan/ matriks cetak sampai pada tahap pencetakan sebagai berikut:

a) Alat

- Pensil/ Drawing Pen
- Gunting
- Cutter
- Penggaris
- Doubel Tape
- Kuas
- Kertas Sketsa
- Roll/ *handpress*
- Mika plastik

b) Bahan

- Kertas Samson Kraf
- Cat Akrilik/ Cat Poster

3. Prosedur/ Langkah Kerja

Langkah kerja dalam pembuatan karya seni grafis cetak tinggi

a) Membuat Acuan/ Matriks Cetak

- 1) Persiapan alat dan bahan
- 2) Membuat sketsa
- 3) Memindah sketsa ke bahan spon eva/ spon ati (ukuran spon menyesuaikan dengan ukuran karya yang dibuat)
- 4) Membentuk dengan ditoreh/ dipotong spon eva/ spon ati sesuai sketsa
- 5) Mengecek kembali atau finishing acuan/ matriks cetak

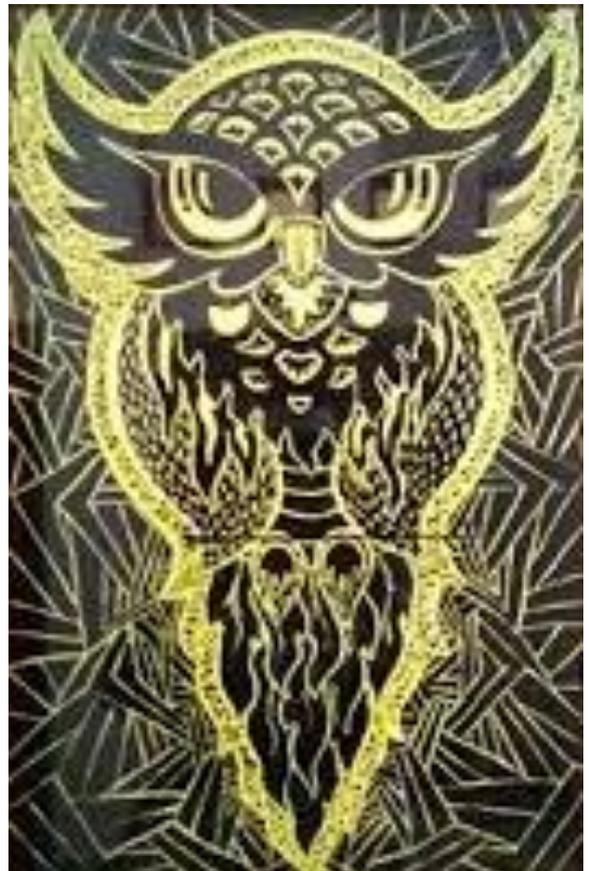
b) Mencetak Karya

- 1) Persiapan alat dan bahan
- 2) Menyiapkan cat sesuai warna yang akan digunakan
- 3) Oleskan dengan merata cat diatas acuan cetak
- 4) Letakan kertas (*samson kraf*) diatas acuan (ukuran kertas sesuai luas karya grafis yang diinginkan)
- 5) Tekan kertas dengan menggunakan roll/ *handpress*
- 6) Angkat dengan perlahan kertas
- 7) Tunggu sampai cat kering dan karya siap untuk dipajang

4. Contoh-Contoh Karya Seni Grafis Cetak Tinggi



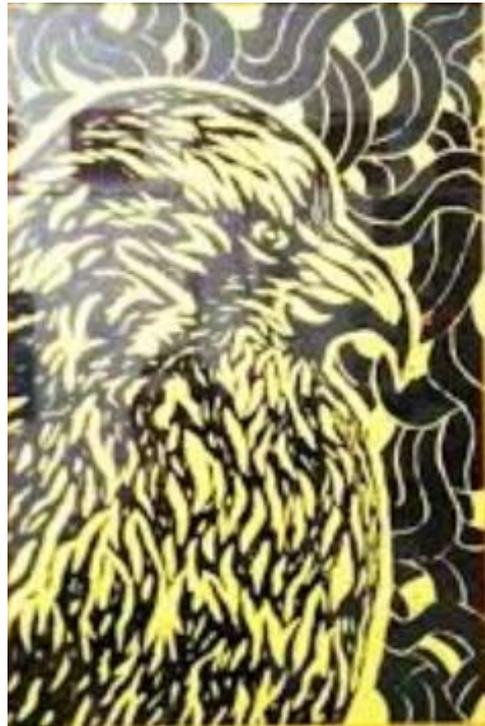
Sumber gambar:
rozisenirupa.blogspot.com



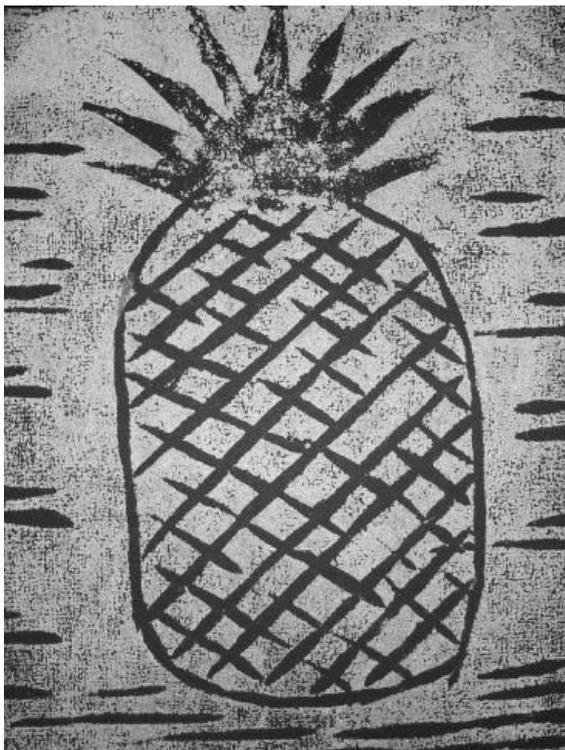
Sumber gambar:
rozisenirupa.blogspot.com



Sumber gambar:
rozisenirupa.blogspot.com



Sumber gambar:
rozisenirupa.blogspot.com



Sumber gambar :
Jurnal berkesenewengan



Sumber gambar :
Ghemini-ghemini.blogspot.com



Sumber gambar :
Piket.com



Sumber gambar :
Piket.com



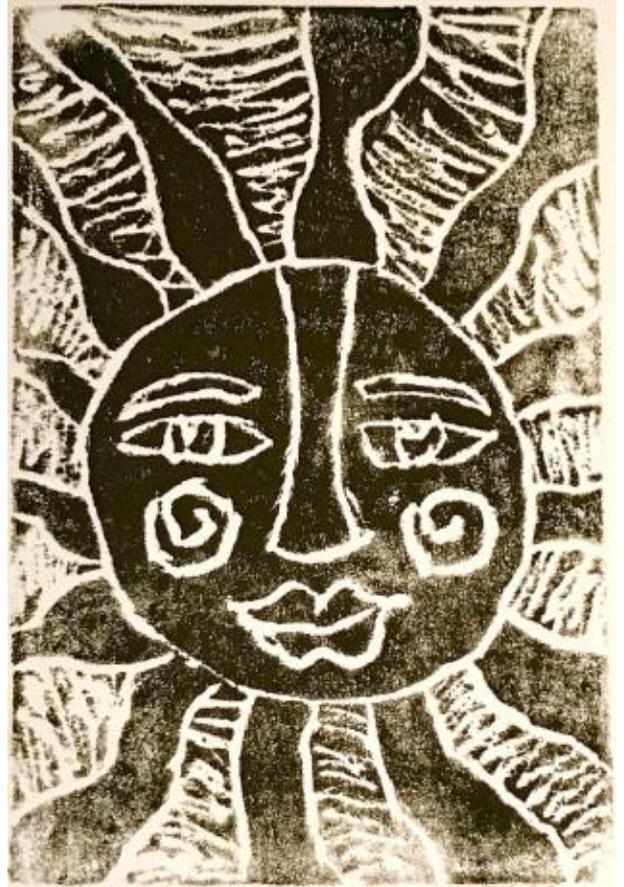
Sumber gambar :
Siencelership.org



Sumber gambar :
Piterest.com



Sumber gambar :
Piterest.com



Sumber gambar :
Mona- cebu.com



Sumber gambar :
Kinderat.com

Sumber Bahan Ajar:

Wikipedia link: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis

Lampiran 2. Penilaian Sikap, Kegiatan Diskusi dan Pengetahuan

A. PENILAIAN SIKAP

i. Jurnal Sikap

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Paringin
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Materi Pokok : Seni Grafis
Kelas/ Semester : IX/ 2

Petunjuk:

- Catatlah kejadian-kejadian khusus yang menunjukkan perilaku siswa baik yang sikap positif maupun negatif
- Butir sikap diisi sesuai dengan ranah sikap yang diamati, yaitu:
 - 1.1. Berdoa (sadar atas kebesaran Tuhan YME)
 - 1.2. Mengucap syukur atas nikmat Tuhan YME
 - 1.3. proaktif
 - 1.4. disiplin
 - 1.5. tanggung jawab
 - 1.6. bekerja sama

NO.	HARI/ TANGGAL	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	POSITIF/ NEGATIF	TINDAK LANJUT
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

B. PENILAIAN KEGIATAN DISKUSI

1. Jurnal Observasi Peserta Didik (Kegiatan Diskusi)

a. Observasi Peserta Didik (Kegiatan Diskusi)

Materi Pokok : Seni Grafis

Kelas : IX

No	Nama siswa	Kriteria Penilaian																Jumlah skor	Nilai				
		Menyampaikan Pendapat				Menanggapi				Mempertahankan Argumentasi				Mengajukan pertanyaan						Menjawab pertanyaan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
Dts																							

b. Rubrik Penilaian Diskusi

Siswa mendapat skor 1, 2, 3 atau 4 sesuai kriteria di bawah ini

No.	Kriteria	Penskoran	Skor
1	Menyampaikan pendapat	Tidak sesuai masalah	1
		Sesuai dengan masalah, tapi belum benar	2
		Sesuai dengan masalah dan benar	3
		Dengan masalah dan benar serta didukung dengan referensi	4
2	Menanggapi pendapat	Langsung setuju atau menyanggah tanpa alasan	1
		Setuju atau menyanggah dengan alasan yang benar tidak sempurna	2
		Setuju atau menyanggah dengan alasan benar	3
		Setuju atau menyanggah dengan alasan yang benar dengan didukung referensi	4

3	Mempertahankan pendapat	Tidak dapat mempertahankan pendapat	1
		Mampu mempertahankan pendapat, alasan kurang benar	2
		Mampu mempertahankan pendapat, alasan benar tidak didukung referensi	3
		Mampu mempertahankan pendapat, alasan benar didukung referensi	4
4	Mengajukan pertanyaan	Pertanyaan diajukan kurang berkaitan dengan tema	1
		Pertanyaan diajukan berkaitan dengan tema dan membutuhkan jawaban ringkas	2
		Pertanyaan diajukan kurang berkaitan dengan tema dan membutuhkan penjelasan disertai contoh	3
		Pertanyaan diajukan kurang berkaitan dengan tema dan membutuhkan analisis dalam menjawabnya	4
5	Menjawab pertanyaan	Dapat menjawab 1 pertanyaan baik pertanyaan teman maupun guru	1
		Dapat menjawab 2 pertanyaan baik pertanyaan teman maupun guru	2
		Dapat menjawab 3 pertanyaan baik pertanyaan teman maupun guru	3
		Dapat menjawab 4 pertanyaan baik pertanyaan teman maupun guru	4

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai Aktifitas Diskusi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{20} \times 100$$

2. Jurnal Observasi Kelompok Diskusi

a. Lembar Observasi Kelompok Diskusi

Topik : Seni Grafis

Kelas : IX

No	Nama/ No Kelompok	Kriteria Penilaian												Jumlah Skor	Nilai
		Pembagian Tugas				Menyelesaikan Tugas				Ketepatan waktu					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
dts															

b. Rubrik Penilaian Diskusi

Siswa mendapat skor 1, 2, 3 atau 4 sesuai kriteria di bawah ini

No.	Kriteria	Penskoran	Skor
1	Pembagian Tugas	Tidak melakukan pembagian tugas	1
		Melakukan pembagian tugas, tanpa persetujuan kelompok	2
		Melakukan pembagian tugas, dengan persetujuan kelompok, tetapi tidak mencatat pada LKPD	3
		Melakukan pembagian tugas, dengan persetujuan kelompok dan mencatat pada LKPD	4
2	Menyelesaikan Tugas	Tidak menyelesaikan tugas membuat <i>mind maaping</i>	1
		menyelesaikan tugas tetapi tidak tepat/ tidak sesuai dengan bentuk <i>mind maaping</i> ,	2
		menyelesaikan tugas membuat <i>mind maaping</i> , tetapi tidak sesuai petunjuk	3
		menyelesaikan tugas membuat <i>mind maaping</i> , sesuai petunjuk	4

3	Ketepatan Waktu	Telat 11 - 16 menit dalam mengerjakan tugas <i>mind maaping</i> sesuai petunjuk	1
		Telat 6 – 10 menit dalam mengerjakan tugas <i>mind maaping</i> sesuai petunjuk	2
		Telat 1 - 5 menit dalam mengerjakan tugas <i>mind maaping</i> sesuai petunjuk	3
		Tepat waktu dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas <i>mind maaping</i> sesuai petunjuk	4

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai Aktifitas Diskusi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{12} \times 100$$

C. PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Kisi-Kisi Penilaian Pengetahuan

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Paringin
 Kurikulum : 2013
 Kelas/ Semester : IX/ 2
 Jumlah soal : 10
 Bentuk soal : Pilihan ganda

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Tingkat n Kognitif	No. Soal	Bentu k Soal
3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	Seni Grafis				
	Pengertian Seni seni grafis	Disediakan beberapa pengertian seni grafis peserta dapat memilih pengertian seni lukis yang sesuai dengan Buku Siswa Kelas IX SMP Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	C-1	1	Pilihan Ganda
	Jenis dan teknik seni grafis	Disajikan gambar karya seni grafis, peserta didik mampu menentukan jenis dan teknik yang sesuai pada gambar.	C-3	2, 3	Pilihan Ganda
	Alat dan bahan berkarya seni grafis	Disajikan sebuah teks, peserta didik diharap mampu menentukan nama alat bahan yang sesuai.	C-2	4	Pilihan Ganda
		Disajikan sebuah gambar karya seni grafis, peserta didik mampu mampu menentukan nama alat bahan yang sesuai.	C-3	5	Pilihan Ganda
	Fungsi seni grafis	Disajikan sebuah teks, peserta didik diharap mampu menentukan fungsi seni grafis yang sesuai.	C-3	6, 7	Pilihan Ganda
	Prosedur berkarya seni grafis	Disajikan sebuah gambar berkarya seni grafis, peserta didik mampu mampu menentukan prosedur yang sesuai.	C-1	8	Pilihan Ganda
		Dijelaskan salah satu deskripsi prinsip seni rupa, peserta didik mampu menentukan prosedur berkarya seni grafis	C-1	9, 10	Pilihan Ganda

2. Instrumen Soal

PENILAIAN HARIAN SENI LUKIS 1

Pilihlah jawaban pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Seni grafis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang proses perbuatannya melalui ...
 - a. Hasil ukiran
 - b. Teknik cor
 - c. Proses cetak
 - d. Goresan cat

2. Perhatikan gambar berikut



Gambar diatas merupakan karya seni grafis menerapkan teknik ...

- a. Cetak dalam
 - b. Cetak tinggi
 - c. Cetak saring
 - d. Cetak datar
3. Sablon merupakan istilah lain dari seni grafis teknik ...
 - a. Cetak dalam
 - b. Cetak tinggi
 - c. Cetak saring
 - d. Cetak datar
 4. Untuk membuat cekungan pada hardboard menggunakan alat yang disebut ...
 - a. Alat butsir
 - b. Gergaji
 - c. Pisau cukil
 - d. Hand press

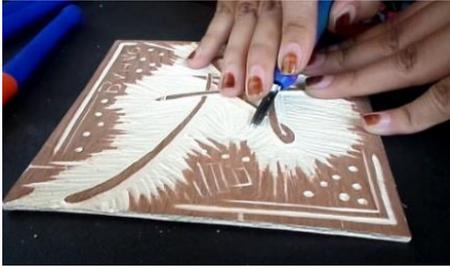
5. Perhatikan gambar berikut



Gambar alat diatas dalam cetak grafis digunakan untuk ...

- a. Meratakan tinta
 - b. Membentuk ornament
 - c. Mencetak pada kertas
 - d. Membentuk pola
6. Untuk tujuan publikasi penerapan seni grafis berfungsi dalam hal ...
 - a. Dapat dicetak dalam jumlah banyak
 - b. Mudah dibaca masyarakat umum
 - c. Biaya yang dibutuh lebih murah
 - d. Memiliki bentuk yang unik
 7. Seni grafis dipelajari disekolah bertujuan untuk ...
 - a. Publikasi
 - b. Wirausaha
 - c. Pendidikan
 - d. Guna praktis

8. Perhatikan gambar dibawah ini



Gambar diatas merupakan proses ...

- a. Pewarnaan acuan cetak
 - b. Penguatan bahan cetak
 - c. Membentuk pola cetak
 - d. Mencukil acuan cetak
9. Sebelum proses pencukilan yang dilakukan terlebih dahulu adalah ...
- a. Membuat sketsa pada acuan
 - b. Pewarnaan pada acuan cetak
 - c. Pengepresan dengan alat cetak
 - d. Menentukan bahan yang digunakan

10. Dalam proses cetak grafis perlu dilakukan tahap pengepresan baik menggunakan alat maupun langsung dengan *handpress*, hal tersebut bertujuan untuk ...

- a. Memberi tekstur dan warna
- b. Menguatkan desain cetak
- c. Menguatkan warna pada media
- d. Memperindah bentuk karya

3. Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran

NO. SOAL	KUNCI JAWABAN		SKOR
1	C	Proses cetak	10
2	B	Cetak tinggi	10
3	C	Cetak saring	10
4	C	Pisau cukil	10
5	A	Meratakan tinta	10
6	A	Dapat dicetak dalam jumlah banyak	10
7	C	Pendidikan	10
8	D	Mencukil acuan cetak	10
9	A	Membuat sketsa pada acuan	10
10	C	Menguatkan warna pada media	10
Jumlah/Nilai Maksimal			100

Penskoran: Jumlah Jawaban Betul

D. JURNAL PENILAIAN KETERAMPILAN

1. Lembar Penilaian Produk

Topik : Berkarya Seni Grafis
Kelas : IX

No	Nama siswa	Kesesuaian Tema dengan Karya				Kesesuaian Prosedur				Kesesuaian Teknik				Kesesuaian Waktu				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
dts																			

2. Rubrik Penilaian Karya Lukis

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Karya yang dihasilkan sangat sesuai dengan tema yang ditentukan	4
	Karya yang dihasilkan sesuai dengan tema yang ditentukan	3
	Karya yang dihasilkan kurang sesuai dengan tema yang ditentukan	2
	Karya yang dihasilkan tidak sesuai dengan tema yang ditentukan	1
2	Menerapkan 5 tahapan atau langkah dengan sesuai	4
	Menerapkan 4 tahapan atau langkah dengan sesuai	3
	Menerapkan 3 tahapan atau langkah dengan sesuai	2
	Menerapkan 2 tahapan atau langkah dengan sesuai	1
3	Menerapkan kerapatan untuk kesan gelap terang atau gradasi dengan halus dan sesuai arah cahaya	4
	Menerapkan kerapatan titik untuk kesan gelap terang atau gradasi dengan halus	3
	Menerapkan kerapatan untuk kesan gelap terang	2
	Tidak menerapkan kerapatan untuk kesan gelap terang	1
4	Mengumpulkan hasil karya lukis sebelum waktu berakhir	4
	Mengumpulkan hasil karya lukis tepat waktu	3
	Mengumpulkan hasil karya lukis terlambat 1 hari dari waktu yang ditentukan	2
	Mengumpulkan hasil karya lukis terlambat 3 hari dari waktu yang ditentukan	1

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai Aktifitas Diskusi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{16} \times 100$$

Lampiran 3: Contoh Bentuk Program Remedial

PROGRAM REMIDI

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Penilaian Harian Ke :

Tanggal Penilaian Harian:

Bentuk Penilaian Harian :

Materi Penilaian Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Penilaian Harian	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Ket
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Lampiran 4: Format Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. LKPD Pertemuan Pertama

LKPD – MATERI SENI GRAFIS	KELAS IX
----------------------------------	-----------------

Materi Pokok : Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi

Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian seni grafis
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis dan teknik seni grafis

Tugas Kelompok

- Amati video tentang pembuatan acuan/matrix untuk penerapan seni grafis teknik cetak tinggi.

Pertanyaan

1. Jelaskan pengertian seni grafis
2. Sebutkan dan jelaskan jenis dan teknik seni grafis

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. LKPD Pertemuan Kedua

LKPD – MATERI SENI GRAFIS	KELAS IX
----------------------------------	-----------------

Materi Pokok : Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi

Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat menyebutkan alat dan bahan berkarya seni grafis teknik cetak tinggi.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat mengidentifikasi prosedur berkarya seni grafis teknik cetak tinggi.

Tugas Kelompok

- Amati video tentang pembuatan acuan/matrix untuk penerapan seni grafis teknik cetak tinggi.

Pertanyaan

1. Sebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat acuan/ matrix penerapan seni grafis teknik cetak tinggi !
2. Sebutkan langkah-langkah dalam membuat acuan dan proses mencetak karya grafis dengan teknik cetak tinggi !

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. LKPD Pertemuan Ketiga

LKPD – MATERI SENI GRAFIS	KELAS IX
----------------------------------	-----------------

Materi Pokok : Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi

Kompetensi Dasar : 4.3 Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik

Tujuan Pembelajaran

3. Peserta didik dapat membuat acuan cetak seni grafis teknik cetak tinggi
4. Peserta didik dapat mencipta seni grafis cetak tinggi

Tugas Kelompok

- Amati video tentang pembuatan acuan/matrix untuk penerapan seni grafis teknik cetak tinggi.

Perintah Tugas

1. Buatlah acuan cetak tinggi dengan menggunakan bahan spon eva
2. Buat karya seni grafis pada media kertas *Canson Art*