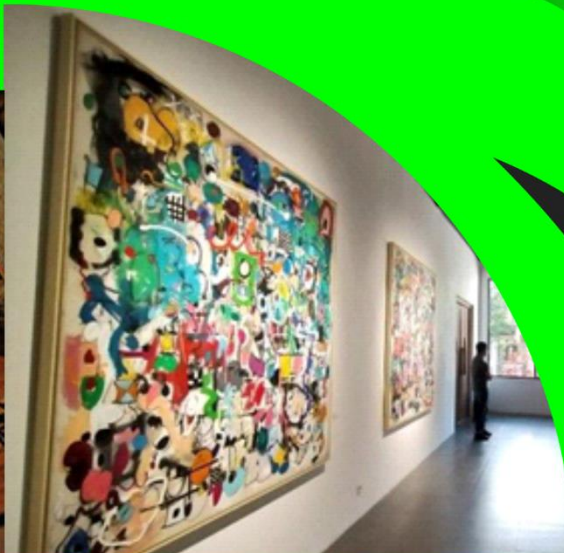




Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Modul Pembelajaran Jarak Jauh
Pada Masa Pandemi COVID-19
untuk Jenjang
Sekolah Menengah Pertama



SENI RUPA

Kelas
IX

Semester Genap

Hak Cipta © 2020 pada Direktorat Sekolah Menengah Pertama

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Dilindungi Undang-Undang

**MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN**

Pengarah

Drs. Mulyatsyah, M.M.

(Direktur Sekolah Menengah Pertama)

Penanggungjawab:

Dra. Ninik Purwaning Setyorini, M.A.

(Koordinator Bidang Penilaian)

MODUL 1

BERKARYA GRAFIS DARI BAHAN HARDBOARD

Penulis:

Kirno Widarso, S.Pd., MM.

(SMP Negeri 3 Imogiri, Kab. Bantul, D.I.Yogyakarta)

Penelaah:

Dr. Moeljadi Pranata, M.Pd.

(Universitas Negeri Malang, Jawa Timur)

MODUL 2

MERANCANG PAMERAN SENI RUPA DI SEKOLAH

Penulis:

Kirno Widarso, S.Pd. MM.

(SMP Negeri 3 Imogiri, Kab. Bantul, D.I.Yogyakarta)

Penelaah:

Dr. Moeljadi Pranata, M.Pd.

(Universitas Negeri Malang, Jawa Timur)

Editor:

Ina Fitriani

Desain dan Tata Letak :

Muhammad haris Fajar Rahmatullah, A.Md.

Renaldo Rizqi Yanuar, M.Pd

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat-Nya, kami dapat melaksanakan salah satu tugas dan fungsi Direktorat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 9 Tahun 2020, tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 45 Tahun 2019, tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, antara lain “pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama” dan “fasilitasi penyelenggaraan di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama”.

Sejalan dengan pelaksanaan tugas dan fungsi tersebut serta beberapa kebijakan dan regulasi terkait lainnya, khususnya kebijakan dan regulasi yang terkait dengan pelaksanaan pendidikan pada masa pandemi Covid-19, kami telah berhasil menyusun sejumlah modul dari sembilan mata pelajaran, yang disesuaikan dengan kebijakan kurikulum kondisi khusus dan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi Covid-19 untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, telah dihasilkan pula buku Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19. Penyiapan dokumen-dokumen tersebut dilakukan dalam rangka mendukung pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu dan pemberian fasilitasi penyelenggaraan pendidikan, khususnya untuk jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19 ini.

Besar harapan kami, agar dokumen-dokumen yang telah dihasilkan oleh Direktorat SMP bersama tim penulis yang berasal dari unsur akademisi dan praktisi pendidikan tersebut, dapat dimanfaatkan secara optimal oleh semua pihak terkait, baik dari unsur dinas pendidikan kabupaten/kota, para pendidik, dan tenaga kependidikan, sehingga pada akhirnya dapat menjadi bagian alternatif yang dapat membantu sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan.

Kami menyadari bahwa dokumen yang dihasilkan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut.

Kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas peran serta aktif dari berbagai pihak dalam penyusunan semua dokumen yang dikeluarkan oleh Direktorat SMP tahun 2020 ini. Secara khusus diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada tim penyusun yang telah bekerja keras dalam menuntaskan penyusunan dokumen-dokumen tersebut.

Jakarta, Desember 2020

Direktur Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, MM

NIP 19640714 199303 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
PENDAHULUAN	ix
PEMETAAN KOMPETENSI	1
MODUL 1: BERKARYA GRAFIS DARI BAHAN HARDBOARD.....	2
Pembelajaran 1	2
1. Tujuan Pembelajaran	2
2. Peran Orang Tua dan Guru	2
3. Aktivitas Pembelajaran.....	3
Aktivitas 1: Menganalisis Konsep grafis.....	3
Aktivitas 2: Menganalisis Jenis- jenis Desain Grafis	10
4. Latihan.....	18
5. Rangkuman.....	20
6. Refleksi.....	21
Pembelajaran 2	22
1. Tujuan Pembelajaran	22
2. Peran Orang Tua dan Guru	22
3. Aktivitas Pembelajaran.....	22
Aktivitas 1: Menganalisis Alat dan Bahan yang digunakan untuk Membuat Grafis	22
Aktivitas 2: Menganalisis Teknik Pembuatan Grafis	29
4. Latihan.....	36
5. Rangkuman.....	38
6. Refleksi.....	39

Pembelajaran 3	40
1. Tujuan Pembelajaran	40
2. Peran Orang Tua dan Guru	40
3. Aktivitas Pembelajaran.....	40
Aktivitas 1: Menyusun Langkah-langkah Pembuatan Grafis.....	40
Aktivitas 2: Membuat Grafis dengan Media Hardboard	42
4. Latihan.....	44
5. Rangkuman.....	45
6. Refleksi.....	46
EVALUASI	47
KUNCI JAWABAN.....	54
PEDOMAN PENSKORAN	55
GLOSARIUM	56
DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR SUMBER GAMBAR	58
 PEMETAAN KOMPETENSI	 63
MODUL 2: MERANCANG PAMERAN SENI RUPA DI SEKOLAH	64
Pembelajaran 1	64
1. Tujuan Pembelajaran	64
2. Peran Orang Tua dan Guru	64
3. Aktivitas Pembelajaran.....	64
Aktivitas 1: Menganalisis Konsep Pameran.....	64
Aktivitas 2: Menganalisis Jenis-jenis Pameran	70
4. Latihan.....	77
5. Rangkuman.....	79
6. Refleksi.....	80

Pembelajaran 2	81
1. Tujuan Pembelajaran	81
2. Peran Orang Tua dan Guru	81
3. Aktivitas Pembelajaran.....	81
Aktivitas 1: Menganalisis Alat Kelengkapan Pameran	81
Aktivitas 2: Menganalisis Fungsi Pameran	96
4. Latihan.....	97
5. Rangkuman.....	99
6. Refleksi.....	100
Pembelajaran 3	101
1. Tujuan Pembelajaran	101
2. Peran Orang Tua dan Guru	101
3. Aktivitas Pembelajaran.....	101
Aktivitas 1: Menyusun Langkah-langkah Pelaksanaan Pameran.....	101
Aktivitas 2: Menyelenggarakan Pameran Seni Rupa di Sekolah	103
4. Latihan.....	104
5. Rangkuman.....	105
6. Refleksi.....	106
EVALUASI	107
KUNCI JAWABAN.....	113
PEDOMAN PENSKORAN	114
GLOSARIUM.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
DAFTAR SUMBER GAMBAR	117

PENDAHULUAN

Modul ini merupakan bahan ajar berseri yang dirancang untuk Ananda gunakan dalam belajar mandiri. Modul ini akan membantu dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi Ananda untuk mencapai kompetensi yang dituju secara mandiri.

Sebagai bahan ajar, unsur-unsur pokok modul ini terdiri atas (a) tujuan pembelajaran, (b) aktivitas pembelajaran, dan (c) evaluasi. Tujuan pembelajaran menjadi sasaran penguasaan kompetensi yang dituju dalam belajar. Aktivitas pembelajaran berupa aktivitas-aktivitas yang Ananda akan lakukan agar memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ialah proses penentuan kesesuaian antara proses dan hasil belajar dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, evaluasi bertujuan untuk memberikan latihan sekaligus mengukur tingkat ketercapaian kompetensi yang Ananda peroleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada bagian awal modul.

Modul ini menggunakan pendekatan belajar tuntas. Dalam hal ini Ananda harus mencapai tingkat ketuntasan kompetensi tertentu sebelum Ananda melanjutkan untuk pencapaian kompetensi selanjutnya pada modul berikutnya.

Belajar mandiri ialah proses belajar aktif yang Ananda akan lakukan dengan menggunakan modul ini. Dalam belajar aktif tersebut dibutuhkan dorongan niat atau motif Ananda untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan pada bagian awal modul. Sasaran utama dalam belajar mandiri tersebut ialah Ananda dapat memperoleh kompetensi yang telah ditetapkan serta memperoleh kemandirian dalam belajar.

Aktivitas pembelajaran dalam modul ini berpusat pada diri Ananda, bukan pada guru maupun materi ajar. Artinya, Ananda merupakan subjek yang aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran Ananda sendiri sesuai dengan kecepatan belajar Ananda.

Strategi pembelajaran dalam modul ini memfasilitasi pengalaman belajar bermakna. Selain memperoleh kompetensi utama, yaitu kompetensi yang ditetapkan pada tujuan pembelajaran, Ananda juga akan memperoleh pengalaman belajar terkait dengan pengembangan karakter, literasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi efektif.

Modul ini juga dapat digunakan oleh orang tua Ananda secara mandiri untuk mendukung aktivitas belajar Ananda di rumah. Dukungan orang tua sangat diharapkan agar Ananda benar-benar memiliki kebiasaan belajar yang mandiri dan bertanggungjawab. Orang tua

juga diharapkan menyediakan diri untuk berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas belajar jika Ananda membutuhkannya.

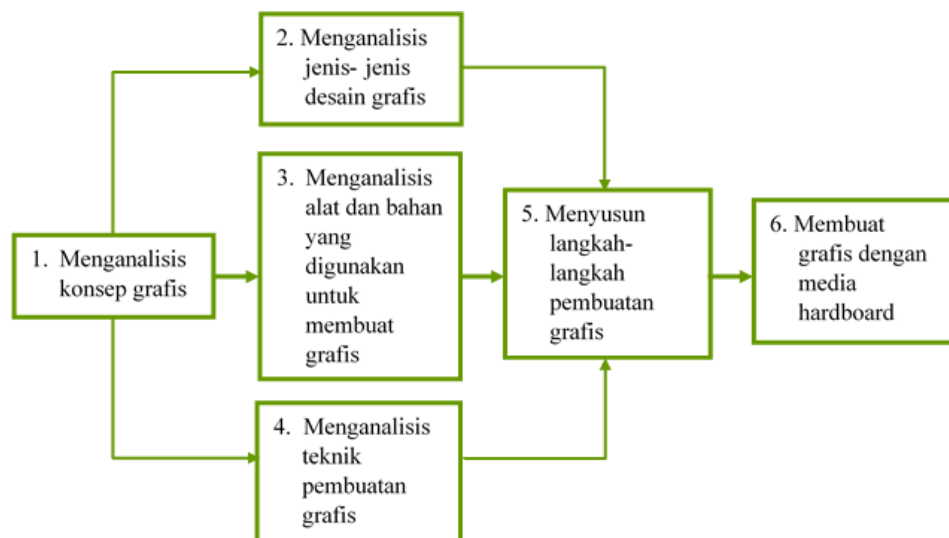
Aktivitas-aktivitas belajar Ananda dalam modul ini sedapat mungkin memaksimalkan potensi semua sumber belajar yang ada di lingkungan Ananda. Amatilah dan manfaatkanlah.

Setiap aktivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi Ananda, orang tua, guru, sekolah, dan lingkungan kita. Bagaimana pun utamakan kesehatan. Jangan melakukan hal-hal yang membahayakan kesehatan diri sendiri, keluarga, guru, sekolah, dan lingkungan Ananda.

Tetap semangat dan selamat belajar!

PEMETAAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	1. Menganalisis konsep grafis 2. Menganalisis jenis-jenis desain grafis 3. Menganalisis alat dan bahan yang digunakan untuk membuat grafis 4. Menganalisis teknik pembuatan grafis
4.3 Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	1. Menyusun langkah-langkah pembuatan grafis 2. Membuat grafis dengan media hardboard



MODUL 1

BERKARYA GRAFIS DARI BAHAN HARDBOARD

PEMBELAJARAN 1

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

1. Menganalisis konsep grafis
2. Menganalisis jenis-jenis desain grafis

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Konsep Grafis

Grafis adalah karya seni rupa dua dimensi yang diciptakan melalui teknik cetak. Contohnya cetak tinggi, cetak datar, cetak sablon, cetak dalam. Membuat grafis adalah membuat cetakan yang dapat digunakan untuk mentransfer gambar dari cetakan ke media karya misalnya plastik, kertas, kain. Secara etimologi grafis berasal dari bahasa Yunani *graphein* yang artinya menulis atau menggambar, dalam bahasa Inggris grafis berasal dari kata *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan atau gambar dengan cara digores atau ditoreh.

Grafis masih digunakan sebagai salah satu cara mencetak secara manual sampai saat ini, walaupun saat ini juga tidak sedikit yang sudah menggunakan mesin sebagai alat mencetak. Mesin cetak merupakan penemuan teknologi yang pada dasarnya mempermudah kerja manusia dan sudah banyak digunakan. Namun ada beberapa alasan mengapa ada sebagian orang masih tetap mempertahankan grafis sebagai salah satu alat cetak manual. Alasan pertama karena pilihan estetis seniman dalam memilih teknik dan media, alasan kedua dalam pencetakan jumlah sedikit metode cetak grafis manual memang lebih efisien dibanding dengan mesin cetak, karena mesin cetak hanya efektif digunakan dalam produksi skala besar kelas industri.

Berkarya grafis umumnya dituangkan di atas kertas, pada teknik monotype prosesnya mampu menciptakan salinan karya dengan hasil yang sama dan jumlah yang banyak, hal inilah yang disebut proses cetak. Grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut plat. Plat yang dijadikan sebagai media ini meliputi papan kayu, lembaran logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum atau batu litografi. Seni grafis yang lain dinamakan cetak sablon atau cetak saring yang menggunakan lembaran kain berpori disebut screen dan direntangkan pada sebuah kerangka.

Di bawah ini adalah beberapa gambar yang merupakan hasil karya seni garafis dari berbagai bahan, dengan menggunakan berbagai alat dalam pembuatannya dan menggunakan bermacam macam teknik dalam pembuatannya

Silahkan Ananda mencermati gambar di bawah ini secara Seksama!



Gambar 1A

Setelah Ananda mengamati Gambar 1A, secara seksama selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1A			

Setelah Ananda mengamati Gambar 1B secara seksama selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!



Gambar 1B

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1B			

Setelah Ananda mengamati Gambar 1C secara seksama selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!



Gambar 1C

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1C			

Setelah Ananda mengamati Gambar 1D secara seksama selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!



Gambar 1D

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1D			

Setelah Ananda mengamati Gambar 1E secara seksama selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!



Gambar 1E

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1E			

Setelah Ananda mengamati Gambar 1F secara seksama selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!



Gambar 1F

Nomor Gambar	Bahan pembuatan	Alat pembuatan	Teknik pembuatan
Gambar 1F			

Aktivitas 2 Menganalisis Jenis-jenis Desain Grafis

Ketika orang tua Ananda memiliki usaha memproduksi makanan kegiatan produksi makanan lancar, makanan rasanya enak, harga terjangkau bahkan bisa dikatakan murah namun karena pengemasan yang asal asalan sehingga hasilnya kurang bagus bahkan bisa dikatakan jelek maka pembeli atau konsumen menjadi tidak tertarik. Sehingga penjualan barang menjadi tidak maksimal. Langkah nyata apakah yang bisa Ananda lakukan untuk bisa membantu orang tua mengatasi permasalahan tersebut. Berikan penjelasan Ananda secara singkat!

Cikal bakal penerapan desain grafis dalam dunia industri di mulai di Inggris pada abad ke 19. Adalah Henry Cole, seorang seniman sekaligus pengajar setempat yang mempopulerkan pendapat tentang menggabungkan unsur seni dan dunia industri.

Inovasi tersebut kemudian diperkuat oleh buku karya desain grafis terbitan komunitas *Arts and Crafts* dengan visual yang menarik perhatian. Khalayak Inggris menyambut inovasi baru tersebut dengan baik. Akhirnya desain grafis berkembang menjadi profesi yang populer. Hal ini seiring dengan penggunaan media cetak sebagai sarana memperkenalkan produk dan informasi baru. Kemudian terapannya makin luas dengan adanya inovasi media elektronik dan digital.

Software software yang biasa digunakan untuk pembuatan desain Grafis

Komputer saat ini menjadi perangkat terbanyak yang digunakan untuk desain grafis. Memang perangkat ini menawarkan begitu banyak kemudahan bagi desainer. Software desain grafis paling umum digunakan:

1. Corel Draw

Corel draw belum tergeser posisinya sebagai software desain grafis terpopuler. Software ini mudah dioperasikan, cocok dipakai untuk mendesain vektor atau ilustrasi gambar yang ukurannya tidak mempengaruhi tingkat ketajamannya.

2. Adobe Photoshop

Software ini sebenarnya berfungsi untuk mengedit foto, namun fitur-fitur didalamnya memungkinkan pengguna dapat mendesain grafis baik dengan foto maupun gambar baru.

3. Adobe Illustrator

Software ini fungsinya hampir sama dengan Corel Draw, hanya saja Adobe Illustrator lebih pas dipakai untuk membuat ilustrasi dalam satu halaman tunggal. Secara fitur, software ini memiliki akurasi garis dan warna yang lebih baik daripada Corel Draw.

4. Adobe Studio

Merupakan software pembuatan animasi dengan berbagai macam fitur aplikasi ini bisa dipakai untuk membuat animasi 2D dan 3D dan memungkinkan penggunanya dapat langsung mempublikasikan karya mereka secara mudah.

5. Canva

Software ini tergolong baru dan berbasis online, pengoperasiannya menggunakan media website, baik untuk pengguna computer *desktop* dan *smartphone*. Di dalamnya tersedia fitur fitur instan untuk membuat desain grafis yang ramah digital.

Di bawah ini adalah beberapa gambar desain grafis yang dikelompokkan menurut jenisnya, silahkan Ananda memperhatikan dengan seksama beberapa gambar di bawah ini!



Gambar 2A

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2A di atas untuk selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2A			



Gambar 2B

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2B di atas untuk selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2B			



Gambar 2C

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2C di atas untuk selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2C			



Gambar 2D

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2D di atas untuk selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

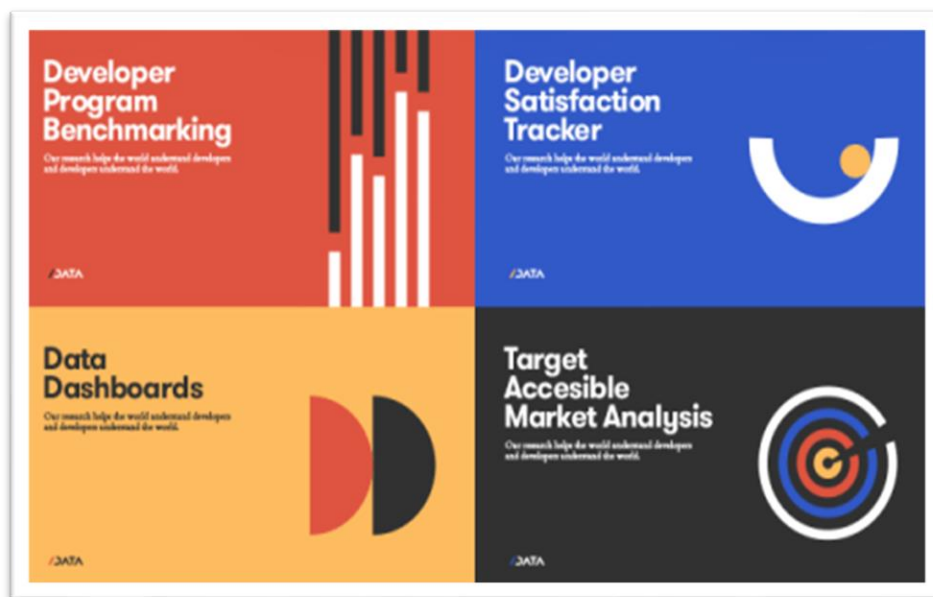
Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2D			



Gambar 2E

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2E di atas untuk selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2E			



Gambar 2F

Setelah memperhatikan dengan seksama gambar 2E di atas untuk selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis Desain Grafis	Fungsi	Teknik Pembuatan
Gambar 2F			

Jenis-jenis Desain Grafis

1. Identitas Visual (*Visual Identity*)

Identitas Visual adalah suatu system komunikasi visual yang membentuk dan dapat mengkomunikasikan identitas sebuah merk, perusahaan, lembaga, produk barang dan produk jasa. Identitas visual umumnya digunakan untuk memberikan perbedaan antara sebuah produk barang atau dengan produk barangatau jasa lainnya. Contohnya sepatu Adidas dan Nike.

2. Periklanan dan Pemasaran

Agar dikenal oleh masyarakat luas, sebuah perusahaan wajib berupaya keras dalam periklanan dan pemasaran. Hal ini bertujuan agar masyarakat mengenal produk yang ditawarkan sehingga tertarik untuk membelinya. Desain yang menarik, ide unik akan sanggup menarik minat masyarakat. Dan tidak lupa materi desain promosi dibedakan berdasar jenis kelamin, usia, dan demografi. Contoh desain pemasaran: brosur, poster, banner, koran, spanduk cetak, banner, social media (instagram, facebook dan lain-lain), katalog, *company profile*.

3. Desain Antar Muka (*User Interface*)

Desain antar muka yakni tentang bagaimana pengguna berinteraksi pada perangkat seluler, desktop atau aplikasi. Desain antar muka mencakup semua hal yang berkaitan dengan intraksi pengguna layar, keyboard, dan mouse. Khusus pada desain grafis, desain antar muka terfokus dengan pengalaman visual pengguna dan elemen desain grafis pada layar seperti: tombol, menu navigasi, tata letak, formulir kontak, pemesanan, beli, register, desain aplikasi, tema website (wordpress dan lain-lain)

4. Desain Publikasi

Desain publikasi mengacu pada industri desain grafis pada media cetak seperti: koran, majalah, katalog dan lain-lain bisa juga dalam bentuk digital misalnya Pdf. Desainer grafis yang berkiprah di desain publikasi akan bekerjasama dengan editor dan penerbit dalam menciptakan tata letak desain, ilustrasi, pemilihan font, warna. Contoh desain publikasi adalah koran, majalah, buku, katalog dan lain-lain.

5. Desain Kemasan (*Packaging*)

Desain kemasan merupakan salah satu cara untuk mempresentasikan sebuah produk. Untuk kegiatan ini desainer akan menciptakan konsep, digitalisasi desain konsep hingga membuat file desain menjadi siap cetak.

6. Motion Grafis (*Motion Graphic*)

Motion grafis adalah desain grafis yang menggabungkan antara tipografi, ilustrasi, videografi, animasi dan fotografi dengan penggunaan perangkat lunak seperti Adobe After Effects atau sejenisnya. Motion grafis digunakan dalam media televisi, film online seperti Youtube, Facebook, Instagram dan lain-lain. Popularitas motion grafis dan cepat berkembang beberapa tahun terakhir sejalan dengan berkembangnya Youtube, kemajuan teknologi dan masyarakat melek internet. Contoh motion grafis adalah: logo animasi, periklanan, video tutorial dan promosi, video game, GIFs, dan lain-lain.

7. Desain Grafis Lingkungan (*Environmental Graphic Design*)

Desain grafis lingkungan secara visual menghubungkan orang-orang ke satu tempat untuk meningkatkan pengalaman mereka secara menyeluruh. Jenis desain ini dapat dilakukan dengan membuat tempat ruang/lokasi yang indah, unik, menarik dan udah diingat Contoh desain grafis lingkungan: mural, desain interior, petunjuk jalan, branding stadion, branding kantor, dan lain-lain.

8. Seni dan Ilustrasi (*Art and Illustration for Graphic Design*)

Membuat komposisi yang dapat berkomunikasi dengan baik, tepat dan dapat memecahkan sumber masalah. Contohnya desain kaos, desain pola tekstil, stok gambar, cover buku, infografis, konseptual art, dan lain-lain.

4. Latihan

Latihan 1

1. Mengapa cetak manual seperti grafis sampai saat ini masih dipertahankan?

Jelaskan menurut pendapat Ananda!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan bahan yang dapat digunakan untuk membuat grafis secara manual? Bagaimana proses pembuatannya?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan pengembangan grafis yang bisa Ananda temukan di sekitar tempat tinggal Ananda?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

1. Jelaskan beberapa contoh jenis desain grafis? Dimanfaatkan untuk apa desain grafis tersebut?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan alat untuk mengembangkan desain grafis secara digital?

Silahkan Ananda tuliskan dan beri penjelasan kelebihan dari alat tersebut!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Rangkuman

Jenis-jenis desain grafis

[illegible]

6. Refleksi

Setelah ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut

Sesuai dengan pendapat Ananda

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh sungguh tentang materi grafis		
2	Saya mengerti dan memahami konsep grafis		
3	Saya mengerti dan memahami jenis-jenis desain grafis		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 2

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

3. Menganalisis alat dan bahan membuat grafis
4. Menganalisis teknik-teknik pembuatan grafis

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Alat dan Bahan Membuat Grafis

Pernahkah Ananda melihat alat dan bahan untuk pembuatan grafis seperti di bawah ini? Apakah Ananda pernah memperhatikan proses pembuatan grafis dengan alat screen, alat cukil (wood curving)

Tuliskan pendapat Ananda sesuai pengalamannya tentang proses pembuatan grafis!

Di bawah ini adalah beberapa gambar mengenai alat dan bahan dalam pembuatan karya seni grafis. Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama beberapa bahan dan alat di bawah ini!

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3A silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini



Gambar 3A

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3A			

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3B silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini



Gambar 3B

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3B			

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3C silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini



Gambar 3C

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3C			

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3D silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.



Gambar 3D

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3D			

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3E silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.



Gambar 3E

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3E			

Setelah memperhatikan secara seksama gambar 3F silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.



Gambar 3F

Nomor Gambar	Nama Alat	Nama Bahan	Teknik Pembuatan
Gambar 3F			

Alat dan Bahan Pembuatan Grafis

1. Cetak Tinggi

Cetak tinggi yakni teknik membuat acuan cetak dengan membuat pola pada permukaan media dengan bentuk timbul. Teknik ini merupakan teknik yang paling mudah dan murah biayanya karena tidak butuh alat khusus dan peralatan canggih. Alat: wood curving, alat cukil untuk logam. Bahan: kayu, logam linoleum, hardboard.

2. Cetak Datar

Cetak datar merupakan salah satu teknik dalam membuat grafis. Teknik cetak datar menggunakan alat untuk menggores batu karena bahan yang digunakan pada teknik

ini adalah lempengan batu. Batu kapur dipakai karena sifatnya yang bisa menyimpan minyak. Prosesnya batu kapur yang telah diberi minyak dibentuk dengan pola dan gambar yang diinginkan. Kemudian dilakukan pengasaman pada batu tersebut. Alat: paku atau alat besi yang runcing untuk membuat pola gambar pada batu, bahan: batu putih. Teknik cetak datar sekarang dapat dijumpai pada sistem mesin cetak dan teknik foto mekanik.

3. Cetak Saring

Cetak saring adalah salah satu karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan, yakni diawali dengan pembuatan cetakan pada alat screen yang dilapisi bahan peka cahaya. Selanjutnya screen ditutup film dan dilakukan penyinaran, kemudian screen dicuci dan terbentuklah cetakan berlubang (saring) sesuai dengan filmnya. Cat dituangkan di atas screen kemudian diratakan dengan rakel sehingga membentuk gambar sesuai cetakannya. Cetak saring menggunakan bahan: cromatine, ulano dan cat sablon dan film. Alat yang digunakan adalah screen, rakel, meja sablon, landasan.

4. Cetak Dalam

Teknik cetak dalam menggunakan bahan: aluminium, kertas, dan tinta, adapun alat yang digunakan pada teknik ini adalah paku dan besi runcing. Cetak dalam dibagi menjadi beberapa bentuk yakni: Engraving, Etsa, Mezzotint, Drypoint.

Aktivitas 2 Menganalisis Teknik-teknik Pembuatan Grafis

Apakah Ananda di rumah memiliki benda yang ada unsur karya grafisnya?

Benda dengan gambar grafis apa saja yang telah Ananda miliki?

Silahkan Ananda sebutkan bendanya kemudian berikan tanggapan Ananda tentang Teknik pembuatannya!

Gambar berikut adalah beberapa karya seni grafis dengan teknik pembuatan yang berbeda. Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar di bawah ini!



Gambar 4A

Setelah mencermati secara seksama gambar 4A di atas, untuk selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor gambar	Teknik pembuatan	Bahan yang digunakan	Alat yang digunakan
Gambar 4A			



Gambar 4B

Setelah mencermati secara seksama gambar 4B di atas, untuk selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor gambar	Teknik pembuatan	Bahan yang digunakan	Alat yang digunakan
Gambar 4B			



Gambar 4C

Setelah mencermati secara seksama gambar 4C di atas, untuk selanjutnya silahkan Anda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor gambar	Teknik pembuatan	Bahan yang digunakan	Alat yang digunakan
Gambar 4C			



Gambar 4D

Setelah mencermati secara seksama gambar 4D di atas, untuk selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor gambar	Teknik pembuatan	Bahan yang digunakan	Alat yang digunakan
Gambar 4D			

Jenis karya seni grafis berdasarkan teknik pembuatannya adalah:

1. Cetak Tinggi (*Relief Print*)

Cetak tinggi merupakan proses pembuatan grafis dengan cara memanfaatkan ketinggian sebuah media untuk mencetak. Teknik ini menggunakan bahan yang mudah untuk dicukil. Setelah dicukil permukaan medianya akan mempunyai perbedaan tinggi sehingga akan menghasilkan bagian yang tinggi dan bagian yang rendah (*relief*). Bagian yang memiliki permukaan tinggi akan diolesi tinta menggunakan alat rol karet untuk meratakannya, kemudian bagian kertas ditekan dengan tangan sehingga akan membentuk gambar sesuai cetakan yang dibuat.

2. Cetak Dalam (*Intaglio Print*)

Cetak dalam merupakan salah satu teknik mencetak grafis dengan proses menggunakan plat aluminium, caranya plat dibentuk menggunakan benda tajam dan runcing, agar dapat menghasilkan goresan. Goresan pada plat aluminium tersebut diberi tinta dan disapukan pada permukaan kertas yang dibasahi.

3. Cetak Saring (*Screen Printing*)

Cetak saring merupakan salah satu teknik membuat grafis, proses pembuatannya menggunakan cetakan dari alat yang disebut screen. Screen dilapisi dengan bahan yang peka terhadap cahaya, selanjutnya screen ditutup dengan film (gambar) kemudian dilakukan penyinaran dengan sinar matahari ataupun lampu dengan suhu tertentu. Sesudahnya screen dicuci dan akan terbentuk cetakan berlubang (saring) sesuai dengan film yang dibuat.

4. Cetak Datar (*Planography Print*)

Cetak datar adalah salah satu teknik berkarya seni grafis yang dibuat dengan menggunakan klise datar dengan prinsip saling menolak dan saling menerima antara tinta dan air. Cetak datar mendapatkan perlakuan khusus pada bagian tertentu untuk menciptakan gambar

Dalam berkarya seni grafis ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dan ini kurang lebih sama dengan unsur-unsur visual pada umumnya. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Garis

Garis merupakan gabungan dari titik-titik yang saling terhubung dengan rapat, garis urut dan runut. Garis berfungsi menjadi pengas kontur atau aksentuasi suatu bidang. Jenisnya bisa lurus, lengkung, diagonal, lengkung, bergelombang baik sambung maupun putus-putus.

2. Bidang.

Bidang merupakan bentuk yang dihasilkan dari bertemunya titik awal dan Bidang dan akhir suatu garis. Bidang dibagi menjadi dua yakni geometris yakni seperti garis lingkaran, persegi, segitiga dan bidang organik yakni bentuk tidak beraturan seperti bentuk-bentuk tak beraturan dan fleksibel.

3. Ruang

Ruang adalah dimensi dari sebuah desain grafis, merupakan tempat bertemunya semua unsur yang bergabung menjadi satu kesatuan.

4. Warna

Warna dalam desain grafis merupakan corak pemanis pada permukaan unsur-unsurnya dan menimbulkan sensasi yang menarik perhatian.

5. Tekstur

Tekstur merupakan gambaran sifat dari suatu permukaan sehingga menimbulkan kesan bisa dilihat sekaligus diraba. Seperti halnya warna tekstur memberikan kesan sensasi visual yang menarik dan membangkitkan perasaan.

Demikian penjelasan tentang lima unsur dalam pembuatan grafis. Kombinasi antara kelima unsur tersebut dapat menghasilkan tampilan baru yang menarik apabila diterapkan dan dikelola dengan tepat. Untuk itu pembuatan karya grafis juga harus memperhatikan prinsip komunikasi visual yang baik dan tepat.

Hal yang perlu diperhatikan ketika kita akan membuat karya seni grafis, yang tujuannya adalah untuk memberi informasi tentang sesuatu kepada khalayak. Untuk menerapkan unsur-unsur dalam pembuatan seni grafis agar maksimal maka harus diperhatikan juga prinsip-prinsip pembuatan karya seni grafis yakni:

1. Komposisi

Komposisi berarti penggabungan atau penataan setiap bagian seni grafis sehingga saling mendukung dan tampil menjadi satu kesatuan visual yang utuh dan sedemikian rupa hingga saling mendukung dan tampil sebagai kesatuan visual yang utuh dan serasi.

2. Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksudkan di sini tidak selalu ukuran yang sama persis. Keseimbangan dalam membuat karya seni grafis dapat ditempuh dengan cara bentuk, warna, tekstur. Keseimbangan dapat dilihat dari tampilan yang mantap dan tidak memberikan kesan ganjil.

3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara unsur-unsur dalam pembuatan seni grafis. Perbandingan ini bisa diwujudkan melalui ukuran, posisi, jarak, ruang biasanya menganut *golden ratio* yakni satuan ukuran perbandingan yang proporsional dan menjadi patokan dalam seni visual.

4. Harmoni

Harmoni berhubungan erat dengan keserasian. Setiap elemen pembentuk karya seni grafis ditampilkan dalam nuansa teratur, seimbang, dan proporsional sehingga menarik perhatian dan memberikan kesan tersendiri bagi penikmatnya.

5. Irama

Irama adalah cara untuk menampilkan gerak yakni gambar grafis dibuat seolah bergerak menyesuaikan sisi psikologi yang memiliki respon natural tertentu.

Karya desain grafis dapat dikatakan baik apabila dapat memenuhi semua prinsip di atas. Tidak ada batasan mengenai bagaimana cara menerapkan prinsip tersebut. Asalkan semuanya muncul dengan baik, umumnya dapat dipastikan bahwa desain grafis tersebut akan menarik perhatian.

4. Latihan

Latihan 1

1. Tuliskan pendapat Anda tentang seni grafis dengan teknik cetak saring (*screen printing*)?

Alat apa saja untuk proses pembuatan grafis cetak saring!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan bahan yang dapat digunakan untuk membuat grafis secara digital? Bagaimana proses pembuatannya?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan pengembangan grafis yang bisa anda temukan di sekitar tempat tinggal Ananda dengan teknik cetak tinggi?

Alat dan bahan apa yang dibutuhkan untuk pembuatan grafis dengan cetak tinggi?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

1. Jelaskan proses pembuatan grafis cetak datar?

Alat dan bahan apa yang dibutuhkan untuk pembuatan grafiscetak datar?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apa yang Ananda ketahui tentang Adobe Illustrator ?

Apakah kelebihan dari Adobe Illustrator tersebut!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Rangkuman

Teknik teknik pembuatan seni grafis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Refleksi

Setelah anda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Anda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh- sungguh tentang alat membuat grafis		
2	Saya mengerti dan memahami bahan pembuatan seni grafis		
3	Saya mengerti dan memahami teknik pembuatan seni grafis		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 3

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

5. Menyusun langkah-langkah pembuatan grafis
6. Membuat grafis dengan media hardboard, MDF

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menyusun Langkah-langkah Pembuatan Grafis

Langkah-langkah dalam pembuatan karya seni grafis cetak tinggi terdiri dari beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan dan alat seperti: kertas kalkir, pensil, papan kayu/hardboard, alat cukil, tinta, kaca, rakel.
2. Membuat rancangan gambar disebut sketsa atau gambar acuan. Proses menggambar dapat dilakukan pada kertas kalkir terlebih dahulu baru dilekatkan pada plat acuan cetak atau dapat langsung digambar di plat acuan cetak. Teknik menggambar dapat dilakukan secara manual atau dapat hasil printout komputer baru kemudian dijiplak atau langsung ditempelkan di plat acuan cetak yang sudah disiapkan

3. Pada tahap ini adalah melaksanakan proses pencukilan. Alat yang digunakan adalah Pisau cukil. Ketika melakukan pencukilan hendaknya memperhatikan serat kayu (MDF) dan juga harap berhati-hati ketika sedang mencukil karena mata pisaunya sangat tajam. Mata pisau yang sangat tajam ini akan memberikan cukilan yang bersih dan jelas. Bagian yang tidak digunakan untuk menghantarkan tinta disebut bagian negatif, sedang bagian yang menghantarkan tinta atau dicetak posisinya akan tetap sejajar dengan permukaan plat acuan.
4. Setelah selesai pencukilan maka plat acuan terlihat memiliki permukaan yang dalam seperti relief. Sebelum mulai mencetak plat atau acuan cetak diberi garis batas dengan menggunakan pensil, fungsinya agar proses cetak akurat.
5. Selanjutnya proses cetak dapat dimulai, pertama tama ambil tinta secukupnya dengan alat bantu yang dinamakan skrap, letakkan tinta tersebut di atas permukaan kaca yang berfungsi sebagai landasan untuk mengolah tinta.
6. Kemudian ratakan tinta tersebut untuk diproses dengan menggunakan rol raket.
7. Setelah tinta selesai diproses, pindahkan tinta tersebut pada permukaan plat yang akan dicetak dengan bantuan rol raket, pastikan tinta tersebut merata ke seluruh permukaan plat.
8. Apabila tinta sudah merata ke seluruh permukaan plat yang timbul, maka proses cetak dapat mulai dikerjakan. Letakkan acuan cetak/plat di atas selembar kertas yang bersih yang berfungsi sebagai alas kerja. Kemudian tempelkan kertas yang akan dicetak di atas plat acuan cetak.
9. Proses cetak plat ke kertas dengan menggunakan etching machine, handpress. Jika Tidak memiliki alat ini bisa digosok dengan sendok atau bahkan hanya dengan tangan saja. Pastikan penggosokan merata ke semua permukaan kertas sehingga diharapkan hasil maksimal, jika tidak merata hasilnya kurang tajam dan kurang jelas.
10. Setelah mencetak agar plat atau acuan cetak tersebut dapat digunakan kembali di lain kesempatan, maka segera dicuci dengan air dan minyak tanah untuk menghilangkan gumpalan gumpalan tinta yang menempel pada sela-sela permukaan plat.
11. Apabila dalam proses mencetak terdapat hambatan misalnya hasil cetak lama-lama tidak jelas mungkin ada tinta kering, maka untuk memperbaikinya dengan cara dicuci

Aktivitas 2 Membuat Grafis dengan Media Hardboard/MDF

Untuk dapat melihat proses pembuatan grafis dengan teknik cetak tinggi silahkan Ananda bisa melihat tayangan video dengan judul:

CUKIL KAYU MENGGUNAKAN PAPAN MDF

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=og0a2sXgj0E>



Gambar 5

Silahkan Ananda mencermati dengan seksama gambar 5 yang merupakan hasil karya seni grafis dari bahan papan kayu yang dicukil atau ditoreh dengan alat *wood curving* sehingga hasilnya menunjukkan bekas cukilan dan torehan. Sebelum melaksanakan pencukilan pada papan kayu sudah dibuat sketsa/rencana gambar terlebih dahulu. Hasil torehan mengikuti alurnya bulu pada burung tersebut, begitu pula cukilan pada tumbuhannya.



Gambar 6

Silahkan Ananda mencermati dengan seksama gambar 6 yang merupakan hasil karya seni grafis cetak tinggi dengan Media MDF dengan alat wood curving. Kegiatan diawali dengan membuat sketsa obyek dengan bahan papan yang telah disiapkan. Setelah sketsa selesai kemudian melaksanakan proses pencukilan. Pencukilan mengikuti sketsa obyek yang telah dibuat.

4. Latihan

Latihan 1

1. Sebutkan alat dan bahan untuk membuat karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan langkah langkah dalam pembuatan grafis teknik cetak tinggi menurut pendapat Ananda?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

Setelah Ananda membaca langkah-langkah membuat grafis teknik cetak tinggi dengan teknik cukil dan juga mencermati gambar 5 dan 6 yang merupakan hasil karya grafis cetak tinggi dengan teknik cukil maka Ananda mempunyai gambaran bagaimana prosese berkarya grafis cetak tinggi dengan teknik cukilan itu dibuat.

Untuk selanjutnya silahkan Ananda merencanakan kemudian dipraktekkan membuat grafis cetak tinggi dengan obyek bunga dan kupu-kupu.

5. Rangkuman

Langkah-langkah pembuatan grafis cetak tinggi dengan bahan MDF, hardboard, kayu

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Refleksi

Setelah anda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Anda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh tentang langkah-langkah membuat grafis teknik cetak tinggi		
2	Saya mengerti dan memahami bahan pembuatan seni grafis cetak tinggi		
3	Saya mengerti dan memahami teknik pembuatan seni grafis cetak tinggi		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

EVALUASI

A. Pilihlah satu jawaban benar dengan memberi tanda silang pada A,B,C atau D

1. Karya seni rupa dua dimensi yang pembuatannya melalui proses cetak disebut...
 - a. Grafis
 - b. Ilustrasi
 - c. Ekspresi
 - d. Dekorasi

2. Secara etimologi grafis berasal dari Yunani *graphein* yang artinya...
 - a. Mencipta
 - b. Menulis atau menggambar
 - c. Menoreh
 - d. Menggores

3. Alat cetak yang terbuat dari lembaran kain tipis berpori dan biasanya dibentangkan pada kerangka dari bahan kayu disebut...
 - a. Toraja
 - b. Rol
 - c. Screen
 - d. Rakel

4. Software untuk pembuatan seni grafis, mudah dioperasikan dan cocok untuk desain vektor disebut...
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Adobe ilustrator
 - c. Adob
 - d. Coreldraw

5. Suatu sistem alat komunikasi visual yang dapat membentuk dan mengkomunikasikan identitas sebuah merk, lembaga, produk barang dan jasa disebut...
 - a. Identitas sosial
 - b. Iklan
 - c. Poster
 - d. Buklet

6. Agar produk barang dan jasa dapat lebih dikenal khalayak dan akhirnya tertarik untuk membeli maka dibuatlah...
 - a. Poster
 - b. Iklan
 - c. Desain anatar perso
 - d. Identitas visual

7. Salah satu cara yang ditempuh oleh produsen untuk mengenalkan produknya kepada khalayak ditempuh dengan cara membuat ... pada barang produksinya yakni
 - a. Embalase
 - b. Etalase
 - c. Packaging
 - d. Leaflet

8. Teknik membuat acuan cetak dengan membuat pola pada permukaan media yang dipilih dengann bentuk timbul disebut teknik...
 - a. Cetak dalam
 - b. Cetak saring
 - c. Cetak sablon
 - d. Cetak tinggi

9. Proses membuat alat cetak dengan cara menggores batu kapur yang telah dilumuri minyak disebut teknik...
 - a. Cetak dalam
 - b. Cetak sablon
 - c. Cetak datar
 - d. Cetak tinggi

10. Proses pembuatan karya seni grafis dengan cara membuat cetakan dulu dengan alat screen disebut teknik cetak...
 - a. Tinggi
 - b. Saring
 - c. Dalam
 - d. Datar

11. Proses membuat karya seni grafis dengan cara membuat goresan dengan alat runcing pada lempengan logam disebut teknik cetak...
 - a. Datar
 - b. Tinggi
 - c. Dalam
 - d. Saring

12. Gambaran sifat dari suatu permukaan sehingga menimbulkan kesan sensasi visual menarik dan membangkitkan perasaan disebut unsur grafis...
 - a. Ruang
 - b. Garis
 - c. Bidang
 - d. Tekstur

13. Tempat bertemunya semua unsur seni grafis dan bergabung menjadi satu kesatuan disebut unsur...

- a. Ruang
- b. Bidang
- c. Tekstur
- d. Gari

14. Proses pembuatan grafis pada gambar di bawah ini adalah termasuk cetak...



Gambar 7

- a. Saring
- b. Tinggi
- c. Datar
- d. Dalam

15. Setiap elemen pembentuk karya seni grafis ditampilkan dalam nuansa teratur, seimbang, dan proporsional sehingga menarik perhatian dan memberikan kesan tersendiri bagi penikmatnya. Hal ini sesuai prinsip pembuatan grafis...

- a. Keseimbangan
- b. Komposisi
- c. Irama
- d. Harmoni

16. Screen adalah salah satu alat yang digunakan untuk penerapan ragam hias semakin besar kode angkanya maka sreen tersebut semakin...
- a. Kecil pori-pori
 - b. Besar pori-pori
 - c. Kasar pori-pori
 - d. Halus pori-pori
17. Screen yang kode angkanya besar paling cocok digunakan untuk mencetak pada media...
- a. Kayu
 - b. Plastik
 - c. Kain kasar
 - d. Handuk
18. Salah satu teknik mencetak dengan menggunakan media plat logam yang lebih dahulu dibuat secara kasar dan merata adalah teknik...
- a. Engraving
 - b. Drypoint
 - c. Mezzotint
 - d. Etsa
19. Proses pembuatan karya seni grafis dengan menggunakan media papan kayu sering dilakukan pada teknik cetak...
- a. Datar
 - b. Dalam
 - c. Saring
 - d. Tinggi.

20. Di bawah ini adalah salah satu hasil karya seni grafis yang dibuat dengan teknik cetak



Gambar 8

- a. Datar
- b. Tinggi
- c. Saring
- d. Dalam

B. Jawablah pertanyaan inidengan singkat dan benar!

1. Sebutkan dua contoh hasil cetak tinggi!

.....

2. Sebutkan dua bahan untuk membuat grafis cetak tinggi!

.....

3. Jelaskan yang dimaksud cetak tinggi!

.....

4. Sebutkan alat untuk membuat grafis cetak saring!
.....
5. Sebutkan dua software yang biasa digunakan untuk membuat grafis teknik digital?
.....
6. Sebutkan dua contoh media pembuatan seni grafis cetak datar!
.....
7. Sebutkan dua media untuk pembuatan grafis cetak dalam!
.....
8. Keseimbangan dalam penciptaan seni grafis dapat dicapai melalui
.....
9. Sebutkan benda yang ada di rumahmu yang merupakan contoh karya seni grafis!
.....
10. Jelaskan menurut pendapatmu apa yang dimaksud *planography print*!
.....

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA

1	A		11	C
2	B		12	D
3	C		13	A
4	D		14	C
5	A		15	D
6	B		16	A
7	C		17	B
8	D		18	C
9	A		19	D
10	B		20	B

KUNCI JAWABAN URAIAN

1. Cap stempel, plat nomor kendaraan
2. MDF, harboard, kayu
3. Cetak tinggi adalah salah satu proses pembuatan karya seni grafis prosesnya dengan menoreh menggunakan alat cukil sehingga akan muncul bagian tinggi karena tidak dicukil, bagian yang tinggi itu merupakan obyek yang akan dicetak.
4. Sreen, rakel, meja sablon
5. Adobe Photoshop, Coreldraw
6. Rubber plastik dan kaca
7. Lempengan tembaga, besi, kuningan
8. Bentuk, warna, tekstur
9. Kaos sablon, hasil cetakan foto
10. Cetak datar adalah salah satu teknik berkarya seni grafis yang dibuat dengan menggunakan klise datar dengan prinsip saling menolak dan saling menerima antara tinta dan air.

PEDOMAN PENSKORAN

- a. Untuk soal pilihan ganda satu jawaban benar mendapat poin 1, Jumlah total A 20 poin
- b. Untuk soal uraian satu jawaban benar mendapat poin 2, Jumlah total B adalah 20 poin

Score	Nilai
40	100,00
39	97,50
38	95,00
37	92,50
36	90,00
35	87,50
34	85,00
33	82,50
32	80,00
31	77,50
30	75,00
29	72,50
28	70,00
27	67,50
26	65,00
25	62,50
24	60,00
23	57,50
22	55,00
21	52,50

Score	Nilai
20	50,00
19	47,50
18	45,00
17	42,50
16	40,00
15	37,50
14	35,00
13	32,50
12	30,00
11	27,50
10	25,00
9	22,50
8	20,00
7	17,50
6	15,00
5	12,50
4	10,00
3	7,50
2	5,00
1	2,50

GLOSARIUM

Engraving	: Ukiran halus yang sering dikembangkan oleh tukang emas untuk melakukan dekorasi pada karya emas mereka.
Estetika	: Berkaitan dengan keindahan.
Etsa	: Perangkat cetak yang menggunakan perangkat media cetak dari lempengan tembaga.
Intaglio print	: Teknik grafis cetak dalam
Mezzotint	: Teknik cetak menggunakan plat logam dengan terlebih dahulu dibuat secara kasar dan merata.
Drypoint	: Salah satu variasi dari engraving prosesnya dengan goresan langsung dengan menggunakan alat yang runcing. Goresannya akan meninggalkan kesan kasar pada tepi goresan.
Planography	: Teknik grafis cetak datar
Rakel	: Alat yang digunakan untuk meratakan tinta pada saat meyablon
Screen	: Alat yang digunakan untuk membuat film/cetakan dalam sablon.

DAFTAR PUSTAKA

Dahlan, M, Muhidin. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia Secara Istimewa*.

Yogyakarta.

Darmawan, Budiman. 1998. *Penuntun Pelajaran Seni Rupa*. Bandung: Ganeca Ecaxt.

Gumilar, Ganjar. Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia. <http://Academia.Edu>.

Diakses pada tanggal 5 Juli 2014

Gumilar, Ganjar. 12 September 2014.Indonesia Yang Mendunia.Sejarah.Perkembangan
Seni Grafis Indonesia

http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni

Grafis_Indonesia: Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Teknologi Bandung
2010

Gumilar, Ganjar. 12 September 2014.Kuliah Tinjauan Seni
Khusushttp://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis
_Indonesia: Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Teknologi Bandung 2010

Gumilar, Ganjar. Teknik Cetak.<http://Academia.Edu>.Diakses pada tanggal 19 Juli 2014

Juih dkk, 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudhistira

Nusantara dkk. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela

Rokhmat, Nur.1997.Cetak Tinggi: Cukil Kayu Sebagai Corak dalam Seni Grafis, dalam
Journal Media no 1 Th ke XX. Semarang:FPBS IKIP Semarang.

Sastra, M.Oscar.2007. *Modul Pembelajaran Seni Grafis I*. Bandung: FPSD UPI Bandung.

Shaman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang

DAFTAR SUMBER GAMBAR

Gambar 1A	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+grafis+CUKIL&tbm=isch&ved=2ahUKEwiXybGt9rDtAhX01nMBHegpDVMQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+grafis+CUKIL&gs_lcp=CgNpbWcQDDoCCAA6BAgAEB46BggAEAgQHID__QZY64wHYPSnB2gAcAB4AIABIQGIACIEkgEDNC4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=zmLIX5eqIvStz7sP6NO0mAU&bih=969&biw=1920#imgrc=3F04qX3RQujazM&imgdii=vXbMDYCd-mgKjM
Gambar 1B	https://www.google.com/search?q=grafis%20cetak%20datar&tbm=isch&safe=strict&safe=strict&tbs=rimg:CTL27877Q2WIYdP8UnokwuaD&hl=en&sa=X&ved=0CB8QuIIBahcKEwiY2vT6gKLsAhUAAAAAHQAAAAAQEw&biw=1349&bih=625#imgrc=z_iFb9vmn4wP_M
Gambar 1C	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+grafis++CETAK+TINGGI&tbm=isch&ved=2ahUKEwjU_bic-LDtAhUINisKHW6bA-YQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+grafis++CETAK+TINGGI&gs_lcp=CgNpbWcQDDICCAAYAggAMgIADIGCAAQCBAeMgYIABAIEB4yBggAEAgQHjIGCAAQCBAeMgYIABAIEB4yBggAEAgQHjIGCAAQCBAeUMP1Blixmwdg07YHaABwAHgAgAGqAogBzwOSAQUwLjEuMZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=w2TIX5SQN4jsrAHuto6wDg&bih=969&biw=1920#imgrc=4Tr589tjgaZDDM
Gambar 1D	https://www.google.com/search?q=grafis+cetak+sablon&tbm=isch&ved=2ahUKEwjSioKugaLsAhVgK7cAHW2mBroQ2-cCegQIABAA&oq=grafis+cetak+sablon&gs_lcp=CgNpbWcQDDIGCAAQBRAeUK3jLV
Gambar 1E	https://www.google.com/search?q=proses%20pembuatan%20cetak%20dalam%20seni%20grafis&tbm=isch&tbs=rimg:CaKzcfaHusEoYZ3QUw_1y2BrU&hl=id&sa=X&ved=0CBsQuIIBahcKEwiQjOaH05_tAhUAAAAAHQAAAAAQcW&biw=1903&bih=969#imgrc=dxai-JQZIWIhnmM
Gambar 1F	https://www.google.com/search?q=grafis+teknik+cukil&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjL8Jm19qHsAhWUV30KHVfbBD0Q_AUoAXoECBMQAw#imgrc=iBzRZ5dqc5e8hM

Gambar 2A	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjJwpq21rLtAhUhJrcAHXttCAwQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQDDoGCAAQCBAeUOe0AVj29QFgiIwCaABwAHgDgAHpCYgBxEaSARAwLjEyLjEuMS4xLjIuMy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=wk3JX8nZJKHM3LUP-9qhYA&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=1OnzN2uWxCCJaM
Gambar 2B	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjJwpq21rLtAhUhJrcAHXttCAwQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQDDoGCAAQCBAeUOe0AVj29QFgiIwCaABwAHgDgAHpCYgBxEaSARAwLjEyLjEuMS4xLjIuMy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=wk3JX8nZJKHM3LUP-9qhYA&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=k6Q-UqbyssS4wM
Gambar 2C	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjJwpq21rLtAhUhJrcAHXttCAwQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQDDoGCAAQCBAeUOe0AVj29QFgiIwCaABwAHgDgAHpCYgBxEaSARAwLjEyLjEuMS4xLjIuMy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=wk3JX8nZJKHM3LUP-9qhYA&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=ksZdyA-5AFPB5M
Gambar 2D	https://www.google.com/search?q=contoh%20gambar%20drypoint&tbm=isch&hl=id&sa=X&ved=0CB0QtI8BKABqFwoTCJC7k9LUn-0CFQAAAAAdAAAAABAH&biw=1903&bih=969#imgsrc=uk2uDAfe2T7LoM&imgdii=-Zwb5G6SYhfv_M
Gambar 2E	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis+lingkungan&tbm=isch&ved=2ahUKEwiY56rI1rLtAhXd2nMBHZlDDCEQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis+lingkungan&gs_lcp=CgNpbWcQDFCPwjxYgfw8YOiQPWgAcAB4AIAB7QuIAZonkgEPMC43LjAuMS42LTEuMS4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=6E3JX5jTJd21z7sPmYexiAI&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=zFHS1gyenjqNIM

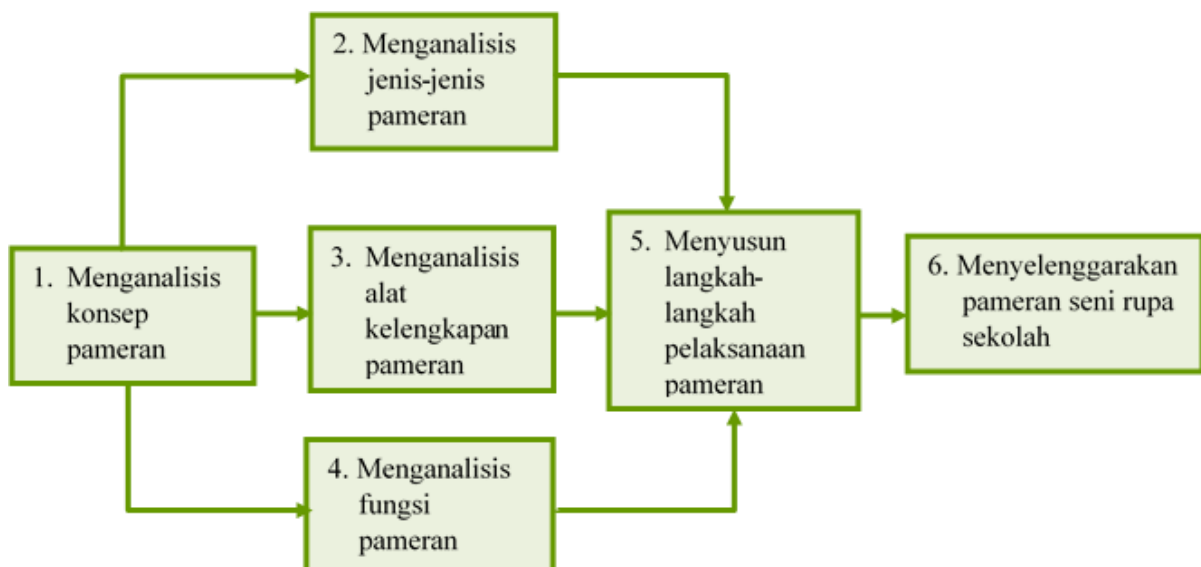
Gambar 2F	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjJwpq21rLtAhUhJrcAHXttCAwQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+jenis+jenis+desain+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQDDoGCAAQCBAeUOe0AVj29QFgiIwCaABwAHgDgAHpCYgBxEaSARAwLjEyLjEuMS4xLjIuMy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=wk3JX8nZJKHM3LUP-9qhYA&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=ol4brHE3IrnrfM
Gambar 3A	https://www.google.com/search?q=alat+membuat+grafis+teknik+cukil&tbm=isch&ved=2ahUKEwioyKaJ0rLtAhUY4nMBHSqOC7QQ2-cCegQIABAA&oq=alat+membuat+grafis+teknik+cukil&gs_lcp=CgNpbWcQDFCl_glYpKkKYPHHCmgAcAB4AYABqgyIAyI4kgEPMC42LjIuNS0xLjEuMi4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=MknJX6jnKZjEz7sPqpyuoAs&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=SzvUohgvnPSaTM
Gambar 3B	https://www.google.com/search?q=alat+membuat+grafis+teknik+sablon&tbm=isch&ved=2ahUKEwjmjXf0rLtAhWiAbcAHZlkBdYQ2-cCegQIABAA&oq=alat+membuat+grafis+teknik+sablon&gs_lcp=CgNpbWcQDFD8uwdY4dAHYIHxB2gAcAB4AYAB6AqIAcAZkgELMC4zLjAuMS43LTKYAQCgAQGqAQtnD3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=50nJX6Z-ooPctQ-ZyZWwDQ&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=c3tFWpHrX7H5eM&imgdii=idat6azbt8A-JM
Gambar 3C	https://www.google.com/search?q=alat+membuat+grafis+teknik+sablon&tbm=isch&ved=2ahUKEwjmjXf0rLtAhWiAbcAHZlkBdYQ2-cCegQIABAA&oq=alat+membuat+grafis+teknik+sablon&gs_lcp=CgNpbWcQDFD8uwdY4dAHYIHxB2gAcAB4AYAB6AqIAcAZkgELMC4zLjAuMS43LTKYAQCgAQGqAQtnD3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=50nJX6Z-ooPctQ-ZyZWwDQ&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=63CX3yHwu8nnlM
Gambar 3D	https://www.google.com/search?q=alat+membuat+grafis+teknik+cukil&tbm=isch&ved=2ahUKEwi5vYef07LtAhXKgksFHV0JBisQ2-cCegQIABAA&oq=alat+membuat+grafis+teknik+cukil&gs_lcp=CgNpbWcQDFDRxCVY1dMIYJ3sJWgAcAB4AYABrAqIAaATkgENMC4yLjEuNS0xLjAuMZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=bErJX7nXLcqFrtoP3ZKY2AI&bih=625&biw=1366&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&safe=strict#imgsrc=-ImFmLNkTpuB7M

Gambar 3E	https://www.google.com/search?q=gambar%20alat%20cetak%20dalam&tbm=isch&hl=id&sa=X&ved=0CB8QtI8BKAFqFwoTCPjkuKXZn-0CFQAAAAAdAAAAABAT&biw=1903&bih=969#imgrc=tTuDLw966pXS-M
Gambar 3F	https://www.google.com/search?q=alat+untuk+membuat+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjC0fbZ1J_tAhWljEsFHXAQBAMQ2-cCegQIABAA&oq=alat+membuat+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgYIABAIEB4yBggAEAgQHjIECAAQGD0ICAAQsQMqgwE6BQgAELEDOgIIAD0ECAAAQZoHCAAQsQMqQ1C1pyVY6YMmYLGyJmgCcAB4AIAB3wGIABkOkGEGMTcuMy4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=0VW_X4KlJaWZrtoP8KCQGA&bih=969&biw=1903&hl=id#imgrc=r7u0gMAO9JcuoM&imgdii=zPxp_JTmxFv0vM
Gambar 4A	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+grafis++CETAK+TINGGI&tbm=isch&ved=2ahUKEwjU_bic-LDtAhUINisKHW6bA-YQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+karya+grafis++CETAK+TINGGI&gs_lcp=CgNpbWcQDDICCAAYAggAMgIIADIGCAAQCBAeMgYIABAIEB4yBggAEAgQHjIGCAAQCBAeMgYIABAIEB4yBggAEAgQHjIGCAAQCBAeUMp1Blixmwdg07YHaABwAHgAgAGqAogBzwOSAQUwLjEuMZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&scient=img&ei=w2TIX5SQN4jsrAHuto6wDg&bih=969&biw=1920#imgrc=KshKHnVspqyyFM
Gambar 4B	https://www.google.com/search?q=proses%20pembuatan%20cetak%20dalam%20seni%20grafis&tbm=isch&tbs=ring:CaKzcfaHusEoYZ3QUw_1y2BrU&hl=id&sa=X&ved=0CBsQuIIBahcKEwiQjOaH05_tAhUAAAAHQAAAAAQCw&biw=1903&bih=969#imgrc=dxai-JQZIWlhnM
Gambar 4C	https://www.google.com/search?q=contoh%20gambar%20drypoint&tbm=isch&hl=id&sa=X&ved=0CB0QtI8BKABqFwoTCJC7k9LUn-0CFQAAAAAdAAAAABAH&biw=1903&bih=969#imgrc=jyLqb_OAZeDyLM
Gambar 4D	https://www.google.com/search?q=karya+grafis+cetak+datar+dengan+teknik+ekspresi&tbm=isch&ved=2ahUKEwikyq-F15_tAhWPgEsFHVPUA9gQ2-cCegQIABAA&oq=karya+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQARgIMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIAD0FCAAQsQM6CAgAELEDEIMBOgQIABBDOgcIABCxAxBDULvaGFjc8hhgt7YZaABwAHgAgAHLAYgBrAiSAQYxMC4xLjGYAQCgAQG

	qAQnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&scient=img&ei=RVi_X-STJI-BrtoP06iPwA0&bih=969&biw=1903&hl=id#imgsrc=yDrQD5mvdJH0CM
Gambar 5	https://www.google.com/search?q=jenis+seni+grafis+adalah&sxsrf=ALeKk00qZ6TIwsFDSGig5X0BAILwkm82A:1604551311636&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=V_ygjlYwnRsHM%252CQ7BTz
Gambar 6	https://www.google.com/search?q=sablon+karya+grafis&tbm=isch&ved=2ahUKEwjvmdeH5-rsAhUSm-YKHddEARAQ2-cCegQIABAA&oq=sablon+karya+grafis&gs_lcp=CgNpbWcQDDoECMqJzoCCAA6BQ
Gambar 7	https://www.google.com/search?q=karya+seni+grafis+cetak+datar&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwit5LXw8O_sAhXDUn0KHfsVBJwQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969
Gambar 8	https://www.google.com/search?q=contoh+karya+grafis+cetak+tinggi+adalah&tbm=isch&chips=q:contoh+karya+grafis+cetak+tinggi+adalah,online_chips:cukil+kayu&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjJi8je6u_sAhVEGHIKHRitA04Q4lYoA3oECAEQGA&biw

PEMETAAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Memahami prosedur penyelenggaraan pameran karya seni rupa	1. Menganalisis konsep pameran 2. Menganalisis jenis-jenis pameran 3. Menganalisis alat kelengkapan pameran 4. Menganalisis fungsi pameran
4.3 Menyenggarakan pameran seni rupa	1. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan pameran 2. Menyenggarakan pameran seni rupa di sekolah



MODUL 2

MERANCANG PAMERAN SENI RUPA DI SEKOLAH

PEMBELAJARAN 1

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

1. Menganalisis konsep pameran
2. Menganalisis jenis-jenis pameran

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Konsep Pameran

Ananda pernahkah kalian mengunjungi pameran?

Pameran apa yang pernah Ananda kunjungi?

Manfaat apa yang bisa Ananda petik dari kegiatan kunjungan pameran tersebut?

Pameran adalah kegiatan yang dilakukan oleh seniman (pencipta karya seni) dalam rangka memperkenalkan atau menyampaikan karya seni kepada khalayak umum. Kegiatan pameran merupakan sarana komunikasi antara seniman dengan penikmat seni. Karya yang dipamerkan bisa berupa karya lukisan, karya patung, karya ilustrasi dan lain-lain. Pada saat pameran karya yang dipamerkan bisa satu macam karya saja misalnya patung saja atau lukis saja namun juga bisa dilaksanakan pameran yang terdiri dari beberapa macam karya seni rupa misalnya patung dan lukisan, patung dan ilustrasi dan lain-lain

Dengan diselenggarakannya pameran karya seni rupa yang dibuat oleh para seniman dapat dinikmati, dinilai, diberi penghargaan atau bahkan kritikan oleh apresiator, sehingga semakin banyak kegiatan pameran yang dilakukan seniman akan semakin meningkatkan kompetensi seninya dalam berkarya karena dengan kegiatan pameran akan mendapat banyak masukan dan kritikan.

Pameran yang dilaksanakan menampilkan karya dengan berbagai pertimbangan dan dari berbagai sudut pandang seperti tata letak, kenyamanan, kuratorial dan berbagai rangkaian acara yang dapat mendukung suksesnya pameran yang dilaksanakan. Penyelenggaraan pameran dapat dilaksanakan di berbagai tempat misalnya: galeri, ruang yang memang dirancang untuk pameran, sekolah, kampus, hingga ruang terbuka. Inti dari kegiatan pameran adalah membangun sarana dan rangkaian kegiatan penunjang yang terencana untuk mengkomunikasikan hasil karya seni rupa pada masyarakat luas dengan baik.

Apresiasi maksimal dari kegiatan pameran akan mempermudah tujuan yang lain yang diharapkan tercapai baik secara komersial, sosial maupun pendidikan. Salah satu tujuan pameran adalah penjualan karya. Ini merupakan tujuan yang paling umum. Penjualan karya seni murni membutuhkan strategi tepat dan energi yang lebih yang salah satu caranya adalah mensukseskan kegiatan pameran.

Kegiatan pameran tidak semuanya membicarakan tentang masalah komersial atau penjualan karya saja namun ada juga pameran yang bersifat non komersial yakni ingin menyampaikan hal yang berkaitan dengan kegiatan sosial misalnya hak asasi manusia, kerusakan alam, kesetaraan gender dan lain-lain. Selain itu pendidikan juga menjadi tujuan utama yang juga ingin dicapai. Pameran yang terselenggara dengan baik akan memberikan transfer ilmu kepada generasi muda tentang berkesenian yang baik.

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 1A yakni kegiatan di bawah ini! Gambar pembukaan dilanjutkan menikmati karya seni rupa pada kegiatan Festival Kesenian Yogyakarta oleh Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, Bapak Sri Sultan Hamengku Buwono X.



Gambar 1A

Setelah Ananda mencermati secara seksama gambar 1A di atas selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Kegiatan	Jenis karya yang ditampilkan	Apakah termasuk pameran	Manfaat Kegiatan
Gambar 1A				

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 1B dengan kegiatan di bawah ini! Salah satu sudut pada kegiatan FKY



Gambar 1B

Setelah Ananda mencermati secara seksama gambar 1B di atas selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Kegiatan	Jenis karya yang ditampilkan	Apakah termasuk pameran	Manfaat Kegiatan
Gambar 1B				

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 1C pada gambar di bawah ini!



Gambar 1C

Setelah Ananda mencermati secara seksama gambar 1C di atas selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Kegiatan	Jenis karya yang ditampilkan	Apakah termasuk pameran	Manfaat Kegiatan
Gambar 1C				

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 1D di bawah ini kegiatan di bawah ini yakni kegiatan kirab budaya.



Gambar 1D

Setelah Ananda mencermati secara seksama gambar 1D di atas selanjutnya silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Kegiatan	Jenis karya yang ditampilkan	Apakah termasuk pameran	Manfaat Kegiatan
Gambar 1D				

Aktivitas 2 Menganalisis Jenis-jenis Pameran

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 2A di bawah ini!



Gambar 2A

Setelah mencermati gambar 2A di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan jenis dan bentuk karya yang dipamerkan? Berdasarkan jenis dan bentuk karya yang dipamerkan pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar jenis dan bentuk karya yang dipamerkan, selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 A		

Silahkan Ananda mencermati gambar 2B di bawah ini secara seksama!



Gambar 2B

Setelah mencermati gambar 2B di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan jenis dan bentuk karya yang dipamerkan? Berdasarkan jenis karya yang dipamerkan pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar jenis karya yang ditampilkan, selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 B		

Silahkan Ananda mencermati gambar 2C di bawah ini secara seksama!
Patung yang ada di pulau Bali.



Gambar 2C

Setelah mencermati gambar 2C di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan tempat pameran? Berdasarkan tempat pameran pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar tempat pameran, selanjutnya lengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 C		

Silahkan Ananda mencermati gambar 2D di bawah ini secara seksama!



Gambar 2D

Setelah mencermati gambar 2D di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan tempat? Berdasarkan tempat pameran, pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar tempat pameran selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Tempat Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 D		

Silahkan Ananda mencermati gambar 2E di bawah ini secara seksama!

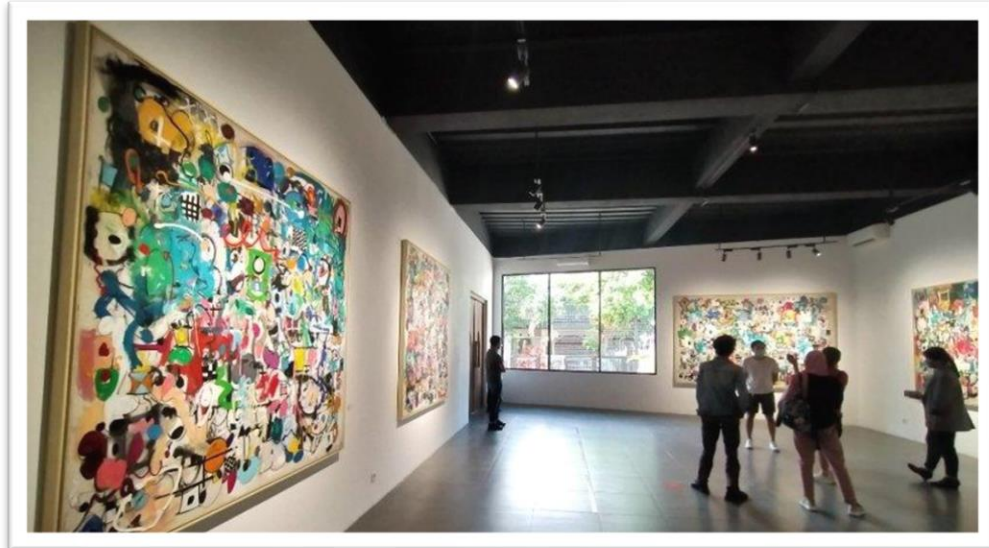


Gambar 2E

Setelah mencermati gambar 2E di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan waktu penyelenggaraan? Pameran pada gambar di atas adalah pameran yang diselenggarakan di salah satu museum di Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan waktu penyelenggaraan pameran, pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar waktu penyelenggaraan pameran selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 E		

Silahkan Ananda mencermati gambar 2F di bawah ini secara seksama!
Pameran Lukisan pada Festival Kesenian Yogyakarta.



Gambar 2F

Setelah mencermati gambar 2F di atas secara seksama apa yang dapat Ananda simpulkan mengenai jenis pameran berdasarkan waktu penyelenggaraan? Pameran pada gambar di atas adalah pameran yang diselenggarakan pada kegiatan FKY. Berdasarkan waktu penyelenggaraan pameran, pada gambar di atas disebut pameran....., untuk mengetahui jenis pameran yang dilaksanakan berdasar waktu penyelenggaraan pameran selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 2 F		

Manfaat pameran adalah akan menumbuhkan kemampuan masyarakat untuk memberikan apresiasi terhadap karya seni. Kegiatan ini akan menambah wawasan dan pengetahuan kita untuk memberikan evaluasi atau penilaian terhadap karya seni secara adil

Pameran akan mempererat hubungan para pelaku seni karena pameran membutuhkan kerjasama untuk dapat terselenggara. Pameran baik di sekolah, kampus maupun tempat lain membutuhkan kerjasama yang baik sehingga pameran bisa berjalan dan sukses. Pameran seni juga akan melatih tanggung jawab setiap individu yang berhubungan langsung dengan kegiatan. Karya yang diapresiasi dengan baik melalui penyelenggaraan pameran yang baik akan membangkitkan motivasi seniman dalam berkarya di masa mendatang.

Jenis-jenis Pameran

Jenis jenis pameran yang sering kita kunjungi dapat dibagi menjadi beberapa kategori yang didasarkan pada: ragam jenis karya yang dipamerkan, berdasarkan jumlah seniman yang berpameran, berdasarkan waktu penyelenggaraan pameran, berdasarkan tempat pameran

1. Pameran berdasarkan waktu penyelenggaraan:

- a. Periodik yakni pameran yang diselenggarakan secara berkala periode tertentu misalnya satu tahun sekali
- b. Insidental yakni pameran yang dilakukan karena memang harus diselenggarakan dan waktunya tidak tentu bersifat insidental.
- c. Permanen yakni pameran yang dilakukan pada tempat yang tetap dan tidak akan berubah, buka setiap hari pada jam tertentu. Misalnya pameran di museum.

2. Pameran berdasar jumlah seniman yang tampil

- a. Pameran Tunggal yakni pameran yang diselenggarakan oleh Satu orang saja dan biasanya hanya satu jenis karya.
- b. Pameran Kelompok yakni pameran yang diselenggarakan oleh lebih dari satu orang atau kelompok biasanya terdiri dari berbagai jenis karya seni rupa.

3. Pameran berdasar jenis karya

- a. Homogen yakni hanya untuk menampilkan satu karya seni saja walaupun peserta pameran lebih dari satu.
- b. Heterogen yakni karya yang dipamerkan lebih dari satu jenis karya meskipun yang pameran hanya satu orang

4. Pameran berdasar tempat penyelenggaraan

- a. Pameran dalam ruangan (*indoor*) yakni pameran yang diselenggarakan di dalam ruangan
- b. Pameran di luar ruangan (*outdoor*) yakni pameran yang diselenggarakan di luar ruangan

5. Pameran Retospeksi

Pameran yang diselenggarakan perorangan dan biasanya berisi mengenai perjalanan karier seniman

6. Pameran Desain

Pameran yang diselenggarakan untuk menampilkan produk barang tertentu misalnya pakaian dan lain-lain.

4. Latihan

Latihan 1

1. Mengapa kegiatan pameran perlu dilakukan oleh seniman seni rupa?

Jelaskan menurut pendapat Anda!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apakah manfaat pameran di sekolah bagi Anda sebagai siswa?

Jelaskan manfaat pameran di sekolah bagi siswa?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan yang dimaksud dengan pameran homogen dan pameran heterogen!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

1. Pernahkah Ananda mengunjungi pameran seni rupa pada galeri milik seniman terkenal seperti galeri patung Nyoman Nuarta, galeri lukis Affandi atau galeri seniman yang ada di wilayah Ananda?

Pengalaman apa yang bisa dipetik dari kegiatan kunjungan tersebut?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan jenis pameran berdasarkan tempat penyelenggaraan?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan jenis pameran berdasarkan banyaknya seniman yang ikut berpameran?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Rangkuman

Jenis-jenis pameran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Refleksi

Setelah Ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Ananda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh tentang konsep pameran		
2	Saya mengerti dan memahami jenis-jenis pameran		
3	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
4	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
5	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 2

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

3. Menganalisis alat kelengkapan pameran
4. Menganalisis fungsi pameran

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Alat Kelengkapan Pameran

Dalam penyelenggaraan pameran karya seni rupa diperlukan beberapa alat dan kelengkapan yang sangat penting. Alat dan kelengkapan pameran itu menyangkut banyak alat yang penting dan sangat dibutuhkan pada waktu diselenggarakannya pameran seni rupa. Dengan terpenuhinya alat kelengkapan pameran diharapkan dapat mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Beberapa gambar di bawah ini adalah alat-alat kelengkapan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan kegiatan pameran.

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3A di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3A

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3A			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3B di bawah ini dengan seksama!

PAMERAN SENI RUPA
SISWA SMA KEBANGSAAN I

Nama :

Judul Karya :

Tahun :

Teknik :

Media :

Gambar 3B

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3B			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3C di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3C

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran, yakni untuk memajang karya seni rupa dua dimensi. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3C			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3D di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3D

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3D			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3E di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3E

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3E			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3F di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3F

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3F			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3G di bawah ini dengan seksama!

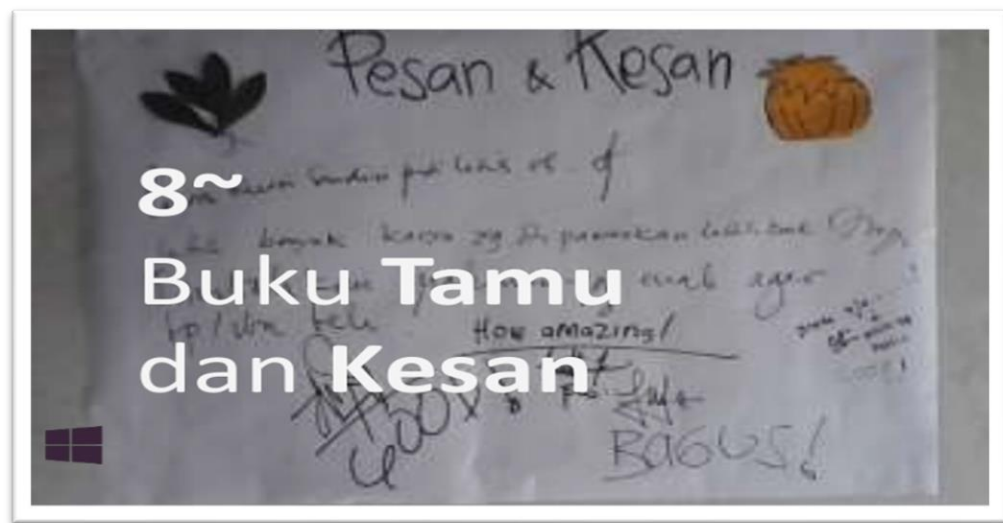


Gambar 3G

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat kelengkapan yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3G			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3H di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3H

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat kelengkapan yang dipergunakan untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan pameran. Apakah nama alat pada gambar tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Penempatan (dipasang/diletakkan pada)
Gambar 3H			

Dalam penyelenggaraan pameran karya seni rupa diperlukan beberapa alat dan perlengkapan yang sangat penting. Perlengkapan itu menyangkut berbagai macam alat yang penting dan sangat dibutuhkan pada waktu diselenggarakannya pameran seni rupa. Dengan terpenuhinya alat kelengkapan pameran diharapkan dapat mendukung suksesnya pameran. Berikut beberapa alat kelengkapan pameran:

1. Ruang Pameran

Ruang penyelenggaraan pameran berkaitan dengan pengelolaan lokasi dan perlengkapan pameran. Pameran bisa diselenggarakan dalam ruangan seperti di galeri, museum atau tempat lain yang dapat digunakan untuk pameran

2. Sketsel atau Panil

Sketsel atau panil adalah alat kelengkapan pameran yang digunakan untuk memajang karya dua dimensi misalnya lukisan, gambar dan lain-lain. Panil ini juga digunakan sebagai penyekat ruangan.

3. Level

Level adalah alat kelengkapan pameran yang digunakan untuk memajang karya seni rupa tiga dimensi misalnya karya patung, karya kriya dan lain-lain. Level memiliki bidang datar seperti meja. Bentuk alat ini bisa bervariasi ukuran disesuaikan dengan karya seni rupa yang dipajang.

4. Tata Cahaya

Yakni alat kelengkapan pameran yang digunakan untuk menerangi karya yang dipamerkan. Tata cahaya dengan menggunakan lampu yang diatur atau difokuskan pada karya yang dipamerkan agar lebih jelas terlihat karyanya.

5. Label

Label merupakan informasi tentang karya yang dipamerkan, biasanya ditempelkan pada bagian bawah atau samping karya biasanya berisi judul karya, nama seniman dan tahun pembuatan.

6. Pendingin Udara

Jika ruang pameran memiliki banyak pengunjung, ruangan menjadi panas dan tidak nyaman, untuk itu perlu pendingin udara seperti AC, kipas angin atau alat lain.

7. Sound System

Alat ini memiliki peranan penting pada kegiatan pameran karena merupakan alat untuk menyampaikan banyak informasi berkaitan dengan kegiatan pameran.

8. Meja

Meja memiliki kegunaan untuk menempatkan brosur, katalog, buku tamu dan buku kesan pesan.

9. Kursi

Kursi digunakan untuk menyambut tamu pameran dan jika tempatnya luas bisa untuk pengunjung lainnya.

10. Buku Tamu

Buku tamu biasanya diletakkan di meja tamu dekat pintu masuk buku ini digunakan untuk mengetahui jumlah pengunjung pameran, dan untuk mengetahui dari mana saja tamu yang hadir. Buku tamu biasanya berisi nama, alamat, pekerjaan, tanda tangan.

11. Katalog

Katalog bisa berbentuk seperti buku atau brosur yang memiliki beberapa halaman. Biasanya diletakkan di atas meja pintu masuk. Katalog berisi tentang data karya dan seniman yang berpameran.

12. Dekorasi Ruangan

Kegiatan yang dilakukan untuk memperindah ruangan pameran misalnya dengan menambahkan tanaman hias dan lain-lain.

13. Brosur

Brosur biasanya diletakkan di meja pintu keluar, digunakan untuk menawarkan kepada pengunjung seandainya pengunjung ada yang berminat terhadap karya yang dipamerkan. Biasanya dalam brosur ada alamat lengkap dan nomor kontak yang bisa dihubungi.

14. Buku Pesan

Buku pesan diletakkan di atas meja dekat pintu keluar, ditujukan untuk meminta ulasan dan pendapat mengenai karya yang dipamerkan dari pengunjung pameran.

Gambar di bawah ini adalah gambar kegiatan pameran yang memiliki beberapa fungsi. Silahkan Ananda mencermati dengan seksama!



Gambar 4A

Setelah mencermati gambar di atas secara seksama apakah yang dapat Ananda simpulkan tentang fungsi pameran dari kegiatan pameran tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Fungsi Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 4A		

Gambar di bawah ini adalah gambar kegiatan pameran yang memiliki beberapa fungsi. Silahkan Ananda mencermati dengan seksama!



Gambar 4B

Setelah mencermati gambar di atas secara seksama apakah yang dapat Ananda simpulkan tentang fungsi pameran dari kegiatan pameran tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Fungsi Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 4B		

Gambar di bawah ini adalah gambar kegiatan pameran yang memiliki beberapa fungsi. Silahkan Ananda mencermati dengan seksama!



Gambar 4C

Setelah mencermati gambar di atas secara seksama apakah yang dapat Ananda simpulkan tentang fungsi pameran dari kegiatan pameran tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Fungsi Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 4C		

Gambar di bawah ini adalah gambar kegiatan pameran yang memiliki beberapa fungsi. Silahkan Ananda mencermati dengan seksama!



Gambar 4D

Setelah mencermati gambar di atas secara seksama apakah yang dapat Ananda simpulkan tentang fungsi pameran dari kegiatan pameran tersebut? Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Fungsi Pameran	Bentuk karya yang dipamerkan
Gambar 4D		

Aktivitas 2 Menganalisis Fungsi Pameran

Kegiatan pameran yang diselenggarakan memiliki beberapa fungsi yakni:

1. Fungsi Edukasi

Pameran dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran dan melatih serta menumbuhkan kemampuan masyarakat untuk bisa merencanakan dan melaksanakan suatu kegiatan misalnya pameran.

2. Fungsi Apresiasi

Pameran yang dapat membantu masyarakat agar mampu untuk menilai dan mengevaluasi hasil karya yang diciptakan orang lain secara obyektif.

3. Fungsi Prestasi

Sebagai sarana untuk dapat memacu para pencipta seni untuk lebih berprestasi dengan menghasilkan karya-karya yang inovatif dan inspiratif.

4. Fungsi Rekreasi

Sebagai sarana rekreasi/*refreshing* untuk dapat melepaskan kepenatan dari kegiatan pekerjaan dan rutinitas sehari-hari.

Dalam penyelenggaraan pameran juga perlu diperhatikan beberapa prinsip yakni:

1. Prinsip Interaksi

Yakni prinsip yang berorientasi pada kepentingan penyelenggara pameran dan pengunjung pameran.

2. Prinsip Inisiatif

Yakni cara mengambil inisiatif dan memilih langkah-langkah yang sistematis dan terencana ke arah pendekatan khalayak pada pameran yang sedang berlangsung.

3. Prinsip Repetisi

Yakni penyelenggaraan pameran yang dapat dilakukan secara berulang-ulang.

4. Prinsip Integritas

Yakni bahwa dalam kegiatan pameran dapat menampilkan banyak koleksi karya-karya lukisan yang terdiri dari beberapa aliran, karya patung yang terbuat dari berbagai bahan.

4. Latihan

Latihan 1

1. Mengapa katalog perlu dibuat dalam setiap pameran karya seni rupa? Jelaskan menurut pendapat Ananda!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apakah manfaat dari dekorasi ruangan pameran? Apa saja benda yang sering ditambahkan untuk menghias ruangan pameran? Jelaskan manfaat pameran di sekolah bagi siswa!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan yang dimaksud dengan brosur dan label karya!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

1. Apakah Ananda sudah mempunyai karya seni rupa baik itu karya lukis, patung atau gambar? Apakah Ananda berminat untuk menyelenggarakan pameran? Apakah sebenarnya tujuan dari kegiatan pameran seni rupa itu? Jelaskan sesuai dengan pendapat Ananda!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan fungsi edukasi pada penyelenggaraan pameran seni rupa?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan jenis pameran berdasarkan banyaknya seniman yang ikut berpameran?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Rangkuman

Fungsi Pameran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Refleksi

Setelah anda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Anda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh tentang alat perlengkapan pameran		
2	Saya mengerti dan memahami fungsi pameran		
3	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
4	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
5	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 3

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

5. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan pameran
6. Menyelenggarakan pameran seni rupa di sekolah

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menyusun Langkah-langkah Pelaksanaan Pameran

Langkah-langkah Pelaksanaan Pameran

A. Merencanakan

1. Menentukan Tema
2. Menyusun Tim/Panitia

Pelindung :

Ketua :

Sekretaris :

Bendahara :

Seksi-seksi :

- a. Pengumpulan dan Seleksi Karya :
- b. Usaha :
- c. Publikasi dan Dokumentasi :
- d. Dekorasi dan Penataan Ruang :
- e. Perlengkapan :
- f. Keamanan :
- g. Konsumsi :

3 .Menyusun Proposal Pameran

4. Memaparkan Program Kerja

(Waktu, Tempat, Sasaran)

5. Menyusun Jadwal

B. Persiapan

- a. Persiapan Karya
- b. Pemilihan Karya (Seleksi Karya)
- c. Menyiapkan Alat dan Kelengkapan Pameran
(Ruang pameran, panil, level, buku tamu, buku kesan dan saran, katalog, sound sistem, brosur, baner)

C. Pelaksanaan

- a. Kerja Panitia
- b. Penataan Ruang
- c. Pembukaan
- d. Laporan Kegiatan
- e. Evaluasi
- f. Sasaran

Aktivitas 2 Menyelenggarakan Pameran Seni Rupa di Sekolah

Tema	Dengan Semangat Pancasila Kita Tingkatkan Prestasi Berkarya Seni Rupa			
Karya yang di pameran	Lukisan : 30 karya Patung : 15 karya			
Tempat Pameran	Aula SMP 3 Imogiri			
Jadwal Kegiatan	No	Hari/Tgl	Waktu	Uraian
	1	Senin, 21 Juni 2021	10.00-11.00	Pembukaan Pameran Oleh Bapak Kepala Dinas Kebudayaan Kab Bantul
	2	Senin 21-26 Juni 2021	10.00-16.00	Pameran Karya seni lukis dan Patung
	3	Sabtu, 26 Juni 2021	13.00-15.00	Sarasehan
	4	Sabtu, 26 Juni 2021	15.00-16.00	Penutupan Pameran oleh Bapak Camat Imogiri Bantul
Panitia	Pelindung : Subarkah, S.Pd			
	Penanggungjawab : Heri Purwono, S.Pd			
	Ketua : Bima Andi S			
	Sekretaris : Devi Noviana			
	Bendahara : Devi Noviana			
	Seksi Usaha : Farel Panji			
	Seksi Publikasi dan Dokumentasi : Suroto			
	Seksi Dekorasi, Penataan Ruang : Anjas Ismail			
	Seksi Perlengkapan : Budi Santosa			
	Seksi Keamanan : Yusuf Hermanto			
	Seksi Konsumsi : Krisnadia			
Alat kelengkapan Pameran	Lengkap			

3. Latihan

Latihan 1

1. Jelaskan langkah langkah yang harus ditempuh untuk menyelenggarakan pameran karya seni rupa!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Latihan 2

1. Laksanakan kegiatan pameran karya seni rupa yang telah dihasilkan oleh teman-teman di sekolah Ananda! Kegiatan yang Ananda laksanakan menyesuaikan situasi dan kondisi sekolah. Tetap patuhi aturan untuk menjaga kesehatan. Selamat melaksanakan pameran.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Rangkuman

Langkah-langkah melaksanakan pameran seni rupa:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Refleksi

Setelah Ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Ananda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh langkah-langkah penyelenggaraan pameran		
2	Saya mengerti dan memahami apa saja yang harus dipersiapkan untuk menyelenggarakan pameran		
3	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
4	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
5	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

EVALUASI

A. Pilihlah satu jawaban benar dengan memberi tanda silang pada A,B,C atau D

1. Suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk memperkenalkan dan mengkomunikasikan hasil karya seni rupa yang telah diciptakan kepada khalayak untuk diamati, dinikmati, diapresiasi disebut dengan kegiatan...
 - a. Pergelaran
 - b. Pentas
 - c. Pertunjukan
 - d. Pameran
2. Kegiatan pameran yang diikuti lebih dari satu orang seniman disebut pameran...
 - a. Tunggal
 - b. Abadi
 - c. Kelompok
 - d. Katholik
3. Ditinjau dari waktu penyelenggaraan pameran dibagi menjadi tiga yakni...,kecuali
 - a. Periodik
 - b. Abadi
 - c. Insidental
 - d. Permanen
4. Pameran yang diselenggarakan di Bentara Budaya Yogyakarta dan diikuti oleh beberapa seniman seperti Joko Pekik, Nasirun, Godhot Sutejo disebut pameran...
 - a. Kelompok
 - b. Tunggal
 - c. Abadi
 - d. Insidental

5. Kegiatan pameran yang diselenggarakan untuk menampilkan semua karya seni rupa disebut pameran...
 - a. Insidental
 - b. Heterogen
 - c. Permanen
 - d. Homogen

6. Kegiatan pameran yang diselenggarakan dengan memamerkan satu jenis karya saja misalnya patung saja atau lukis saja disebut pameran...
 - a. Heterogen
 - b. Tunggal
 - c. Homogen
 - d. Kelompok

7. Kegiatan pameran yang hanya diikuti oleh satu orang saja dan biasanya menampilkan perjalanan karir orang yang berpameran disebut...
 - a. Homogen
 - b. Heterogen
 - c. Permanen
 - d. Retrospeksi

8. Alat kelengkapan pameran yang berfungsi untuk memasang karya seni rupa dua dimensi sekaligus penyekat ruang disebut...
 - a. Sketsel
 - b. Level
 - c. Label
 - d. Meja

9. Sedang alat yang digunakan untuk memajang karya seni rupa tiga dimensi disebut...
- a. Sketsel
 - b. Panil
 - c. Spanram
 - d. Level
10. Informasi tentang karya seni rupa yang dipamerkan dan biasanya dipasang di bagian bawah atau samping karya disebut...
- a. Brosur
 - b. Label
 - c. Katalog
 - d. Spanduk
11. Buku yang dibuat untuk mengetahui jumlah pengunjung pada kegiatan pameran disebut...
- a. Buku kesan pesan
 - b. Buku brosur
 - c. Buku tamu
 - d. Buku katalog
12. Buku yang berisi tentang informasi karya yang dipamerkan dan seniman yang berpameran disebut buku...
- a. Brosur
 - b. Buklet
 - c. Pamflet
 - d. Katalog

13. Melaksanakan kegiatan sebagai juru penerang kepada khalayak melalui berbagai media seperti spanduk, poster, katalog, undangan dan lain-lain adalah tugas seksi...
- Dokumentasi
 - Dekorasi
 - Tempat
 - Publikasi dan dokumentasi
14. Kegiatan penataan ruang dengan cara menghias dan membuat denah penempatan karya yang dipamerkan dilaksanakan oleh seksi...
- Tempat
 - Publikasi
 - Dekorasi dan penataan ruang
 - Dokumentasi
15. Untuk mengabadikan kegiatan pameran dari awal hingga selesainya kegiatan pameran dilaksanakan oleh seksi...
- Dekorasi dan penataan ruang
 - Publikasi dan dokumentasi
 - Sosialisasi
 - Penyeleksi karya
16. Dalam hal pemilihan tempat pameran yang paling tepat seperti di bawah ini kecuali...
- Ramai
 - Aman
 - Nyaman
 - Strategis

17. Salah satu alat kelengkapan pameran yang ditujukan untuk mempromosikan dan menginformasikan kegiatan pameran yang sedang dilaksanakan disebut...
- a. Label
 - b. Brosur
 - c. Katalog
 - d. Leaflet
18. Pameran karya seni rupa yang diselenggarakan di sekolah memiliki banyak fungsi, salah satu fungsi tersebut adalah untuk melepaskan rasa penat karena kegiatan rutinitas belajar, fungsi pameran ini disebut fungsi...
- a. Edukasi
 - b. Rekreasi
 - c. Prestasi
 - d. Apresiasi
19. Kegiatan pameran karya seni rupa yang diselenggarakan di sekolah untuk menumbuhkan semangat dan menggali potensi sehingga anak memiliki keinginan yang kuat untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif dan inovatif adalah fungsi pameran...
- a. Rekreasi
 - b. Promosi
 - c. Prestasi
 - d. Apresiasi
20. Salah satu prinsip dalam penyelenggaraan pameran adalah terjalinnya komunikasi yang baik antara seniman dengan masyarakat pencinta seni, hal ini disebut dengan prinsip pameran...
- a. Repetisi
 - b. Integritas
 - c. Inisiasi
 - d. Interaksi

B. Jawablah pertanyaan inidengan singkat dan benar!

1. Sebutkan dua jenis kegiatan pameran berdasarkan jumlah seniman yang ikut berpameran!
.....
2. Sebutkan tiga jenis kegiatan pameran berdasarkan waktu penyelenggraan pameran!
.....
3. Jelaskan ynag dimaksud label dalam kegiatan pameran!
.....
4. Jelaskan yang dimaksud dengan buku katalog dalam kegiatan pameran!
.....
5. Sebutkan dua fungsi pameran di sekolah!
.....
6. Sebutkan tiga syarat pemilihan tempat pameran?
.....
7. Sebutan dua alat kelengkapan pameran!
.....
8. Sebutkan dua jenis pameran berdasar jenis karya yang dipamerkan!
.....
9. Sebutkan dua jenis pameran berdasar tujuan!
.....
10. Sebutkan dua jenis pameran berdasar tempat untuk pameran!
.....

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA

1	D		11	C
2	C		12	D
3	B		13	D
4	A		14	C
5	B		15	B
6	C		16	A
7	D		17	B
8	A		18	B
9	D		19	C
10	B		20	D

KUNCI JAWABAN URAIAN

1. Pameran tunggal, pameran kelompok
2. Periodik, insidental, permanen
3. Label merupakan informasi tentang karya yang dipamerkan, biasanya ditempelkan pada bagian bawah atau samping karya biasanya berisi judul karya, nama seniman dan tahun pembuatan.
4. Katalog bisa berbentuk seperti buku atau brosur yang memiliki beberapa halaman biasanya diletakkan di atas meja pintu masuk. Katalog bersisi tentang data karya dan seniman yang berpameran
5. Fungsi prestasi, fungsi apresiasi
6. Aman, nyaman, strategis
7. Buku Tamu, Buku Kesan dan Pesan
8. Pameran karya sejenis misalnya patung saja, pameran karya yang bermacam macam jenisnya misalnya patung, lukis, gambar
9. Pameran sosial dan pameran komersial
10. Dalam ruangan, luar ruangan

PEDOMAN PENSKORAN

- a. Untuk soal pilihan ganda satu jawaban benar mendapat poin 1, Jumlah total A 20 poin
- b. Untuk soal uraian satu jawaban benar mendapat poin 2, Jumlah total B adalah 20 poin

Score	Nilai
40	100,00
39	97,50
38	95,00
37	92,50
36	90,00
35	87,50
34	85,00
33	82,50
32	80,00
31	77,50
30	75,00
29	72,50
28	70,00
27	67,50
26	65,00
25	62,50
24	60,00
23	57,50
22	55,00
21	52,50

Score	Nilai
20	50,00
19	47,50
18	45,00
17	42,50
16	40,00
15	37,50
14	35,00
13	32,50
12	30,00
11	27,50
10	25,00
9	22,50
8	20,00
7	17,50
6	15,00
5	12,50
4	10,00
3	7,50
2	5,00
1	2,50

GLOSARIUM

- Abstrak : Tidak dikenal bentuknya
- Asimetris : Komposisi yang tidak seimbang susunan yang tidak sama bagian kiri dan kanan, bagian atas dan bawah
- Brosur : Biasanya diletakkan di meja pintu keluar, digunakan untuk menawarkan pengunjung seandainya pengunjung ada yang berminat terhadap karya yang dipamerkan, biasanya dalam brosur ada alamat lengkap dan nomor kontak yang bisa dihubungi
- Geometris : Berstalian dengan bentuk bentuk ilmu ukur seperti garis lurus, garis lengkung, segiempat, segitiga dan lain sebagainya
- Heterogen : Pameran dengan menampilkan banyak jenis dan bentuk karya seni rupa
- Homogen : Pameran yang hanya menampilkan satu jenis karya seni rupa
- Katalog : Buku berisi tentang karya dan seniman yang berpameran yang memiliki beberapa halaman, biasanya diletakkan di depan pintu masuk ruang pameran.
- Level : Alat untuk memajang karya seni rupa tiga dimensi
- Sketsel : Alat untuk memajang karya seni rupa dua dimensi

DAFTAR PUSTAKA

- Hartoko, Dick. 1997. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Juih, dkk, 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudhistira
- Nusantara dkk. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela
- Nurhadiat, Andre. 2005. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Grasindo
- Shaman, Humar. 1983. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang.
- Sugiyanto, dkk. 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, Mike. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Susanto, Mike. 2006. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wisnujadmika Weblog. Tema Seni Rupa [http://Wisnujadmiko.Wodpress
Com/Tag/Tema_Seni_Rupa](http://Wisnujadmiko.WodpressCom/Tag/Tema_Seni_Rupa) diakses pada tanggal 04 Juli 2014

DAFTAR SUMBER GAMBAR

Gambar 1A	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiiqoqt2pftAhWHb30KHacbABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969#imgsrc=QMBwfu42iDBXuM
Gambar 1B	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiiqoqt2pftAhWHb30KHacbABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969#imgsrc=HFDFn4MPhqndaM
Gambar 1C	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiiqoqt2pftAhWHb30KHacbABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969
Gambar 1D	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiiqoqt2pftAhWHb30KHacbABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969
Gambar 2A	https://www.google.com/search?q=pameran+patung+dan+lukisan+&tbm=isch&ved=2ahUKEwjty73-v4HtAhWjDLcAHSYbA2YQ2-cCegQIABAA&oq=pameran+patung+dan+lukisan+&gs_lcp=CgNpbWcQDDoCCAA6BAgAEBhQ2NgYWNzxGGCFkhloAHAAeACAAXuIAfAGkgEEMTEuM
Gambar 2B	https://www.google.com/search?q=pameran+patung+di+indonesia&tbm=isch&ved=2ahUKEwiXtY6FvoHtAhWpMXIKHYoLCfEQ2-cCegQIABAA&oq=pameran+patung&gs_lcp=CgNpbWcQARgBMgIIADICCAAyBggAEAUQHjIGCAAQBRAeMgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIGCA
Gambar 2C	https://www.google.com/search?q=pameran+patung+di+indonesia&tbm=isch&ved=2ahUKEwiXtY6FvoHtAhWpMXIKHYoLCfEQ2-cCegQIABAA&oq=pameran+patung&gs_lcp=CgNpbWcQARgBMgIIADICCAAyBggAEAUQHjIGCAAQBRAeMgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIGCAAQBRAeMgYIABA
Gambar 2D	https://www.google.com/search?q=pameran+patung+dan+lukisan+&tbm=isch&ved=2ahUKEwjty73-v4HtAhWjDLcAHSYbA2YQ2-cCegQIABAA&oq=pameran+patung+dan+lukisan+&gs_lcp=CgNpbWc

	QDDoCCAA6BAgAEBhQ2NgYWNzxGGCFkhloAHAAeACAAXuIAfAGkgEEMTEuMZ
Gambar 2E	https://www.google.com/search?q=contoh+pameran+permanen&safe=strict&rlz=1C1GCEA_enID913ID913&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEWjt56jzo5btAhWJbSsKHTguAyoQ_AUoAXoECBAQAw&biw=1366&bih=625
Gambar 2F	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEWiiqoqt2pftAhWHb30KHacBABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969#imgsrc=cCDedxI1puwbjM
Gambar 3A	https://www.google.com/search?q=banner+pameran+seni+rupa&tbm=isch&ved=2ahUKEWjxifKkqoHtAhXYVCsKHedvD40Q2-cCegQIABAA&oq=banner+pameran+seni+rupa&gs_lcp=CgNpbWcQDDICCAA6BgAEAgQHID2VViectmDSiwFoAHAAeACAAYkCiAHZB5IBBTYuMi4xmAEAoAEB
Gambar 3B	https://www.google.com/search?q=contoh+buku+tamu+pameran+seni+rupa&tbm=isch&ved=2ahUKEWixicuKq4HtAhVDM7cAHfzZB5cQ2=cCegQIABAA&oq=contoh+buku+tamu+pameran+seni+rupa&gs_lcp=CgNpbWcQDDIFCAAQsQMMyBQgAELEDMgIIADICCAyAggAMgIIADICCA
Gambar 3C	http://www.google.com/search?q=contoh+sketsel+pameran+lukisan&tbm=isch&ved=2ahUKEWjIwJmyr4HtAhUW53MBHSsqCeMQ2-cCegQIABAA&oq=contoh+sketsel+pameran+lukisan&gs_lcp=CgNpbWcQDDoFCAAQsQM6AggAOgYIABAIEB46BAgAEB5Q1qcMWMnj
Gambar 3D	https://www.google.com/search?q=contoh+buku+tamu+pameran+seni+rupa&tbm=isch&ved=2ahUKEWixicuKq4HtAhVDM7cAHfzZB5cQ2=cCegQIABAA&oq=contoh+buku+tamu+pameran+seni+rupa&gs_lcp=CgNpbWcQDDIFCAAQsQMMyBQgAELEDMgIIADICCAyAggAMgIIADICCAyA
Gambar 3E	https://www.google.com/search?q=buku%20kesan%20dan%20pesan%20pameran&tbm=isch&hl=id&tbs=rimg:CR45sajr5rQYYcqDH5io-sHV&sa=X&ved=0CDUQrNwCKAFqFwoTCLD0q8y0ge0CFQAAAAAdAAAAABAE&biw=1903&bih=969#imgsrc=GN5gsybNek0l7M
Gambar 3F	https://www.google.com/search?q=pameran+seni+rupa+FKY&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEWiiqoqt2pftAhWHb30KHacBABUQ_AUoAXoECA8QAw&biw=1920&bih=969

Gambar 3G	https://www.google.com/search?q=contoh+katalog+pameran+seni+rupa&tbm=isch&ved=2ahUKEwjypYuvqoHtAhVSk0sFHUFNBEEQ2-cCegQIABAA&oq=katalog+pameran+seni+rupa&gs_lcp=CgNpbWcQA RgFMgIIADIECAAQQzICCAAYBggAEAUQHjIGCAAQBRAeMgYIABAFEB4yBggAEA
Gambar 3H	https://www.google.com/search?q=buku+kesan++pameran&tbm=isch&ved=2ahUKEwij_pr1tYHtAhVpHisKHfE0DLYQ2-cCegQIABAA&oq=buku+kesan++pameran&gs_lcp=CgNpbWcQDFDX2i9Y19ovYLTzL2gAcAB4AIABVYgBVZIBATGYAQCgAQQgQAQtnD3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=AXuvX-P5Cum8rAHx6bCwCw&bih=969&biw=1903&hl=id#
Gambar 4A	https://www.google.com/search?q=fungsi+pameran+seni+rupa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwibjMKimczsAhVEbysKHUqvDQsQ_AUoAnoECA8QBA&biw=1920&bih=969
Gambar 4B	https://www.google.com/search?q=fungsi+pameran+seni+rupa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwibjMKimczsAhVEbysKHUqvDQsQ_AUoAnoECA8QBA&biw=1920&bih=969
Gambar 4C	https://www.google.com/search?q=fungsi+pameran+seni+rupa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwibjMKimczsAhVEbysKHUqvDQsQ_AUoAnoECA8QBA&biw=1920&bih=969
Gambar 4D	https://www.google.com/search?q=fungsi+pameran+seni+rupa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwibjMKimczsAhVEbysKHUqvDQsQ_AUoAnoECA8QBA&biw=1920&bih=969



**Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
2020**