

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2
DI SMK NEGERI 1 TEGAL



Disusun oleh

Nama : Mufliha Atika Rahma

NIM : 5401409089

Prodi : Pkk Tata Busana

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan PPL 2 ini telah disusun sesuai dengan Pedoman PPL UNNES

Hari : Rabu

Tanggal : 10 Oktober 2012

Disahkan oleh:

Dosen Koordinator



Pudji Astuti, M. Pd

NIP. 19710503 199903 2 002

Kepala Sekolah



Drs. Bejo, M.Pd

NIP. 19660708 199512 1 001

Koordinator PPL UNNES



Drs. Masugino, MPd

NIP. 19520721 198012 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun laporan PPL 2 ini dengan baik tanpa suatu halangan apapun. Laporan ini disusun sebagai syarat wajib yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa pendidikan Strata 1 (S1) Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan laporan PPL2 ini, penyusun mendapatkan bantuan dari berbagai pihak mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai dengan penyusunan laporannya .

Ucapan terimakasih penyusun ucapkan kepada berbagai pihak yang telah membantu, antara lain:

1. Prof. Dr. H. Soedijono Sastroatmodjo, M.si. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Masugiono, M.Pd selaku Koordinator UPT PPL Universitas Negeri Semarang.
3. Pudji Astuti, S. Pd., M.Pd selaku Dosen Koordinator PPL di SMK Negeri 1 Tegal
4. Urip Wahyuningsih, M. Pd selaku Dosen pembimbing PPL di SMK Negeri 1 Tegal
5. Drs. Bejo, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Tegal
6. Hibah Masruroh, S. Pd, selaku Guru Pamong di SMK Negeri 1 Tegal
7. Segenap guru dan karyawan serta siswa – siswi SMK Negeri 1 Tegal
8. Rekan – rekan praktian yang telah memberikan dukungan, bantuan dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan ini.

Dengan rendah hati penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon saran, kritik dan tanggapan dari pembaca untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Tegal, 24 September 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang PPL	1
1.2.Tujuan PPL	2
1.3.Manfaat PPL	2
BAB 11 LANDASAN TEORI	
2.1.Pengertian Praktek Pengalaman Lapangan	4
2.2.Dasar Pelaksanaan	4
2.3.Peserta, Bobot Kredit dan Tahapan	5
2.4.Persyaratan dan Tempat Pelaksanaan	5
2.5.Tugas Guru di Sekolah dan Kelas	6
2.6.Tugas Guru Praktikan	6

2.7.Kopetensi Guru 8

2.8.Kurikulum Tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah..... 8

BAB 111 PELAKSANAAN

3.1. Waktu dan Tempat 10

3.2. Tahapan Kegiatan 10

3.3. Materi Kegiatan 11

3.4. Proses Bimbingan 12

3.5. Faktor Pendukung dan Penghambat 12

3.6. Guru Pamong 13

3.7. Dosen Pembimbing 13

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan 14

4.2. Saran 14

REFLESI DIRI

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Refleksi Diri
- Lampiran 2 : Minggu Efektif
- Lampiran 3 : Kalender Pendidikan
- Lampiran 4 : Progam Tahunan
- Lampiran 5 : Progam Semesteran
- Lampiran 6 : Silabus
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 : Kartu Bimbingan Praktek Mengajar
- Lampiran 9 : Absensi Mahasiswa
- Lampiran 10 : Daftar Nilai Siswa
- Lampiran 11 : Rencana Kegiatan Praktikan di Sekolah Latihan
- Lampiran 12 : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- Lampiran 13 : Daftar Hadir Dosen Pembimbing PPL
- Lampiran 14 : Jadwal Mengajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini di Indonesia terdapat banyak permasalahan yang berhubungan dengan kesejahteraan termasuk bidang pendidikan, maka perlu adanya peningkatan atau perubahan sistem sehingga dapat memperbaiki keadaan yang kurang baik agar menjadi lebih baik dan berkualitas. Untuk memajukan sumber daya manusia terutama di bidang pendidikan perlu adanya pembelajaran dan pelatihan yang profesional sebagai guru yang benar-benar menguasai bagaimana melaksanakan tugasnya sehingga bermanfaat bagi anak didiknya di kemudian hari. Universitas Negeri Semarang merupakan salah satu Lembaga Perguruan Tinggi yang mempunyai tugas utama menyiapkan mahasiswa menjadi tenaga profesional, agar siap bertugas dalam bidang pendidikan maupun non kependidikan. Tugas utama dalam bidang kependidikan adalah menyiapkan tenaga pendidikan yang profesional, maka perlu dilaksanakan satu program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang bertujuan untuk memberikan bekal menjadi pengajar yang baik dan profesional di bidang pendidikan.

Dunia pendidikan yang selalu berkembang menuntut adanya ketersediaan tenaga yang terampil dan berkompeten dibidangnya. Pendidikan adalah sebuah proses yang sangat panjang. Proses pendidikan melewati ruang resmi dan tidak resmi. Melalui ruang resmi biasanya dilakukan melalui lembaga pendidikan berupa sekolah, sedangkan ruang tidak resmi dilakukan serta dapat dibentuk melalui keluarga serta bimbingan orang tua, ruang ini biasanya berhubungan dengan dunia yang lebih luas melewati dimensi ruang dan waktu.

Sistem pendidikan nasional pada masa sekarang ini menghadapi beberapa tantangan yang sangat berat dan kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi. Perkembangan ilmu pengetahuan terus mengalami peningkatan seiring dengan bergulirnya waktu. Hal ini terjadi karena pengaruh perkembangan teknologi modern yang dilakukan manusia dalam bidang pendidikan baik secara kualitatif maupun kuantitatif dalam pendidikan informal maupun pendidikan non-formal. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait dan saling mengisi dalam proses, yaitu adanya proses mendidik, mengajar dan membimbing.

Guru yang mengajar di sekolah menengah adalah guru mata diklat yang mempunyai kualifikasi kompetensi mengajar pada mata diklat tertentu. Kompetensi

tersebut disertifikasi secara periodik oleh lembaga yang ditugaskan untuk melakukan sertifikasi.

Dengan demikian sebagai calon guru diperlukan kemampuan profesional sesuai dengan tuntutan zaman untuk menuju pendidikan yang mantap sehingga perlu menyiapkan diri dalam rangka ikut mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan umumnya. Oleh karena itu Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan jembatan awal bagi calon guru untuk mengenal dunia pendidikan. Untuk mendukung tercapainya salah satu tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga perlu disiapkan tenaga pendidikan dan tenaga mengajar yang profesional serta mempunyai kompetensi dalam bidangnya.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan kegiatan Intra kurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang. Sesuai dengan SK.REKTOR UNNES NO.10/0/2003 tentang pedoman Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bagi mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang. Bertolak dari alasan tersebut maka sebagai calon pendidik dan sekaligus pengajar, maka lembaga tenaga kependidikan Universitas Negeri Semarang berupaya menempatkan mahasiswanya dalam peningkatan mutu tenaga profesional yang dapat diandalkan dengan cara mengadakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang berupa praktik mengajar di sekolah – sekolah latihan. Langkah awal ini dilakukan menjadi dua tahap, yaitu PPL I yang berupa kegiatan observasi di sekolah latihan, serta dilanjutkan dengan program PPL II yang berupa praktik mengajar di sekolah latihan.

Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan berdasarkan kompetensi yang termasuk dalam program kurikulum UNNES. Oleh karena itu Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) wajib dilaksanakan oleh mahasiswa UNNES yang mengambil program kependidikan.

B. Tujuan

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip - prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi, meliputi: kompetensi profesional, kompetensi personal dan kompetensi kemasyarakatan (sosial). Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilakukan dalam rangka memberi bekal dan pengalaman agar praktikan dapat mengetahui proses kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat berlatih melakukan kegiatan belajar mengajar secara sungguh - sungguh di sekolah latihan.

Tujuan khusus dari pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Antara lain

:

1. Meningkatkan, memperluas dan memantapkan kemampuan mahasiswa praktikan sebagai bekal untuk memasuki lapangan kerja sesuai dengan kebutuhan program pendidikan yang ditetapkan.
2. Menumbuhkembangkan serta memantapkan sikap etis profesionalisme dan nasionalisme yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki lapangan kerja sesuai bidang keahliannya.

C. Manfaat

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berfungsi memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar memiliki kompetensi, sehingga mahasiswa praktikan dapat memiliki seperangkat pengetahuan sikap dan ketrampilan yang dapat menunjang tercapainya penguasaan kompetensi. Dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dapat memberikan manfaat terhadap semua komponen terkait, yaitu mahasiswa praktikan, sekolah latihan dan perguruan tinggi yang bersangkutan, antara lain :

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai bekal diri agar menjadi guru yang profesional.
 - b. Sebagai persembahan pengetahuan dan sumbangan dalam mengembangkan proses belajar mengajar di sekolah latihan.
 - c. Memperdalam pengertian dan penghayatan tentang pelaksanaan pendidikan.
 - d. Mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan dan perumusan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah latihan.
 - e. Melatih praktikan dalam mencari dan mengungkapkan serta menanggapi masalah-masalah pendidikan selama praktik berlangsung sehingga diharapkan mahasiswa mendapatkan pemecahannya.
 - f. Mendewasakan cara berpikir, meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
2. Manfaat Bagi Sekolah Latihan
 - a. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dapat digunakan dalam pengembangan sekolah.
 - b. Memperluas dan meningkatkan jaringan kerja sama dengan Lembaga Pendidikan Tinggi Kejuruan (LPTK).

3. Manfaat Bagi UNNES

- a. Memperoleh masukan tentang kasus pendidikan yang dipakai sebagai bahan pertimbangan penelitian.
- b. Memperluas dan meningkatkan jaringan kerja sama dengan sekolah terkait. Memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan pembelajaran sehingga kurikulum, metode dan pengelolaan proses belajar mengajar di sekolah dapat disesuaikan dengan tuntutan yang ada di lapangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dasar Hukum

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini mempunyai dasar hukum sebagai landasan pelaksanaannya yaitu:

1. UU RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No. 60 tahun 2000 tentang Otonomi Perguruan Tinggi.
3. SK Rektor Universitas Negeri Semarang No. 10/0/2003 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bagi mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang.

B. Dasar Implementasi

Pembentukan dan pengembangan sebagai seorang guru merupakan usaha untuk menunjang keberhasilan dalam menjalankan profesi sangat diperlukan, mengingat guru adalah petugas profesional yang dapat melaksanakan proses belajar mengajar secara profesional serta dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu perlu suatu kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan kompetensi diatas. Salah satu bentuk kegiatan tersebut adalah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi - potensi yang dibawa sejak lahir. Aktualisasi potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya. Kebutuhan manusia makin lama makin bertambah, sehingga tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan - kebutuhannya. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai latihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester - semester sebelumnya. Sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan Praktik Pengalaman Lapangan

(PPL) bertujuan agar mahasiswa praktikan memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah latihan. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) meliputi : praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kurikuler atau ekstra kurikuler yang berlaku dalam sekolah latihan.

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara tidak terlepas dari pengaruh globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perubahan secara terus - menerus ini menuntut adanya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum. Salah satu bentuk upaya nyata Dinas Pendidikan Nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut adalah pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) serta KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang belum terealisasi secara penuh. Bicara tentang dunia pendidikan tidak terlepas adanya permasalahan yang timbul dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perubahan kurikulum dalam setiap periode tentu terdapat banyak kelebihan dan kekurangan dari tiap - tiap kurikulum, baik kurikulum 1975, 1984, 1994 maupun kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) dan kurikulum 2006 (KTSP).

Pemerintah bukan saja menggulirkan sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum 2004 yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi yang belum terealisasi secara maksimum telah diganti lagi dengan kurikulum yang baru yaitu KTSP. Dalam kurikulum ini peserta didik diwajibkan untuk menguasai batas minimum yang digariskan dalam GBPP.

Dalam kurikulum yang tersebut diatas dijabarkan perangkat pembelajaran baik tahun 2004 maupun 2006, yang terdiri atas:

1. Program Tahunan dan Program Semester.

Program Tahunan dan Program Semester disusun atas dasar sistem tahun pelajaran yang menggunakan sistem semester. Program tahunan memuat alokasi waktu untuk tiap pokok bahasan dalam satu tahun pelajaran fungsinya sebagai acuan untuk membuat program semester. Sedangkan program semester merupakan salah satu bagian dari program pengajaran yang memuat alokasi waktu untuk tiap satuan bahasan pada tiap semester, yang berfungsi sebagai acuan untuk menyusun satuan pembelajaran dan usaha untuk mencapai efisiensi dan efektifitas penggunaan waktu belajar yang tersedia.

2. Rencana Pembelajaran.

Rencana Pembelajaran merupakan persiapan mengajar guru untuk setiap pertemuan yang berfungsi sebagai acuan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

3. Silabus.

Penyusunan silabus mengacu pada perangkat komponen - komponen yang disusun oleh Departemen Pendidikan Nasional. Daerah atau sekolah mempunyai kemampuan mandiri dapat menyusun silabus yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan setelah mendapat persetujuan dari Dinas Pendidikan setempat (propinsi, kabupaten/kota).

4. Saran dan sumber bacaan

Untuk membuat silabus dan rencana pembelajaran sangat dibutuhkan pelengkap yaitu kurikulum hasil belajar untuk masing - masing mata diklat sebab dalam kurikulum hasil belajar memuat standar kompetensi dasar indikator dan materi pokok yang sangat diperlukan sedangkan untuk format silabus dan format rencana pembelajaran tidak mengikat.

5. Lembar Instrumen

Merupakan bentuk penilaian yang digunakan untuk memberikan jenis - jenis tagihan kepada siswa yang berupa kuis, ulangan harian, ulangan blo, diskusi, tugas individu, tugas kelompok, responsi atau ujian praktik, laporan kerja praktik.

1. Analisis Hasil Ulangan Harian

Analisis hasil ulangan harian adalah tes yang dilakukan pada akhir satuan mata diklat yang berfungsi untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi diklat untuk satu satuan bahasan baik secara personal maupun kelompok.

BAB III

PELAKSANAAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 2, dilaksanakan mulai tanggal 13 Agustus sampai dengan tanggal 20 Oktober 2012 di SMK Negeri 1 Tegal yang berlokasi di Jl. Dr. Sutomo No. 68 Tegal.

B. Tahapan dan Materi Kegiatan.

Tahap-tahap kegiatan PPL 1 dan PPL 2 meliputi:

1. Kegiatan di kampus, meliputi:

a. Pembekalan

Pembekalan dilakukan di kampus selama 3 hari yaitu mulai tanggal 24 Juli sampai 26 Juli 2012.

b. Upacara Penerimaan

Upacara penerimaan dilaksanakan di depan gedung Rektorat UNNES pada tanggal 30 Juli 2012 pukul 07.00 WIB sampai selesai.

2. Kegiatan inti

1. Pengenalan lapangan

Kegiatan pengenalan lapangan di SMK Negeri 1 Tegal dilaksanakan pada PPL 1 yaitu tanggal 31 Juli– 11 Agustus 2011. Data pengenalan lapangan tidak dilampirkan kembali karena sudah dilampirkan pada laporan PPL 1.

2. Pengajaran terbimbing

Pengajaran terbimbing dilakukan oleh mahasiswa praktikan di bawah bimbingan guru pamong dan dosen pembimbing. Artinya guru pamong dan dosen pembimbing ikut masuk kelas. Sebelum melakukan pembelajaran di kelas praktikan sudah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dikonsultasikan terlebih dulu kepada guru pamong.

3. Pengajaran mandiri

Pengajaran mandiri dilakukan oleh praktikan di mana guru pamong sudah tidak ikut mendampingi masuk ke kelas yang diajar. Tetapi sebelumnya semua perangkat pembelajaran sudah dikonsultasikan kepada guru pamong.

4. Penilaian PPL 2

Penilaian PPL 2 pada mata pelajaran desain busana merupakan kewenangan guru pamong mata pelajaran dan dosen pembimbing. Penilaian berdasarkan pengamatan guru pamong dan dosen pembimbing ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas.

5. Bimbingan penyusunan laporan

Dalam menyusun laporan, praktikan mendapat bimbingan dari berbagai pihak yaitu guru pamong, dosen pembimbing, dosen koordinator, dan pihak lain yang terkait sehingga laporan ini dapat disusun tepat pada waktunya.

C. Materi Kegiatan

Materi yang praktikan peroleh berasal dari kegiatan pembekalan PPL, antara lain materi tentang ke-PPL-an, aturan, pelaksanaan serta kegiatan belajar mengajar dengan segala permasalahannya yang mungkin muncul sedangkan materi yang lain diberikan oleh dosen koordinator, kepala sekolah, serta guru-guru di sekolah latihan.

D. Proses Bimbingan

Proses bimbingan praktikan lakukan kepada dosen pembimbing dan guru pamong berlangsung selama kegiatan PPL secara efektif dan efisien. Guru pamong senantiasa memberikan saran terkait dengan pembelajaran yang hendak praktikan lakukan.

E. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam suatu kegiatan pasti terdapat faktor yang mendukung maupun faktor yang menghambat. Demikian juga dalam pelaksanaan PPL juga terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat.

1. Faktor pendukung
 - a. Menerima mahasiswa dengan tangan terbuka.
 - b. Guru pamong yang hampir setiap hari dapat ditemui untuk dimintai saran dan bimbingan.
 - c. Tersedianya beberapa buku penunjang di perpustakaan.
 - d. Peserta didik SMK Negeri 1 Tegal menerima mahasiswa praktikan mengajar kelas mereka dengan sikap ramah dan mengikuti pembelajaran dari mahasiswa praktikan sebagaimana pembelajaran yang dilakukan oleh guru pamong.
2. Faktor penghambat

- a. Kekurangan dan keterbatasan kemampuan praktikan, mengingat masih pada tahap belajar. Praktikan selalu berusaha meminta saran dan bimbingan kepada guru pamong untuk mengatasinya.
- b. Kesulitan menerapkan teori pembelajaran yang sudah diperoleh di kampus, terkait dengan kondisi peserta didik. Tetapi praktikan terus berusaha menerapkan model-model pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

F. Guru Pamong

Guru pamong merupakan guru mata pelajaran Produktif Tata Busana. merupakan guru yang sudah senior. Sehingga sudah lama mengajar dan tentu banyak pengalaman baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

SMK Negeri 1 Tegal menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pelaksanaan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tidak hanya dilakukan dengan meminimalkan penggunaan metode ceramah tetapi juga dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik menangkap materi yang diajarkan. Guru pamong sangat membantu praktikan, beliau selalu terbuka dalam memberikan masukan, kritik dan saran bagaimana membelajarkan peserta didik dengan baik.

Untuk lebih jelas mengenai guru pamong, berikut ini data tentang beliau:

Nama : Hibah Masruroh, S. Pd
NIP : 19771221 201001 2 008
Status : Penata Tk. I / III.d
TTL : Brebes, 21 Desember 1977
Alamat:
Telp/ HP : 081391197272

G. Dosen Pembimbing

Dosen pembimbing praktikan memberikan bimbingan dan memantau dalam mengajar, membantu memberikan solusi dari persoalan yang praktikan hadapi serta dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang benar. Dosen pembimbing juga sangat terbuka kepada mahasiswa dan selalu memantau bila mahasiswa mengalami kesulitan. Praktikan selalu diminta oleh dosen

pembimbing untuk selalu konsultasi kepada guru pamong terutama terkait masalah persiapan mengajar dan rencana pembelajaran. Hal ini bertujuan agar praktikan lancar dan meminimalkan kesalahan yang dibuat selama mengajar. Untuk lebih jelas mengenai dosen pembimbing, berikut ini data tentang beliau:

Nama : Urip Wahyuningsih, M. Pd
NIP :
Fakultas/ jurusan : Teknik/ PKK S1 Tata Busana

H. Dosen Koordinator

Untuk dosen koordinator PPL di SMK Negeri 1 Tegal adalah Pudji Astuti, S.Pd., M. Pd. Beliau adalah dosen dari jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (Tata Boga) Fakultas Teknik. Untuk lebih jelas mengenai dosen koordinator, berikut ini data tentang beliau:

Nama : Pudji Astuti, S. Pd., M. Pd
NIP : 19710503 199903 2 002
Fakultas/ jurusan : Teknik/ PKK S1 Tata Boga

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan

Dari kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah terlaksana maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. SMK N I Tegal, prodi PKK Tata Busana mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai fasilitas kegiatan belajar mengajar di sekolah, namun masih perlu penambahan fasilitas guna menunjang proses belajar mengajar, diharapkan dapat tercipta suatu insan atau generasi yang cerdas dan trampil sehingga berguna serta bermanfaat bagi pembangunan nusa dan bangsa.
- b. Tenaga guru, staf dan karyaman di SMK N I Tegal yang profesional serta trampil harus terus ditingkatkan guna pencapaian tujuan pendidikan nasional sehingga siap menjadi sekolah yang berstandart Internasional.
- c. Pelaksanaan PPL di SMK N I Tegal merupakan salah satu upaya untuk mencetak tenaga pendidik yang profesional serta dapat mengkondisikan proses belajar mengajar dengan baik.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penyusun antara lain :

- a. Kedisiplinan dan kewaspadaan di SMK N I Tegal sudah dilaksanakan dengan baik, namun perlu ditingkatkan agar suasana dan lingkungan SMK N I Tegal menjadi lebih kondusif dan teratur.
- b. Jurusan Busana Butik di SMK N I Tegal masih butuh perhatian yang cukup dari pihak sekolah dalam segala hal agar dapat mencetak alumni yang profesional dalam bidangnya.
- c. Jadikanlah jurusan Busana Butik menjadi jurusan prioritas utama karena zaman semakin maju, makin banyak juga pembangunan terutama tempat tinggal atau fasilitas lain yang dibutuhkan masyarakat dan tingkatkan terus kualitas dan kuantitas para pengajar guna pencapaian tujuan pendidikan nasional sehingga tetap menjadi sekolah yang berstandart Internasional.

Nama : Mufliha Atika R
NIM : 5401409089
Prodi/Jur/Fak : PKK, S1 (Tata Busana) / TJP / Teknik

Puji syukur atas rahmat dan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan PPL 2 di SMK N 1 Tegal dapat diselesaikan. Terimakasih kepada guru pamong yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PPL 2 di SMK N 1 Tegal sampai dengan selesai.

Praktik Pengalaman lapangan merupakan kegiatan intra kurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang. Tujuan dilaksanakan PPL adalah untuk membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon

tenaga kependidikan yang professional, sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi, yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan meliputi praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kurikuler dan ekstrakurikuler yang berlaku disekolah atau tempat latihan.

Kegiatan PPL itu sendiri terbagi menjadi dua periode, yaitu PPL I dan PPL II yang dilakukan secara berkesinambungan. Untuk PPL 2 dilaksanakan mulai tanggal 27 Agustus 2012 sampai dengan tanggal 15 Oktober 2012, yang merupakan kegiatan observasi dilakukan oleh mahasiswa praktikan disekolah latihan. Mahasiswa melakukan kegiatan mengajar siswa. Praktik pengajaran dilakukan sebagaimana mestinya selayaknya seorang guru.

Administrasi dan segala kelengkapan harus ada dan dibuat. Komunikasi dengan guru paming juga dilakukan sebaik mungkin untuk kelancaran persiapan yang dibuat. Konsultasi dengan guru pamong dilakukan juga untuk memberikan yang terbaik dalam penyampaian materi

Selain observasi dan orientasi sekolah, juga dilakukan pengamatan atau wawancara terhadap guru pamong dan diberi pengarahan baik dari kepala sekolah maupun koordinator guru pamong. Kegiatan PPL II juga berisi kegiatan pendampingan guru pamong, dengan melihat cara guru pamong mengajar. Melalui pengamatan ini dapat diketahui keadaan kelas dan cara mengajar guru terutama pada interaksi guru dengan murid, dan diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan kelas dan memahami karakteristik siswa sehingga dapat merancang metode pengajaran dan memilih bahan ajar yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam PPL II ini, diharapkan dapat memiliki gambaran secara umum keadaan pembelajaran disekolah sehingga dapat mengetahui dan memahami keadaan sekolah dan dapat melaksanakan PPL dengan baik dan lancar.

1) Kekuatan dan kelemahan pembelajaran mata pelajaran yang di tekuni

Kekuatan

Tujuan diadakannya jurusan tata busana di sekolah ini adalah untuk membentuk siswa yang terampil, kreatif selain itu juga akan terciptanya tenaga-tenaga kerja dan diharapkan dapat membuka peluang kerja. Diberlakukannya pembelajaran tata busana di SMKN 1 Tegal untuk menumbuhkan jiwa yang kreatif, inovatif serta apresiatif pada peserta didik dalam berkarya.

Kelemahan

Untuk materi yang diberikan sedikit berbeda dengan perkuliahan, dimana ketika di perkuliahan hanya menerima teori tanpa demonstrasi kecuali praktik, praktikum juga hanya di bekali job sheet kurangnya arahan. Berbeda halnya di sekolahan penyampaian materi dengan media peraga dan animasi peraga sehingga siswa lebih mudah untuk menerima materi. Sehingga perlu adanya penyesuaian/adaptasi dengan KBM di sekolah.

2) Ketersediaan sarana dan prasarana

Sebagai factor penunjang keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh pendukung yaitu sarana dan prasarana KBM. Sarana dan prasarana KBM di SMK N 1 Tegal sudah cukup memadai. Dapat dilihat dari sarana dan prasarana yang

mendukung pembelajaran tata busana cukup begitu difungsikan. Kondisi yang semacam ini terlihat pada ruang kelas yang digunakan sesuai dengan fungsinya walaupun kurang maksimal.

Fungsi utama ruang kelas yaitu tempat untuk proses mengajar, tempat belajar yang sifatnya tidak membutuhkan alat yang banyak. Untuk ruangan praktek digunakan untuk mata pelajaran yang praktik dan alat telah tersedia diruang tersebut.

Beberapa bahan praktek juga diberikan oleh pihak sekolah di awal tahun ajaran secara umum.

3) Kualitas guru pamong dengan dosen pembimbing

Guru pamong memiliki bidang keahlian yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Juga memberikan bimbingan dan arahan secara baik. Karena diharapkan kami kelak akan menjadi calon guru yang berpotensi. Semangat dan motivasi juga diberikan tiada henti.

Rata-rata guru pada jurusan busana adalah lulusan Universitas Negeri Semarang. Dimana mereka juga pernah melakukan kegiatan PPL, dan mereka ikut membimbing mahasiswa PPL.

Dosen pembimbing memiliki bidang keahlian yang kurang sesuai dengan mata pelajaran yang di tekuni praktikan. Namun dalam bimbingannya cukup bagus dalam penyusunan rencana pun demikian. Pesan untuk menjaga nama almamater dan nasehat juga diberikan untuk bekal selama melakukan PPL di SMKN 1 TEGAL

4) Kualitas pembelajaran di sekolah latihan

Kualitas pembelajaran yang cukup bagus, selain guru dapat menguasai materi juga mampu mengkondisikan kelas, baik kelas yang pasif maupun kelas yang aktif dengan baik. Guru mampu menciptakan media-media yang mampu menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5) Kemampuan diri praktikan

Kemampuan praktikan dalam mata pelajaran yang ditekuni cukup menguasai mengenai isi-isi materi yang tertera di dalam standart kompetensi dan kompetensi dasar (Spektrum) maupun penguasaan kelasnya, hanya saja masih merasa belum percaya diri. Dan intonasi yang masih kurang ketika KBM, terlalu cepat dalam penyampaian. Dalam mengajar kewibawaan juga masih kurang terbentuk. Dengan kebiasaan kedepannya dalam mengelola kelas intonasi bisa teratasi. Dan wibawa juga akan terasah dengan sendirinya

6) Nilai tambah yang diperoleh mahasiswa setelah melaksanakan PPL 1

Banyak nilai tambah yang didapat ketika pelaksanaan PPL 1, antara lain mengetahui keadaan fisik sekolah, administrasi, ketertiban, kesiswaan, hubungan industry atau mitra dan manajemen yang di kelola sekolah. Kemajuan sekolah di dorong dengan penerapan manajemen IT sehingga akses pengelolaan sekolah sangat mudah untuk diketahui.

Selain itu juga membantu mahasiswa untuk lebih akrab dengan pegawai di SMKN 1 TEGAL. Sehingga dapat membantu membimbing mahasiswa dalam masa PPL di SMKN 1 TEGAL.

- 7) Saran pengembangan bagi sekolah latihan (SMKN 1 Tegal) dan Unnes**
Setelah kegiatan PPL ini diharapkan kerja sama antara SMKN 1 Tegal dan Universitas Negeri Semarang tetap terjaga dengan baik. Segala kekurangan yang ada dapat saling melengkapi seperti halnya pengaksesan segala informasi lewat IT yang mendukung kemajuan sekolah latihan dan UNNES. Melengkapi akan kekurangan sarana dan prasarana maupun kepengurusan administrasi lainnya dan membenahi apa yang kurang dalam pengelolaan manajemen baik itu di SMK maupun di UNNES, sehingga seluruh civitas akademik dapat termotivasi dan dapat bekerja dengan baik kedepannya. Melalui hal tersebut perencanaan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

Tegal, 10 Agustus 2012

Mengetahui:
Guru Pamong

Guru Praktikan

Hibah Masruroh S.Pd

Mufliha Atika R

RENCANA KEGIATAN MAHASISWA PPL
DI SMK N 1 TEGAL

NAMA : Mufliha Atika R
 NIM / PRODI : 5401409089 / Tata Busana
 FAKULTAS : Teknik
 SEKOLAH : SMK N 1 Tegal

Minggu ke	Hari dan tanggal	Jam	Kegiatan
1	Senin, 27 Agustus 2012	07.00 – 09.30	Halal bihalal SMK N 1 Tegal
	Selasa, 28 Agustus 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X Busana 1
	Rabu, 29 Agustus 2012	07.00 – 13.30	Mengerjakan laporan PPL 1 Pengumpulan data laporan PPL 1
	Kamis, 30 Agustus 2012	07.00 – 13.30	Mengerjakan laporan PPL 1 Mengupload laporan PPL 1
	Jum'at, 31 Agustus 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi Pramuka
	Sabtu, 1 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X busana 3
2	Senin, 3 September 2012	07.00 – 13.30	Mengkonsultasikan media pembelajaran
	Selasa, 4 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X busana 1 Mendampingi KBM busana 2
	Rabu, 5 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Kamis, 6 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Jum'at, 7 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Sabtu, 8 September 2012	07.00 – 13.30	Mendampingi KBM kelas X busana 3

Minggu ke	Hari dan tanggal	Jam	Kegiatan
3	Senin, 10 September 2012	07.00 – 13.30	Mendampingi guru pamong mengubah password

			Acara games dari pocari sweet
	Selasa, 11 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X Busana 1 Mendampingi KBM kelas X busana 2
	Rabu, 12 September 2012	07.00 – 13.30	Konsultasi soal pilihan ganda
	Kamis, 13 September 2012	07.00 – 13.30	Memperbaiki RPP
	Jum'at, 14 September 2012	–	Kemah pramuka
	Sabtu, 15 September 2012	–	Kemah pramuka
4	Senin, 17 September 2012	07.00 – 13.30	Mengumpulkan kelengkapan laporan PPL 2
	Selasa, 18 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X busana 1 Mendampingi KBM busana 2
	Rabu, 19 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Kamis, 20 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Jum'at, 21 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
	Sabtu, 22 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X busana 3

Minggu ke	Hari dan tanggal	Jam	Kegiatan
5	Senin, 24 September 2012	07.00 – 13.30	Membuat laporan PPL 2
	Selasa, 25 September 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X Busana 1 Mendampingi KBM kelas X busana 2
	Rabu, 26 September 2012	07.00 – 13.30	Menilai tugas kelas X busana 1
	Kamis, 27 September 2012	07.00 – 13.30	Memperbaiki RPP
	Jum'at, 28 September 2012	07.00 – 13.30	Menilai tugas kelas X busana 1
	Sabtu, 29 September 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan materi pembelajaran
6	Senin, 1 Oktober	07.00 – 13.30	Membuat materi

	2012		pembelajaran
	Selasa, 2 Oktober 2012	–	Libur ujian sertifikasi
	Rabu, 3 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Mengkonsultasikan materi pembelajaran
	Kamis, 4 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Membuat laporan PPL 2
	Jum'at, 5 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Membuat laporan PPL 2
	Sabtu, 6 Oktober 2012	07.00 – 13.30	KBM kelas X busana 3

Minggu ke	Hari dan tanggal	Jam	Kegiatan
7	Senin, 8 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Mempersiapkan Ujian PPL
	Selasa, 9 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Ujian PPL KBM kelas X busana 1
	Rabu, 10 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Membuat costum fruit tea
	Kamis, 11 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Membuat costum fruit tea
	Jum'at, 12 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Membuat costum fruit tea
	Sabtu, 13 Oktober 2012	07.00 – 13.30	Penarikan PPL 2

PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran : Desain Busana
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Kelas : X
Tahun : 2012/ 2013

SEMESTER	KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR	ALOKASI WAKTU		
		TM (X1)	PS (X2)	PI (X4)
I	1. Mengidentifikasi unsur - unsur dan prinsip dasar desain dan seni	7		
	1.1 menjelaskan pengertian unsur – unsur desain			
	1.2 menyebutkan unsur – unsur desain			
	1.3 menerapkan unsur desain dalam pembuatan desain			
	1.4 menjelaskan pengertian prinsip-prinsip desain dan seni			

	1.5 menyebutkan prinsip-prinsip desain dan seni		
	1.6 menerapkan prinsip – prinsip desain dan seni dalam pembuatan desain		
	2. Menyiapkan tempat kerja (meja,alat,dan lain-lain)		
	2.1 menyiapkan tempat kerja menggambar busana sesuai dengan standar ergonomic	2	10
	2.2 menyebutkan alat-alat menggambar busana		
	2.3 menyebutkan bahan menggambar busana		
	2.4 merawat alat menggambar busna		
	3. Mendiskripsikan campuran warna dasar dan membuat gradasinya	10	10
	3.1 menyebutkan warna dasar / primer		
	3.2 menyebutkan warna sekunder		
	3.3 menyebutkan warna tertier		
	3.4 menyebutkan warna analog		
	3.5 menyebutkan warna kontemporer		
	3.6 membuat warna gradasi		
	Cadangan		
	Ulangan Harian	4	
	Ujian Tengah semester	1	
	Ujian Akhir Semester	1	
	Remidi UAS	1	
	4. Memahami sejai zaman ke zaman		
	4.1 menjelaskan perkembangan sejarah busana dari zaman ke zaman	5	3
	4.2 menyebutkan macam-macam bentuk dasar busana dari berbagai Negara		
	4.3 menjelaskan bentuk dasar busana daerah Indonesia dan busana-busana Negara asia dan barat		
	5. memahami bentuk bagian-bagian busana		
	5.1 menyebutkan macam-macam bagian busana	8	
	5.2 mendiskripsikan macam-macam bagian busana		
II	5.3 menggambar bagian garis leher pada busana		
	5.4 menggambar macam-macam model rok		
	5.5 menggambar macam-macam blus/jaket		
	5.6 menggambar macam-macam celana		
	6. Membuat bagian-bagian tubuh	6	
	6.1 menyebutkan bagian-bagian tubuh manusia		
	6.2 menggambar bagian-bagian tubuh : kepala, alis, mata, bibir, hidung, tangan, kaki, jari, sepatu		
	Cadangan		
	Ulangan Harian	4	
	Ujian Tengah semester	1	
	Ujian Akhir Semester	1	
	Remidi UAS	1	

Tegal, 6 Oktober 2012

Guru Pamong

Guru Praktikan

Hibah Masruroh, S.Pd
NIP. 19771221 201001 2 008

Mufliha Atika R
NIM. 5401409089

**KARTU BIMBINGAN PRAKTIK MENGAJAR
MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Tempat Praktik : SMK Negeri 1 Tegal

<u>MAHASISWA</u>			<u>DOSEN PEMBIMBING</u>		
Nama : Mufliha Atika R			Nama : Urip Wahyuningsih M.Pd		
NIM / Prodi : 5401409089 / Tata Busana			NIP : 19670410 199103 2 001		
Fakultas : Teknik			Fakultas : Teknik		
<u>GURU PAMONG</u>			<u>KEPALA SEKOLAH</u>		
Nama : Hibah Masruroh, S.Pd			Nama : Drs. Bejo M.Pd		
NIP : 19771221 201001 2 008			NIP : 19660708 199512 1 001		
Bidang Study : Desain Busana					
No.	Tanggal	Materi Pokok	Kelas	Tanda Tangan	
				Guru Kelas	Dosen Pembimbing
1.	7 Agustus 2012	Pengertian desain	X busana 1		
2.	28 Agustus 2012	Pengertian desain Unsur – unsur desain	X busana 1		
3.	1 September 2012	Pengertian desain Unsur – unsur desaian	X busana 3		
4.	4 September 2012	Unsur - unsur desain Ukuran ,bentuk ,nilai gelap terang	X busana 1		
5.	8 September 2012	Unsur - unsur desain Ukuran ,bentuk ,nilai gelap	X busana		

		terang	3		
6.	11 September 2012	Unsur - unsur desain Nilai gelap terang, warna, tekstur	X busana 1		
7.	18 September 2012	Ulangan harian unsur - unsur desain Praktek percampuran warna	X busana 1		
8.	25 September 2012	Praktek percampuran warna	X busana 1		
9.	29 September 2012	Unsur – unsur desain nilai gelap terang, warna, tekstur	X busana 3		
10.	6 Oktober 2012	Percampuran Warna	X busana 3		
11.	9 Oktober 2012	Prinsip –prinsip desain	X busana 1		

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Drs. Bejo M.Pd
NIP. 19660708 199512 1 001

Dosen Koordinator



Puji Astuti, M.Pd
NIP. 19710503 199903 2 002

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMK Negeri 1 Tegal
Jl. Dr. Sutomo No. 68 Tegal

JADWAL MENGAJAR

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Semester : 1
Kelas : X Tahun Pelajaran : 2011/2012

	Senin	Selasa	Rabu	Kamis
07.00 – 07.40				
07.40 – 8.20				
08.20 – 09.00				
09.00 – 09.40		X BB 1		
09.40 – 09.55	Istirahat	Istirahat	Istirahat	Istirahat
09.55 – 10.35		X BB 1		
10.35 – 11.15				
11.15 – 11.55				
11.55 – 12.20		Istirahat	Istirahat	Istirahat
12.20 – 13.30				

	Jumat	Sabtu
07.00 – 07.40		
07.40 – 8.20		
08.20 – 09.00		
09.00 – 09.15	Istirahat	Istirahat
09.15 – 09.45		
09.45 – 10.25		
11.55 – 12.20	Istirahat	Istirahat
12.20- 13. 30		
13.30- 14. 15		X BB 3
14. 15- 15. 00		X BB 3

Tegal, Oktober 2012

Guru Pamong SMK Negeri 1 Tegal

Mahasiswa Praktikan

Hibah Masruroh S. Pd
NIP. 19771221 201001 2 008

Mufliha Atika Rahma
NIM. 5401409089

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Tegal



Drs. Bejo, M.Pd
NIP. 196607081995121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN NO.

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 TEGAL
Mata Pelajaran	: MENGGAMBAR BUSANA
Kelas/Semeter	: SATU/1
Alokasi Waktu	: 7X2X45 MENIT
Pertemuan Ke-	: 1-7

I. STANDART KOMPETENSI

Menggambar Busana

II. KOMPETENSI DASAR

Mengidentifikasi unsur-unsur dan prinsip dasar desain dan seni

III. INDIKATOR

1. Menjelaskan pengertian dan unsur-unsur desain.
2. Menyebutkan unsur-unsur desain
3. Menerapkan unsur desain dalam pembuatan desain
4. Menjelaskan pengertian prinsip-prinsip desain dan seni
5. Menyebutkan Prinsip-prinsip desain dan seni
6. Menerapkan prinsip-prinsip desain dan seni dalam pembuatan desain.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan unsur-unsur desain.

2. Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur desain
3. Siswa dapat menerapkan unsur desain dalam pembuatan desain
4. Siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip-prinsip desain dan seni
5. Siswa dapat menyebutkan Prinsip-prinsip desain dan seni
6. Siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip desain dan seni dalam pembuatan desain.

V. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Ke-1
 - Menjelaskan pengertian unsur-unsur desain
(Materi Terlampir)
2. Pertemuan Ke-2
 - Menyebutkan unsur-unsur desain
(Materi Terlampir)
3. Pertemuan Ke-3
 - Menyebutkan unsur-unsur desain
(Materi Terlampir)
4. Pertemuan Ke-4
 - Menerapkan unsur desain dalam pembuatan desain
(Materi Terlampir)
5. Pertemuan Ke-5
 - Menjelaskan prinsip-prinsip desain dan seni.
 - Menyebutkan prinsip-prinsip desain dan seni
(Materi Terlampir)
6. Pertemuan Ke-6

- Menerapkan prinsip-prinsip desain dan seni dalam pembuatan desain

(Materi Terlampir)

7. Pertemuan Ke-7

- Menerapkan prinsip-prinsip desain dan seni dalam pembuatan desain

(Materi Terlampir)

VI. METODE PEMBELAJARAN

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran ini menggunakan metode pembelajaran:

1. Ceramah
2. Praktek
3. Demonstrasi

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Jenis Kegiatan		Alokasi Waktu	Keterangan
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa		
1.	Kegiatan Awal Pertemuan <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri • Siswa menjawab salam • Siswa memperhatikan guru 	10 menit	
	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan 		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan 	25 menit

	<p>tentang hal yang berhubungan dengan pengertian unsur-unsur desain.</p> <p>➤ Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang pengertian unsur-unsur desain. <p>➤ Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengadakan tanya jawab kepada siswa terkait hal-hal yang belum dipahami. <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Guru memberikan kesimpulan terkait materi yang diberikan • Salam 	<p>pendapat dan menjawab pertanyaan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan guru • Siswa menjawab pertanyaan guru • Siswa memperhatikan dan menjawab salam 	<p>25 menit</p> <p>15 menit</p> <p>15menit</p>	
--	--	--	--	--

2.	<p>Kegiatan Awal Pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi • Apersepsi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan kembali tentang materi di pertemuan sebelumnya. • Guru mengkaitkan hal yang ada di sekitar dengan unsure-unsur desain ➤ Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyebutkan unsur-unsur desain. • Guru menjelaskan unsur-unsur desain. ➤ Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengadakan tanya jawab terkait dengan unsure-unsure desain yang telah di jelaskan. <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Guru memberikan kesimpulan terkait materi yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri • Siswa menjawab salam <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru • Siswa ikut memberikan pendapat <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan guru <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan guru <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan dan menjawab salam 	<p>10 menit</p> <p>25 menit</p> <p>25 menit</p> <p>15 menit</p> <p>15 menit</p>
----	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Salam 			
3.	<p>Kegiatan Awal Pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan kembali tentang materi di pertemuan sebelumnya. • Guru mengingatkan kembali tentang macam-macam unsure desain ➤ Elaborasi • Guru memberikan contoh-contoh unsure-unsur desain • Guru menjelaskan unsure-unsur desain ➤ Konfirmasi • Guru mengadakan tanya jawab terkait dengan materi yang telah diberikan <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Guru meminta siswa mempersiapkan alat dan bahan untuk latihan membuat lingkaran warna di pertemuan selanjutnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri • Siswa menjawab salam <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan dan menjawab salam 	<p>10 menit</p> <p>15 menit</p> <p>15 menit</p> <p>40 menit</p> <p>10 menit</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Salam 			
4.	<p>Kegiatan Awal Pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan kembali tentang materi di pertemuan sebelumnya ➤ Elaborasi • Guru meminta siswa menerapkan unsure desain dengan membuat nilai gelap terang ➤ Konfirmasi • Guru meminta siswa memperlihatkan sampai dimana hasil pembuatan lingkaran warnanya <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Guru mengumpulkan hasil latihan hari ini • Mengevaluasi hasil latihan siswa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri • Siswa menjawab salam • Siswa memperhatikan • Siswa membuat lingkaran warna • Siswa menunjukkan hasil latihan • Siswa mengumpulkan hasil latihannya • Siswa memperhatikan • Siswa memberi salam 	<p>10 menit</p> <p>10 menit</p> <p>50 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10menit</p>	
5.	Kegiatan Awal Pembelajaran			

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan tentang materi sebelumnya • Guru memberikan Tanya jawab mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan prinsip-prinsip desain dan seni ➤ Elaborasi • Guru memberi penjelasan dan menyebutkan prinsip-prinsip desain dan seni. ➤ Konfirmasi • Guru mengadakan Tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa • Memberikan tugas untuk minggu depan <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi materi hari ini • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri • Siswa menjawab salam <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru • Siswa menjawab pertanyaan dari guru <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan 	<p>10 menit</p> <p>25 menit</p> <p>30 menit</p> <p>15 menit</p>	
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan • Siswa memberi salam 	10 menit	
6.	<p>Kegiatan Awal Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan kembali tentang materi di pertemuan sebelumnya • Mengingatkan kembali akan tugas yang diberikan di pertemuan yang sebelumnya ➤ Elaborasi • Guru memberikan contoh penerapan prinsip desain pada lingkaran warna ➤ Konfirmasi • Guru meminta siswa menerapkann prinsip-prinsip desain dengan membuat lingkaran warna <p>Kegiatan Akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempersiapkan diri • Siswa memberikan salam • Siswa memperhatikan guru • Siswa memperhatikan guru • Siswa mengerjakan latihan 	<p>10 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10menit</p> <p>50 menit</p> <p>10 menit</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan latihan siswa • Evaluasi • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengumpulkan latihan • Siswa memberi salam 		
7.	<p>Kegiatan Awal Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan kelas • Memberi Salam • Memeriksa Presensi • Motivasi <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi • Guru mengingatkan kembali tentang materi di pertemuan sebelumnya. ➤ Elaborasi • Guru memperlihatkan sampai mana hasil latihan di pertemuan sebelumnya ➤ Konfirmasi • Guru meminta siswa melanjutkan latihan pertemuan sebelumnya <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan hasil latihan hari ini • Mengevaluasi hasil latihan siswa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempersiapkan diri • Siswa memberikan salam • Siswa memperhatikan penjelasan guru • Siswa melanjutkan latihan pertemuan sebelumnya • Siswa mengumpulkan hasil latihannya • Siswa memperhatikan penjelasan guru 	10 menit	10 menit
			10 menit	
			50 menit	
			10 menit	

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan salam 		
--	--	--	--	--

VIII. SUMBER/MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Pembelajaran

- Soekarno&Lanawati Basuki.2004.Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana.Jakarta.Kawan Pustaka
- Sawitri, Sicillia. 2010.Job Sheet Desain Busana I.Semarang
- Sulistio, Hartiati.Rancang Busana Terampil.Semarang. UPT UNNES Press
- Internet

2. Media Pembelajaran

- Powert Point
- Flip Chart
- Foto copyan materi

3. Alat Pembelajaran

- Papan Tulis
- ATK
- Buku Gambar

IX. PENILAIAN

Teknik Penilaian

1. Tes Tertulis
2. Tanya Jawab
3. Keaktifan siswa dalam kelas
4. Hasil Praktek
5. Tugas non terstruktur

Instrumen Penilaian

1. Soal Praktek
 - a. Buatlah gradasi warna (value)
 - b. Buatlah skema lingkaran warna primer, sekunder dan tersier.

2. Tugas non terstruktur
 - a. Carilah model busana sesuai dengan siluet A,B,S,T/Y,I,B,L,H
 - b. Carilah macam-macam model rok, celana dan lengan berdasarkan ukurannya.

3. Soal Teori

MATERI PEMBELAJARAN

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah

unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Unsur-unsur desain

ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value, dan warna. Melalui unsur-unsur

visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya.

UNSUR-UNSUR DESAIN :

- 1. GARIS**
- 2. ARAH**
- 3. UKURAN**
- 4. BENTUK**
- 5. NILAI GELAP TERANG**
- 6. WARNA**
- 7. TEKSTUR**

1. GARIS

Garis adalah kumpulan dari beribu-ribu titik yang membentuk suatu kesatuan.

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

Dalam desain, garis memiliki kegunaan untuk menutupi kekurangan bentuk badan manusia. Karena pengelihatannya manusia dapat dipengaruhi oleh permainan garis.

Fungsi:

1. Membatasi bentuk
2. Menentukan model
3. Menentukan siluet
4. Menentukan arah

Macam garis:

a. Garis lurus (_____)

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut.

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- 1) Garis lurus tegak / horizontal memberikan kesan keluhuran
- 2) Garis lurus mendatar / vertical memberikan kesan tenang
- 3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b. Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih.

Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- 1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- 2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- 3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire, dan lain-lain

2. ARAH

Arah merupakan salah satu unsure desain yang harus tetap ada. Arah memiliki hubungan erat dengan garis. Karena akan menentukan arah dari garis. Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan

keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan

tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat

digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk

tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan

melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan

dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan

meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut. Arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.

3. UKURAN

Hasil dari suatu desain dipengaruhi oleh ukuran, termasuk pula keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsure-unsur desain di buat dengan baik maka desain akan memperlihatkan keseimbangan.

Contoh :

Orang kurus memakai kancing yang berukuran terlalu besar pada pakaiannya akan memperlihatkan ketidakseimbangan.

Ukuran dipakai untuk rok, celana, dan lengan pada desain busana,

Ukuran rok ada 5 macam yaitu:

- Mini
- Kini
- Midi
- Maksi
- Gaun panjang

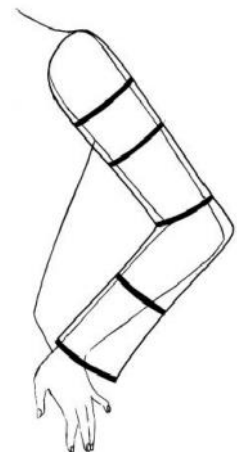
Ukuran celana ada 6 macam yaitu :

- Short, yaitu celana yang panjangnya cukup menutupi panggul.
- Jamaica, yaitu celana yang panjangnya pertengahan paha.
- Bermuda, yaitu celana yang panjangnya sampai di atas lutut.
- Pedal, yaitu celana yang panjangnya sampai di bawah lutut.
- Capri, yaitu celana yang panjangnya sampai di atas mata kaki.
- Full length, yaitu celana yang panjangnya sampai mata kaki.



Ukuran lengan ada 5 macam yaitu :

- Cap Sleeve, yaitu lengan yang panjangnya hanya sampai puncak tangan.
- Short Sleeve, yaitu lengan yang panjangnya sampai pertengahan pangkal tangan.
- Elbow, yaitu lengan yang panjangnya sampai siku.



- Three Quarter Length, yaitu lengan yang panjangnya tiga perempat panjang tangan.
- Wrist, yaitu lengan yang panjangnya sampai mata tangan.

4. BENTUK

Bentuk memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi orang yang melihatnya. Dalam memilih desain seseorang harus benar-benar mempertimbangkan sifat dari bentuk tersebut.

Ada 3 bentuk yang dikenal sebagai pedoman dalam desain ,yaitu :

- Segi empat
Pada busana banyak dijumpai pada bentuk leher,kemeja,tas,kimono,dll
- Lingkaran
Pada busana banyak dijumpai pada topi,rok,mantol,kerah,dll
- Segitiga dan kerucut
Pada busana banyak dijumpai pada lengan dolman,syal,garis leher,dll

5. NILAI GELAP TERANG

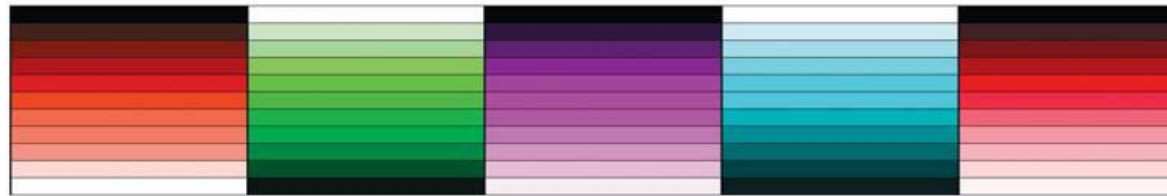
Penyusunan warna yang bervariasi atau biasa disebut kombinasi dapat mencerminkan suasana atau sifat suatu karya seni busana. Suram, hikmat, gembira, serta lembut merupakan perwujudan dari nilai gelap terang ini.

Nilai gelap terang erat sekali hubungannya dengan unsure warna. Suatu nilai yang mempunyai tingkatan gelap dan terang berdekatan akan memberikan kesan tenang. Sedangkan kombinasi yang menggunakan nilai yang berjauhan antara gelap dan terang akan memberikan kesan gembira dan menarik.

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan

benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan

benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.



6. WARNA

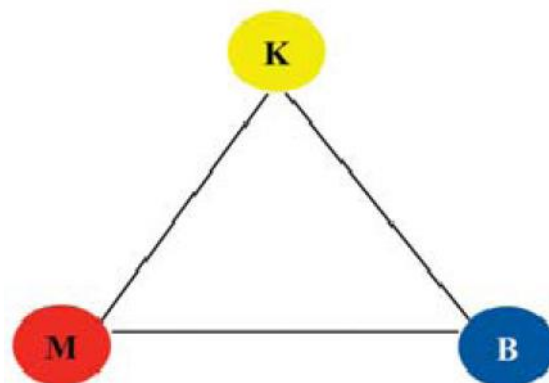
Dalam desain busana, warna sama pentingnya dengan garis dan tekstur. Pemilihan warna pada desain busana yang tepat akan membuat karya busana terlihat lebih indah.

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan

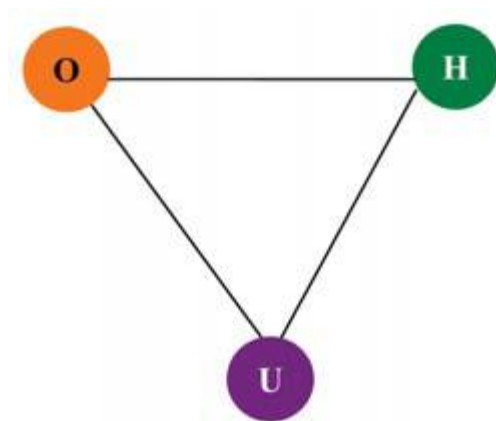
suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Untuk dapat memilih dan menggunakan warna dengan baik orang harus mengetahui istilah maupun aturan-aturan pemakaian dalam warna. Ada beberapa istilah warna dan pemakaiannya.

- Warna primer warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.



- Warna sekunder warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau, dan ungu.
 - a) Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
 - b) Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru.
 - c) Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.



- Warna penghubung dihasilkan dari Warna primer dicampur dengan warna sekunder.
 - a) *Kuning hijau* (KH) adalah hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru ($K+K+B$)
 - b) *Biru hijau* (BH) adalah hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru di tambah satu bagian kuning ($B+B+K$)
 - c) *Biru ungu* (BU) adalah hasil pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah ($B+B+M$).
 - d) *Merah ungu* (MU) adalah hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru ($M+M+B$)
 - e) *Merah orange* (MO) adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning ($M+M+K$)
 - f) *Kuning orange* (KO) adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah ($K+K+M$)

7. TEKSTUR

Teksture merupakan sifat suatu permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain.

dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Dalam pembuatan desain, tekstur dari bahan yang akan digunakan ikut mempengaruhi model yang akan dipakai. Tidak semua bahan cocok dipakai untuk macam-macam model, melainkan model suatu pakaian tertentu membutuhkan bahan dengan tekstur tertentu.

Beberapa sifat dari tekstur:

- Tekstur mengkilap banyak memantulkan cahaya sehingga membuat pemakai kelihatan lebih gemuk
Sebaliknya, tekstur yang kusam dapat mengurangi ukuran suatu obyek
- Tekstur kasar member tekanan kepada si pemakai sehingga kelihatan lebih gemuk dan tekstur halus/lembut tidak mempengaruhi ukuran asalkan tidak mengkilap
- Tekstur kaku bersifat tidak mengikuti bentuk tubuh.
- Tekstur lemas jika dipakai pada siluet H akan menonjolkan bentuk badan seseorang secara jelas. Tetapi jika dipakai untuk model kerutan akan memberi efek gemuk serta luwes.
- Tekstur tembus terang bersifat tidak dapat menutupi kekurangan pada tubuh seseorang.

Soal pilihan ganda Desain Busana

Pilihlah salah satu jawaban dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D,atau E yang anda anggap benar.

1. Suatu rancangan / gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis,bentuk,warna dan tekstur merupakan penfrtian dari.....
 - a. Desain
Garis
 - b. Struktur
 - c. Siluet
 - d. Rancangan
 - e.

2. Desain dibagi menjadi 2 macam yaitu.....
 - a. Siluet dan struktur
Garis dan hiasan
 - b. Struktur dan hiasan
 - c. Struktur dan garis
 - d. Hiasan dan siluet
 - e.

3. Berikut ini, merupakan bagian dari unsure-unsur desain kecuali.....
 - a. Garis, bidang, dan struktur
dan garis
 - b. Arah, bentuk, dan warna
 - c. Nilai gelap terang, tekstur,
 - d. Value, bentuk, dan arah
 - e. Ukuran, arah, dan garis

4. Membatasi dan membagi bentuk, menentukan arah, menentukan siluet dan model merupakan fungsi dari.....

- a. Desain
 - b. Arah
 - c. Rancangan
 - d. Struktur
 - e. Garis
5. Dari gambar berikut, berdasarkan ukurannya disebut sebagai rok.....
- a. Mini Sepan
 - b. Kini
 - c. Lutut
 - d. Midi
6. Dari gambar dibawah ini yang merupakan desain hiasan adalah
- a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.
7. Pencampuran dari warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu yang disebut dengan warna.....
- a. Pokok primer
 - b. Campuran
 - c. Sekunder
 - d. Warna penghubung
 - e. Warna

8. Pencampuran dari warna primer dan sekunder akan menghasilkan warna tersier, nama lain dari warna tersier adalah.....

- a. Warna antara dingin
- b. Warna ke- 3
- d. Warna penghubung
- c. Warna panas
- e. Warna

9. Tekstur bahan yang tidak dapat menutupi kekurangan tubuh adalah

- a. Tekstur yang mengkilap
- b. Tekstur yang kasar dan halus
- c. Tekstur yang kaku
- d. Tekstur yang lemas
- e. Tekstur yang tembus terang

10. Unsure desain yang dapat menunjukkan sifat warna apakah warna itu mengandung hitam atau putih adalah

- a. Warna
- b. Tekstur
- c. Pewarnaan
- d. Value
- e. Kombinasi

GOOD LUCK

Kunci Jawaban

1. A
2. B
3. A
4. E
5. B
6. A
7. C
8. D
9. E
10. D

SOAL
REMIDI

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Sebutkan unsur - unsur desain
2. Sebutkan 5 macam ukuran panjang rok dan berikan penjelasannya
3. Jelaskan pengertian dari warna sekunder dan berikan contohnya

JAWABAN

1. Unsur – unsure desain :
 - Garis
 - Arah
 - Ukuran
 - Bentuk
 - Nilai gelap terang
 - Warna
 - Tekstur
2. Macam – macam ukuran panjang rok :
 - Mini : rok yang panjangnya 10 – 15 cm diatas lutut
 - Kini : rok yang panjangnya sampai lutut
 - Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm dibaawah lutut
 - Maksi : rok yang panjangnya sampai batas atas pergelangan kaki
 - Longdres : rok yang panjangnya sampai lantai / tumit
3. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dan warna primer dengan takaran yang sama (seimbang)
Contoh :
 - Merah + biru = ungu
 - Merah + kuning = orange
 - Kuning + biru = hijau

MATERI PEMBELAJARAN

PRINSIP-PRINSIP / ASAS-ASAS DESAIN

Dalam seni rupa khususnya desain busana, suatu bentuk dapat dihasilkan karena adanya hubungan dari unsur-unsur tertentu.

Bagaimana cara unsur-unsur ini disusun sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu inilah yang disebut dengan asas-asas atau prinsip-prinsip desain.

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu:

1. Keselarasan / Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian

antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

a. Selaras dalam garis dan bentuk

Desain busana mengandung berbagai macam bagian yang berbeda seperti garis pinggang, kerah, lengan, saku, ikat pinggang, dan hiasan-hiasan.

Desain hiasan dikatakan serasi apabila penempatan hiasan sesuai dengan garis-garis struktur yang dipilih. Misalnya mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.



b. Keserasian dalam tekstur

Jika meninggikan tekstur yang serasi dalam busana, maka tekstur satu dengan yang lainnya harus sesuai. Tekstur kasar sama sekali tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Misalnya bahan yang tipis, sutera yang indah, beludru, atau satin kurang sesuai jika dipadukan dengan bahan dari wol yang tebal atau bahan lain yang teksturnya kasar dan kaku.

Selain itu model juga harus serasi dengan pemilihan bahan.

c. Keserasian dalam warna

Untuk mendapatkan keserasian dalam warna, sebaiknya tidak memakai warna yang terlalu banyak sekaligus. Sebaiknya ada pembatasan warna agar tidak tampak terlalu ramai.

Pedoman yang baik untuk mengkombinasikan warna adalah tidak lebih dari 3 warna. Atau memakai dua warna saja sudah dikatakan cukup.

Warna-warna yang digunakan juga harus diperhatikan perbedaan gelap terangnya(value) dan terang atau kekusamannya(intensitas).

Warna yang hendak dipakai pada area terluas sebaiknya adalah warna yang memberikan efek tenang(warna yang sudah diredupkan). Dan untuk daerah yang kecil dapat digunakan warna yang kontras atau mencolok.

Contoh kombinasi warna dalam busana yang menggunakan tidak lebih dari tiga warna :

a. Monokromatis (kombinasi satu warna)

Hanya menggunakan satu warna,tetapi berbeda dalam gelap terang dan terang atau kusamnya.

Ex : rok biru tua dikombinasikan dengan blus biru muda.

b. Analog (kombinasi yang mempunyai persamaan warna)

Kombinasi warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna. Kombinasi warna ini lebih sesuai jika warna-warna terbatas di sekitar warna primer dan ewarna-warna yang berdekatan. Misalnya diantara warna primer kuning dan biru seperti kuning,kuning-hijau, dan hijau, atau kuning hijau,hijau,dan biru-hijau.

Hijau dan jingga adalah warna yang mempunyai persamaan karena keduanya mengandung kuning.

Kombinasi warna yang mempunyai persamaan ini sifatnya lebih tenang dan lebih bervariasi daripada kombinasi satu warna.

c. Kombinasi warna pelengkap (komplementer)

Kombinasi warna yang letaknya bertentangan langsung dalam lingkaran warna. Dikatakan pelengkap karena sifat warna yang satu melengkapi yang lain. Hasil dari kombinasi ini lebih menyenangkan.

2. Perbandingan / Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran

objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

Pakaian yang terlalu longgar atau terlalu sempit pada badan adalah kurang sesuai.

Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan. Misalnya wanita yang berbadan besar, tidak serasi jika mengenakan topi kecil, atau memakai tas kecil. Hal ini akan membuat dia terlihat lebih besar.

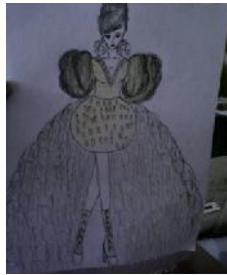
3. Keseimbangan / Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan (perasaan tenang dan stabil) antarbagianbagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kanan dan kiri pusat. Salah satu cara untuk mendapatkan keseimbangan adalah jika terdapat bagian yang sama pada kedua sisinya.

Keseimbangan ada 2 yaitu :

a. Keseimbangan simetris atau formal

yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.



b. Keseimbangan asimetris atau informal

yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.



4. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari

suatu bagian ke bagian lainnya. Pergerakan berirama dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan.

Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama.

Irama dapat diciptakan melalui:

a. Pengulangan bentuk secara teratur



b. Perubahan atau peralihan ukuran**c. Melalui pancaran atau radiasi****5. Pusat Perhatian / Aksen / *Center of Interest***

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen:

- a. Apa yang akan dijadikan aksen**
- b. Bagaimana menciptakan aksen**
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan**
- d. Di mana aksen ditempatkan**

