

**Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain
dengan Menggunakan Project Based Learning
sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual
di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen**

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TEMATIK (PERORANGAN)**



Oleh :

**Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199005172018031001
NIDN. 0017059012**

Anggota :

William Setiawan	NIM. 221511012
Ari Arista	NIM. 221511021
Oasis Fadilla S	NIM. 221511033

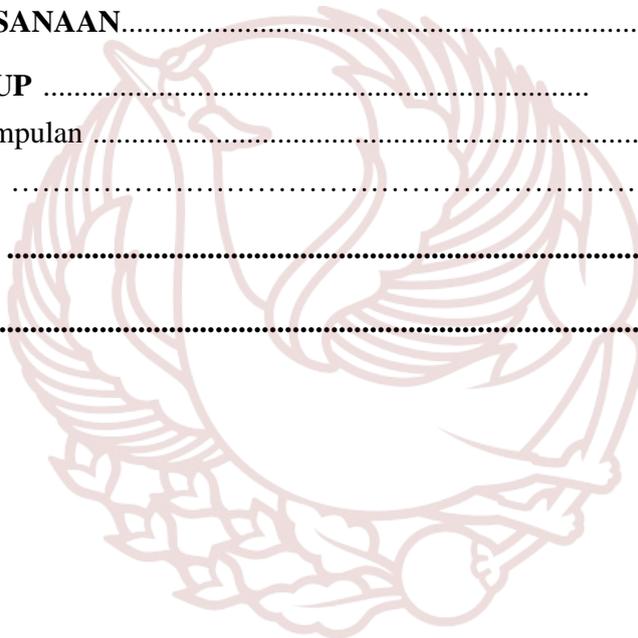
Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor DIPA-023.17.2.677542/2023
tanggal 30 November 2022
Direktorat Jendral Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
Tematik (Perorangan)
Nomor : 1121/IT6.2/PM.01.02/2023

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

MEI 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Permasalahan Mitra	3
BAB II METODOLOGI	5
A. Solusi yang Ditawarkan	5
B. Target Luaran	9
BAB III PELAKSANAAN	10
BAB IV PENUTUP	12
A. Kesimpulan	11
B. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN	15



ABSTRAK

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka ke dalam jenjang pendidikan menengah, terutama pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menimbulkan terjadinya dinamika yang menarik untuk dicermati. Salah satunya adalah terjadinya konversi kompetensi keahlian Multimedia menjadi kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual seperti yang tertuang pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 Tentang Konsentrasi Keahlian Smk/Mak Pada Kurikulum Merdeka. Hal ini menyebabkan Jurusan Multimedia diharuskan berubah menjadi Jurusan Desain Komunikasi Visual agar bisa sesuai dengan konversi tersebut. Perubahan ini menimbulkan beberapa kesulitan yang dialami oleh banyak SMK yang memiliki jurusan Multimedia, salah satunya adalah SMK Negeri 1 Sambirejo. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa factor. Faktor yang pertama adalah minimnya guru Jurusan Multimedia yang mempunyai keahlian dasar Desain dan Seni Rupa. Hal ini tampak dari kurang dalamnya materi Dasar Matra Visual yang seharusnya menjadi dasar materi bagi siswa-siswa jurusan DKV. Faktor pertama tersebut diperparah dengan factor kedua yaitu rendahnya tingkat kepercayaan diri para siswa untuk mempelajari Dasar Matra Visual. Melihat dari kedua factor tersebut, perlu diadakan suatu program lokakarya yang mempelajari Dasar Matra Visual yang berbasis pada Project Based Learning. Program pengabdian ini secara keseluruhan menggunakan metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). Metode ini adalah pendekatan penelitian yang bersifat kolaboratif dengan melibatkan semua pemangku kepentingan selama proses pengabdian atau penelitian

Kata Kunci : *Lokakarya, Project Based Learning, Dasar Matra Visual, CBPAR*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Sekolah Menengah Kejuaraan (SMK) Negeri 1 Sambirejo merupakan salah satu SMK Negeri yang berada di Daerah Administratif Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. SMK ini terletak di Desa Sambirejo, Kecamatan Sambirejo, tepatnya adalah di Jl. Raya Sragen – Balong Km. 12 Kabupaten Sragen Jawa Tengah. Pada saat ini, SMK Negeri 1 Sambirejo berada dalam naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan nilai akreditasi A serta dikepalai oleh Bapak Afif Suryono, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. SMK Negeri 1 Sambirejo
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

SMK Negeri 1 Sambirejo berdiri sejak Februari 2004 dengan No.SK.Pendirian 425/24/2004. Adapun Visi dari SMK Negeri 1 Sambirejo adalah Terwujudnya lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkarakter, berkualitas, kompeten serta menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Visi tersebut dapat diwujudkan dengan menerapkan misi sebagai berikut : 1) Menyiapkan lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2) Menyiapakan lulusan yang berkualitas di bidang teknologi,

berkarakter dan berbudaya; 3) Menjadikan sekolah sebagai pusat layanan informasi, komunikasi dan teknologi (ICT) bagi pemakai lulusan dan masyarakat; 4) Meningkatkan peran serta dunia kerja dalam proses pembelajaran; 5) menyiapkan lulusan yang memiliki keunggulan komparatif, kompetitif dan mempunyai daya saing yang tinggi di tingkat nasional dan internasional.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). SMK memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Adapun di SMK Negeri Sambirejo, terdapat 5 jurusan, yaitu Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPB), Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Bodi Kendaraan Ringan (TBKR), Tata Busana (TB) dan Multimedia (MM). Namun Pada tahun 2022, Jurusan Multimedia berubah menjadi Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 Tentang Konsentrasi Keahlian Smk/Mak Pada Kurikulum Merdeka.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Fotografi III pada Prodi DKV SMK N 1 Sambirejo
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

B. Permasalahan Mitra

Penerapan Kurikulum Merdeka di tiap jenjang pendidikan tingkat menengah oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi membawa dinamika yang cukup menarik. Pada kurikulum baru (kurikulum merdeka) ada berbagai perubahan istilah dan praktiknya yang berbeda dengan Kurikulum 2013 (K13). Khusus Kurikulum Merdeka di SMK lebih mengeksplorasi kemampuan siswa dengan memperbanyak project yang pada gilirannya menjadikan siswa lebih mandiri. SMK lebih meningkatkan keterampilan siswanya melalui cara memperbanyak kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri serta menghadirkan guru tamu dari pada profesional. Sehingga model pembelajaran di SMK akan dibuat menjadi lebih sederhana, yaitu 70 persen mapel kejuruan dan 30 persen mapel umum.

Dinamika yang terjadi pada jenjang SMK adalah perubahan Kompetensi keahlian dikonversi menjadi Konsentrasi Keahlian. Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka sebagaimana dimaksud meliputi: a) konsentrasi keahlian SMK/MAK; dan b) konversi konsentrasi keahlian SMK/MAK dari kompetensi keahlian SMK/MAK yang diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 06/D.D5/KK/2018 tentang spektrum SMK/MAK. Dengan konversi tersebut selain perubahan nama dan istilah ada juga seolah-olah ada jurusan yang dihapus contoh Kompetensi Keahlian Multimedia. Namun pada hakikatnya, Kompetensi Keahlian Multimedia sebenarnya dilesakkan pada konversi ke dalam Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV).

67	3.1.3 Multimedia	3 tahun	10.2.1 Desain Komunikasi Visual	3 tahun
			10.6.1 Animasi	3 tahun
			10.5.2 Produksi dan Siaran Program Televisi	3 tahun
			10.5.3 Produksi Film	3 tahun
			4.1.2 Pengembangan Gim	3 tahun

Gambar 3. Konversi Keahlian SMK
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

Perubahan yang terjadi tersebut, selain membawa perubahan positif, juga menimbulkan kesulitan pada tiap SMK. Pada SMK Negeri 1 Sambirejo, kesulitan yang terjadi justru muncul

pada factor internal. Faktor internal tersebut yang pertama adalah minimnya tenaga guru yang memiliki kompetensi dasar pada bidang seni rupa. Seperti yang kita ketahui, Desain Komunikasi Visual adalah salah satu cabang dari ilmu Desain yang merupakan perpotongan dari banyak bidang ilmu, salah satunya Seni Rupa. Pada DKV, materi dasar dalam pembelajaran desain akan selalu terkait dengan keseni rupa. Penguasaan Unsur-Unsur Dasar Seni Rupa menjadi hal yang harus dikuasai dalam proses desain yang menerapkan prinsip-prinsip Desain. Jika berbicara tentang Seni Rupa, maka praktis kemampuan mengolah visual secara manual menjadi hal yang mutlak harus dipelajari oleh siswa. Berbeda dengan Multimedia yang menekankan pada teknis penggunaan software di perangkat computer. Hal ini menjadi suatu masalah, karena guru-guru yang mengajar di SMK Negeri 1 Sambirejo, belum terlalu menguasai teknis dan materi keseni rupa, terutama pada materi Dasar Matra Visual (Nirmana), padahal Dasar Matra Visual adalah materi dasar komposisi yang harus dikuasai oleh siswa sebelum masuk ke dalam teknis desain.

Faktor permasalahan kedua adalah minimnya tingkat kepercayaan diri dari para siswa untuk dapat mengenyam materi Dasar Matra Visual. Seperti yang kita ketahui, Dasar Matra Visual merupakan materi dasar yang menekankan pada teknis estetis dari siswa untuk dapat menginterpretasikan unsur-unsur seni rupa menjadi sebuah komposisi yang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain. Dengan begitu, keahlian dalam teknis manual sangat dibutuhkan. Namun bukan berarti, hanya siswa yang memiliki teknis manual yang baik saja yang bisa lulus mata pelajaran ini, karena pada hakikatnya Dasar Matra Visual tidak serta merta hanya mengutamakan kemampuan teknis, namun juga mengedepankan rasa serta kemampuan interpretasi yang baik dan benar. Maka pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) akan sangat membantu untuk meningkatkan kepercayaan diri dari para siswa untuk dapat menyelesaikan mata pelajaran Dasar Matra Visual.

BAB II

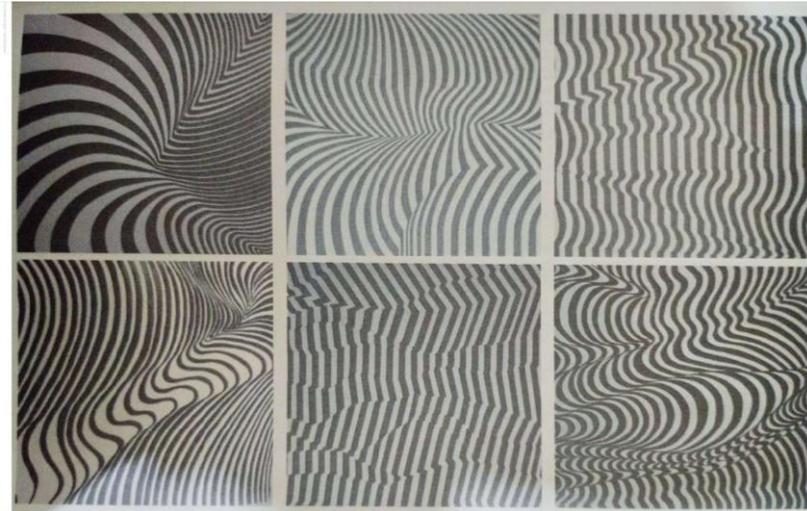
METODOLOGI

A. Solusi yang Ditawarkan

Program Pengabdian pada Masyarakat dalam bentuk kelas lokakarya dasar matra visual sebagai salah satu mata pelajaran rintisan Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri para siswa untuk mempelajari Dasar Matra Visual (Nirmana). Selain itu, Program Pengabdian pada Masyarakat ini juga bertujuan untuk mengikis stigma bahwa dalam mempelajari dasar matra visual, mutlak harus memiliki bakat ilustrasi yang cukup memadai. Maka dari itu, materi dalam program ini akan berfokus pada metode belajar Project Based Learning yang tidak hanya berfokus pada kemampuan menggambar manual dari siswa, namun lebih menitik beratkan pada eksplorasi, interpretasi dan sintesis informasi yang didapat oleh para siswa untuk menghasilkan suatu bentuk hasil pembelajaran (Kemendikbud, 2013).

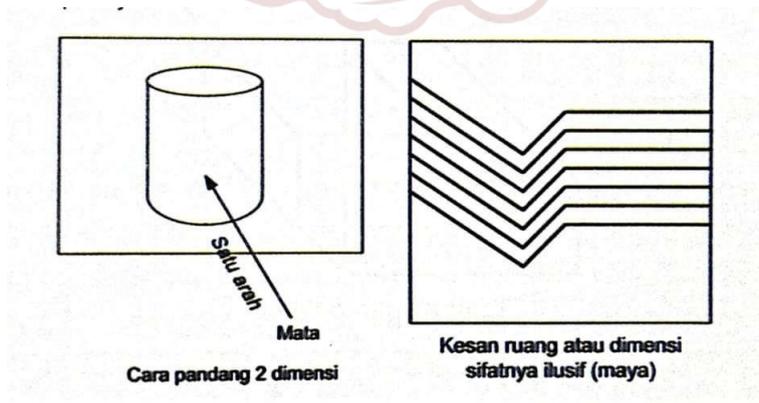
Dasar Matra Visual adalah salah satu materi dasar dalam ruang lingkup keilmuan Desain Komunikasi Visual. Istilah Dasar Matra Visual, Desain Elementer dan Rupa Dasar mempunyai suatu tujuan dan defisini yang sama. Ketiga istilah tersebut dapat menyampaikan segi keilmuan seni khususnya pada asas dan prinsip dasar seni visual. Ketiga istilah tersebut juga sering disebut dengan Nirmana, yang secara etimologis diambil dari kata “Nir” yang berarti tidak dan “Mana” yang berarti bentuk/makna. Bila kedua kata tersebut digabungkan, maka akan berarti ‘tidak berbentuk’ atau ‘tidak bermakna’. Namun secara filosofis, kata Nirmana memiliki makna yakni berusaha menghadirkan yang ‘tidak ada’ (tidak berbentuk) menjadi ada dan berbentuk yang memiliki kesan dimensi tertentu (Hendriyana, 2019).

Fokus dari pembelajaran Nirmana ini sangatlah mendasar sehingga di beberapa intitusi pendidikan yang berbasis seni dan desain, kata Nirmana dijadikan istilah dalam Mata Pembelajaran Rupa Dasar atau Dasar Matra Visual. Hal tersebut cukuplah penting karena peran nirmana, sesungguhnya memberi pengaruh yang besar terhadap proses dalam melatih kepekaan rasa estetik dalam karya-karya seni rupa dan desain. Dengan kata lain, mempelajari nirmana dapat mengasah keterampilan dan mempertajam kepekaan rasa estetik dan menggali kemampuan estetik terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan karya-karya seni rupa dan desain, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi (Mubarat, 2021).



Gambar 4. Contoh Hasil Karya Dasar Matra Visual Garis
 Sumber : Rendya Adi Kurniawan

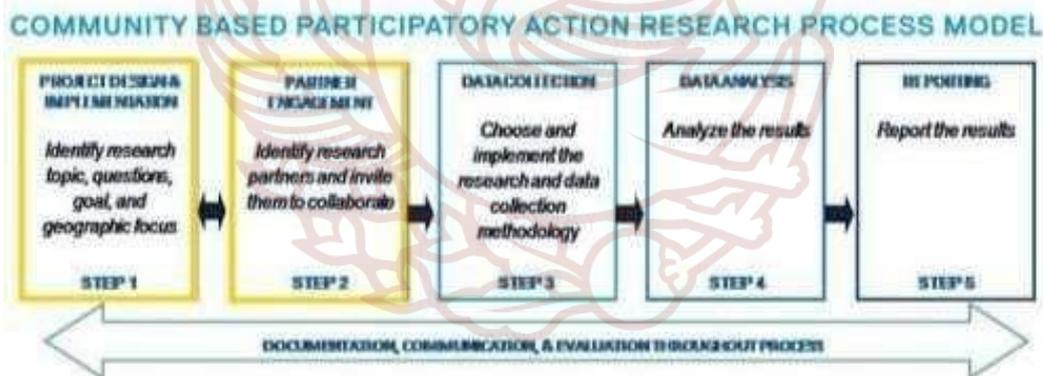
Pada program Pengabdian kepada Masyarakat ini, pembelajaran akan difokuskan pada Dasar Matra Visual 2 (dua) dimensi. Pengertian dua dimensi meliputi panjang dan lebar, terbentuk pada bidang datar, serta cara pandang satu arah. Ciri lain dari dua dimensi adalah tidak memiliki kedalaman dalam pengertian nyata. Hal tersebut dapat terjadi karena kesan dimensi (kedalaman, ruang dan volume) bersifat maya atau ilusif (Hendriyana, 2019). Mempelajari Dasar Matra Visual 2 dimensi maka siswa akan dituntun untuk mengeksplorasi komposisi yang terbuat dari unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, warna dan tekstur. Selain itu, siswa juga akan mempelajari komposisi dengan mengaplikasikan prinsip dasar desain seperti Unity (kesatuan), Balance (keseimbangan), Emphatize (penekanan), Contrast (warna kontras) dan Irama (Sanyoto, 2009).



Gambar 5. Sudut Pandang dan Ilusi Dwimatra
 Sumber : Rendya Adi Kurniawan

Program pengabdian ini secara keseluruhan menggunakan metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). Metode ini adalah pendekatan penelitian yang bersifat kolaboratif dengan melibatkan semua pemangku kepentingan selama proses pengabdian atau penelitian. Metode ini diterapkan mulai dari menetapkan pertanyaan penelitian, mengembangkan alat, pengumpulan data, hingga pada analisis dan publikasi hasil penelitian (Burns, Cooke, & Schweidler, 2011). CBPAR adalah suatu metode kolaboratif yang menitikberatkan pada keterlibatan mitra secara adil dalam proses pengabdian dan memberikan fokus pada keunikan yang dimiliki mitra (Minkler, Garcia, Rubin, & Wallerstein, 2012). Metode ini juga bertujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terjadi dalam suatu komunitas tertentu.

Penerapan metode CBPAR dalam program pengabdian ini dapat dilihat sebagai berikut : Community Based dalam program ini adalah prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen, Participatory adalah para siswa prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen, sedangkan action based and oriented yaitu mengembangkan kemampuan para siswa untuk dapat membuat karya Dasar Matra Visual sederhana dengan menerapkan Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning.



Gambar 6. Model Proses CBPAR
 Sumber : Rendya Adi Kurniawan

Untuk Program Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen ini, Langkah-langkah penyelenggaraannya meliputi tahapan sebagai berikut :

1. Desain dan Implementasi Proyek

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah mencari tahu kebutuhan komunitas, kekuatan, kepentingan, misi dan kapasitas untuk mengambil tindakan, serta apa masalah umum yang terjadi di prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen.

2. Keterlibatan Mitra

Selanjutnya mengidentifikasikan mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu para siswa prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen, lalu mengundang mereka untuk berkolaborasi.

3. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini metode pengumpulan data sudah dipilih dan diterapkan, serta sudah memastikan peserta kunci. Metode pengumpulan data pada program ini adalah dengan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, maka diketahui permasalahan mitra adalah membutuhkan pelatihan dasar penerapan Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain sebagai rintisan pembelajaran Dasar Matra Visual di SMK tersebut.

4. Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengimplementasikan hasil pengumpulan data untuk dianalisis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka ditemukan suatu kebutuhan untuk metode pembelajaran yang meningkatkan kepercayaan diri dari para siswa dan mengikis stigma pembelajaran Dasar Matra Visual akan berhasil jika hanya memiliki kemampuan ilustrasi yang tinggi. Berdasarkan hal di atas, maka ditentukan metode Project Based Learning sebagai metode pembelajaran yang cocok untuk kegiatan lokakarya ini.

5. Pelaporan

Pada tahap ini, dibuat laporan untuk Pengabdian Kepada Masyarakat Individu serta luaran lain dari program ini seperti artikel ilmiah, publikasi media massa dan HKI (Hak Kekayaan Intelektual).

Program Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Asesmen awal untuk mengetahui pengetahuan umum para siswa prodi DKV dalam penerapan Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain.
2. Pengenalan Dasar Matra Visual dan persiapan bahan untuk melakukan proyek

3. Pemberian materi teori tentang Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain kepada peserta lokakarya
4. Demonstrasi materi lokakarya (materi praktek)
5. Pelaksanaan praktek bagi peserta lokakarya
6. Apresiasi dan Pameran hasil karya peserta lokakarya

Tahapan yang dilakukan dalam program ini tentu saja tidak akan berhasil tanpa partisipasi aktif dari mitra. Mitra dalam program ini akan berperan aktif dalam memberikan data awal yang akan di observasi oleh tim pengusul. Selanjutnya, mitra juga akan memberikan akses untuk sarana dan prasarana selama program ini berlangsung. Ketersediaan siswa sebagai peserta utama dari program ini juga merupakan tanggung jawab mitra, yaitu SMK Negeri 1 Sambirejo.

B. Target Luaran

Adapun target luaran dari program Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen adalah sebagai berikut :

1. Pameran hasil karya peserta program Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen
2. Artikel Ilmiah pada Jurnal Hasil Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Publikasi pada Media Masa lingkup regional maupun nasional
4. HKI (Hak Kekayaan Intelektual)

BAB III

PELAKSANAAN PROGRAM

A. Asesmen Awal

Asesmen awal untuk mengetahui pengetahuan umum 40 siswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam penerapan Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Perencanaan Asesmen:

- a. Identifikasi tujuan asesmen: Tentukan tujuan yang ingin dicapai dengan asesmen ini, seperti mengukur pemahaman 40 siswa terhadap Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain
- b. Pilih metode asesmen: Tentukan metode yang sesuai, misalnya ujian tertulis, proyek seni, atau portofolio. Dalam kasus ini, metode yang di[ilih adalah ujian tertulis dengan menggunakan kuisisioner.
- c. Rencanakan instrumen asesmen: Buat instrumen asesmen yang mencakup pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi yang akan diukur.

2. Pengumpulan Data

- a. Terapkan instrumen asesmen: Lakukan ujian tertulis, berikan tugas proyek, atau minta siswa menyusun portofolio.
- b. Observasi: Amati dan catat aktivitas siswa selama proses asesmen untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam.

3. Analisis Hasil

- a. Periksa jawaban dan hasil tugas: Evaluasi jawaban siswa atau hasil proyek/portofolio untuk menilai pemahaman mereka terhadap Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain.
- b. Identifikasi pola: Cari pola atau tren dalam jawaban siswa untuk mendeteksi area-area yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut.

4. Feedback

- a. Berikan umpan balik kepada siswa: Sampaikan hasil asesmen kepada siswa secara konstruktif. Jelaskan kelebihan dan kekurangan mereka serta berikan saran perbaikan.
- b. Diskusi kelas: Adakan diskusi kelas untuk membahas hasil asesmen secara umum dan

dorong pertanyaan dari siswa.

5. Pembaruan Pengajaran

- a. Identifikasi kebutuhan pembelajaran: Berdasarkan hasil asesmen, identifikasi area-area di mana siswa mungkin perlu bantuan tambahan atau penjelasan lebih lanjut.
- b. Sesuaikan strategi pengajaran: Sesuaikan rencana pembelajaran dan metode pengajaran untuk menanggapi kebutuhan individu dan kelompok siswa.

6. Evaluasi Keseluruhan

- a. Evaluasi efektivitas asesmen: Tinjau kembali metode dan instrumen asesmen untuk menilai sejauh mana tujuan asesmen tercapai.
- b. Persiapkan langkah selanjutnya: Tentukan langkah-langkah selanjutnya berdasarkan hasil asesmen untuk memastikan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa.

B. Pengenalan Dasar Matra Visual dan Persiapan Bahan untuk Melakukan Proyek

Proses pengenalan dasar matra visual dan persiapan bahan untuk melakukan proyek bagi 40 siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Sambirejo dapat dijelaskan melalui serangkaian langkah-langkah berikut. Langkah awal dari tahapan ini adalah menjelaskan secara singkat apa itu matra visual dalam konteks desain, dan berikan contoh-contoh konsep dasar seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan nilai. Penjelasan tersebut disesuaikan dengan hasil dari asesmen awal yang sudah dilakukan kepada 40 siswa DKV SMK Sambirejo. Proses penjelasan tersebut menggunakan presentasi visual atau materi audiovisual untuk memperkuat pemahaman. Tahapan yang kedua adalah membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan berikan pertanyaan-pertanyaan terkait matra visual untuk didiskusikan bersama. Inti dari proses ini adalah untuk mendorong siswa untuk berbagi pemahaman dan pengalaman mereka. Setelah para siswa akhirnya menyadari Tingkat pemahaman bersama terkait matra visual, maka langkah selanjutnya adalah melakukan aktivitas praktis seperti menggambar atau membuat kolase dengan fokus pada penerapan matra visual yang telah dipelajari. Kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu siswa mengaplikasikan konsep secara langsung.

C. Pemberian Materi Teori tentang Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain kepada Peserta Lokakarya

Berikut adalah langkah-langkah dalam proses memberikan materi teori tentang Unsur Dasar Seni Rupa dan Prinsip Dasar Desain kepada peserta lokakarya:

1. Perencanaan Materi
 - a. Menentukan tujuan pembelajaran: Jelaskan dengan jelas apa yang ingin dicapai peserta setelah mengikuti lokakarya ini.
 - b. Identifikasi pokok-pokok materi: Pilih unsur dasar seni rupa dan prinsip dasar desain yang akan dibahas, sesuaikan dengan kebutuhan peserta.
2. Pengenalan Peserta dan Konteks
 - a. Kenali peserta dan latar belakang mereka dalam seni rupa atau desain.
 - b. Buat hubungan dengan aplikasi praktis unsur dan prinsip dalam konteks pekerjaan atau minat mereka.
3. Metode Presentasi
 - a. Pilih metode presentasi yang sesuai, seperti presentasi slide, demonstrasi langsung, atau kombinasi keduanya.
 - b. Libatkan peserta aktif dalam proses pembelajaran dengan pertanyaan, diskusi, atau aktivitas singkat.
4. Materi Teori
 - a. Bahas Unsur Dasar Seni Rupa seperti Warna, Garis, Bentuk, Tekstur, Ruang. Tahapan ini adalah menjelaskan masing-masing unsur secara terpisah dan berikan contoh-contoh dalam seni rupa.
 - b. Bahas Prinsip Dasar Desain seperti Kesesuaian, Keseimbangan, Kontras, Penekanan, Rhythm, Satu Keterkaitan. Tahapan ini menjelaskan prinsip-prinsip ini dan hubungkan dengan penggunaan praktis dalam desain.
5. Studi Kasus dan Contoh Praktis

Pada tahapan ini Tampilkan studi kasus atau contoh konkret penggunaan unsur dan prinsip dalam karya seni atau desain yang terkenal. Fokus dari karya seni atau desain adalah tentang karya dasar matra visual yang sudah ada. Contoh tersebut bisa berasal dari hasil pembelajaran mahasiswa DKV ISI Surakarta. Setelah para siswa DKV SMK Sambirejo melihat karya tersebut, langkah selanjutnya adalah mendiskusikan bersama bagaimana unsur dan prinsip tersebut berkontribusi pada keberhasilan karya tersebut.
6. Aktivitas Interaktif
 - a. Sediakan waktu untuk aktivitas interaktif yang melibatkan peserta, seperti diskusi kelompok kecil atau tugas singkat.
 - b. Gunakan latihan praktis untuk menerapkan unsur dan prinsip dalam konteks nyata.
7. Umpan Balik

a. Berikan kesempatan bagi peserta untuk memberikan umpan balik tentang materi yang disampaikan.

b. Pastikan untuk menjawab pertanyaan dan klarifikasi dari peserta.

8. Materi Pendukung

a. Sediakan materi pendukung, seperti handout atau referensi online, agar peserta dapat merujuk kembali ke materi setelah lokakarya.

9. Evaluasi

a. Sesuaikan evaluasi yang mencakup pemahaman peserta tentang materi.

b. Mintalah peserta untuk memberikan tanggapan tentang lokakarya dan tentukan langkah-langkah pengembangan lebih lanjut.

10. Follow Up

a. Berikan informasi tentang sumber daya tambahan atau kesempatan lanjutan untuk belajar.

b. Tetap terbuka untuk pertanyaan dan bimbingan pasca-lokakarya.

D. Demonstrasi materi lokakarya (materi praktek)

Tujuan dari demonstrasi materi lokakarya dasar mata visual dalam konteks praktek adalah memberikan peserta kesempatan untuk secara langsung mengalami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar mata visual dalam seni rupa atau desain. Beberapa tujuan umum dari kegiatan demonstrasi ini adalah yang pertama membantu peserta memahami konsep-konsep dasar mata visual seperti warna, garis, bentuk, tekstur, dan nilai melalui demonstrasi praktis. Selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari secara langsung, memungkinkan mereka untuk melihat bagaimana teori diterapkan dalam praktek.



Gambar 7. Kegiatan Demonstrasi Karya di dalam kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

Pemaparan diatas merupakan hal yang sangat fundamental karena membantu peserta meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam menggunakan alat-alat dan media tertentu yang terkait dengan matra visual, seperti pensil, kuas, atau perangkat lunak desain. Selain itu juga dapat merangsang kreativitas peserta dengan memberikan contoh dan inspirasi langsung tentang bagaimana unsur dan prinsip desain dapat digunakan untuk menciptakan karya seni yang menarik. Hal yang tak kalah penting adalah Mendorong peserta untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan pendekatan dalam menciptakan karya seni mereka sendiri, membantu mereka menemukan gaya dan pendekatan yang paling sesuai untuk mereka.

Fungsi yang fundamental sebagai siswa prodi DKV adalah sebagai problem solving. Hal tersebut sesuai dengan fungsi desain. Maka pemberian materi praktek ini juga berguna untuk Mengajarkan peserta cara mengatasi tantangan atau masalah yang mungkin timbul selama proses kreatif, membantu mereka mengembangkan keterampilan problem solving. Fungsi lain adalah Membuka ruang untuk kolaborasi dan diskusi antar peserta, memungkinkan pertukaran ide dan pengalaman yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang matra visual. Selanjutnya Memberikan inspirasi dan dasar untuk proyek atau tugas selanjutnya yang dapat dikerjakan oleh peserta setelah lokakarya. Selain itu Memberikan peserta kesempatan untuk menerima umpan balik langsung dari fasilitator atau instruktur terkait hasil pekerjaan mereka, membantu mereka memahami kekuatan dan area perbaikan. Terakhir adalah Meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta dengan memberikan pengalaman langsung yang memperlihatkan bahwa mereka dapat menghasilkan

karya seni yang berkualitas.



Gambar 8. Praktek dalam Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

E. Pelaksanaan praktek bagi peserta lokakarya

Pelaksanaan praktek bagi peserta lokakarya dasar matra visual memiliki banyak manfaat penting yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka. Dengan langsung memberikan kesempatan praktik bagi para siswa prodi DKV SMK Sambirejo, maka diharapkan Peserta dapat mengalami langsung bagaimana konsep-konsep matra visual beroperasi dalam praktik. Pengalaman ini lebih nyata daripada hanya mendengar atau membaca tentang konsep tersebut. Selain itu peserta dapat meningkatkan keterampilan praktis mereka, terutama dalam penggunaan alat dan media tertentu yang terkait dengan matra visual, seperti pensil, kuas, atau perangkat lunak desain.



Gambar 9. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

Pelaksanaan kegiatan praktek dilakukan di luar efektif pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan para siswa agar fokus dalam mengikuti lokakarya ini. Selain itu Praktek dalam lokakarya menciptakan peluang untuk kolaborasi antar peserta. Mereka dapat bertukar ide, memberikan umpan balik satu sama lain, dan belajar dari pengalaman masing-masing. Tak kalah penting dari hal tersebut adalah Melalui praktek yang sukses, peserta dapat merasakan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri. Mampu menciptakan karya seni yang memuaskan dapat memberi dorongan positif pada minat dan keyakinan mereka.



Gambar 10. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 11. Praktek di Luar Kelas
Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 12. Praktek di Luar Kelas Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 13. Praktek di Luar Kelas Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 14. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 15. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 16. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 17. Praktek di Luar Kelas
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

F. Apresiasi dan Pameran hasil karya peserta lokakarya

Pameran hasil karya peserta lokakarya memiliki sejumlah manfaat yang dapat memberikan

dampak positif pada peserta dan pihak-pihak terkait. Manfaat yang pertama adalah Peserta mendapatkan kesempatan untuk memamerkan karya-karya mereka di depan publik. Ini dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dan memberikan pengakuan atas usaha dan kreativitas yang telah mereka dedikasikan. Hal tersebut cukup fundamental karena Pameran memungkinkan peserta untuk berbagi hasil karya mereka dengan orang lain, termasuk teman, keluarga, dan masyarakat umum. Ini membuka kesempatan untuk pembagian pengalaman dan inspirasi. Selain itu Pameran memberikan pengakuan atas prestasi dan usaha peserta. Ini bisa mencakup apresiasi dari instruktur, teman sejawat, atau bahkan pengunjung umum.

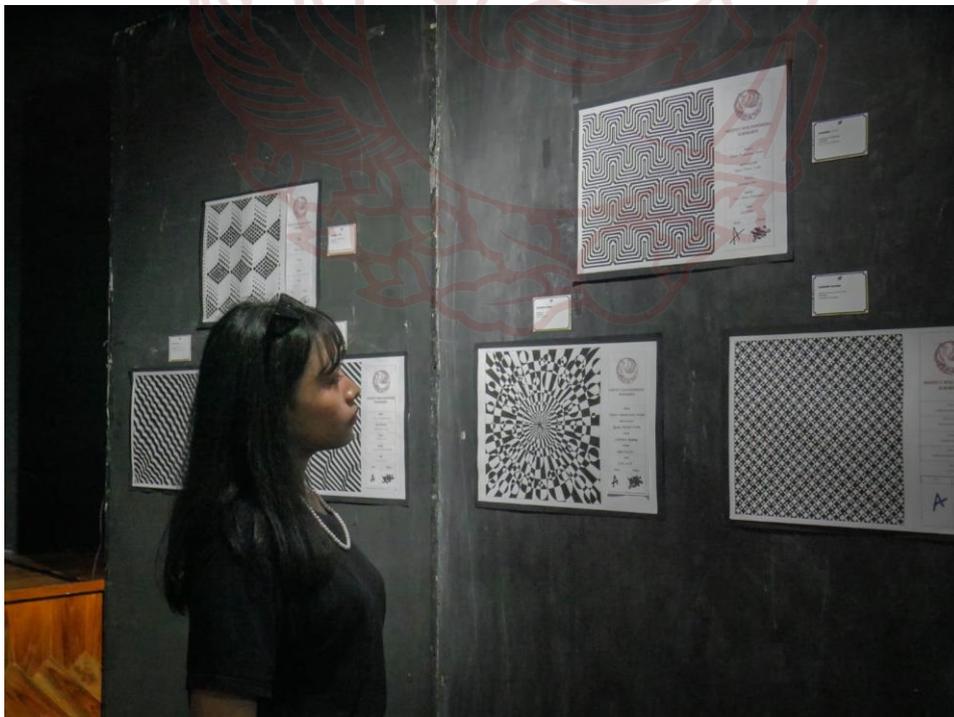
Manfaat yang kedua adalah Peserta dapat mengasah keterampilan presentasi mereka dengan menjelaskan konsep, inspirasi, dan teknik yang digunakan dalam karya-karya mereka kepada pengunjung pameran. Pameran memberikan peluang bagi peserta untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengunjung. Ini dapat membantu mereka memahami bagaimana karya-karya mereka diterima dan memberikan inspirasi untuk pengembangan masa depan. Sehingga Pameran menjadi kesempatan untuk berkoneksi dengan sesama seniman atau desainer, instruktur, atau bahkan profesional dalam industri. Peserta dapat memperluas jaringan mereka dan mendapatkan wawasan baru.

Manfaat yang terakhir adalah mengikuti pameran mengajarkan peserta tentang etika profesional dan persiapan karya untuk ekspresi publik. Hal ini dapat meningkatkan profesionalisme mereka dalam dunia seni atau desain. Bukan hanya bagi pameris, bagi pengunjung pun manfaat tersebut juga akan sangat dirasakan. Pameran memungkinkan pengunjung untuk melihat dan menghargai keragaman kreativitas yang ada. Ini menciptakan pengalaman penuh warna dan inspiratif untuk semua pihak yang terlibat.

Pameran ini dirancang khusus oleh siswa SMK Sambirejo prodi DKV, dari siswa SMK Sambeirejo prodi DKV, dan untuk siswa SMK Sambirejo prodi DKV. Pameran dilakukan di ruang serbaguna SMK Sambirejo pada tanggal 16-17 November 2023. Adapun dokumentasi pameran tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 18. Kegiatan Pameran
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 19. Kegiatan Pameran Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 20. Kegiatan Pameran Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 21. Kegiatan Pameran Sumber :
Rendya Adi Kurniawan



Gambar 22. Kegiatan Pameran
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 23. Kegiatan Pameran
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 24. Kegiatan Pameran
Sumber : Rendya Adi Kurniawan



Gambar 25. Kegiatan Pameran
Sumber : Rendya Adi Kurniawan

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Laporan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan

Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen" menjadi langkah yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran dasar matra visual di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Sambirejo, Sragen. Hal tersebut sesuai dengan napa yang dibutuhkan oleh mitra, yaitu bagaimana merancang suatu pembelajaran terkait mata Pelajaran Dasar Matra Visual yang sesuai dengan proyeksi program studi Desain Komunikasi Visual. Program ini pada akhirnya juga mampu menjawab tantangan akan perkembangan Kurikulum Merdeka yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sambirejo, dimana siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan metode Project Based Learning.

Melalui lokakarya ini, metode Project Based Learning (PBL) digunakan sebagai pendekatan pembelajaran, memberikan pengalaman praktis yang mendalam kepada peserta dalam menerapkan unsur dan prinsip dasar desain. Kesimpulan dari pelaksanaan lokakarya ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Penerapan Konsep Dasar Matra Visual

Lokakarya memberikan kesempatan kepada peserta untuk secara aktif menerapkan konsep dasar matra visual, seperti warna, garis, bentuk, dan tekstur, dalam konteks desain komunikasi visual. Lokakarya adalah suatu forum pembelajaran interaktif yang memberikan peserta kesempatan yang unik untuk secara aktif mengaplikasikan dan menerapkan konsep dasar matra visual dalam konteks desain komunikasi visual. Dalam rangka memperdalam pemahaman peserta terhadap elemen-elemen dasar ini, seperti warna, garis, bentuk, dan tekstur, lokakarya menawarkan pengalaman langsung melalui serangkaian kegiatan praktek. Melalui praktek langsung dalam lokakarya, peserta diberi kebebasan untuk menciptakan karya desain yang menggabungkan elemen-elemen dasar ini sesuai dengan pandangan kreatif mereka. Pengaplikasian konsep-konsep dasar matra visual dalam proyek desain komunikasi visual praktis membantu peserta memahami hubungan antara teori dan praktik, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk menciptakan karya yang berdampak dan bermakna.

2. Project Based Learning (PBL) Sebagai Pendekatan Efektif

Penggunaan PBL sebagai pendekatan pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Proyek praktis memberikan konteks yang relevan dan mengaktifkan keterlibatan peserta secara menyeluruh. Penggunaan Project Based Learning (PBL) sebagai pendekatan pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. PBL tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara teoritis, tetapi juga membawa konsep tersebut ke dalam konteks praktis melalui proyek praktis. Dalam konteks ini, proyek tersebut

menyajikan situasi atau tantangan nyata yang relevan dengan materi pembelajaran, memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka secara langsung.

Proyek praktis ini memberikan konteks yang relevan bagi peserta, memperlihatkan bagaimana konsep-konsep teoritis dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata. Peserta tidak hanya belajar dari buku atau presentasi, tetapi juga terlibat dalam memecahkan masalah konkret yang melibatkan penggunaan konsep-konsep tersebut. Dengan demikian, proyek praktis tidak hanya menjadi aktivitas tambahan, tetapi juga sarana utama untuk merangsang keterlibatan peserta secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Melalui keterlibatan aktif dalam proyek praktis, peserta memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan praktis, dan menginternalisasi konsep-konsep pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan PBL membuka pintu bagi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan, sambil memberikan dampak yang positif pada keterlibatan dan pemahaman peserta.

3. Stimulasi Kreativitas dan Eksplorasi

Lokakarya merangsang kreativitas peserta dan mendorong eksplorasi berbagai pendekatan dalam menerapkan unsur dan prinsip dasar desain. Peserta diajak untuk berani menghadapi tantangan kreatif dalam pengembangan proyek mereka.

4. Pengembangan Keterampilan Praktis

Peserta berhasil mengembangkan keterampilan praktis mereka melalui penerapan konsep-konsep dasar desain dalam proyek nyata. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan mereka dalam menciptakan karya seni atau desain yang berkualitas.

5. Umpan Balik dan Pengembangan

Proses pemberian umpan balik dari instruktur dan sesama peserta memberikan peluang untuk pengembangan yang berkelanjutan. Peserta mendapatkan wawasan baru dan pemahaman mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan karya mereka.

6. Pemberdayaan Peserta

Lokakarya tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga merupakan bentuk pemberdayaan peserta. Mereka diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk menciptakan hasil karya yang bermakna. Peserta tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan aktor utama dalam proses kreatif. Mereka

didorong untuk menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan menggabungkan elemen-elemen dasar mata visual dengan visi pribadi mereka. Dengan demikian, lokakarya memberikan peserta rasa tanggung jawab terhadap pencapaian karya mereka sendiri.

Secara keseluruhan, lokakarya menjadi wahana untuk mendorong kemandirian peserta, membangkitkan rasa percaya diri, dan merangsang kreativitas mereka. Pemberdayaan peserta dalam konteks lokakarya menciptakan pengalaman pembelajaran yang berdampak, memungkinkan mereka tidak hanya menjadi pelajar, tetapi juga pencipta karya yang mencerminkan identitas dan ekspresi kreatif pribadi.

7. Kontribusi terhadap Prodi DKV

Pelaksanaan lokakarya ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran dasar mata visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo. Pendekatan PBL dapat dijadikan sebagai rintisan untuk menyempurnakan kurikulum dan metode pengajaran di masa mendatang.

Dengan demikian, pelaksanaan lokakarya ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis dan stimulasi kreativitas peserta. Lokakarya ini menjadi langkah awal yang menginspirasi perkembangan dan peningkatan lebih lanjut dalam pembelajaran dasar mata visual di lingkungan Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo, Sragen.

B. Saran

Berdasarkan laporan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Mata Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen", berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan dan peningkatan keberlanjutan program:

1. Evaluasi dan Umpan Balik

Perlu dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap lokakarya, termasuk pemahaman peserta, efektivitas metode PBL, dan dampaknya terhadap kemampuan peserta dalam menerapkan unsur dan prinsip dasar desain. Gunakan umpan balik dari peserta dan instruktur sebagai bahan evaluasi dan peningkatan ke depan.

2. Pengembangan Materi Pembelajaran

Perbarui dan kembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru dalam desain komunikasi visual. Pastikan materi dapat mengakomodasi tren dan teknologi terkini, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang relevan dengan kebutuhan industri.

3. Penyesuaian dengan Kurikulum

Pastikan bahwa lokakarya dan metode PBL telah diselaraskan dengan kurikulum Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo. Hal ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat mendukung dan melengkapi kurikulum yang ada.

4. Pelibatan Industri

Jalin kerjasama dengan industri atau profesional dalam bidang desain komunikasi visual untuk memberikan wawasan praktis dan tren industri terbaru kepada peserta. Keterlibatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar peserta dan membantu mereka memahami konteks pekerjaan yang sebenarnya.

5. Penyediaan Sumber Daya

Pastikan ketersediaan sumber daya yang memadai, seperti perangkat lunak desain terkini, peralatan seni, dan literatur terkait. Hal ini akan membantu peserta dalam menerapkan praktik terbaik dan berkreasi dengan lebih baik.

6. Dukungan Pemangku Kepentingan

Maksimalkan dukungan dari pihak sekolah, orang tua, dan pihak terkait lainnya. Informasikan mereka mengenai manfaat lokakarya dan keberhasilan yang telah dicapai peserta, sehingga mereka dapat menjadi pendukung aktif dalam kegiatan ini.

7. Pengembangan Rencana Tindak Lanjut

Rencanakan kegiatan tindak lanjut setelah pelaksanaan lokakarya, seperti pameran karya peserta, workshop lanjutan, atau pembuatan portfolio. Hal ini dapat mempertahankan minat peserta dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut.

8. Pemantauan dan Evaluasi Jangka Panjang

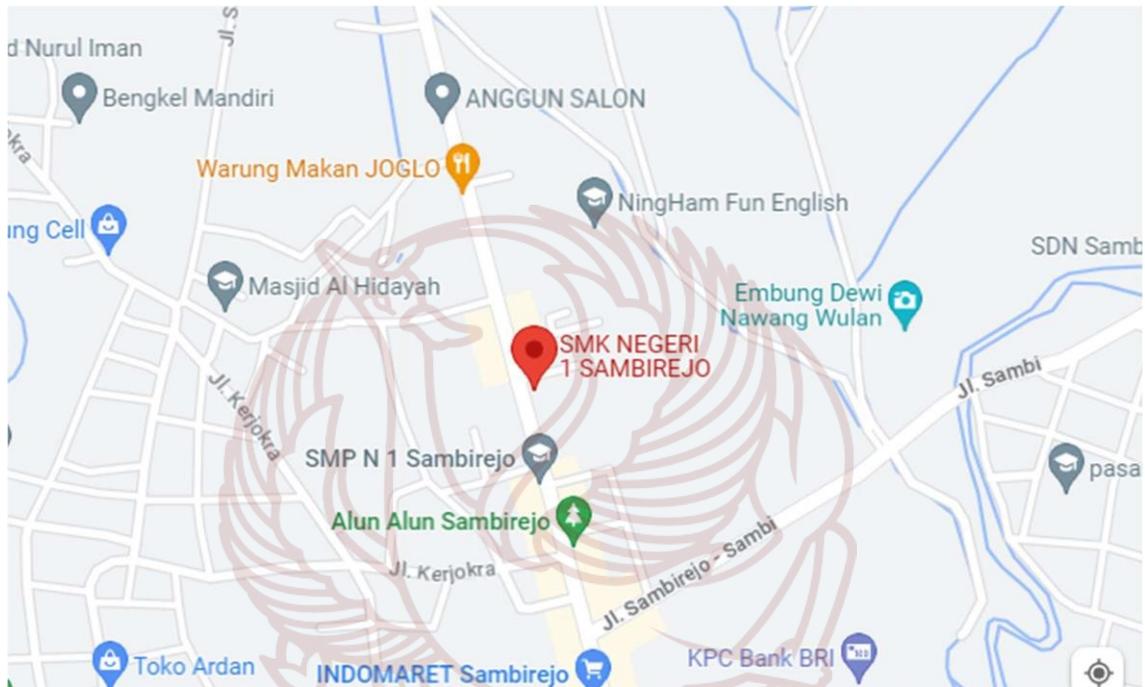
Tetap lakukan pemantauan dan evaluasi jangka panjang terhadap perkembangan peserta setelah mengikuti lokakarya. Gunakan data ini untuk terus meningkatkan dan mengembangkan program di masa mendatang.

Dengan memperhatikan saran-saran ini, diharapkan program lokakarya dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peserta, Prodi DKV, dan Masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Burns, J. C., Cooke, D. Y., & Schweidler, C. (2011). A Short Guide to Community Based Participatory Action Research. A Community Research Lab Guide, (December 2011)
- Hendriyana, H. (2019). Rupa Dasar Nirmana (Giovanny (ed.)). Andi
- Meredith Minkler, Analilia P. Garcia, Victor Rubin, & Nina Wallerstein. (2012). Community-Based Participatory Research: A Strategy for Building Healthy Communities and Promoting Health through Policy. 60. Retrieved from <http://www.policylink.org/sites/default/files/CBPR.pdf>
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 125-139.
- Putri, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat (J-IbM)*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.55537/jibm.v1i1.2>
- Sanyoto, sadjiman E. (2010). Nirmana Elemen-elemen Seni Rupa dan Desain. Jelasutra.

Lampiran 1. Peta Lokasi Wilayah Mitra



SMK N 1 Sambirejo
JL. Raya Sragen-Balong km.12
Sambirejo, Kabupaten Sragen, 57293

Lampiran 2. Biodata Pelaksana

1.	Nama	Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	Jabatan Struktural	Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual
4.	NIP	199005172018031001
5.	Akun Sinta	http://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=6725943&view=overview
6.	Tempat TanggalLahir	Surakarta, 17 Mei 1990
7.	Alamat Rumah	Gajahan RT 02/ RW 03 Surakarta
8.	Telepon/Faks/HP	081215960577
9.	Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
10.	Telepon/Faks	0271-647658 / 0271-646175
11.	Alamat e-mail	rendyakurniawan@gmail.com
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	S1: 3 orang, S2: - orang, S3: - orang
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Dasar Matra Visual
		2. Menggambar Etnis
		3. Komputer Grafis
		4. Reproduksi Grafika
		5. Ilustrasi Terapan
		6. Kewirausahaan
		7. Animasi Dasar
		8. Kapita Seleakta Budaya Nusantara
		9. Animasi Periklanan

A. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas SebelasMaret Surakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Bidang Ilmu	Desain KomunikasiVisual	Desain Komunikasi Visual
Tahun Masuk-Lulus	2009-2014	2015-2017
Judul Skripsi/thesis	Perancangan Promosi Pariwisata Kuliner Wedangan Kota Solo Melalui Komik Ginasthel.	Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash
Nama Pembimbing	Drs. Ahmad Adib,M.Hum., Ph.D Anugrah Irfan	1) Kurniawan AdiSaputro, Ph.D

5	2022	Juri Lomba Infografis AGRXPLOSION (Agriculture Extention Planning of Some Inovation) oleh Himpunan Mahasiswa Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian (HM Pelita) Universitas Sebelas Maret tahun 2022	HM Pelita UNS	
6	2022	Juri Lomba Mural dan Dokumentasi Acara Piala Gubernur Jawa Tengah Tahun 2022 dengan tema "Budaya Kuliner Jawa Tengah" di Sendang Semurup Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo.	Kab. Sukoharjo	
7	2022	Narasumber Sharing Praktik Baik SMK Pusat Keunggulan Desain Komunikasi Visual di Aula SMK Negeri 1 Sambirejo.	SMK N 1 Sambirejo	
8	2022	Narasumber Belajar Bersama di Museum (Menggambar Koleksi) dalam rangka Memperingati 9 HUT Museum Radyapustaka ke-132	Museum Radyapustaka	
9	2022	Narasumber "PELATIHAN PEMBUATAN PHOTOBOOK BAHASA ISYARAT SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI SEKOLAH LUAR BIASA BINA KARYA INSANI.KARANGANYAR, JAWA TENGAH"	DIPA ISI Surakarta	

D. Pengalaman Penulisan Artikel dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1	2017	Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia	Vol. 2 No.1 Juli 2017	INVENSI ISSN : 2460-0830
2	2019	Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesiadan Faktor yang Mempengaruhinya	Vol.2 No.1 Juli 2019	TEXTURE : Art & Culture Journal ISSN : 2655-6766
3	2020	Aspects of visual communication design in animated learning media for early childhood and kindergarten	3 (1), 122-126	International Journal of Social Sciences DOI: 10.31295/ijss.v3n1.260
4	2021	The Appeal of Cartoon Characters in Instructional Media Through Animation in Early Childhood Education in Surakarta	4 (1), 35-38	International Journal of Social Sciences DOI: 10.31295/ijss.v4n1.430

5	2022	Pengimplementasian Legenda Calon Arang sebagai Edukasi Budaya Nusantara dan Feminisme Melalui Animasi (penulis ke-3 dari 3 penulis)	8 (3), 1001-1006	Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya DOI: https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.862
6	2022	Development of Visual Interactive Learning Media Model Based on Documentary Film Themes of Regional Tourism Potential in Tourism Geography Learning	9 (1), 28-42	J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial) DOI: https://doi.org/10.18860/jpips.v9i1.18052
7	2022	Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas	10 (1), 61-72	Jurnal Desain DOI: http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i1.13063
8	2022	Pengenalan Motif Batik Megamendung melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo	10 (1), 73-84	Jurnal Desain DOI: http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i1.13143

E. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan/ Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	The 1st International Conference of Social Studies (ICSS)	Designing Educational Attractions Based On Local Wisdom	11-13 November 2022, Universitas Lumbang Mangkurat, Banjarmasin

F. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 tahun terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				

G. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 tahun terakhir

No.	Judul/Tema HaKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Seni Ilustrasi "Pak Sabar"	2022	Hak Cipta	00202291836
2	Seni Ilustrasi Maskot Kampung Seni #8 "Hompi"	2021	Hak Cipta	00202185232
3	Poster Desain Karakter Bahitra Acitya	2020	Hak Cipta	00202034923

4	Modul Workshop Merchandise Notebook Kolase Bersama SLB-BPanca Bakti Mulia Surakarta Dan TOR Media Sosial Oficial	2020	Hak Cipta	000216372
5	Karya Seni Desain Karakter Pion Permainan LIPS (Learning Kit For Publick Speaking)Board Game	2020	Hak Cipta	000206932
6	Boardgame Sebagai Media Pendekatan Anak Dengan Orang Tua	2020	Hak Cipta	000206929
7	Desain Karakter Bahitra Acitya	2020	Hak Cipta	000204463
8	Desain Poster Rantaya	2019	Hak Cipta	000163902

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 tahun terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerepan	Respons Masyarakat
1.				
2.				

I. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM Tematik Perorangan LPPMPPPM ISI Surakarta.

Surakarta, 27 Mei 2023

Pengusul

Rendya Adi Kurniawan, M.

NIP. 199005172018031001

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti

No.	Nama/NIDN/Instansi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Mgg)	Uraian Tugas
1.	Rendya Ad Kurniawan, S.Sn.,M.Sn NIDN. 0017059012	Desain Komunikasi Visual	8 jam/minggu	Koordinator dan pelaksanadari tahap persiapan, tahappelaksanaan, tahap pelaporan dan hasil seminar, karakter desainer,penyusunan artikel ilmiah, dan pengajuan HKI
				Fokus keahlian padabidang bahasa, penyusunan content, teknologi komunikasi
2.	William Setiawan NIM. 221511012	Desain Komunikasi Visual	8 jam/minggu	Asisten peneliti dalam tahapan observasi, olah digital, dan asisten pemateri dalam Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen
3.	Ari Arista NIM. 221511021	Desain Komunikasi Visual	8 jam/minggu	Asisten peneliti dalam tahapan observasi, analisis data, dan asisten pemateri dalam Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen
4.	Oasis Fadilla S NIM. 221511033	Desain Komunikasi Visual	8 jam/minggu	Asisten peneliti dalam tahapan observasi, olah digital, ilustrator dan asisten pemateri dalam Lokakarya Penerapan Unsur dan Prinsip Dasar Desain dengan Menggunakan Project Based Learning sebagai Rintisan Pembelajaran Dasar Matra Visual di Prodi DKV SMK Negeri 1 Sambirejo Sragen