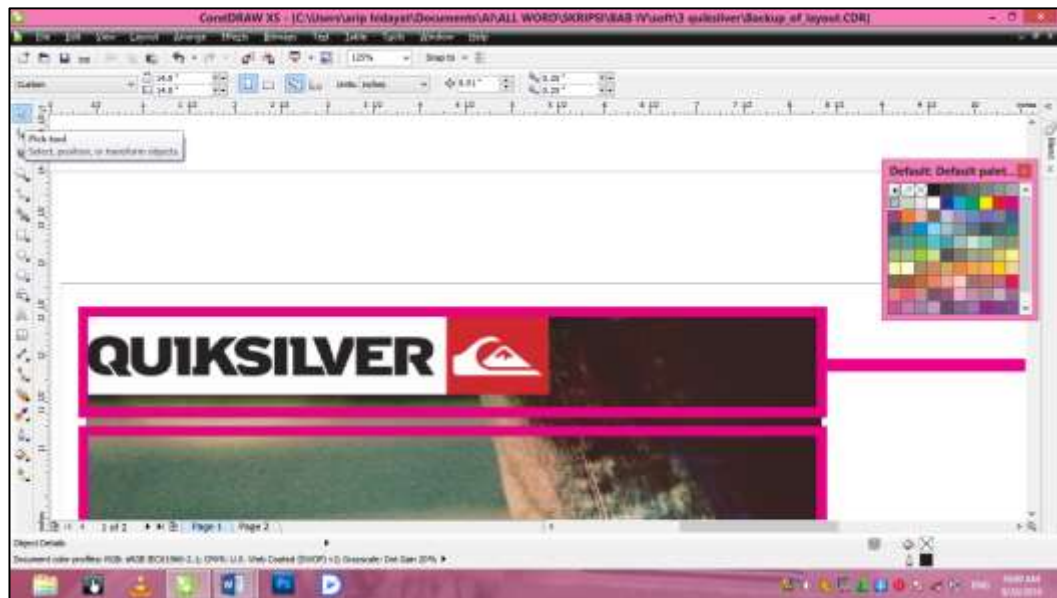


LAMPIRAN

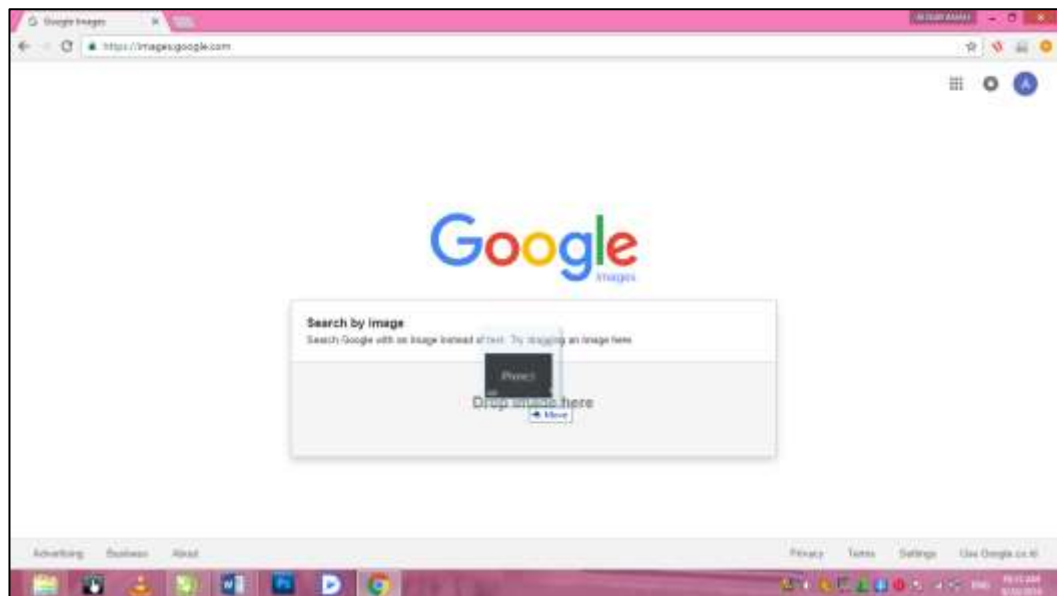
Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

1. *Software Corel Draw X5*



2. *Google Search Image*



Ai Nur Asiah, 2016

ANALISIS VISUAL DESAIN POSTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 2

DOKUMENTASI SAAT PENELITIAN



Lampiran 3

INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA

Identitas Narasumber

Nama : Drs. Nana Sutedjo
NIP : 196503301993031013
Usia : 51 Tahun
Pekerjaan : Guru pengampu mata pelajaran Produk DKV Iklan Media Luar (*Outdoor*), dan beberapa mata pelajaran yang lainnya di SMK Negeri 14 Bandung
Waktu Wawancara : 23 Maret 2016
Lokasi Wawancara : SMK Negeri 14 Bandung

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana cara mengajar yang biasa diterapkan dalam pengajaran pembuatan poster?
2. Apakah poster yang dikerjakan merupakan hasil individu atau kelompok? Jika kelompok, berapakah jumlah siswa disetiap kelompok?
3. Apakah ada tema khusus poster yang berbeda setiap tahun ajaran?
4. Apakah siswa dibolehkan mengambil gambar yang bersumber dari internet?
5. Apakah poster yang dihasilkan siswa di tahun ajaran 2015/2016 ini mengalami peningkatan atau penurunan?
6. Bagaimana sistem penilaian yang dilakukan untuk menilai poster hasil karya siswa?
7. Menurut Bapak apakah poster hasil karya siswa tahun ajaran 2015/2016 ini memuaskan?

Jawaban

1. Saya mewajibkan siswa untuk mengetahui sejarah dan karakter sebuah merk terlebih dahulu sebelum siswa dapat membuat poster, baru setelah itu siswa diperbolehkan untuk membuat poster.
2. Hasil berkelompok, satu kelompok terdiri dari 3 siswa.

3. Tidak ada tema khusus.
4. Boleh.
5. Meningkat, karena ajaran dimana siswa harus mengetahui sejarah dan karakter sebuah merk yang akan dijadikan poster terlebih dahulu merupakan aturan baru yang diterapkan pada tahun ajaran ini, dan hasilnya poster yang dihasilkan menjadi lebih berkarakter.
6. Saya mengawasi proses bagaimana mereka membuat poster agar terlihat siapa yang bersungguh-sunggu mengerjakannya, dari hasil poster yang dihasilkan, dan terakhir dari presentasi kelompok mengenai karya yang telah dibuat.

INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA

Identitas Narasumber

Nama : Agus Tarmana, S.ST
NIP : 196308141989021001
Usia : 53 Tahun
Pekerjaan : Kaprog Seni Rupa SMK Negeri 14 Bandung
Waktu Wawancara : 18 Maret 2016
Lokasi Wawancara : SMK Negeri 14 Bandung

Pertanyaan

1. Tahun berapa SMK Negeri 14 berdiri?
2. Ada berapa Jurusan di sekolah ini, apa saja?
3. Sejak kapan SMSR berubah menjadi SMK?
4. Kurikulum apa yang sedang dijalankan di sini?
5. Apakah hasil karya siswa selalu di disimpan di sini?

Jawaban

1. Tahun 1987
2. Ada 9 jurusan; Desain Komunikasi Visual, Animasi, Teknik Perbaikan Bodi Otomotif, Multimedia, DPK Keramik, DPK Tekstil, DPK Kulit, DPK Logam, dan DPK Kayu.
3. Tahun 1998
4. Kurikulum 2013
5. Iya, selalu di simpan dan didokumentasikan.



DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 14
Jalan Cijawura Hilir No. 341 Bandung 40287
Telp. 022-7560358 Fax. 022-7595763
www.smkn14bde.com email: smkn14bde@yahoo.com



DAFTAR NILAI SISWA SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

AS
ET KEAHLIAN
LI KELAS
KI DKV 1
Drs. WAHYU NUGRAHA, M. Ed

MATA PELAJARAN
NAMA PENGAJAR
KETUNTASAN BELAJAR
DES GRAFIS OUT DOOR
NANA SUTERJO
3.00 (B)

NOMOR		NAMA SISWA	PENILAIAN AKHIR SEMESTER 1/3/5								
URUT	INDUK		% Hadir	KI - 3		KI - 4		SIKAP SOSIAL & SPIRITUAL			
				PENGETAHUAN		KETERAMPILAN		SB	B	C	K
				ANGKA	PREDIKAT	ANGKA	PREDIKAT				
1	1414773	ALAN MAULANA		3.51	A-	3.51	A-				
2	1414774	ALDI ARIESWALDY		3.85	A	3.85	A				
3	1414775	ANGGINI ANGELINA		3.00	B	3.00	B				
4	1414776	ANITA		3.00	B	3.00	B				
5	1414777	CUCU NURAENI		3.51	A	3.51	A				
6	1414778	DAVI AHMAD FAIRUZ		3.51	A	3.51	A				
7	1414779	DESI KHARISMA WATIE		3.00	B	3.00	B				
8	1414780	FITRI NURAENI		3.00	B	3.00	B				
9	1414781	GHINA NURDINI		3.85	A	3.85	A				
10	1414782	GILANG MAULANA RIVANSYAH		3.85	A	3.85	A				
11	1414783	GUMILAR ALAM S		3.85	A	3.85	A				
12	1414784	HANIF ALFATAH		3.85	A	3.85	A				
13	1414785	HASYANIL HSYAMUDDIN		3.00	B	3.00	B				
14	1414786	ILYANA IQBAL MAULUDIN		3.00	B	3.00	B				
15	1414787	IVE YULIANI		3.00	B	3.00	B				
16	1414790	MALIKI RAMDHANI		3.85	A	3.85	A				
17	1414791	MEGA WATI		3.00	B	3.00	B				
18	1414792	MUHAMMAD RAFI MAULANA		3.00	B	3.00	B				
19	1414793	MUTIARA SRIKANDI		3.85	A	3.85	A				
20	1414794	NOVIANTI SUNDANI		3.00	B	3.00	B				
21	1414795	NUGI SUGIARDI		3.00	B	3.00	B				
22	1414797	OVINI AZZIS ADI SETIAWAN		3.85	A	3.85	A				
23	1414798	PUTRI UTAMI		3.00	B	3.00	B				
24	1414799	RAGIL PUTRA PERMANA		3.85	A	3.85	A				
25	1414800	RAISA SALSABILA NATANEGARA		3.00	B	3.00	B				
26	1414801	RIPKI NURSHIHAB		3.85	A	3.85	A				
27	1414802	RISA FEBRIANTI NABILAH		3.00	B	3.00	B				
28	1414803	RIZKA AYU LESTARI		3.85	A	3.85	A				
29	1414804	SHINTA MONICA		3.00	B	3.00	B				
30	1414805	UTAMI NURUL FADILAH		3.00	B	3.00	B				
JUMLAH											
RATA - RATA											

TERANGAN :

I-3/KI-4	No. KD

Nilai akhir KI-3 (Pengetahuan) diambil dari nilai rerata sejumlah KD yang telah dinilai
Nilai Mata Pelajaran KI-4 (Keterampilan) diambil dari capaian optimum dari sejumlah KD yang telah dinilai
Penilaian Sikap Sosial & Spiritual Predikat:

SB Sangat Baik
B Baik
C Cukup
K Kurang

Predikat KI-3 dan KI-4, ditulis sesuai dengan panduan penentuan Hasil Belajar

SEM.	TANGGAL	TANDA TANGAN
1 3 5	17/12/15	



DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 14
Jalan Cipawura Hilir No. 341 Bandung 40287
Telp. 022-7560358 Fax. 022-7595763
www.smkn14bdg.com email: smkn14bdg@yahoo.com



DAFTAR NILAI SISWA SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

AS
ET KEAHLIAN
LI KELAS
XI DKV 2
DKV
Ops. NANA SUTEDJO

MATA PELAJARAN DES. GRAFIS OUTDOOR
NAMA PENGAJAR NANA SUTEDJO
KETUNTASAN BELAJAR 3.00 (B)

NOMOR		NAMA SISWA	PENILAIAN AKHIR SEMESTER 1/3/5								
IRUT	INDUK		% Hadir	KI - 3		KI - 4		SIKAP SOSIAL & SPIRITUAL			
				PENGETAHUAN		KETERAMPILAN		SB	B	C	K
				ANGKA	PREDIKAT	ANGKA	PREDIKAT				
1	1414806	AL HAURA KAHLA HUMAIRA	3.51	A-	3.51	A-					
2	1414807	AMBIFARIS RASYID	3.00	B	3.00	B					
3	1414808	ANDI SUHENDI	3.00	B	3.00	B					
4	1414809	ANNISA NOVITA SARI	3.51	A-	3.51	A-					
5	1414810	ANWAR DAUD	3.00	B	3.00	B					
6	1414811	AYU SITI ROHIMAH	3.51	A-	3.51	A-					
7	1414812	DINA ALAMSYAH RAHMANA	3.51	A-	3.51	A-					
8	1414813	EGI RUSMAWAN	3.00	B	3.00	B					
9	1414814	ELSA KARINA NARASWARI	3.51	A-	3.51	A-					
10	1414815	FADLAN QALBAHU MUBINAN	3.00	B	3.00	B					
11	1414816	HANI HANDAYANI	3.00	B	3.00	B					
12	1414817	ILHAM MAULANA	3.00	B	3.00	B					
13	1414818	ILHAM ZAKARIA	3.00	B	3.00	B					
14	1414819	IRFAN FIRMANSYAH	3.00	B	3.00	B					
15	1414820	ISMI PUTRI GANTINA HIDAYAT	3.00	B	3.00	B					
16	1414821	KOKOM KOMALA	3.00	B	3.00	B					
17	1414822	KURNIAWAN AJIE SANTOSA	3.00	B	3.00	B					
18	1414823	MUHAMMAD JAENAL MA'RUF	3.00	B	3.00	B					
19	1414824	NALVAL AZIZ ZULFIKAR	3.00	B	3.00	B					
20	1414825	NOPIYANI	3.84	A	3.84	A					
21	1414826	NOVI SOBARIHAH	3.84	A	3.84	A					
22	1414827	QANITA FADHILAH RAMADHANI	3.00	B	3.00	B					
23	1414828	RADEN HORO ALYIA RAMADANI WIGOWI	3.17	B	3.17	B					
24	1414829	REICHAN ABIL HIKAMI	3.17	B	3.17	B					
25	1414830	REVINA NUR ZAHRA	3.17	B	3.17	B					
26	1414831	SADAM HUSEIN MAULUK MUKI ROHAMYALD	3.17	B	3.17	B					
27	1414832	SANTI YULIAWATI	3.51	A-	3.51	A-					
28	1414833	SEPHIA PAJAR ARILIA	3.00	B	3.00	B					
29	1414834	TAQY SEPTA PUTRA	3.51	A	3.51	A-					
30	1414835	YASMIN MUMTAZ ALKHANSA	3.00	B	3.00	B					
31	1414836	YENI MULYANI	3.00	B	3.00	B					
32	1414796	NUR LELY FAUZYAH	3.84	A	3.84	A					
JUMLAH											
RATA - RATA											

TERANGAN :

J-KI-4	No. KD

Nilai akhir KI-3 (Pengetahuan) diambil dari nilai rerata sejumlah KD yang telah dinilai
Nilai Mata Pelajaran KI-4 (Keterampilan) di ambil dari capaian optimum dan sejumlah KD yang telah dinilai
Penilaian Sikap Sosial & Spiritual/Predikat:
SB Sangat Baik
B Baik
C Cukup
K Kurang

Predikat KI-3 dan KI-4 diambil sesuai dengan panduan penentuan Hasil Belajar

SEM.	TANGGAL	TANDA TANGAN
1/3/5	17/12/15	<i>Nana Suttedjo</i>

PERHITUNGAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Nama sekolah	: SMK Negeri 14 Bandung
Bidang Keahlian	: Seni Rupa dan Kriya
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Desain Komunikasi Visual (DKV)
Mata pelajaran	: C.3. 1 Komputer Grafis C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (<i>out door</i>)
Kelas	: XI
Semester	: I (satu)

NO		KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
		Kriteria Penetapan Ketuntasan			NILAI KKM
SUB KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR		Komplek-sitas	Daya Dukung	INTAKE	
1	3.1 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk – <i>Leaflet</i>	2,67	2,67	2,67	2,67
	4.1 Membuat desain – desain produk iklan dalam bentuk – <i>Leaflet</i>				
2	3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk – poster	2,67	2,67	2,67	2,67
	4.2 Membuat desain –desain produk iklan dalam bentuk – poster secara komprehensif				
3	3.3 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk – Baliho	2,67	2,67	2,67	2,67
	4.3 Membuat desain –desain produk iklan dalam bentuk – Baliho, secara komprehensif				
4	3.4 Memahami konsep desain –desain produk iklan dalam bentuk – spanduk	2,67	2,67	2,67	2,67
	4.4 Membuat desain –desain produk iklan dalam bentuk spanduk secara komprehensif				
	Rata-rata	2,67	2,67	2,67	2,67



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Nama sekolah	: SMK Negeri 14 Bandung
Bidang Keahlian	: Seni Rupa dan Kriya
Program Keahlian	: Seni Rupa
Kompetensi Keahlian	: Desain Komunikasi Visual (DKV)
Kelas	: XI
Semester	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 4 X pertemuan (4 jam pelajaran @ 45' menit)
Aspek/materi pokok	: 3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk Baliho dalam Proses pra produksi : 3.2.1 Mendeskripsikan produk poster 3.2.2 Mengidentifikasi produk poster 4.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster 4.2.1 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi : - Alternatif desain, - Proses scan desain alternatif di komputer - Proses editing desain di komputer 4.2.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses pasca produksi : - desain <i>komprehensif</i>

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

M. Kompetensi Dasar

Kode	Kompetensi Dasar
1.1	Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia
2.1.	Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam menggambar jenis-jenis garis
2.2	Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh
2.3	Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain
2.4	Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran membuat desain, produk iklan alam bentuk poster
3.3	Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi
4.3	Membuat desain, produk iklan alam bentuk poster

N. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kode	Indikator
1.1	
2.1	Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI-1 dan KI-2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI-3 dan KI-4
2.2	
2.3	
2.4	
3.2.1	Mendeskripsikan produk poster
3.2.2	Mengidentifikasi produk poster
4.2.1	Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi : - Alternatif desain, - Proses scan desain alternatif di komputer - Proses editing desain di komputer
4.2.2	Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses pasca produksi : - desain <i>komprehensif</i>

O. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyatakan pendapat tentang jenis-jenis garis menurut bentuk dan filosofinya sebagai ungkapan rasa bangga dan wujud rasa syukur kepada Tuhan serta bangsa Indonesia.
2. Menunjukkan sikap teliti, kritis disiplin pada pelajaran Komputer Grafis mengenai desain, produk iklan dalam bentuk poster
3. Menyebutkan desain-desain produk iklan dalam bentuk poster
4. Menerapkan kaidah K3 pada pelajaran pembuatan desain, produk iklan dalam bentuk poster

P. Materi Pembelajaran

1. Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi
2. Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster
3. Rambu-rambu K3

Q. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran :

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Penggalan informasi
- Presentasi
- Model pembelajaran : Discovery Learning dan PBL (Project based learning)
- Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi

R. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke : 5 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
1	Pendahuluan	d. Menyiapkan peserta didik secara psikis (berdo'a) dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; e. Tanya jawab seputar materi mendeskripsikan produk poster, membahas materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari juga mengambil contoh karya (gambar/foto) sebagai perbandingan. c. Apersepsi : Tanya jawab tentang mendeskripsikan produk poster d. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.	15 menit
2	Inti	<i>Problem Satatement (Identifikasi Masalah)</i> d. mengamati , membayangkan (imagine) e. memberikan pertanyaan f. mendiskusikan jawaban / solusi <i>Data Collecting (Mengumpu-kan Data)</i> a. mencoba/mengumpulkan informasi <i>Data Processing (Mengolah Data)</i> c. mengolah data/mengasosiasi d. membuat desain Alternatif desain, produk iklan dalam	150 menit

RPP- C.3. 1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2015/2016-SMT 1

Page 26

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
		bentuk poster dalam proses produksi <i>Verification</i> (Menguji Hasil) a. menghitung/membandingkan	
3	Penutup	<i>Generalization</i> (Menyimpulkan) f. membuat kesimpulan g. melaporkan kesimpulan h. melakukan penilaian i. refleksi j. mengambil keputusan (decision maker)	15 menit

2. Pertemuan ke : 6 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan peserta didik secara psikis (berdo'a) dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; b. Tanya jawab seputar materi mengidentifikasi produk poster, membahas materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari juga mengambil contoh karya (gambar/foto) sebagai perbandingan. c. <i>Apersepsi</i> : Tanya jawab tentang dari desain, produk iklan dalam bentuk poster d. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.	15 menit
2	Inti	<i>Problem Statemen</i> (Identifikasi Masalah) a. mengamati , membayangkan (imagine) b. memberikan pertanyaan c. mendiskusikan jawaban / solusi <i>Data Collecting</i> (Mengumpu-kan Data) a. mencoba/mengumpulkan informasi <i>Data Processing</i> (Mengolah Data)	150 menit

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
		a. mengolah data/mengasosiasi b. Membuat proses scan desain alternatif di komputer. desain produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi c. <i>Verification</i> (Menguji Hasil) d. menghitung/membandingkan	
3	Penutup	<i>Generalization</i> (Menyimpulkan) a. membuat kesimpulan b. melaporkan kesimpulan c. melakukan penilaian d. refleksi e. mengambil keputusan (decision maker)	15 menit

3. Pertemuan ke : 7 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan peserta didik secara psikis (berdo'a) dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; b. Tanya jawab seputar materi desain membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster , membahas materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari juga mengambil contoh karya (gambar/foto) sebagai perbandingan. c. Apersepsi : Tanya jawab tentang desain membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster d. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.	15 menit
2	Inti	<i>Problem Satatement</i> (Identifikasi Masalah) a. mengamati , membayangkan (imagine) b. memberikan pertanyaan c. mendiskusikan jawaban / solusi <i>Data Collecting</i> (Mengumpu-kan Data)	150 menit

RPP- C.3. 1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2016/2017-SMT 1

Page 28

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
		a. mengolah data/mengasosiasi b. Membuat proses scan desain alternatif di komputer. desain produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi c. <i>Verification</i> (Menguji Hasil) d. menghitung/membandingkan	
3	Penutup	<i>Generalization</i> (Menyimpulkan) a. membuat kesimpulan b. melaporkan kesimpulan c. melakukan penilaian d. refleksi e. mengambil keputusan (decision maker)	15 menit

3. Pertemuan ke : 7 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan peserta didik secara psikis (berdo'a) dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; b. Tanya jawab seputar materi desain membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster , membahas materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari juga mengambil contoh karya (gambar/foto) sebagai perbandingan. c. Apersepsi : Tanya jawab tentang desain membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster d. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.	15 menit
2	Inti	<i>Problem Satatement</i> (Identifikasi Masalah) a. mengamati , membayangkan (imagine) b. memberikan pertanyaan c. mendiskusikan jawaban / solusi <i>Data Collecting</i> (Mengumpu-kan Data)	150 menit

RPP- C.3. 1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2015/2016-SMT 1

Page 28

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)
		b. memberikan pertanyaan c. mendiskusikan jawaban / solusi <i>Data Collecting</i> (Mengumpu-kan Data) a. mencoba/mengumpulkan informasi <i>Data Processing</i> (Mengolah Data) a. Mengolah data/mengasosiasi b. Membuat desain <i>komprehensif</i> , produk iklan dalam bentuk poster dalam proses pasca produksi /finishing. <i>Verification</i> (Menguji Hasil) c. menghitung/membandingkan	
3	Penutup	<i>Generalization</i> (Menyimpulkan) a. membuat kesimpulan b. melaporkan kesimpulan c. melakukan penilaian d. refleksi e. mengambil keputusan (decision maker)	15 menit

S. Alat/Media/Bahan

1. Alat : Pensil 2B, penggaris, penghapus, Tinta Bak Merk Dragon dan Cat Poster Merk Sakura.
2. Bahan : kertas gambar A3
3. Media : Modul & CD Pembelajaran, papan tulis, spidol Boardmaker, Proyektor, Laptop.

Sumber Belajar:

- Barrer, Chris (2005) *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Terj. Nurhadi. Yogyakarta, Kreasi Wacana.
- Beberapa azas merancang dwimatra, Wucius Wong, ITB Bandung, 1986
- Bentuk dan Warna, Depdikbud, Jakarta, 1999
- "seni mengasah kreativitas dan memahami bahasa iklan." Bandung: Remaja Rosdakarya. Agustrijanto. 2001.
- Teknik Grafis Komunikasi Jilid I, Pujiyanto, Depdiknas, Jakarta, 2008

T. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

U. Aspek Pengetahuan

Tabel Kisi-Kisi dan Soal

1. Pertemuan ke : 5 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

RPP- C.3. 1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2015/2016-SMT I

Page 30

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi 4.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster	3.2.1 Mendeskripsikan produk poster 4.2.1. Membuat alternatif desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi	Peserta didik dapat mendeskripsikan produk poster	Tes tulis	1.Jelaskan deskripsi poster ? 2. Sebutkan lima ketentuan dalam membuat desain poster ! 3.Jelaskan tahapan proses produksi dalam membuat desain poster ?

2. Pertemuan ke : 6 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi 4.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster	3.2. 2 Mengidentifikasi produk poster 4.2.2. Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi menscan desain alternatif terpilih	Peserta didik dapat menjelaskan indentifikasi produk poster	Tes tulis	1.Jelaskan yang dimaksud dengan indentifikasi desain poster ? 2.Sebutkan dua teknik proses scan desain poster alternatif terpilih ! 3.Jelaskan tahapan proses scanning desain poster !

3. Pertemuan ke : 7 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

RPP- C.3. 1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2015/2016-SMT I

Page 31

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi	3.2.2 Mengidentifikasi produk poster	Peserta didik dapat menjelaskan identifikasi produk poster	Tes tulis	1.Jelaskan indentifikasi desain-desain poster ? 2.Sebutkan dua jenis poster ! 3.Jelaskan Jelaskan tahapan proses produksi dalam membuat desain poster !
4.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster	4.2.3. Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses produksi mengedit desain di PC			

4. Pertemuan ke : 8 (4 jam pelajaran @ 45' menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami konsep desain produk iklan dalam bentuk poster dalam Proses pra produksi	3.2.4 Menugaskan membuat unsur dan prinsip desain dua dimensi	Peserta didik dapat menjelaskan identifikasi produk poster	Tes tulis	1.Jelaskan indentifikasi desain-desain poster ? 2.Sebutkan tiga syarat desain konfrehensip poster ! 3.Jelaskan tahapan proses pasca produksi dalam membuat desain poster !
4.2 Membuat desain, produk iklan dalam bentuk poster	4.2.4 Membuat desain konfrehensip, produk iklan dalam bentuk poster dalam proses pasca produksi /finishing			

Rubrik

Indikator penilaian pengetahuan:

8. Gambar.....:
- e) Jika menjawab ketiga gambar dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 gambar dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 gambar dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1
9. Gambar susunan
- e) Jika menjawab ketiga gambar dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 gambar dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 gambar dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1

RPP- C.3.1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (out door)

DKV -2016/2017-SMT 1

Page 32

10. Perencanaan :
- e) Jika menjawab semua unsur perencanaan (perhitungan, gambar dan nilai komponen) dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 unsur perencanaan dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 unsur perencanaan dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1
11. Perencanaan :
- e) Jika menjawab semua unsur perencanaan (perhitungan, gambar dan nilai komponen) dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 unsur perencanaan dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 unsur perencanaan dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1
12. Perencanaan :
- e) Jika menjawab semua unsur perencanaan (perhitungan, gambar dan nilai komponen) dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 unsur perencanaan dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 unsur perencanaan dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1
13. Interpretasi :
- e) Jika menjawab semua unsur perencanaan (perhitungan, gambar dan nilai komponen) dengan benar skor 4
 - d) Jika menjawab hanya 2 unsur perencanaan dengan benar skor 3
 - e) Jika menjawab hanya 1 unsur perencanaan dengan benar skor 2
 - f) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1
14. Metode :
- e) Jika menjawab semua metode (etos kerja, komponen dan pengorganisasian) dengan benar skor 4
 - f) Jika menjawab hanya 2 metode dengan benar skor 3
 - g) Jika menjawab hanya 1 metode dengan benar skor 2
 - h) Jika menjawab, namun jawabannya salah skor 1

Rumus Konversi Nilai,

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4$$

V. Aspek Sikap

Format Penilaian Sikap

Nama Siswa :

NIS :

Kelas :

No	Nama Siswa/ Kelompok	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Santun				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		

5.																			
6.																			
7.																			
8.																			
dst																			

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Jujur

- e. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- f. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- g. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- h. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Disiplin

- e. Tertib mengikuti instruksi
- f. Mengerjakan tugas tepat waktu
- g. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- h. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Tanggung Jawab

- e. Pelaksanaan tugas piket secara teratur.
- f. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- g. Mengajukan usul pemecahan masalah.
- h. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

- e. Berinteraksi dengan teman secara ramah
- f. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- g. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- h. Berperilaku sopan

Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.
Kategori nilai sikap:

- e. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- f. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- g. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- h. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

W. Aspek Ketrampilan

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Nilai Akhir
		A. Persiapan	B. Proses eksperimen	C. Keselamatan Kerja	D. Hasil eksperimen	E. Presentasi	
		10	30	10	30	20	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

RPP- C.3.1 Komputer Grafis

C.3.1.1 Produk DKV iklan media luar (*out door*)

DKV -2016/2017-SMT 1

Page 34

8							
dst							

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Nilai A} \times 10) + (\text{Nilai B} \times 30) + (\text{Nilai C} \times 10) + (\text{Nilai D} \times 30) + (\text{Nilai E} \times 20)}{4}$$

Tabel Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Skor	Kriteria
Persiapan	4	Jika menyiapkan semua unsur persiapan (benar, rapi dan lengkap) untuk alat ukur, trainer/bahan/komponen praktek, tempat praktek dengan benar
	3	Jika hanya 2 unsur persiapan (benar, rapi atau lengkap) untuk alat ukur, trainer/bahan/komponen praktek, tempat praktek yang benar
	2	Jika hanya 1 unsur persiapan (benar, rapi atau lengkap) untuk alat ukur, trainer/bahan/komponen praktek, tempat praktek yang benar
	1	Jika tidak semua unsur persiapan (benar, rapi atau lengkap) untuk alat ukur, trainer/bahan/komponen praktek, tempat praktek disiapkan dengan benar
Proses Eksperimen	4	Jika melakukan semua unsur eksperimen (benar, runtut dan lengkap) dengan benar
	3	Jika hanya 2 unsur eksperimen (benar, runtut dan lengkap) dengan benar
	2	Jika hanya 1 unsur eksperimen (benar, runtut dan lengkap) dengan benar
	1	Jika tidak melakukan unsur eksperimen (benar, runtut dan lengkap) dengan benar
Keselamatan Kerja	4	Jika melakukan semua unsur keselamatan kerja (alat, prosedur, dan kelengkapan) dengan benar
	3	Jika hanya 2 unsur keselamatan kerja (alat, prosedur, dan kelengkapan) dengan benar
	2	Jika hanya 1 unsur keselamatan kerja (alat, prosedur, dan kelengkapan) dengan benar
	1	Jika tidak melakukan semua unsur keselamatan kerja (alat, prosedur, dan kelengkapan) dengan benar
Hasil Eksperimen	4	Jika melakukan semua unsur laporan hasil eksperimen (data pengukuran, analisa data, dan kesimpulan) dengan benar
	3	Jika hanya 2 unsur laporan hasil eksperimen (data pengukuran, analisa data, dan kesimpulan) dengan benar
	2	Jika hanya 1 unsur laporan hasil eksperimen (data pengukuran, analisa data, dan kesimpulan) dengan benar
	1	Jika tidak melakukan semua unsur laporan hasil eksperimen (data pengukuran, analisa data, dan kesimpulan) dengan benar
Presentasi Hasil	4	Jika melakukan semua unsur presentasi (materi, penampilan, dan tanya jawab) dengan benar
	3	Jika hanya 2 unsur presentasi (materi, penampilan, dan tanya jawab) dengan benar
	2	Jika hanya 1 unsur presentasi (materi, penampilan, dan tanya jawab) dengan benar
	1	Jika tidak melakukan semua unsur presentasi (materi, penampilan, dan tanya jawab) dengan benar

Mengetahui,
Kepala SMKN 14 Bandung,

Bandung, 1 Juli 2015

Guru Mata Pelajaran,

Bambang Satriadi, M.Sn
Nip. 19641101 198903 1 011

Drs. Nana Suttedjo
Nip. 19650330 199303 1 013

STRUKTUR KURIKULUM SMK/MAK

BIDANG STUDI KEAHLIAN : SENI DAN DESAIN PRODUK KRIYA
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : SENI RUPA
 PAKET KEAHLIAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib)							
1	Pendidikan Agama	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib)							
1	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
2	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
3	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
Kelompok C (Peminatan)							
1	Dasar Bidang Kejuruan (Wajib)						
	1.1. Dasar dasar desain	2	2	2	2		
	1.2. Pengetahuan bahan	2	2	2	2		
2	Dasar Kompetensi Kejuruan						
	2.1. Wawasan Seni dan Desain	4	4				
	2.2. Sketsa dan Gambar	13	13				
	2.3. Simulasi Digital	3	3				
2	Kompetensi Kejuruan DKV						
	3.1. Komputer Grafis			4	4	8	8
	3.2. Fotografi			4	4		
	3.3. Sablon (Screen Printing)			2	2		
	3.4. Videografi			4	4		
	3.5. Karya Desain Komunikasi Visual			6	6	16	16
TOTAL		48	48	48	48	48	48

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
STRUKTUR KURIKULUM SMK/MAK

BIDANG KEAHLIAN : SENI RUPA DAN KRIYA
PROGRAM KEAHLIAN : SENI RUPA
PAKET KEAHLIAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
TAHUN PELAJARAN : 2015 -2016

MATA PELAJARAN		KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
		KRITERIA PENETAPAN KETUNTASAN			NILAI KKM
		KOMPLEKSITAS	DAYA DUKUNG	INTAKE	
Kelompok A (Wajib)					
1	Pendidikan Agama	2,67	2,67	2,67	2,67
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2,67	2,67	2,67	2,67
3	Bahasa Indonesia	2,67	2,67	2,67	2,67
4	Matematika	2,67	2,67	2,67	2,67
5	Sejarah Indonesia	2,67	2,67	2,67	2,67
6	Bahasa Inggris	2,67	2,67	2,67	2,67
Kelompok B (Wajib)					
1	Seni Budaya	2,67	2,67	2,67	2,67
2	Prakarya dan Kewirausahaan	2,67	2,67	2,67	2,67
3	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	2,67	2,67	2,67	2,67
Kelompok C (Peminatan)					
1	Dasar Bidang Kejuruan (Wajib)				
	1.3. Dasar - dasar desain	2,67	2,67	2,67	2,67
	1.1.1 Nirmana (Smt: 1 kelas : X DKV)				
	1.1.2 Nirmana (Smt: 2 kelas : X DKV)				
	1.1.3 Produk desain komunikasi in door 1 Produk : Corporate Identity (Stasionery /Administrasi kantor) : (Logo, Kop surat, Memo,Kartu nama, Amplop, Map, Label CD) (Smt: 1 kelas : XI DKV)				
	1.1.4 Produk desain komunikasi in door 2 Produk : Corporate Identity (Produk) : (Logo, Cap, Ordner/file doc., kalender, Meja,dinding, merchandising (stand /etalase), ex banner (Smt: 2 kelas : XI DKV)				

	1.4. Pengetahuan bahan	2,67	2,67	2,67	2,67
2	Dasar Kompetensi Kejuruan				
	2.1.Wawasan Seni dan Desain	2,67	2,67	2,67	2,67
	2.2. Sketsa dan Gambar				
	2.2.1. Sketsa dan Gambar bentuk	2,67	2,67	2,67	2,67
	2.2.2. Gambar huruf	2,67	2,67	2,67	2,67
	2.2.3. Gambar Teknik	2,67	2,67	2,67	2,67
	2.3 Simulasi Digital	2,67	2,67	2,67	2,67
3	Kompetensi Kejuruan DKV				
	3.1 Komputer Grafis :				
	3.1.2. 1. Produk desain komunikasi out door 1 Produk : Leaflet, Poster, Spanduk, Baliho, Spanduk.	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.1.2.2. Produk desain komunikasi out door 2 Produk : Billboard, Sign board, Neon Box, Building ad.	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.2. Fotografi	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.2.1. Fotografi 1 3.2.1 pra pemotretan (Kamera Analog dan Digital) 3.2.2 pemotretan (studio) 3.2.3 pasca pemotretan/editing/finishing (cuci cetak manual)				
	3.2.1. Fotografi 2 3.2.1 pra pemotretan (kamera Digital) 3.2.2 pemotretan (studio/hunting) 3.2.3 pasca pemotretan/editing/finishing (cetak digital)	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.3. Sablon	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.3.1.Sablon 1 (Screen Printing)/Cetak saring 3.3.1.1 pra cetak (desain, afidruk) 3.3.2.2 cetak 3.3.3.3 pasca cetak/finishing (Produk : Kartu nama, Sticker, label, Name Tag, Kaos dan ATK)				
	3.3.2. Sablon 2 (Offset dan Digital printing) 3.3.1.1 pra cetak (desain, Sparasi warna) 3.3.2.2 cetak 3.3.3.3 pasca cetak/finishing Produk : 1. Offset : Kartu Undangan dan kartu ucapan terima kasih, Leaflet, Pamflet, Folder/Brosur, Booklet, Poster. 2. Digital Printing : Papan Nama, Banner, ex Banner,Baliho, Spanduk, Billboard, Neon Box.	2,67	2,67	2,67	2,67
	3.4.Videografi 3.4.1. Film live : Film Indie atau Documenter (Fiksi/Non Fiksi , Durasi : 15 menit, Tugas : Kelompok) 3.4.1.1 Pra Produksi (Naskah, Script, Storyline, Storyboard),	2,67	2,67	2,67	2,67

3.4.1.2 Produksi (proses shooting videografi, editing/mixing)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.4.1.3 Pasca Produksi (rendering, copying, labeling)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.4.2. Iklan untuk media TV (Produk/Merk yang sudah ada, Durasi : 15 " – 30 "(detik), Tugas : Individu) 3.4.2.1 Pra Produksi (Naskah, Script, Storyline, Storyboard)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.4.2.2 Produksi (shooting, editing/mixing)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.4.1.3 Pasca Produksi (rendering, copying, labeling)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.5. Karya Desain Komunikasi Visual 3.1.1 Menggambar Komik 1 (Smt. 1 kls. XI DKV) 3.1.2 Menggambar Komik 2 (Smt. 2 kls. XI DKV) 3.1.3 Film Animasi 2D 3.1.3.1 Pra Produksi (Naskah, Script, Storyline, Storyboard) 3.1.3.2 Produksi (background, gambar/gestur, scanning, editing/mixing) 3.1.3.3 Pasca Produksi (rendering, copying, labeling) (Smt. 1 kls. XI DKV) 3.1.4. Film Animasi 3D 3.1.4.1 Pra Produksi (Naskah, Script, Storyline, Storyboard) 3.1.4.2 Produksi (background, modeling/gestur, editing/mixing) 3.1.4.3 Pasca Produksi (rendering, copying, labeling) (Smt. 2 kls. XI DKV)	2,67	2,67	2,67	2,67
3.5.3 Pasca produksi Produk DKV/Finishing dan Pameran	2,67	2,67	2,67	2,67
TOTAL	48	48	48	48

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis dengan nama lengkap Ai Nur Asiah merupakan putri kandung dari pasangan bapak Mackmun, dan ibu Niawati, yang lahir di Bandung pada tanggal 06 Maret 1995. Sebelum masuk ke Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Fakultas Pendidikan Seni dan Desain jurusan Pendidikan Seni Rupa melalui jalu Seleksi Nasional Masuk Pendidikan Tinggi Negeri (SNMPTN), penulis menempuh jenjang pendidikan formal, yaitu:

1. SD Negeri Sirnamanah II (tahun 2000-2006)
2. SMP Negeri 15 Bandung (tahun 2006-2009)
3. SMK Yapari –Aktripa Bandung (tahun 2009-2012)

Sudah dari sebelum menempuh pendidikan formal penulis memiliki ketertarikan pada bidang seni rupa, akhirnya keterterikan yang menjadikan hobi tersebut dikembangkan dengan menempuh pendidikan formal jurusan Multimedia di SMK Yapari-Aktripa. Setelah ketertarikan pada bidang seni rupa semakin meningkat dikarenakan lingkungan Multimedia yang erat kaitannya dengan kegiatan mendesain, jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dipilih sebagai tempat untuk menyalurkan minat dan bakat serta melanjutkan pendidikan formal ke jenjang yang lebih tinggi.

Selama menempuh masa pendidikan formal, penulis aktif dalam kegiatan ekstra kulikuler dengan menjadi pengurus aktif, diantaranya:

1. Anggota Divisi Hubungan Mashyarakat Pajarpara SMP Negeri 15 Bandung (tahun 2007-2008).

2. Wakil Ketua Divisi Multimedia OSIS SMK Yapari-Aktripa Bandung (tahun 2010-2011)
3. Anggota Divisi Pendidikan HIMASRA (tahun 2013-2014)
4. Anggota Garing Mania Sampay Mati (GANIATI) (tahun 2012-sekarang)
5. Anggota Divisi Kriya Himpunan Mahasiswa Seni Rupa (HIMASRA) UPI (tahun 2012-2013)
6. Wakil Ketua Divisi Literasi dan Pengembangan Himpunan Mahasiswa Seni Rupa (HIMASRA) UPI (tahun 2013-2014)
7. Anggota Kabumi Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 29 (tahun 2014)

Selama menempuh masa pendidikan formal, penulis aktif dalam kegiatan kepanitiaan, diantaranya:

1. Anggota Divisi Publikasi Acara Pasanggiri SMK Yapari-Aktripa Bandung (tahun 2010-2011-2012)
2. Ketua Divisi Desain Acara Yapari Expo SMK Yapari-Aktripa Bandung (tahun 2011)
3. Anggota Divisi Publikasi Acara Bazar Rupa Rupi Universitas Pendidikan Indonesia (tahun 2012)
4. Anggota Divisi Bazar Acara Hajat Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (tahun 2014)
5. Anggota Divisi Acara Hajat Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (tahun 2013)
6. Anggota Divisi Jurnalistik Acara Djamoe Universitas Pendidikan Indonesia (tahun)
7. Anggota LO Acara Hari Pendidikan Nasional (HARDIKNAS) (tahun 2013)

Selama menempuh masa pendidikan formal, penulis aktif dalam keikutsertaan kegiatan kesenirupa di luar Kampus, diantaranya:

1. Peserta Pameran Triloka (tahun 2013)
2. Peserta Pameran Fotografi Analog (tahun 2013)
3. Peserta Pameran Solo Art Educare (2014)

4. Peserta Indonesia Creative Power 2013 Kreatif Berdaya Saing (tahun 2013)
5. Peserta Lomba Grafiti Nonton Bareng Moto GP Trans 7 (tahun 2016)