

Profil

PPPPTK
SENI DAN BUDAYA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
YOGYAKARTA



700

ppc





Filosofi Desain Logotipe

Filosofi Desain Logotipe :

1. **Gunungan** pada wayang memberikan makna : keagungan, kebesaran, KeTuhanan dan spiritual yang mengarah atas.
2. **Sayap beruas empat** adalah terjemahan dari singkatan PPPP yang terdapat pada nama lembaga, memberikan makna terbang dan pengembangan.
3. **Buku** memberikan makna: sumber ilmu, belajar, dan pendidikan.
4. **Mata pena emas** memberikan makna: sarana berkarya yang berkualitas.
5. **Bulatan Putih** memberikan makna: berpikir menuju suatu titik kulminasi yang jernih.

Warna :

1. **Warna Biru** memberikan makna: langit, keluasan, ketenangan pendidikan.
2. **Warna Emas** memberikan makna: eksklusif, kemewahan, dan pencerahan.

Jenis Huruf :

Jenis font yang dipakai adalah **Book Antiqua**

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Y Z

- **PPPPTK-SB** memberikan makna : jenis huruf serif seperti ini memiliki nilai estetika dan dinamika yang tinggi, hal ini disebabkan ada nuansa gerak pada bentuk huruf yang tebal dan tipis.
- **PPPTK-SB** memberikan makna: selain sebagai singkatan nama lembaga, juga dipakai sebagai landasan untuk berdirinya gunung.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
YOGYAKARTA
JANUARI 2013

Kata Pengantar

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan Profil Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Sleman, Yogyakarta.

Pendidikan seni dan budaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem pendidikan secara menyeluruh, melalui pendidikan tersebut diharapkan manusia Indonesia menjadi insan yang utuh, kecintaan terhadap seni dan budaya bangsa/ Nusantara.

Dengan demikian orientasi dari Profil tentang selayang pandang PPPPTK Seni dan Budaya ini bertujuan menciptakan sumber daya manusia yang kreatif dan berahlak mulia, dengan demikian akan dikembangkan terus pendekatan cultural and creative industry, artinya pengembangan industri kreatif didasarkan pada potensi dan kekayaan sumberdaya manusia (talenta), sumberdaya alam dan lingkungan, dan sumber daya budaya Indonesia.

Dengan target pada tahun 2025 PPPPTK Seni dan Budaya menjadi pusat pendidikan dan pelatihan tingkat internasional. Demikian Profil ini disusun sebagai informasi menuju arah pembangunan pendidik dan tenaga kependidikan yang mampu menghasilkan lulusan berkualitas dan mampu bersaing pada tingkat internasional.



Yogyakarta, 30 Januari 2013
Kepala PPPPTK Seni dan Budaya

Drs. Sardi, M. Pd.
NIP 19540407 198503 1001



Daftar Isi

PENGANTAR KEPALA PPPPTK SENI DAN BUDAYA ---	i
DAFTAR ISI -----	ii
A. SEJARAH PPPPTK SENI DAN BUDAYA -----	1
B. KEDUDUDUKAN TUGAS DAN FUNGSI -----	2
C. STUDIO YANG ADA DI PPPPTK SENI DAN BUDAYA	
1. Studio Kayu -----	4
2. Studio Tekstil -----	13
3. Studio Keramik -----	21
4. Studio Kulit -----	29
5. Studio Logam -----	36
6. Studio Desain Komunikasi Visual -----	45
7. Studio Animasi -----	51
8. Studio Lukis -----	54
7. Studio Interior and Landscaping -----	63
8. Studio Tari -----	66
9. Studio Musik -----	75
10. Studio Pedalangan -----	82
11. Studio Karawitan -----	90
12. Studio Teater -----	101
D. SARANA PENUNJANG	
1. Technoart Park -----	110
2. Teknologi Informasi -----	124
3. Unit Manajemen Sekolah -----	127
TIM PENYUSUN DAN PEMBAHAS -----	129



Sejarah

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) bidang Seni dan Budaya sebelumnya bernama Pusat Pengembangan dan Penataran Guru (PPPG) Kesenian Yogyakarta. PPPG Kesenian Yogyakarta mengawali kegiatan sebagai Proyek Peningkatan Pengembangan dan Penataran Guru Kesenian pada tanggal 1 September 1983 bertempat di Dalem Ngadiwinatan, Alun-alun Selatan Kraton Yogyakarta. Kegiatan layanan perkantoran secara resmi pindah ke lokasi yang baru di Klidon, Sukoharjo, Naglik, Sleman, Yogyakarta sejak tanggal 02 Januari 1988.

Berdasarkan SK Mendikbud Nomor 0529/O/1990 tertanggal 14 Agustus 1990, secara resmi Proyek PPPG Kesenian menjadi UPT (Unit Pelaksana Teknis) dilingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, dengan nama Pusat Pengembangan dan Penataran Guru (PPPG) Kesenian Yogyakarta. Tugas dan fungsi utama adalah membina, mengembangkan dan meningkatkan kompetensi guru pada Sekolah Menengah Kejuruan kelompok Seni dan Kerajinan (SMK-SK) se Indonesia. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 8 Tahun 2007, PPPG Kesenian

Yogyakarta berubah nama menjadi Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) bidang Seni dan Budaya. Selanjutnya berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2012, Bab I Kedudukan, Tugas, dan Fungsi, Pasal 1(1): Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan dalam peraturan ini disebut PPPPTK adalah unit pelaksana teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan.



Lingkungan PPPPTK Seni dan Budaya





Kedudukan Tugas dan Fungsi

PPPPTK adalah Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) di lingkungan Departemen Pendidikan Nasional di bidang pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan (PTK).

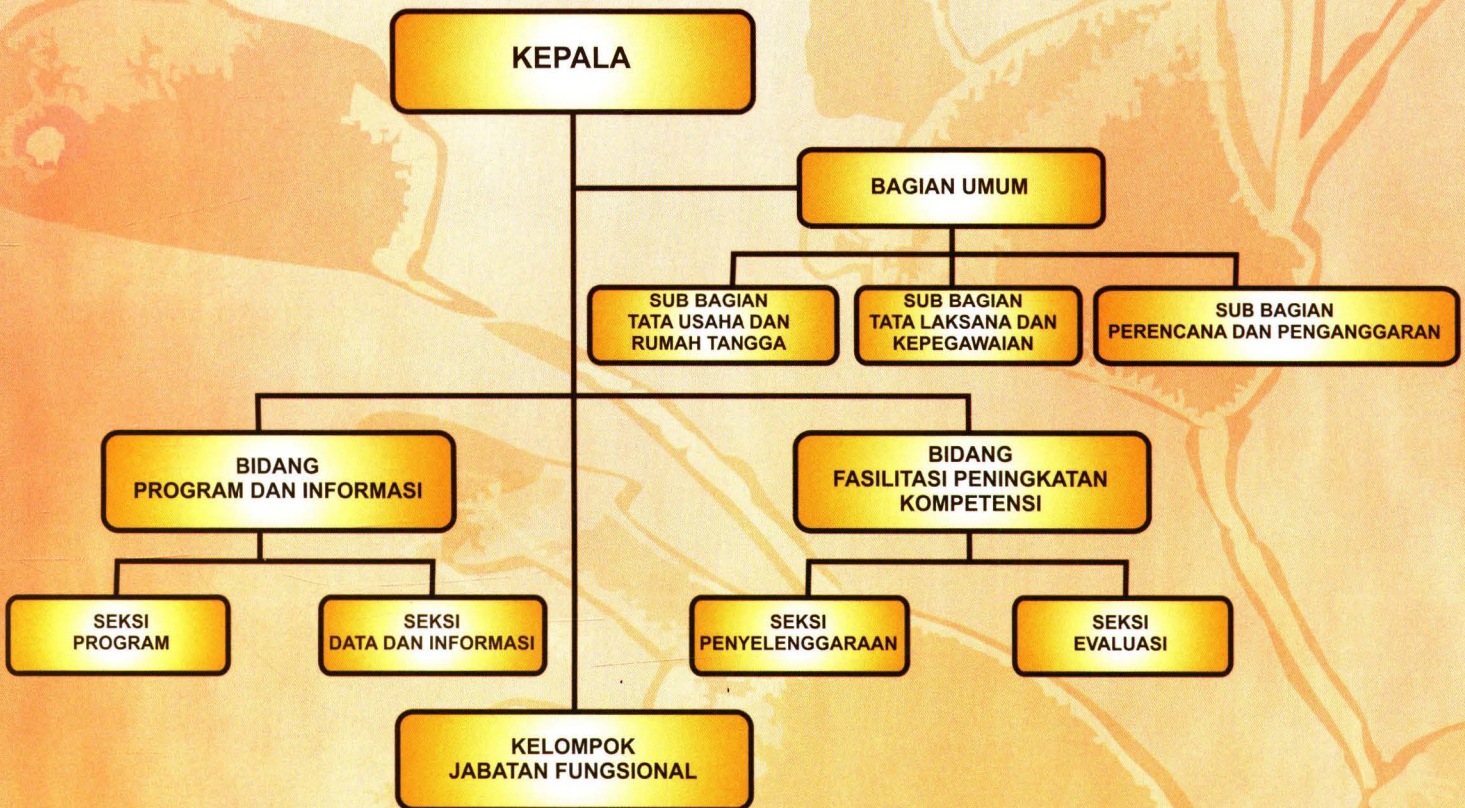
PPPPTK mempunyai tugas melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan Seni dan Budaya.

PPPPTK menyelenggarakan fungsi:

- a. Penyusunan program pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan;
- b. Pengelolaan data dan informasi peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan;
- c. Fasilitasi dan pelaksanaan peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan;
- d. Evaluasi program dan fasilitasi peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan; dan
- e. Pelaksanaan urusan administrasi PPPPTK.



Struktur Organisasi



Studio Kayu



Visi

Sebagai studio pendidikan dan pelatihan (diklat) dan lembaga sertifikasi kriya kayu yang bertaraf internasional.



Kerajinan kayu kayu
koleksi studio kayu
P4TK-SB

Misi

- Menyediakan paket-paket pelatihan guru SMK-SB, guru Seni Kriya/ Kerajinan Kayu berbagai jenjang pendidikan.
- Menyediakan media pendidikan, modul, dan peraga untuk berbagai tingkatan kriya kayu.
- Mengembangkan metode pengajaran seni kriya kayu.
- Melakukan pelatihan dan pengembangan kriya kayu lokal dan nasional.
- Menyediakan tenaga supervisor tingkat nasional dan internasional.
- Membuat prototype alternatif produk kriya kayu dalam rangka mengembangkan dan inovasi produk.
- Melayani Desain Produk kriya kayu untuk pekerjaan masal.



Hasil Kara Kriya Kayu
Peserta Diklat Produktif

Tujuan

Melaksanakan pendidikan dan pelatihan teknis bidang kriya kayu untuk meningkatkan kompetensi bagi guru dan masyarakat yang membutuhkan.

Sasaran

- Tersosialisasikannya visi, misi, tujuan, sasaran, dan program yang akan dicapai bersama.
- Tersedianya tenaga fungsional dan non fungsional yang kompeten sesuai kebutuhan.
- Terwujudnya kerja sama antar staf untuk mencapai tujuan bersama didasari iman, moral yang tinggi, dan nilai kemanusiaan.
- Terwujudnya kepercayaan dan penghargaan atas perbedaan antar personal.
- Terwujudnya komitmen bersama yang tinggi untuk melaksanakan program.
- Tersusunya standar kompetensi desain produk kriya kayu.
- Tersedianya kurikulum dan bahan ajar yang relevan sesuai kebutuhan.
- Terlaksananya diklat desain produk kreatif yang terencana, dan berhasil guna.
- Tersedianya sarana dan prasarana pendukung yang memadai.
- Terlaksananya pengembangan program, materi diklat
- Terlaksananya pengembangan desain, prototype dan produk yang kreatif

Program Pokok



Guru Berkarya pada Kegiatan Diklat Produktif

- Melaksanakan diklat produktif DPK Kayu dalam 2-3 angkatan (target peserta maksimal 12 orang)
- Melaksanakan diklat untuk pengrajin, masyarakat umum, dan institusi mitra
- Melaksanakan produksi
- Melaksanakan pengembangan kriya kayu
- Memperluas akses informasi dan ilmu bagi masyarakat luas melalui media yang dimiliki
- Memelihara peralatan dan fasilitas
- Memelihara SMM ISO 900 1:2008 di studio kayu
- Melaksanakan tugas tambahan yang relevan sebagai pendukung lembaga diklat.

Strategi Pencapaian

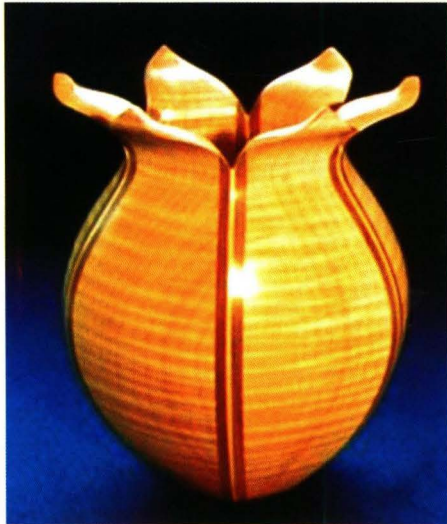


Tamu Luar Negeri Mencermati Produk P4TK-SB

- Membangun dan mengembangkan potensi individu secara terarah membentuk tim yang aktif, kreatif, tangguh, dan kompeten untuk mencapai keberhasilan bersama;
- Membangun manajemen terbuka yang mengedepankan aspek demokrasi dan partisipasi dari seluruh komponen;
- Menciptakan iklim kerja yang kondusif;
- Menggalang kerjasama dengan pihak terkait, membangun jaringan kerja lokal, nasional maupun global;
- Menerapkan standar manajemen mutu ISO 9001:20008 berpijak pada visi dan misi pendidikan nasional.



Produk inovasi Guru peserta diklat

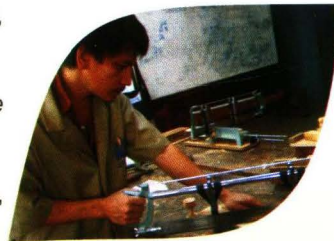


Pengukuran Kinerja

- Kepuasan setiap staf/karyawan studio kayu;
- Kepuasan setiap pengguna jasa studio kayu;
- Pengakuan dan kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan studio kayu;
- Keberhasilan setiap program yang direncanakan

Kompetensi

- Kerja bangku, membuat sambungan konstruksi dan produknya
- Kerja skrol, membuat bentuk sederhana dua dimensi dan tiga dimensi
- Kerja ukir dan raut, membuat ukiran dasar dua dimensi dan tiga dimensi bentuk geometris serta organis
- Kerja bubut, membuat bubutan silinder, berkonstruksi dan piringan
- Kerja mesin, menggunakan mesin *portable* dan masinal
- *Finishing*, menggunakan finishing oles, kuas, dan semprot



Pelatihan Berbagai Kompetensi Kriya Kayu

Kompetensi Pendukung

- Wawasan seni
- Wawasan disain, dekorasi dan motif
- Wawasan perkembangan teknologi kriya/kerajinan kayu termasuk didalamnya teknologi proses pembuatan



Pelatihan Berbagai
Kompetensi Kriya Kayu



Produk dan Jasa

- Melaksanakan pelatihan kompetensi kerajinan kayu untuk Guru SMK-SB secara berjenjang
- Melaksanakan pelatihan kompetensi kerajinan kayu bagi Guru TK, SD, SMP, SMA/SMK non SB dan SLB yang membutuhkan
- Melaksanakan layanan pelatihan kompetensi kerajinan kayu pada masyarakat umum (pengabdian masyarakat)
- Melaksanakan Dikjartih
- Melaksanakan pengembangan dan inovasi karya terbaru
- Melaksanakan kegiatan produktif untuk melayani kebutuhan konsumen dan pengembangan studio
- Melaksanakan kegiatan magang/praktek industri bagi guru SMK-SB dan siswa SMK-SB



Produk inovasi Guru peserta diklat



Lingkungan

- Studio I
Lantai 1:
Ruang kerja mesin, bubut, skrol, finishing dan ruang staf
Lantai 2:
Ruang kerja bangku, ukir/raut, anyam, skrol manual, ruang WI, instruktur, staf
- Studio II
Ruang alat-alat CNC, ruang staf, ruang *maintenance*
- Studio III
Lantai 1:
Tempat unit produksi, ruang praktek mesin, *finishing*, ruang staf

Lantai 2:
Ruang tutorial, ruang WI, Instruktur, ruang praktek kerja bangku, ruang gambar

Fasilitas

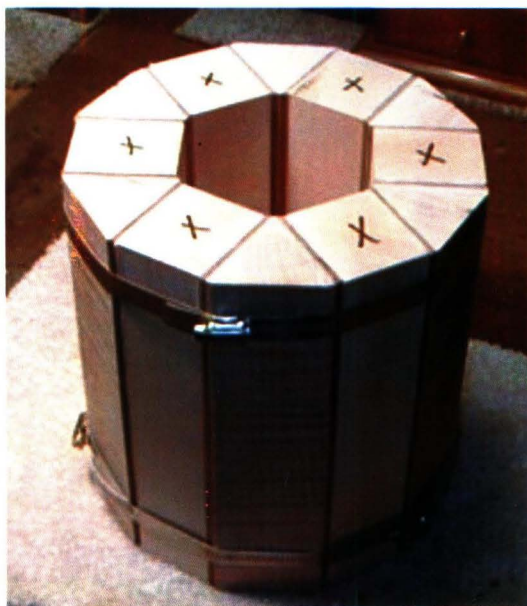
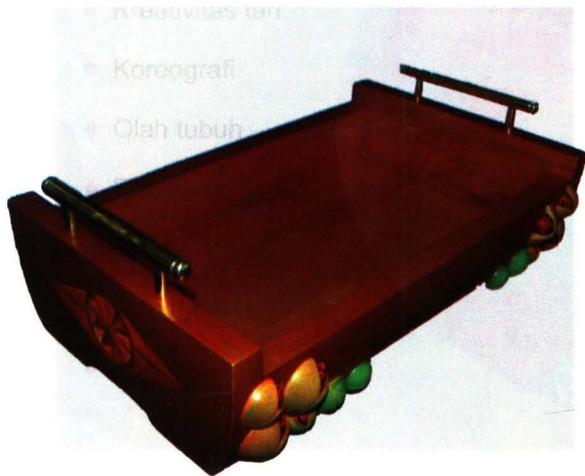
Ruang Tutorial
Ruang WI, Instruktur, Staf
Ruang Kerja Bangku dan Ukir/Raut
Ruang Kerja Mesin Bubut dan Skrol
Ruang Mesin Portable dan Masinal Ruang Produksi





Produk Inovatif Kriya Kayu 2012

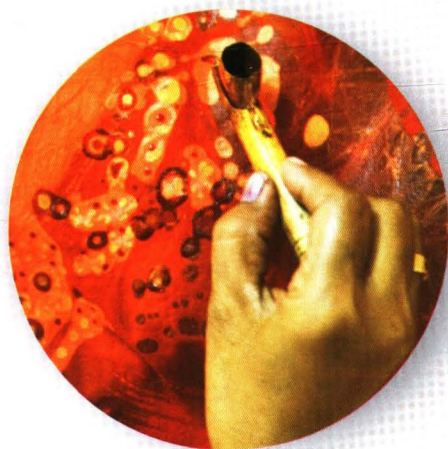




Produk Inovatif Kriya Kayu

Studio

Tekstil





Hasil Karya Diklat Produktif Tekstil

Tujuan

- Mengembangkan dan melaksanakan diklat desain produk kreatif tekstil untuk kalangan sekolah dan masyarakat umum berdasarkan kebutuhan dengan layanan yang kompeten dan profesional
- Mengembangkan materi desain produk kreatif tekstil
- Mengembangkan media pembelajaran desain produk kreatif tekstil
- Mengembangkan jaringan kerjasama dengan industri dan institusi yang relevan



Visi

Studio melaksanakan dan mengembangkan diklat desain produk kreatif tekstil bertaraf nasional dan internasional.

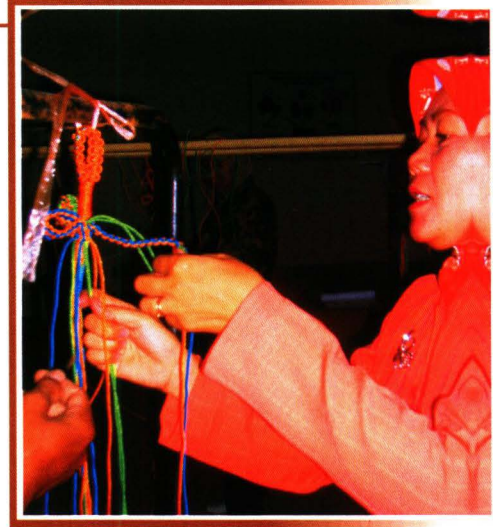


Misi

- Melaksanakan pendidikan, pelatihan dan pengembangan keahlian kriya tekstil untuk meningkatkan kompetensi guru, siswa, dan masyarakat agar bisa mengikuti perkembangan dunia industri bertaraf nasional maupun internasional.
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan program diklat dan pengkajian kurikulum sesuai perkembangan.
- Membuat *prototype* produk desain produk kreatif tekstil dalam rangka pengembangan produk.
- Melaksanakan kegiatan terkait dengan bidang desain produk kreatif tekstil yang dapat bermanfaat bagi masyarakat lokal, nasional, dan internasional.

Sasaran

- Tersosialisasinya visi, misi, tujuan, sasaran dan program yang akan dicapai
- Tersedianya staf desain produk kreatif tekstil yang kompeten
- Terlaksananya diklat desain produk kreatif tekstil yang terencana, bermakna dan berhasil guna
- Terlaksananya pengembangan program materi diklat
- Tersedianya kurikulum dan bahan ajar yang relevan sesuai kebutuhan
- Tersedianya sarana dan prasarana pendukung yang memadai



Program Pokok



- Diklat Peningkatan Kompetensi Produktif Desain Produk Kreatif
- Diklat Peningkatan Kompetensi Seni Rupa dan Keterampilan Guru Vokasi
- Diklat Peningkatan Keterampilan untuk Masyarakat
- Fasilitas Mahasiswa Asing (Darmasiswa)
- Pembimbingan Praktek Kerja Industri Siswa

Strategi Pencapaian

- Membangun dan mengembangkan potensi individu secara terarah untuk membentuk tim yang aktif, kreatif, tangguh dan kompeten untuk mencapai keberhasilan bersama.
- Membangun manajemen terbuka yang mengedepankan aspek kebersamaan dan partisipasi dari seluruh komponen.



Pengukuran Kinerja

Hasil kinerja dari visi, misi, tujuan, sasaran dan program kerja pencapaiannya dapat diukur dengan:

- Kepuasan setiap staf/ karyawan Desain
- Produk Kreatif Tekstil.
- Kepuasan setiap pengguna jasa desain produk kreatif
- Ketercapaian setiap program yang direncanakan



Diklat Astra

Kompetensi



Suasana Diklat Batik

Cetak Saring/ Sablon

Teknik menghias permukaan kain dengan mempergunakan *screen*.

Batik

Teknik menghias permukaan kain menggunakan malam batik dengan pewarna alami dan buatan.

Makrame

Teknik membentuk struktur dengan menggunakan berbagai simpul/ ikatan.

Jahit

Teknik pembuatan suatu karya kerajinan yang terbuat dari guntingan/ potongan kain dengan cara dijahit sesuai desain.

Sulam/ Bordir

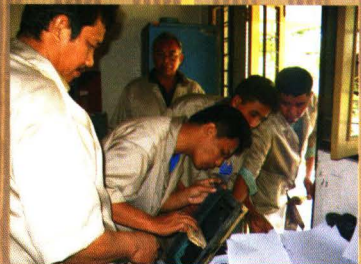
Teknik menghias permukaan kain menggunakan benang sulam yang dikerjakan secara manual maupun masinal.

Tenun dan Tapestri

Teknik membentuk struktur dengan cara menyilangkan benang pakan diantara benang lusi.

Fasilitas

- Studio 1
Ruang Praktek dan Teori
Batik, cetak saring
Pewarnaan, Bordir komputer
Ruang komputer
- Studio 2
Ruang Praktek dan Teori
Jahit, Sulam/ Bordir, Rajut
Ruang Komputer
- Studio 3
Ruang Praktek dan Teori
Makrame, Tenun, Tapestry
Ruang Komputer





Batik Dengan Pewarna Bahan Alam
Karya Instruktur Studio Tekstil P4TK-SB



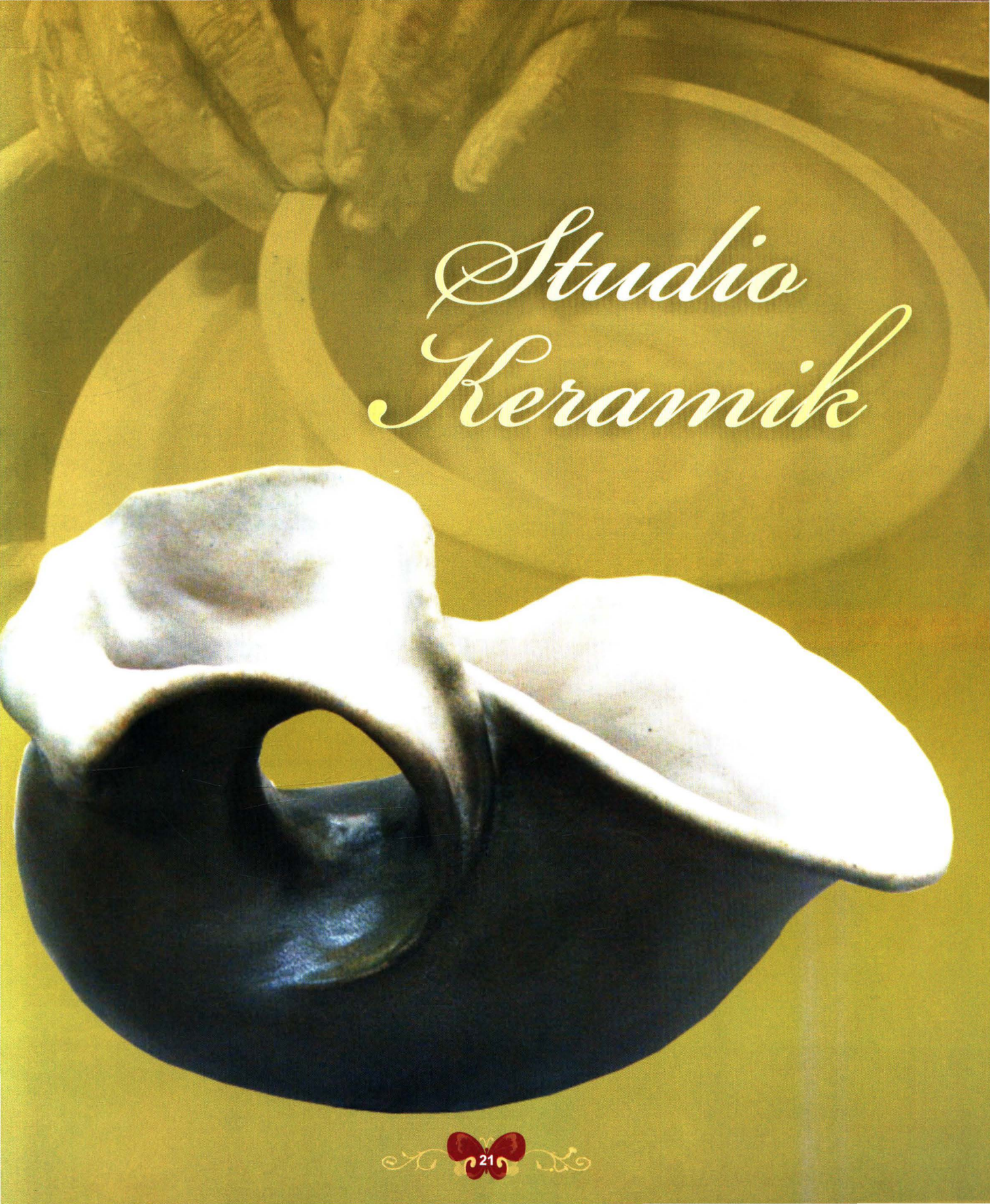


Batik Karya guru
Peserta Diklat Produktif





Batik Dengan Pewarna Bahan Alam
Karya Instruktur Studio Tekstil P4TK-SB



Studio Keramik

Misi

Pelaksana dan pengembang pendidikan dan pelatihan desain produk kreatif keramik yang kompeten dan terstandar.



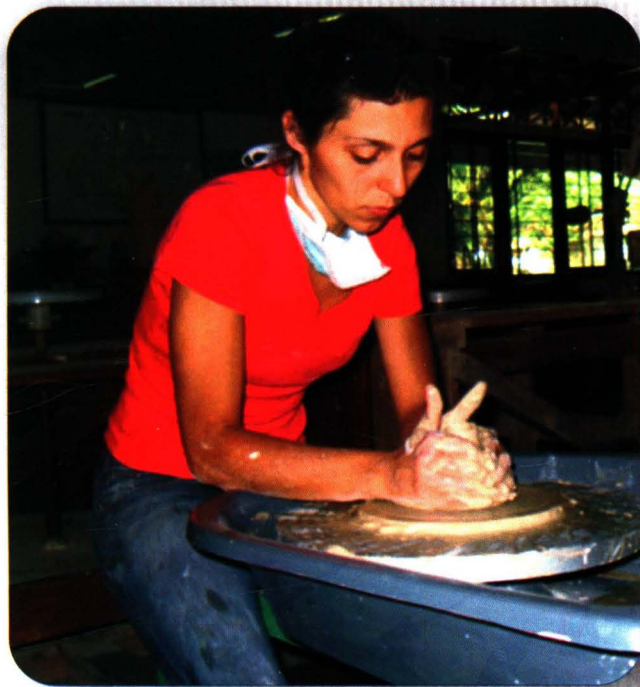
Keramik Karya Guru
Peserta Diklat Produktif



Keramik
Koleksi Studio Keramik

Misi

- Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi pendidik, tenaga kependidikan, siswa, mahasiswa, pengrajin, dan masyarakat umum yang membutuhkan agar dapat mempelajari dan mengembangkan kompetensi kriya keramik, atau mengekspresikan diri dengan karya keramik sebagai penyaluran hobi dan maupun kegiatan rekreasinya.
- Melaksanakan penelitian, pengkajian, dan pengembangan program diklat, pengkajian kurikulum dan media di bidang kriya keramik disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi.
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan material keramik dan proses pembuatan keramik untuk kepentingan tertentu.
- Membuat prototipe dan alternatif produk desain produk kreatif keramik dalam rangka pengembangan dan inovasi produk.
- Melaksanakan kegiatan lainnya yang terkait dengan bidang keramik yang bermanfaat bagi masyarakat lokal, nasional ataupun global.

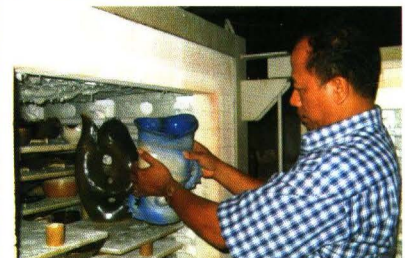


Program Pokok

- Melaksanakan diklat produktif keramik dalam 2–3 angkatan (target peserta minimal 15 orang).
- Melaksanakan diklat kriya keramik bagi guru-guru mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.
- Melaksanakan diklat keramik untuk perajin, masyarakat umum, dan institusi mitra.
- Menyediakan fasilitasi bagi siswa-siswa prakerin dan mahasiswa sebagai wujud tanggung jawab kelembagaan pada pengembangan pendidikan siswa (*community social responsibility*)
- Melaksanakan produksi sebagai bagian dari pembelajaran.
- Melaksanakan pengembangan dibidang desain, badan keramik, dan glasir
- Memperluas akses informasi dan ilmu bagi masyarakat luas melalui media yang dimiliki (brosur, website, dan akun situs jejaring sosial)
- Memelihara peralatan dan fasilitas
- Melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut dengan berpedoman pada Sistem Manajemen Mutu ISO 9001: 2008 di Studio Keramik
- Melaksanakan tugas tambahan yang relevan sebagai lembaga subordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Produk dan jasa

- Diklat peningkatan kompetensi kriya keramik untuk guru produktif SMK Seni dan Budaya
- Diklat kriya keramik bagi guru seni budaya TK, SD, SMP, SMA, SMK, dan PLB.
- Memfasilitasi pelatihan keramik, prakerin, kerja profesi, edu-wisata bagi siswa TK, SD, SMP, SMA, mahasiswa atau yang membutuhkan.
- Menyediakan fasilitas dan pelatihan keramik bagi perajin dan masyarakat umum, perorangan maupun kelompok, baik yang bersifat hobi maupun pengembangan keterampilan.
- Layanan jasa penelitian & pengujian bahan keramik
- Memberikan layanan penjualan alat dan bahan keramik (dalam jenis dan jumlah tertentu) kepada masyarakat/umum yang membutuhkan.
- Menyediakan asesor untuk uji kompetensi (masih dalam lingkup terbatas).



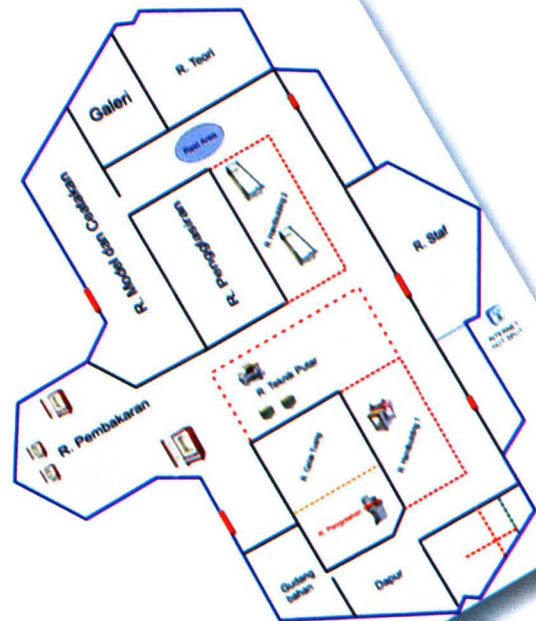
Lingkungan dan fasilitas belajar



- Ruang Kelas Ber-AC dilengkapi LCD Internet
- Taman Keramik yang sejuk
- Ruang Praktek bersih dan luas
- Komputer jaringan *hotspot* dan internet 24 jam
- Toilet yang bersih
- Mushola
- Laboratorium karamik dan glasir
- Alat praktek lengkap

Fasilitas ruang

- Ruang bahan baku
- Ruang pengolahan bahan
- Ruang pembentukan handbuilding [12 org]
- Ruang pembentukan teknik cetak
- Ruang pembentukan teknik putar [12 org]
- Ruang pengglasiran dan laboratorium
- Ruang pembakaran
- Ruang teori [20 org]
- Ruang karya jadi/galeri
- Ruang model dan cetakan [4 org]
- Ruang staf Studio
- Ruang pertemuan/makan
- Ruang sembahyang
- Kamar mandi/toilet
- Rest Area



fasilitas alat

Alat manual

Alat Manual di studio Keramik



- Alat Putar tangan
- Alat Putar kaki
- Slab roller
- Slab roller kayu
- Hand tools
- Griffin grips
- Asesoris pembakaran
- Hand extruder



Mesin

- Mixer kapasitas 100 liter
- Blunger kapasitas 200 liter & 25 liter
- Ball mill kapasitas 5 ; 50; 100 kg
- Pug mill
- Vacuum agitator kapasitas 20 liter
- Mesin bubut gips
- Mesin jigger/jolley
- Mesin putar listrik [9 bh]

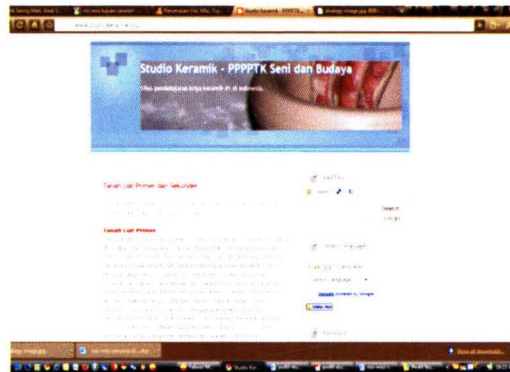


Fasilitas Mesin di Studio Keramik



Media Online

Untuk memperluas akses informasi kepada masyarakat, kami hadir dengan versi website, blog, dan situs jejaring sosial. Silakan klik www.studiokeramik.org. Situs ini dapat diakses melalui komputer maupun handphon e dengan fasilitas GPRS. Kami juga hadir dalam versi web yang lain di www.bengkelkeramik.tk untuk melihat galeri produk yang lebih lengkap. Versi TV online kami hadirkan melalui www.studiokeramiktv.blogspot.com untuk melihat video-video kegiatan kami.



Untuk menghubungi kami telp. 0274895803 ext 125 Fax. 0274895804

Email : bengkelkeramik@yahoo.com

Yahoo Messenger : ro_sulistya ; **Skype** : rohmat

 : Studio Keramik PPPPTK Seni dan Budaya  : www.twitter.com/studiokeramik

 : www.youtube.com/studiokeramik





Produk Karya Studio Keramik P4TK-SB



Studio Kulit

Tugas Pokok

Mengelola dan mengkoordinasikan kegiatan yang ada di studio kria kulit, yang meliputi asset studio dan sumberdaya manusia/ staf.

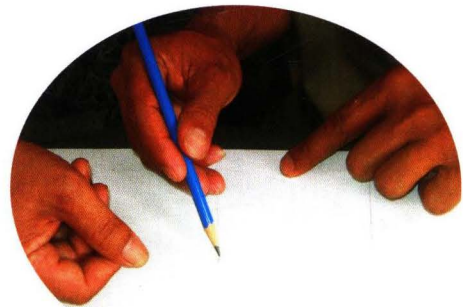


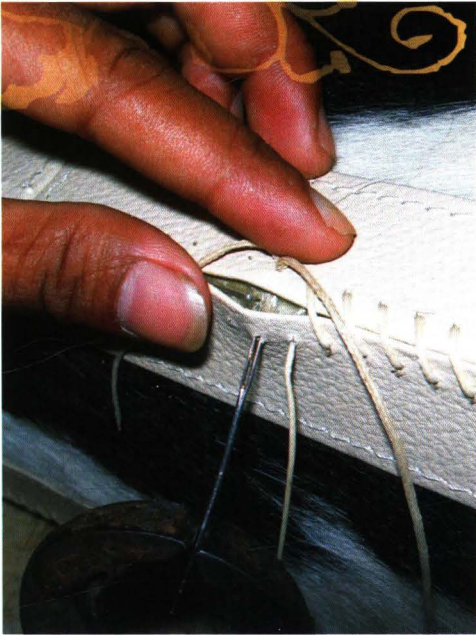
Visi

- Meningkatkan profesionalisme di seluruh jajaran studio kulit untuk mengantisipasi perkembangan pendidikan
- Eksistensi studio kriya kulit bermakna bagi perkembangan pendidikan baik di sekolah maupun di masyarakat.
- Membuka jaringan/ *network* dengan masyarakat luas atas dasar kepercayaan.

Misi

- Melaksanakan diklat bagi guru, siswa dan masyarakat umum atau industry yang membutuhkan guna mengembangkan profesionalisme kompetensi kulit.
- Melaksanakan pengkajian dan litbang program diklat dan kurikulum yang mengacu pada kompetensi kulit.
- Melaksanakan kegiatan unit produksi yang berorientasi produk kualitas dan pasar.
- Pembuatan karya inovatif, prototype dalam rangka pengembangan diklat dan unit produksi.





Tujuan

- Mengembangkan pendidikan dan latihan kriya kulit guna kalangan sekolah dan masyarakat luas berdasarkan kebutuhan.
- Mengangkat potensi kriya kulit, bahan buku, pengolahan, desain, *prototype*, produk dan pasar.
- Membuka jaringan guna mendapatkan pasar local dan internasional.

Sasaran

- Sasaran misi, visi diantara pegawai guna mencapai program yang direncanakan.
- Kebutuhan tenaga fungsional dan administrasi yang relevan.
- Adanya komitmen yang tinggi diantara pegawai.
- Adanya azas kepercayaan di antara pegawai dalam melaksanakan pekerjaan.
- Standart kompetensi kria kulit yang memadai.
- Perangkat kurikulum dan bahan ajar guna pengembangan diklat.
- Struktur pelaksanaan diklat tepat guna dan berhasil guna.
- Prasarana dan sarana yang mendukung aktifitas operasional pada studio.
- Pengembangan desain produk inovatif, kreatif guna menembus pasar local dan ekspor.



Pelatihan

Kompetensi produk kriya kulit

- Pelatihan kulit tersamak non persepatuan
- Pelatihan kulit tersamak persepatuan
- Pelatihan kulit merah

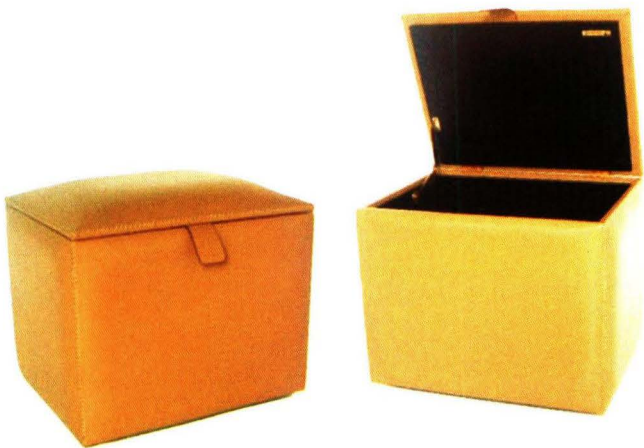
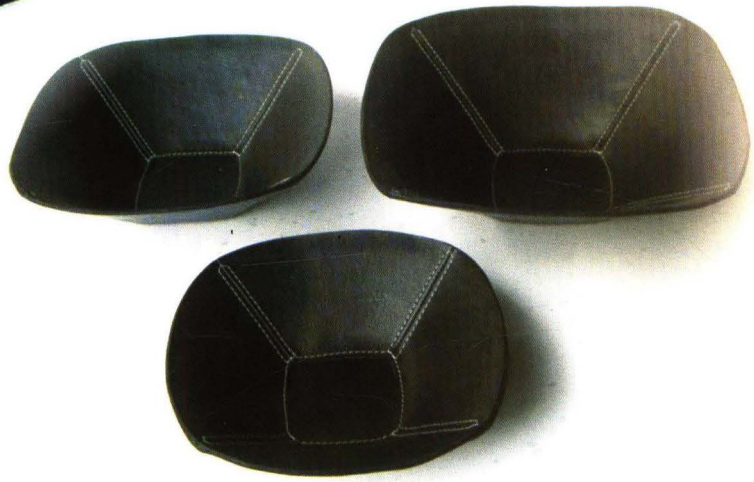


Kompetensi

- **Memola**
Membuat pola barang-barang kulit dua dimensi, tiga dimensi dan produk lain sesuai dengan metode dan teknik yang lain.
- **Memotong**
Memotong komponen produk kulit dengan alat tangan dan mesin sesuai dengan langkah dan teknik pemotongan.
- **Menyeset**
Menyeset komponen produk kulit dengan alat tangan dan mesin sesuai dengan alat, bahan, langkah, dan teknik /metode.
- **Menjahit**
Menjahit komponen produk kulit dengan alat tangan dan mesin sesuai dengan alat, bahan, jenis, dan teknik /metode.
- **Merakit**
Merakit komponen produk kulit: barang kulit, sandal/sepatusesuai dengan alat, bahan, langkah, dan teknik/ metode
- **Menganyam dan Menghias**
Membuat anyaman, hiasan pada kulit dengan alat mesin sesuai dengan alat, bahan, dan teknik/ metode
- **Aksessoris**
Memasang aksessoris pada barang kulit atau sandal/ sepatu sesuai dengan alat, bahan, dan teknik/ metode.
- **Membentuk kerangka**
Membentuk barang kulit, kerangka barang kulit dan bagian atas sepatu sesuai dengan alat, bahan, jenis, langkah dan teknik/ metode
- **Penyelesaian akhir**
Melaksanakan penyelesaian akhir barang kulit, sepatu, tepi produk kulit dan control mutu pada produk kriya kulit sesuai alat, bahan, dan teknik/ metode



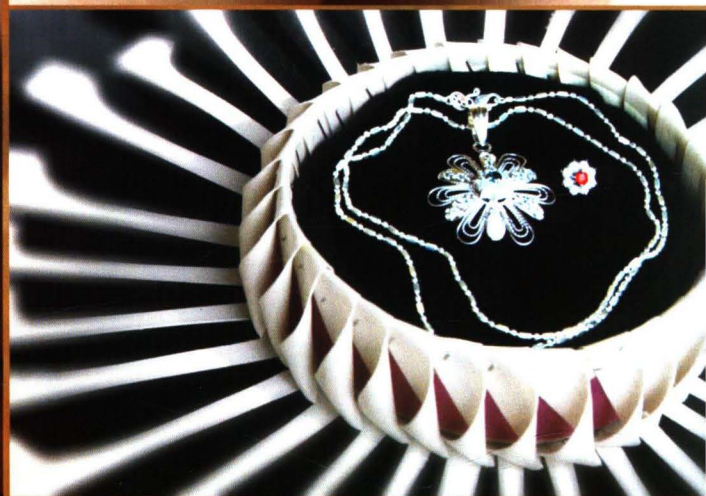






Studio Logam

Metal Studio Profile



Prakata

Studio Logam selalu berusaha untuk mengembangkan desain yang inovatif, untuk memberikan pelayanan prima kepada para konsumen pengguna produk logam.

Di bidang kediklatan, modul/bahan ajar yang diberikan pada peserta kami perbaharui (*update*) terus-menerus dan kami kemas dalam bentuk modul cetak berwarna dan juga dalam versi CD.

Dalam bidang pemeliharaan fasilitas, semaksimal mungkin kami sediakan ruang praktek yang bersih dan peralatan yang siap pakai.

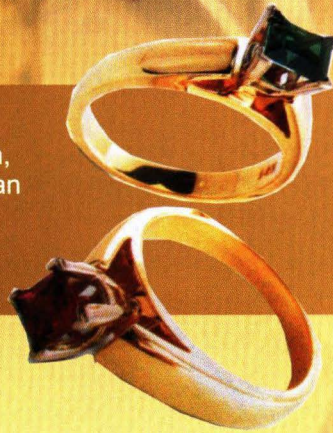
Akhirnya, kami akan selalu meningkatkan pembelajaran kriya logam untuk pendidikan formal maupun informal, agar Kriya Logam semakin diminati semua khalayak, dan selamat berkarya.





Visi

Studio pelaksana dan pengembang pendidikan, siswa, guru dan masyarakat yang membutuhkan agar dapat mengembangkan kompetensi, hobi dan kegiatan rekreasinya dengan mantap



Misi

- Menyelenggarakan diklat bagi pendidik-tenaga kependidikan, siswa, guru dan masyarakat yang membutuhkan agar dapat mengembangkan kompetensi, hobi dan kegiatan rekreasinya dengan mantap
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan program diklat, pengkajian kurikulum, bahan ajar dan media pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi
- Membuat *prototype* dan alternative produk desain produk kreatif logam dalam rangka pengembangan dan inovasi produk
- Membuat peralatan tepat guna untuk keteknikan kriya logam
- Meleaksanakan kegiatan berkaitan bidang logam yang bermanfaat bagi masyarakat local, nasional maupun global

Tujuan

- Meningkatkan kualitas kemampuan guru SMK-SK pada khususnya dan masyarakat pada umumnya
- Menciptakan peluang bagi pengembangan seni dan kriya
- Membuat kurikulum yang relevan
- Menghasilkan suatu produk seni kriya logam dengan desain dan kualitas yang mampu menerobos pasar dunia
- Terwujudnya bengkel Kriya Logam yang bertaraf nasional maupun internasional didukung dengan fasilitas system manajemen yang handal
- Terwujudnya kepercayaan Mitra kerja/*Stake Holder* untuk bekerja sama di bidang diklat dan unit produksi
- Menyelenggarakan diklat bertaraf Internasional
- Mengisi dan mempertahankan sertifikat ISO 9001 : 2008

Sasaran

- Tersosialisasikannya, visi, misi, tujuan, dan program yang akan dicapai bersama
- Terwujudnya tenaga fungsional yang kompeten sesuai kebutuhan
- Terwujudnya kerjasama antar staf untuk mencapai tujuan bersama
- Terwujudnya kepercayaan dan penghargaan atas perbedaan
- Terlaksananya diklat desain produk kreatif logam yang terencana, bermakna dan berhasil guna
- Terlaksananya pengembangan desain, prototype dan produk desain kreatif logam

Program Pokok

- Audit ISO 9001 : 2008
- Pembenahan Organisasi dan manajemen bengkel
- Pengadaan fasilitas dan peralatan bengkel
- Pemberdayaan dan pengelolaan SDM
- Diklat Guru Produktif jenjang I dan II
- Persiapan dan pelaksanaan LKS
- Prakerin dari SMK
- Penyusunan kurikulum dan Bahan ajar
- Pengembangan Produk
- Pengembangan Unit Produksi
- Diklat Vokasi SMK Non Seni



Strategi Pencapaian

- Membangun dan mengembangkan potensi individu secara terarah untuk membentuk tim yang aktif, kreatif, tangguh dan kompeten di bidangnya untuk mencapai tujuan bersama.
- Membangun manajemen terbuka yang mengedepankan demokrasi dan partisipasi dari seluruh komponen yang ada.
- Menciptakan etos kerja yang kondusif.
- Menjalin kerjasama dengan masyarakat, stake holder, baik local, nasional maupun internasional.
- Menerapkan standard manajemen ISO 9001: 2008 dan selalu berpijak pada visi dan misi pendidikan nasional.



Kompetensi Pokok

- Teknik Ukir Ketok
- Teknik Ukir Tekan
- Teknik Las Listrik
- Teknik Etsa
- Teknik Bubut
- Teknik *Pave Setting*
- Teknik *Basic Jewelry*
- Teknik *Cabochon Stone Setting*
- Teknik *Fancy Setting*
- Teknik *Prong Setting/Fancy Setting*
- Teknik Enamel

Produk dan Jasa

- Diklat Peningkatan Kompetensi Kria Logam untuk guru produktif SMK Seni dan Budaya
- Diklat Kria Logam bagi guru , SD, SLTP, SMA, dan PLB.
- Melaksanakan pelatihan TOT Logam
- Memfasilitasi pelatihan kria logam bagi siswa SMP, SMA, SMK, Perguruan Tinggi, maupun masyarakat luas.
- Memberikan layanan penjualan alat dan bahan logam (dalam jenis dan jumlah tertentu) kepada masyarakat yang membutuhkan.



Lingkungan dan Fasilitas Belajar

RUANG

- Ruang Alat dan Bahan
- Ruang Praktek
- Ruang Kimia
- Ruang *Casting*
- Ruang Las
- Ruang *Game Stone*
- Ruang Teori
- Ruang Staf/Karyawan
- Ruang Musholla
- Kamar Mandi/Toilet
- Ruang Pertemuan
- Ruang Tamu
- Dapur



ALAT MANUAL

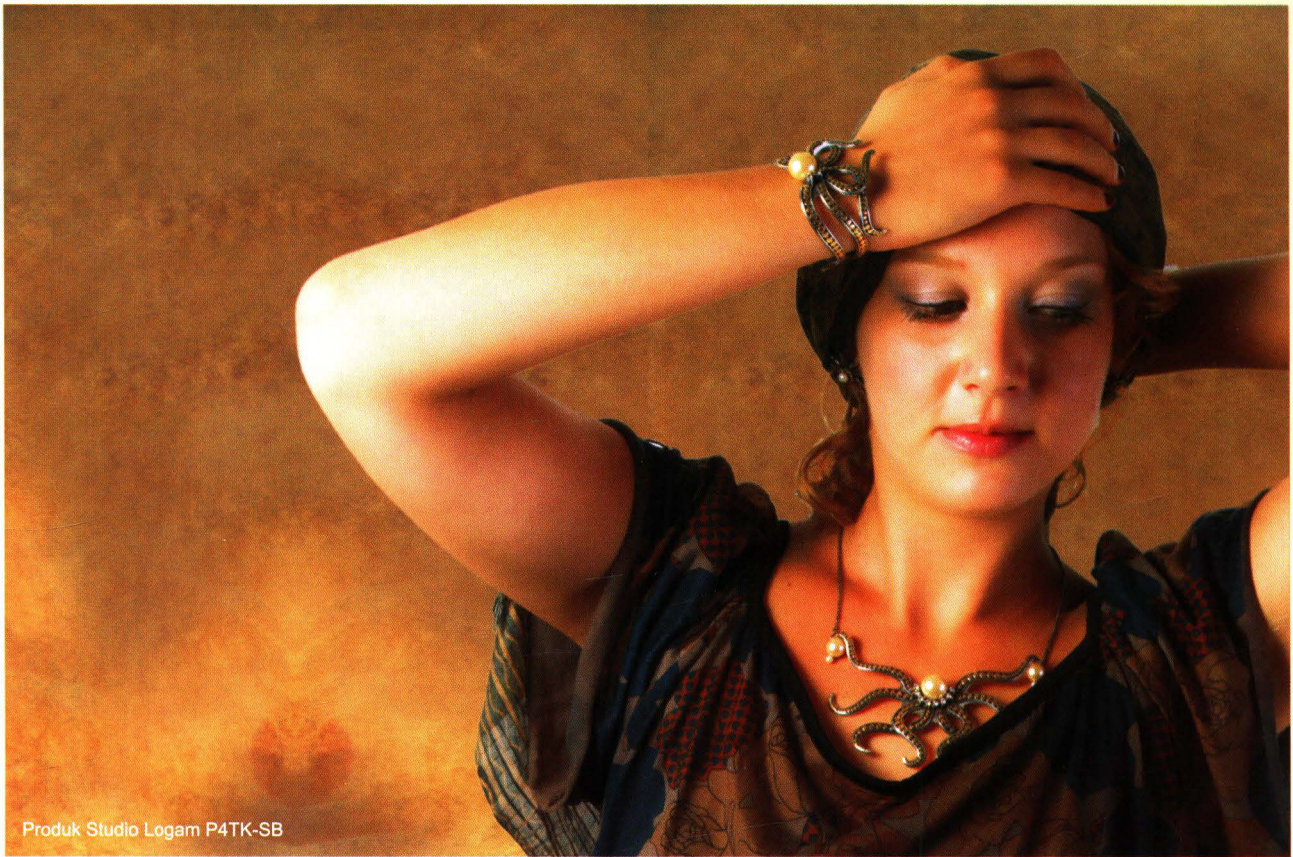
- Kikir
- Alat Gravr
- Pahat Ukir
- Alat Sodat
- Gergaji
- Alat Setting Batu
- Palu
- Sunglon
- Jangka Sorong
- Brander

MESIN

- Boor
- Polesh
- Bubut (*Lathe*)
- *Casting*
- Oven
- Gerinda (*Grinder*)
- Gergaji (*Saw*)
- Roll Mill
- Gravr







Produk Studio Logam P4TK-SB

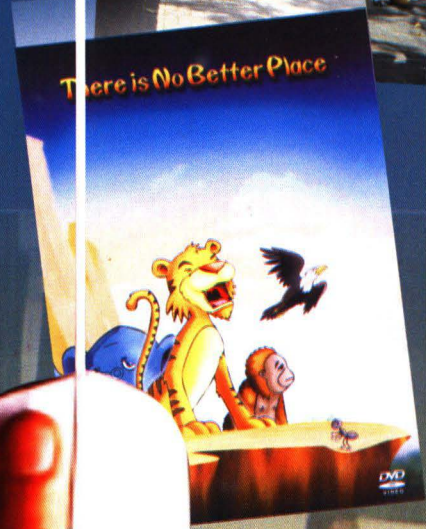
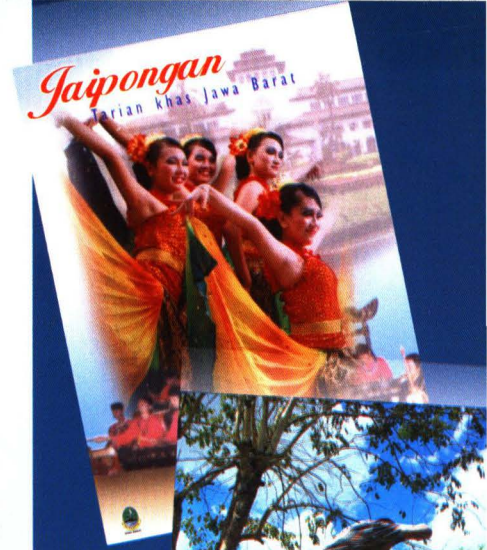


Suasana Belajar di Studio Logam P4TK-SB



Desain Komunikasi Visual

- Desain Grafis
- Fotografi
- Animasi





Menjadi desainer, pendidik dan pengembang manajemen desain dan metoda mengajar yang representatif dibidang desain komunikasi visual



- Melaksanakan pembelajaran manajemen bengkel.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi desain komunikasi visual.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi fotografi.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi tipografi.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi ilustrasi digital.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi ilustrasi manual.
- Melaksanakan pembelajaran konsep dan implementasi animasi.
- Melaksanakan pembelajaran tentang metode dan media pengajaran.



Konsep DKV pada Diklat Alih Fungsi 2010



Konsultasi Karya Diklat Alih Fungsi 1010

Tujuan

- Meningkatkan peserta didik lebih apresiatif
- Meningkatkan Peserta didik lebih kreatif
- Meningkatkan peserta didik lebih inovatif
- Meningkatkan peserta didik lebih kompeten
- Meningkatkan peserta didik lebih produktif
- Meningkatkan peserta didik lebih mandiri
- Meningkatkan peserta didik lebih kompetitif



Sasaran

- Guru
- Siswa SMK dan SMU
- Masyarakat Umum



Jenis Pelatihan

- Diklat Produktif
- Kursus jangka pendek
- Pembuatan alat peraga
- Pembuatan media promosi

Strategi Pencapaian

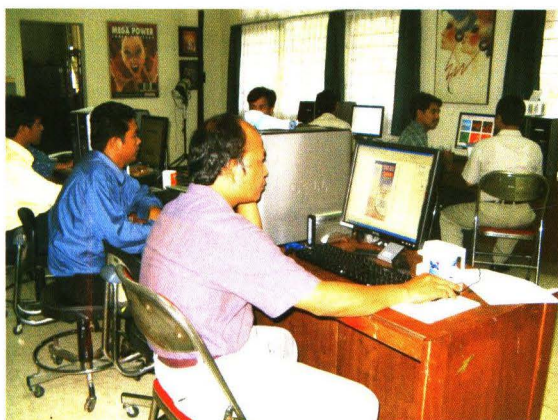
- Memberi motivasi dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami.
- Memberikan teori praktik yang mudah dipelajari.
- Memberikan konsep-konsep praktikal yang representative sehingga Mudah diimplementasikan secara filosofi.



Motvasi Guru Melalui Kunjungan Industri Periklanan

Pengakuan Kinerja

- Adanya permintaan pembuatan soal pada program LKS propinsi maupun nasional.
- Adanya permintaan diklat secara formal oleh sekolah yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga.
- Adanya permintaan diklat secara formal oleh perguruan tinggi yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga.
- Adanya permintaan diklat secara nonformal oleh masyarakat umum pada bidang yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga.
- Adanya permintaan pembuatan desain untuk media cetak oleh masyarakat umum pada bidang yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga.
- Adanya permintaan pembuatan fotografi desain oleh masyarakat umum pada bidang yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga.
- Adanya permintaan juri pada lomba atau festival oleh masyarakat umum pada bidang yang relevan dan tidak terprogram oleh lembaga tingkat nasional maupun internasional.



Diklat Desain Grafis Guru Produktif



Diklat Produktif Guru Fotografi

Kompetensi

- Tipografi
- Fotografi
- Ilustrasi Digit
- Komputer Desain
- Desain Komunikasi Visual
- Menggambar Bentuk



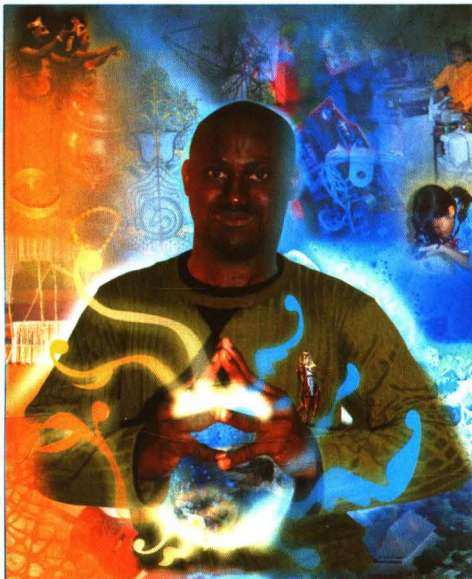
Pelatihan Fotografi



Pelatihan Konsep DKV



Pelatihan Tipografi



Hanging Display Karya Peserta Pelatihan

Produk dan Jasa

- Merancang berbagai macam media promosi cetak
- Merancang produk fotografi periklanan
- Diklat kompetensi Desain Komunikasi Visual
- Diklat kompetensi Fotografi



Merancang Media Promosi



Pelatihan Fotografi



Berbagai Media Hasil Karya diklat DKV

Lingkungan dan Fasilitas Belajar



Lingkungan

- Asri, nyaman dan aman
- Tempat Parkir luas, nyaman dan aman
- Masjid luas dan dekat studio.
- Toilet bersih

Fasilitas

- Ruangan :
 1. Ruang Teori
 2. Ruang Praktek Komputer dan Fotografi
 3. Ruang praktek manual (desain, menggambar bentuk dan tipografi)
 4. Ruang Pameran dan Presentasi kecil
 5. Ruang Penyimpanan karya, peralatan dan bahan
 6. Ruang Cuci Cetak film Negatif hitam putih (*darkroom*)
 7. Buku Referensi
- Peralatan :
 1. Praktek Komputer : *Scanner*, Printer, LCD Projector
 2. Praktek Fotografi : Kamera SLR Digital dan Manual dan Perlengkapan Studio Fotografi
 3. Praktek Cuci Cetak Foto Manual dan Digital (hitam putih dan warna)
 4. Audio dan Audio Visual : Televisi dan Taperecorder
 5. Pratek cetak sablon



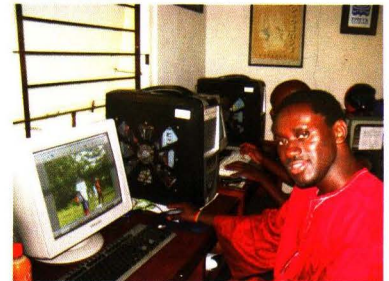
Masjid P4TK-SB Dekat Studio DKV



Praktek Manual



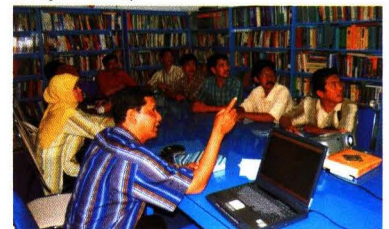
Praktek Manual



Praktek Komputer



Belajar Konsep



Mencari Referensi di Penerbit Buku

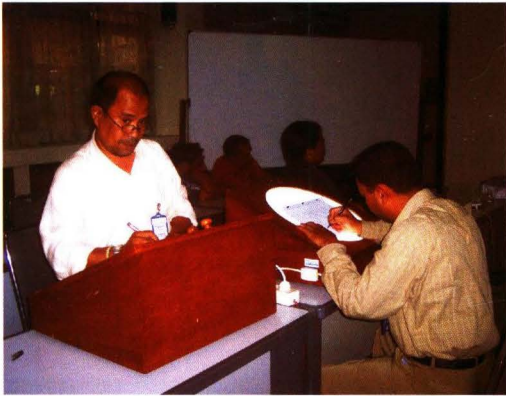


Studio Animasi



Studio Animasi

Studio Animasi adalah Studio yang mempelajari teknik membuat gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) Study yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.



Visi

Pelaksana dan pengembang diklat Animasi yang kompeten dan kreatif, berkembang mengikuti kemajuan jaman.



Misi

- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi pendidik, tenaga kependidikan, siswa, mahasiswa, dan masyarakat umum yang membutuhkan agar dapat mempelajari dan mengembangkan kompetensi Animasi.
- Melaksanakan penelitian, pengkajian, dan pengembangan program diklat, pengkajian kurikulum dan media di bidang Animasi.
- Membuat prototipe dan produk-produk kreatif dalam rangka pengembangan inovasi produk.
- Melaksanakan kegiatan lainnya yang terkait dengan Animasi yang bermanfaat bagi masyarakat lokal, nasional ataupun global.

Produk dan Jasa

- Diklat peningkatan kompetensi Animasi untuk guru produktif SMK Seni dan Budaya
- Memfasilitasi pelatihan Animasi, prakerin, kerja profesi, edu-wisata bagi masyarakat yang membutuhkan.
- Menyediakan fasilitas dan pelatihan Animasi masyarakat umum, perorangan maupun kelompok, baik yang bersifat hobi maupun pengembangan keterampilan.
- Layanan jasa penelitian & pengujian Animasi



Studio Semi Lukis





Pengantar

(INTRODUCTION)

Seni rupa merupakan salah satu dari kebudayaan manusia yang sudah sangat tua usianya karena kehadirannya seiring dengan kebudayaan manusia dengan bukti peninggalan di gua-gua purba. Seni rupa sampai saat ini hadir dalam setiap bidang kehidupan manusia, seakan manusia tidak dapat lepas dengan kegiatan seni rupa. Secara fungsional seni rupa dibedakan menjadi seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni mengungkapkan keindahan rupa hanya untuk keindahan, sedang seni rupa terapan penciptaannya dilatarbelakangi oleh maksud-maksud fungsional tertentu. Misalnya dapat digunakan untuk mengiringi promosi penjualan produksi barang, untuk mengkampanyekan ideology partai, untuk menghias benda-benda perlengkapan kehidupan sehari-hari.

Visual arts is a part of human culture from ancient time up to the present, for its existence is in line with the human culture itself, it is proved by the artifacts that found in the ancient caves around the world. Up to the present day visual arts exist in every human activity, it means that man and his art could not be separated. Purposely visual arts can be divided into two kinds they are called fine art and applied arts. Fine art can be identified through its physical form that has more free forms than the applied art, its creation processes has no intention for certain uses and its aim is for the sake to pursue of beauty. For examples, applied art can be used to contribute the promotion of selling products, party ideological campaign, decoration of tool and goods for daily life.

Program keahlian seni rupa murni di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Seni dan Budaya mengemban beberapa tugas penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa di sekolah kejuruan seni maupun non kejuruan. Tugas-tugas tersebut antara lain meningkatkan kompetensi guru-guru seni rupa melalui pelatihan, melakukan penelitian dan pengembangan di bidang substansi seni dan pendidikan seni, mengembangkan produk seni rupa, meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap produk seni rupa, dan menjalin hubungan kerjasama dengan dunia industri dan lembaga yang relevan dengan dunia seni rupa. Pada buku profil ini dipaparkan tentang visi dan misi serta berbagai program berkenaan dengan seni rupa, sarana prasarana yang dimiliki, tenaga ahli yang mendukung pelaksanaan program. Dengan profil ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui selintas tentang potensi yang dimiliki oleh program keahlian seni rupa di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan tenaga Kependidikan Seni dan Budaya yang terbuka bagi masyarakat untuk meningkatkan kompetensi di bidang seni rupa murni.

The Visual Arts Division has some important program in accordance with developing the quality of art education in vocational education as well as in general education. Among the tasks are increasing the teacher competencies through training program, conducting research and development in art and art education, creating visual art product that has novelty quality, increasing community art and culture appreciation and building net work with industries and institution that relevant to the field of art.

In this profile book, vision and mission are explained as well as various programs dealing with visual arts, equipments for training, and experts to contribute the programs. Through this book, people or community are expected to know the potentialities that are owned by the institution and open to public for developing competencies in the field of visual arts.

Head of Visual Art Division

Visi

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan di Bidang Seni Murni yang Kreatif dan Profesional (*Being Education and Training Institutions in the Field of Fine Arts and Creative Professionals*).

Misi



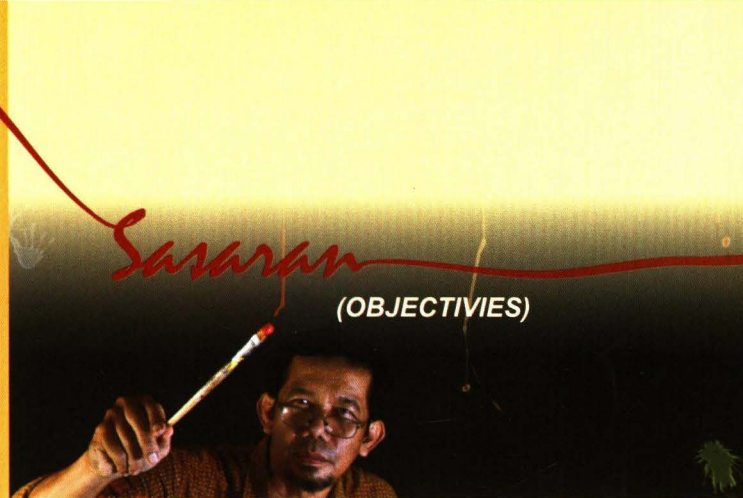
Karya Bambang Sutirno Staf Studio Lukis

- Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan di bidang seni murni bagi guru dan masyarakat (*Implement Education and Training in the field of fine arts for teachers and community*).
- Melaksanakan Penelitian dan Pengembangan dalam bidang seni rupa (*Conducting Research and Development in the field of fine arts*).
- Melakukan Pengabdian masyarakat dan hubungan industry atau institusi (*Conduct public service and industrial relations or institutions in the field of arts*).



Tujuan (AIMS)

- Meningkatkan kualitas pendidikan seni baik yang dilaksanakan oleh lembaga formal/Sekolah maupun non formal yang diselenggarakan masyarakat (*Improving the quality of arts education that is carried out either by formal education or non-formal education organized society*).
- Meningkatkan kualitas Guru Seni Budaya mulai jenjang PAUD, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK (*Improving teacher quality of Art and Culture began at early childhood or Pre School level, Primary School, Secondary School, High School, and Vocational School*).
- Meningkatkan kualitas Guru Produktif bidang seni rupa (*Improving teacher quality in the areas of fine arts*).
- Melaksanakan pelatihan bidang seni rupa bagi masyarakat (*Conducting training in the field of fine art for community*).
- Melakukan penelitian dan pengembangan di bidang seni rupa (*Conducting research and development in the field of fine arts*).
- Mengembangkan produk/karya baru/ Searching and develop novelty work of arts
Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni rupa (*Increasing public appreciation of fine art*).
- Meningkatkan hubungan kerja sama dengan industry dan instansi baik tingkat nasional maupun internasional (*Improving partnerships with industry and agencies both nationally and internationally*).



- Merencanakan program diklat teknis bidang seni rupa (*Planing for a technical training program of visual arts*).
- Melaksanakan diklat teknis bidang seni rupa dan pengabdian masyarakat (*Carry aut technical training in the fields of art and community service*).
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan bidang seni rupa (*Carry aut research and development of fine art*).
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan seni buaya (*Carry aut research and development of cultural arts education*).
- Melaksanakan proses berkarya seni rupa (*Producing fine art works*).
- Melaksanakan pameran karya seni rupa (*Implementing art axhibition*).



Sarana & Prasarana

(facilities & Infrastructure)

- Jumlah gedung 2 dua buah. Gedung teori –praktek terdiri dari 3 ruang (1 ruang pembelajaran dengan kapasitas 15 peserta, 1 ruang administrasi, 1 gudang) Gedung pameran terdiri dari 2 lantai, lantai 1 sebagai area pajang karya, lantai 2 sebagai ruang kerja (*Two buildings for Theory-practice room consists of 3 rooms (1 room with capacity of 155 participants, 1 room for administration staf, 1 warehouse) . Two stories building for Exhibition: 1 st floor is display room, 2nd floor is workspace).*
- Fasilitas Belajar yang tersedia berupa ruang praktek dan teori dengan kapasitas ideal 15 orang, dilengkapi dengan media pembelajaran (LCD/Viuwer, Komputer, dan media Audio Visual) (*Learning facilities that are available in the form of practice and theory room with the ideal capacity of 15 participants. Equipped with the learning media (LCD / Viuwer, Computer, and Audio Visual Media).*
- Peralatan praktek dan pendukung pembelajaran : tripot/easel aluminium 5 unit, easel kayu 30 unit alas gambar 25, sketsel untuk pajang karya 6 unit, pustek 5 buah, pisau palet dengan berbagai ukuran 15 set, penbrush 1 unit, guntaecker 15 buah, tang kanvas 15 buah, neon table / untuk treasing gambar 1 unit, komputer 4 unit, laptop 2 unit, handycam 2 unit, kamera digital 2 unit, dan berbagai jenis peraga pembelajaran seni rupa (*Practices and supporting tools of training are, 5 units of aluminium easel, 30 units of wooden easel, 25 unit of drawing ped, 6 unit of easel to display the work, 15 sets of pallet knife with various sizes, 1 unit of penbrush, 15 pieces guntecker, 15 units of canvas pliers, 1 unit of neon tables for treasing images, 4 units of computers, 2 units of laptops, 2 units of camcorders, 2 unit of digital cameras, and various types of art learning aids).*



Gedung Studio Seni Lukis dan Guru Peserta Diklat



Lukisan Karya Guru Dalam Lomba dan Pameran FSI 2012



Lukisan Karya Guru Dalam Lomba dan Pameran FSI 2012



Lukisan Karya Guru Dalam Lomba dan Pameran FSI 2012



Lukisan Karya Guru Dalam Lomba dan Pameran FSI 2012

Jenis Pelatihan (Type Training)

1. Diklat Bidang Seni Rupa untuk guru-guru seni budaya jenjang PAUD, TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/ MA, SMK (*The field of art education and training for teachers of early childhood level of arts and culture, kindergarten, elementary, Primary School, Secondary School, High School, and Vocational School*).
2. Diklat bidang seni rupa untuk masyarakat umum (*Visual Arts Training Programmes for Community*):
 - a. pelatihan melukis tingkat dasar realis (*Realist Painting*).
 - b. pelatihan melukis tingkat menengah realis (*Naturalist Painting*).
 - c. pelatihan melukis non realis (*Non-Realist Painting*).
 - d. pelatihan melukis untuk anak-anak (*Painting for Children*).
 - e. pelatihan kreatifitas seni rupa untuk anak-anak (*Art and Creativity Training for children*).
 - f. pelatihan digital art (*digital painting, ilustrasi digital, digital imaging*) (*Digital Art Training (digital painting, digital illustration, digital imaging)*).
 - g. pelatihan clay animasi (*Clay Animation*).
 - h. patung realis (*Realistic Sculture*).

Pelayanan Lain

- Konsultasi Pendidikan Seni (*Art Education Consultation*).
- Pembuatan media pembelajaran Seni Rupa (Media Visual , Modul, Audio Visual, Interaktif, dll) (*Developing Learning Art Media (Media Visual Aids, Modules, Audio Visual, Media Interactive,etc.)*).
- Penulisan bahan ajar (Modul, Buku) (*Written Materials (modules, Book)*).
- Desain produk (*Product Design*)
- Kurator dan juri bidang seni rupa (*Jury and Curators in Art and Craft*)



Dokumen pelatihan di studio seni lukis

STUDIO INTERLAND

(Interior and Landscaping)



Tata ruang Gedung Pameran

STUDIO INTERLAND

Unit yang mengkaji dan mempelajari desain ruang dan desain seni pertamanan, pada sebuah bangunan dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan baik fungsi ruang, suasana, elemen estetis, pemilihan material, sosial budaya serta gaya hidup hingga pertimbangan-pertimbangan teknis penataan ruang.



Meja Gambar



Diklat Alih Fungsi 2010

Visi

Pelaksana dan pengembang diklat Interior dan *Lanscaping* yang kompeten dan handal, serta selalu berkembang mengikuti kemajuan jaman.

Misi



Karya Pengembangan Produk 2011

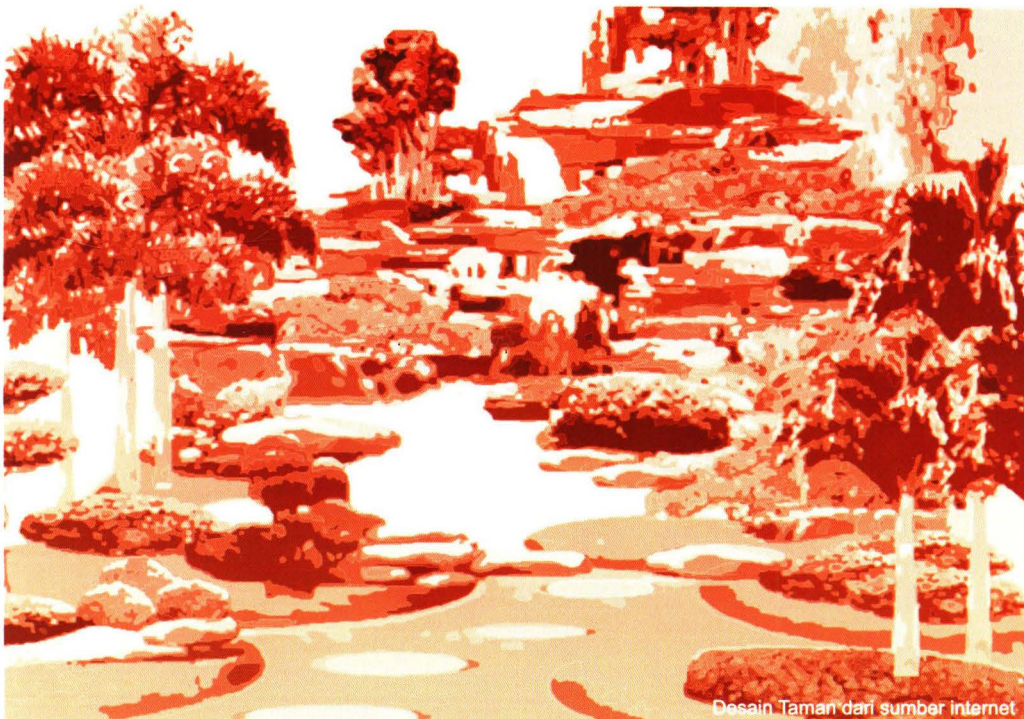
- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi pendidik, tenaga kependidikan, siswa, mahasiswa, pengrajin, dan masyarakat umum yang membutuhkan agar dapat mempelajari dan mengembangkan kompetensi desain interior dan *Lanscaping*.
- Melaksanakan penelitian, pengkajian, dan pengembangan program diklat, pengkajian kurikulum dan media di bidang desain interior dan lanscaping.
- Membuat prototipe dan alternatif produk desain produk kreatif dalam rangka pengembangan dan inovasi produk.
- Melaksanakan kegiatan lainnya yang terkait dengan bidang desain interior dan lanscaping yang bermanfaat bagi masyarakat lokal, nasional ataupun global.

PRODUK DAN JASA



Inovasi Karya th 2011

- Diklat peningkatan kompetensi Desain Interior dan *Landscaping* untuk guru produktif SMK Seni dan Budaya
- Memfasilitasi pelatihan Desain Interior dan *Lanscaping*, prakerin, kerja profesi, edu-wisata bagi masyarakat yang membutuhkan.
- Menyediakan fasilitas dan pelatihan Desain Interior dan *Landscapeing* masyarakat umum, perorangan maupun kelompok, baik yang bersifat hobi maupun pengembangan keterampilan.
- Layanan jasa penelitian & pengujian Desain Interior dan *Landscaping*.



Desain Taman dari sumber internet



Studio
Seni Tari



Visi

- Studio Tari Belajar, Mengajar, Berkreasi Tiada Henti

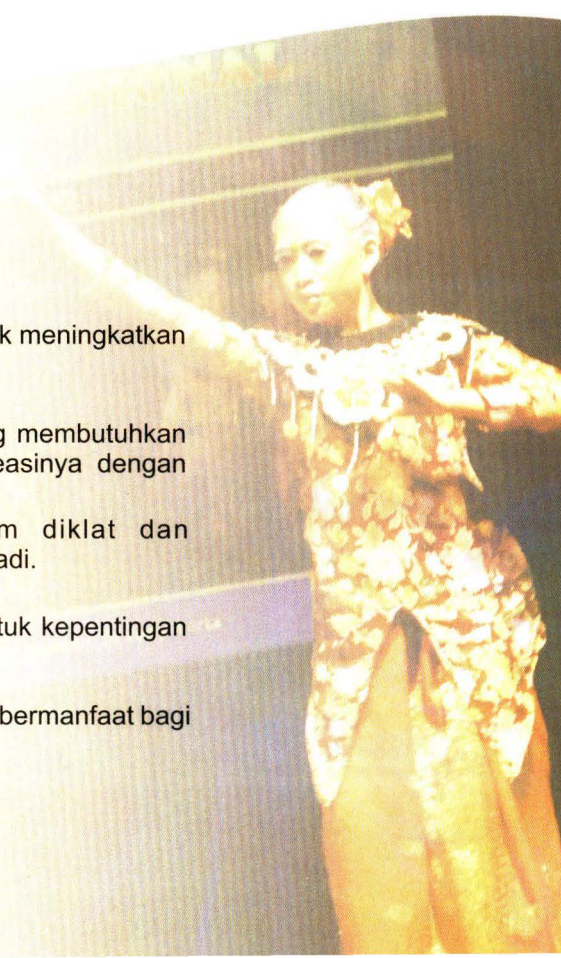
Misi

- Widyaiswara, Instruktur, Pelaksana, Pembantu Pelaksana dan Staf Produksi yang mempunyai kesadaran terhadap tugas, mempunyai komitmen, kemauan dan kemampuan untuk mengerjakan tugas secara sistematis dan menjunjung profesionalisme kerja.
- Seluruh jajaran studio mempunyai kebanggaan, dan hormat akan pekerjaan yang dilandasi kepercayaan dan iman bahwa apa yang dikerjakan akan dipertanggungjawabkan kepada Tuhan, guru dan masyarakat yang terkait menaruh hormat dan kepercayaan terhadap studio tari karena memperoleh manfaat bermakna dari aktifitas yang dilaksanakan.
- Kepercayaan dari masyarakat lokal, nasional, maupun internasional untuk membuka hubungan dan jaringan yang lebih bermanfaat bagi umat dan dunianya.



Tujuan

- Melaksanakan Pendidikan dan latihan teknis bidang seni tari untuk meningkatkan kompetensi bagi guru dan masyarakat yang membutuhkan.
- Menyelenggarakan diklat bagi guru, siswa dan masyarakat yang membutuhkan agar dapat mengembangkan potensi, hobi dan kegiatan rekreasinya dengan
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan program diklat dan pengkajian kurikulum disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi.
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan materi seni tari untuk kepentingan tertentu.
- Melaksanakan kegiatan yang terkait dengan bidang seni tari yang bermanfaat bagi masyarakat nasional maupun internasional



Program Pokok

- Merencanakan program diklat seni tari
- Melaksanakan diklat teknis seni tari dan pengabdian masyarakat
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan terhadap program dan materi diklat seni tari
- Melaksanakan proses produksi seni tari dan pelaksanaannya



Tugas dan fungsi

- Melaksanakan pelatihan kompetensi seni tari untuk guru SMK-SB secara berjenjang melalui program house traininga.
- Melaksanakan pelatihan pengenalan dan penguasaan aspek seni tari bagi guru diluar SMK-SB (TK, SD, SMP, SMU, SMA) dalam rangka pelaksanaan pelajaran kerajinan tangan dan kesenian, atau seni budaya
- Melaksanakan TOT seni tari bagi tenaga Fungsional LPMP.
- Memfasilitasi Pelatihan seni tari bagi siswa TK, SD, SMP, SMU, SMA, atau yang membutuhkan
- Menyediakan pelatihan bagi individu atau krlompok sebagai program darmasiswa.



Strategi Kegiatan

- Merencanakan teknik pelaksanaan setiap program dikoordinir oleh Widyaiswara atau instruktur.
- Beban tugas merata sesuai kompetensinya.
- Melaksanakan komitmen yang telah dibangun bersama.

Pengukuran Kinerja

- Prosedur pelaksanaan mengacu dan sesuai standar ISO 1990 : 2008
- Penilaian pelaksanaan kegiatan sangat baik
- Pelanggan diatas rata-rata merasa puas



Jenis Kegiatan

- Diklat SMK-SB dan masyarakat UMUM
- Manajemen seni pertunjukkan
- Apresiasi seni tari
- Praktek tari
- Kreativitas tari
- Koreografi
- Olah tubuh
- Rias busana
- Iringan tari
- Tata teknik pentas
- Pementasan



Diklat Seni Budaya SD 2007



Pentas Pada Seminar Seni Budaya 2010

Produk dan Jasa

Dokumentasi karya pertunjukkan dan Media pembelajaran berupa CDAudio Visual

- Pelatihan/diklat tari
- Pertunjukkan seni tari
- Jasa tata rias tari
- Jasa pembina, juri tari
- Koreografer dan penari



Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Th.2012





Lomba Pertunjukan Guru SMK dalam Festival Seni Internasional 2012





Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Th.2012



Festival Seni Internasional di P4TK-SB Th.2012



Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Th.2012

Studio Musik

STUDIO MUSIK 1

Visi

Mengembangkan studio musik yang berstandar dan dapat melayani masyarakat dalam bidang musik, khususnya pendidikan musik (diklat seni musik yang terpadu dan kompeten)



Pentas Hasil Pelatihan Seni Musik



Diklat Seni Musik

Misi

- Menyelenggarakan diklat bagi guru SD, SLTP, SMU, SMK dan SMK-SB agar menjadi guru yang profesional dalam mendidik dan melatih siswa dengan mutu yang mantap.
- Melaksanakan diklat bagi masyarakat yang membutuhkan penguasaan kompetensi dibidang seni musik.
- Melaksanakan Penelitian dan Pengembangan materi Seni Musik untuk kepentingan lembaga/institusi.
- Melaksanakan kegiatan yang terkait untuk menumbuhkembangkan potensi dan kapasitas karyawan agar mampu melaksanakan pembaharuan secara trus menerus.
- Menjalin kerja sama dengan pihak lain yang bergerak dalam bidang musik maupun seni budaya

Tentang Studio Musik

Studio musik adalah salah satu unit kerja yang terdapat di PPPPTK Seni Budaya Sleman Yogyakarta. Bersama dengan studio yang lain, berkiprah dalam pengembangan pendidikan seni di sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, SMK-SB maupun SMK non SB khususnya pendidikan seni musik. Wilayah garapan studio musik adalah semua jenis musik yang menggunakan tangga nada diatonis. Adapun jenis-jenis musik yang menjadi wilayah garapan studio musik antara lain :

1. Musik klasik,
2. Musik modern,
3. Musik daerah non pentatonis



Tupoksi:

- Merencanakan program diklat teknis bidang pendidikan musik
- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan teknis bidang pendidikan seni musik untuk meningkatkan kompetensi bagi guru bidang studi seni musik dan masyarakat yang membutuhkan
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan program dan materi diklat

Jenis Layanan yang Diberikan

- Diklat seni budaya untuk guru SD, SMP/ MTs, SMA maupun SMK
- Diklat kertakes untuk guru SD dan SMP
- Diklat vokasi untuk guru SD, SMP/ MTs, SMA maupun SMK
- Program reguler darma siswa, bagi siswa asing
- Konsultan musik untuk guru seni musik dan masyarakat umum
- Bimbingan dan pelatihan penguasaan instrumen pilihan bagi masyarakat umum seperti piano/ keyboard, gitar, bass, drum, biola, ansambel band dan ansambel musik sekolah.
- Melaksanakan pengembangan manajemen pertunjukan.



Fasilitas Ruang dan Peralatan

Fasilitas Ruang

1. Studio Musik 1

Lantai 1 :

- Ruang praktek individu
 - Gudang dan satu ruang dapur
 - Kamar mandi
- Lantai 2 :
- Kantor radioVEDAC

2. Studio Musik 2

Lantai 1 :

- Ruang staf
- Ruang teori, ber-AC dan dilengkapi LCD
- Kamar mandi putra
- Kamar mandi putri

Lantai 2 :

- Ruang studio rekam / ruang kuliah, ber-AC dan dilengkapi LCD
- Room control
- Ruang MIDI
- Kamar mandi putra
- Kamar mandi putri



Ruang Pelatihan



Studio Rekam

Fasilitas Peralatan



Peralatan Musik

- Seperangkat alat musik band lengkap
- Seperangkat alat musik daerah Minahasa lengkap Kulintang
- Seperangkat alat musik daerah Jawa Barat lengkap
- Angklung
- Piano akustik
- Piano elektrik
- Biola akustik
- Keyboard
- Synthesizer
- Biola elektrik
- Marimba
- Konga
- Komputer
- Seperangkat alat recording



Pentas Musik FSI di P4TK-SB Th. 2012



Karya Guru Ekstrakurikuler SD
Dipentaskan Dalam FSI di P4TK-SB Th. 2012



Pentas Musik FSI di P4TK-SB Th. 2012



Kolaborasi Guru Musik dan Zoltan Paldi (Hongaria) pada FSI Indonesia 2012



Kolaborasi Guru Musik dan Zoltan Paldi (Hongaria) pada FSI Indonesia 2012



Fernando Galze and Friends (Costarica-Indonesia) pada FSI Indonesia 2012



-Musik Kreatif Ada Kalanya pada FSI Indonesia 2012

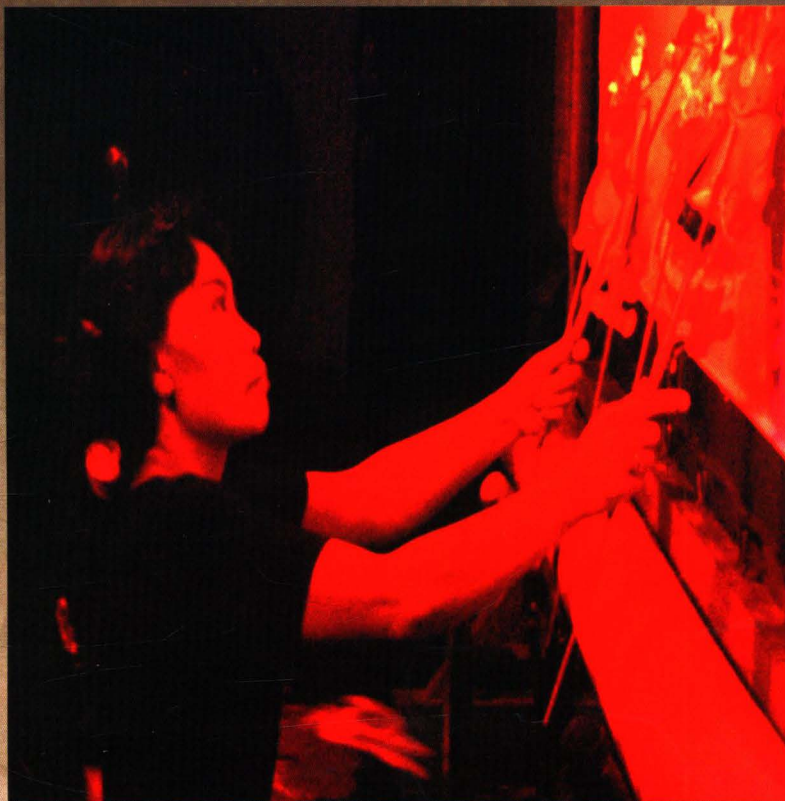


Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional 2012

Studio Pedalangan



Studio Seni Pedalangan merupakan suatu unit yang berada di PPPPTK-SB Yogyakarta yang mempunyai kewajiban untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan/diklat menurut kompetensinya, agar sesuai dengan program dari lembaga.



Visi

Studio Pelaksana pendidikan dan pelatihan seni pedalangan yang berkompeten dan berstandar.



Misi

- Melaksanakan diklat seni pedalangan bagi pendidik dan tenaga kependidikan, siswa dan masyarakat yang membutuhkan.
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan seni pedalangan untuk kepentingan tertentu.
- Mengadakan pentas dalam rangka pengembangan dan pelestarian seni pedalangan



Tujuan

Mengembangkan dan melaksanakan diklat seni pedalangan untuk sekolah dan masyarakat umum yang membutuhkan



Sasaran

- Tersedianya kurikulum dan bahan ajar yang relevan
- Sarana dan prasarana pendukung yang memadai
- Tersedianya tenaga fungsional dan non fungsional yang kompeten sesuai dengan kebutuhan.
- Terlaksananya pengembangan program
- Terwujudnya kerjasama antar staf

Program

- Melaksanakan IHT diklat produktif seni pedalangan
- Melaksanakan diklat pedalangan untuk masyarakat umum dan Mahasiswa
- Melaksanakan Pementasan.
- Melaksanakan pengembangan bentuk pertunjukan wayang
- Memelihara peralatan dan fasilitas

Strategi Pencapaian

- Membangun dan mengembangkan potensi karyawan, baik instruktur, pelaksana, pembantu pelaksana, tenaga produksi dan teknisi, serta pengajar dari luar untuk membentuk tim yang efektif, kreatif, tangguh dan kompeten dalam mencapai keberhasilan bersama.
- Membangun Manajemen terbuka yang mengedepankan aspek demokrasi dan partisipasi dari seluruh komponen.
- Membangun kerjasama dengan masyarakat untuk mendukung kegiatan yang telah terprogram
- Membangun komitmen bersama yang tinggi untuk merealisasikan program kegiatan.



Pengukuran Kinerja

- Kepuasan setiap staf/ karyawan studio pedalangan
- Kepuasan setiap pengguna jasa studio pedalangan
- Kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan studio pedalangan
- Keberhasilan setiap program yang di rencanakan



Kompetensi Pokok

- Setiap pedalangan meliputi, seluruh gerak wayang dari tancapan, cepengan, solah, bedholan, dan entas-entasan.
- Catur yang meliputi, janturan, pocapan, ginem, antawecana.
- Dodhongan dan keprakan, meliputi: tunggal, rangkep, mbanyu tumetes, dan geter.
- Sulukan meliputi, pathetan, sendhon, ada-ada.
- Iringan Pedalangan meliputi, bentuk gendhing, kombangan, laras, dan lagu.
- Lakon meliputi, pengadengan, alur cerita, dan sambung rapet.



Kompetensi Pendukung

- Tatah sungging wayang, yaitu membuat tokoh wayang mulai dari ngeblak, menatah, sampai memberi warna.
- Pengetahuan pedalangan meliputi, sejarah wayang, bahasa dan sastra pedalangan dan jenis-jenis lakon wayang.
- Penataan panggung meliputi, penyimpingan wayang, pemasangan kelir, dan penataan wayang dudahan sesuai lakon.



Produk dan Jasa

- Diklat peningkatan kompetensi seni pedalangan untuk guru produktif SMK Seni dan Budaya.
- Pelatihan bagi mahasiswa dan paguyuban seni yang membutuhkan.
- Menyediakan fasilitas dan pelatihan seni pedalangan bagi masyarakat umum, perorangan maupun kelompok, baik yang bersifat hobi maupun pengembangan ketrampilan.
- Memberikan layanan pentas seni pedalangan baik konsep semalam, padat, maupun ringkas.

Fasilitas

- Ruang Praktek dan Teori
- Tempat Sholat
- Toilet
- Wayang Kulit Surakarta, Yogyakarta, Surabaya, dan Bali.
- Wayang Golek Sunda dan Kebumen
- Gamelan Salendro dan Pelog
- Kelir
- *Sound System*
- Komputer
- Printer
- *Handycam*





Wayang Tentang Kehidupan Binatang
Karya Guru SD N Candi Tunggal
Dipentaskan Pada Festival Seni Internasional 2010

Studio Karawitan





Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyusun buku profil studio Seni Musik Daerah.

Buku profil studio karawitan merupakan sekilas informasi mengenai kondisi studio yang mengemukakan tentang, visi, misi, pelayanan, program kerja, dan sebagainya yang berkaitan dengan keadaan studio saat ini.

Kami harap buku ini dapat bermanfaat bagi pelanggan, para budayawan, dan masyarakat. Kami sadar bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kemajuan studio dan seni musik daerah, sangat kami harapkan.

Salam Budaya,
Studio Karawitan
P4TK-SB

Visi

Menjadikan pendidik dan tenaga kependidikan seni dan budaya lebih trampil, berwawasan, peka terhadap perubahan dan perkembangan zaman serta mencintai budaya bangsa.

Misi

Meningkatkan ketrampilan, wawasan, dan kepekaan pendidik dan tenaga kependidikan dalam bidang seni musik daerah.

Menumbuhkan rasa "handarbeni" terhadap bentuk-bentuk seni musik daerah yang ada di Indonesia.

Memberikan ruang dan waktu kepada pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengekspresikan dirinya melalui seni musik daerah.





Tugas Pokok Studio

- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan seni musik daerah bagi pendidik dan tenaga kependidikan.
- Melaksanakan penelitian dan pengembangan
- Menyusun program, kurikulum, dan bahan ajar diklat
- Menjalin kerja sama dengan instansi yang relevan.
- Menjadi konsultan dalam bidang seni musik daerah
- Melaksanakan pengabdian masyarakat

Sasaran Mutu

- Rasio alat peserta 1 group : 1 unit
- Toleransi Keterlambatan penilaian diklat 1 hari
- Toleransi pengadaan dokumen diklat 2 minggu
- Jumlah hasil karya 1 karya



Strategi Pencapaian



DATA HASIL TNA



PRE TEST



**PROSES
PEMBELAJARAN**



**PRESENTASI
HASIL**



**MENINGKATNYA
KOMPETENSI
PESERTA**



Diklat Vokasi 2008

Pengukuran Kinerja

Staff :

Dalam melaksanakan pekerjaan tidak merasa terintervensi, disiplin, bangga dengan pekerjaannya, terampil dan cakap dalam bidangnya.

Peserta :

Merasa puas atas pelayanan, pengalaman dan kemampuan yang diperoleh, selama melaksanakan diklat.



Pentas Karawitan P4TK-SB



Diklat Vokasi 2008



Pentas Karawitan P4TK-SB



Diklat Produktif 2007

Kompetensi Program Studi

Vokal

Menyajikan vokal daerah dalam bentuk solo vokal, koor, ritmis, melodis

Instrumen

Memainkan instrumen musik daerah berdasarkan teknik memainkan sumber bunyi, struktur dan fungsinya dalam penyajian.

Campuran

Gabungan antara vokal dengan instrumen

Kreativitas

Meliputi penyusunan, aransemen, dan penciptaan.

Sekolah Binaan

- PAUD
- Taman Kanak-kanak (TK)
- SD/ MI
- SMP/ Mts
- SMA/ MAN
- SMK/ MAK Non Seni Budaya
- SMK Seni Budaya

Kerjasama Industri

- **Larmandoyo**
Ngambah Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul, Yogyakarta.
- **Karsanticala**
Ngranggan, Jogosetran, Kalikotes, Klaten
- **ISI Surakarta**
Ketingan, Jebres Surakarta
- **ISI Yogyakarta**
Jl. Parangtritis Km. 6.5, Sewon, Bantul
- **ISI Denpasar**
Denpasar Bali
- **STSI Bandung**
Buah Batu, Bandung
- **UNMA**
Somba Opu, Sulsel
- **Ngrukti Laras**
Sewon Bantul
- **Kancil Production** Yogyakarta
- **Sanggar Benowo** Surakarta
- **Komunitas Gayam 16** Yogyakarta
- **UNES** Semarang
- **UM** Malang
- **Wayang Kancil**
Jl. Janturan No.72B UH, Yogyakarta
- **Idea Percussion Bandung**
- **Pamulangan Beksoa Sasmito Mardowo**
Pujokusuman Yogyakarta



Paket Pelatihan

● **Diklat Vokasi Kreativitas Seni Musik Daerah** Pola 100 jam

"Pendidikan dan Pelatihan yang berorientasi pada kreativitas musik daerah dan Nusantara (daerah lain)"

1. Konsep dan Apresiasi Seni Musik Daerah
2. Metode Pembelajaran Seni Musik Daerah
3. Teknik Vokasi
4. Teknik Instrumen
5. Teknik Kreativitas
6. Proses Kreativitas



● **Diklat TOTKreatifitas Seni Musik Daerah** Pola 200 jam

"Pendidikan dan Pelatihan yang berorientasi pada kreativitas musik daerah"

1. Konsep dan Apresiasi Seni Musik Daerah
2. Metode Pembelajaran Seni Musik Daerah
3. Andragogi
4. Teknik Vokal
5. Teknik Instrumen
6. Teknik Kreativitas
7. Proses Kreativitas
8. KTSP
9. Pembuatan Modul



● **Diklat Vokasi Seni Musik Daerah SMK Seni Budaya** Pola 200 Jam

1. Pengetahuan Komposisi
2. Organologi
3. Teknik Kreativitas
4. Naskah Penyajian
5. Tata Artistik
6. KTSP



● **Diklat Peningkatan Kompetensi Memainkan PIIP** Pola 200 Jam

1. Wawasan Seni Musik Daerah
2. Pengetahuan Karawitan
3. Teknik Instrumen PIIP
4. Praktek Instrumen Pokok

Produk dan Jasa

- Produk Paket Pertunjukan Seni Musik Daerah Mandiri (Konser Seni Musik Daerah)
- Produk Paket Pertunjukan Seni Musik Daerah Non Mandiri (Iringan, Ilustrasi)
- Jasa Sebagai Pelatih, Juri, Konseptor, Komposer, Arranger, dan Pelaku Seni

Lingkungan dan Fasilitas

Lingkungan:

Kondusif, Bebas Polusi, Tenang, Bersih, dan Nyaman

Fasilitas Belajar:

Buku/ Mosdul Pembelajaran, VCD Pembelajaran, Gamelan Jawa, Gamelan Kliningan Sunda, Gamelan Degung, Gamelan Kebyar, Gamelan Wayang Bali, Gamelan Diatonis, Talempong, Rebana, Sapek, Suling.

Fasilitas Penunjang:

Komputer, LCD, VCD Player, Tape Recorder, Kamera Video, Laptop, Sound System, Tabuh.

Fasilitas Ruang:

Ruang Praktek, Ruang Teori, Ruang Komputer, Ruang Audio Visual, Ruang Perpustakaan.

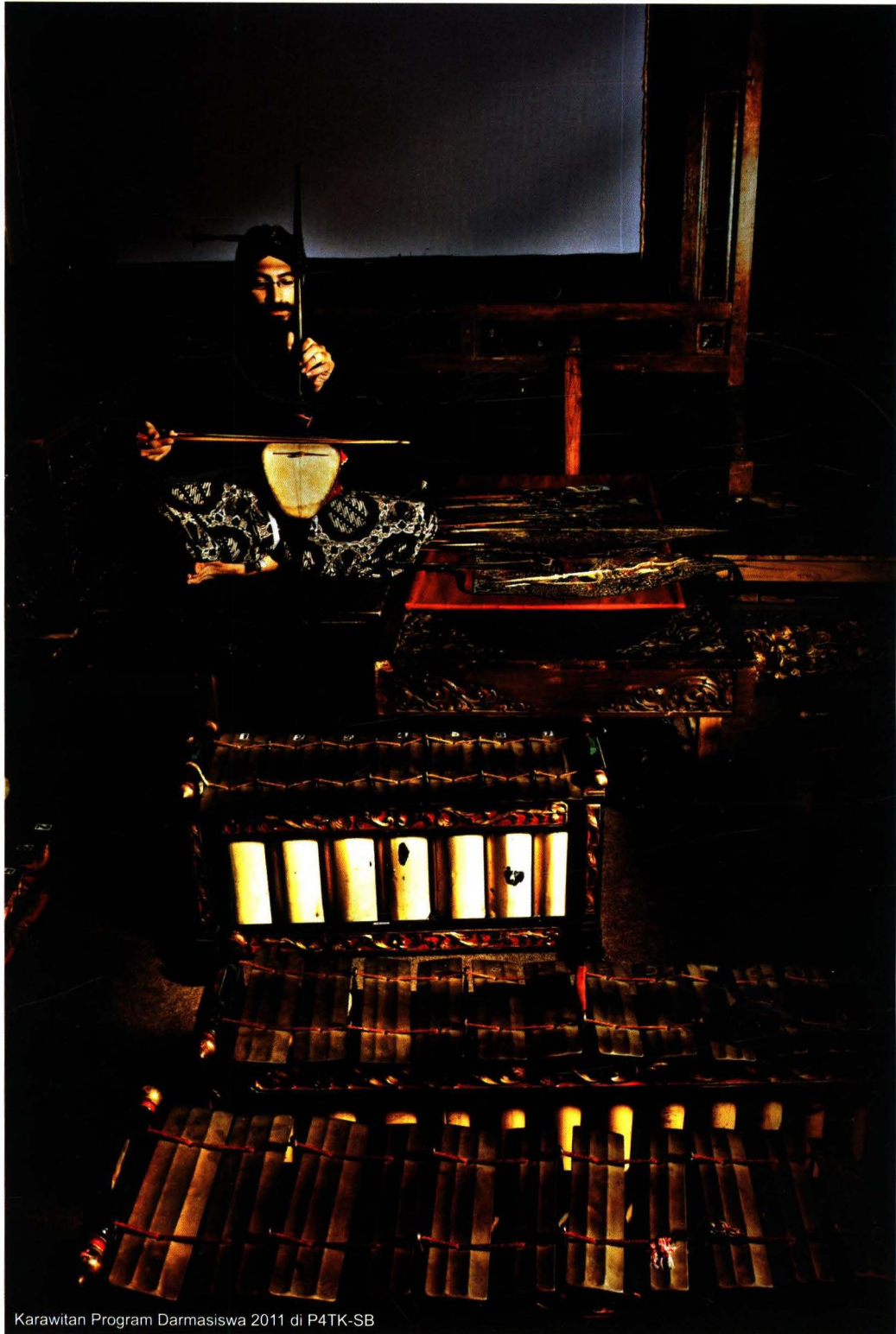




Karawitan Pada Festival Seni Internasional 2010 di P4TK-SB



Karawitan Sanggar Saraswati Bali Pada Festival Seni Internasional 2010 di P4TK-SB



Karawitan Program Darmasiswa 2011 di P4TK-SB



Studio Teater

Studio Teater

Studio teater merupakan satu unit kerja di lembaga pendidikan dan pelatihan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Sleman Yogyakarta. yang berfungsi melaksanakan pendidikan dan pelatihan bagi guru seni dan budaya bidang seni teater. Selain itu, studio teater juga mengadakan *workshop* teater untuk pecinta seni dan masyarakat umum serta memproduksi berbagai pementasan. Hasil dari pendidikan dan pelatihan seni teater inidapat memberikan bekal keahlian untuk menyelesaikan pekerjaan pada bidang pertunjukan, baik untuk pemeran (akting), penyutradaraan, penataan artistik, penulisan lakon, film, televisi, serta penyelenggara pertunjukan



Mitra Personal

Moorti Poernomo (actor), Jujuk Prabowo (Director), AGS Aryadipayana (director/ Writer), Antok Agusta (photography), Iman Soleh (actor), Whani Darmawan (actor/ Writer), Buchorie Ali Marsono (Body Practice), Jemak Supardi (pantomime), Alain Papin (pantomime), Steffen Findelsen (dancer/ Pantomime), Ikko Suzuki (dancer), Aurel Iebretton (musician), Souchi Iwamolo (musician), Steven Burell (musician), Janos Nemes (musician), Annie Sloman (performer), Suzy Day (performer), Aly Corby (graphic), Vincent Mo Dermol (musician), Dulrokhim (writer/ director), Abdul Salam Nasrudin (practitioner), Hanung Bramantyo (film director), Eko Nuryono (net wroker), Bambang Paningron (net worker), Haryanto (net worker), Haryoso (academician), Nur Iswantara (academician), Nur Sahid (academician), Adam Panji Purnama (practitioner), Suharno (academician), Kasidi Hadiprayitno (academician), Nanang Arizona (academician), Lepen Purwarahardja (academician), Eri Juliadi (practitioner), Moorono (art work), Ahmad Punk (production house), Daru Murdopo (lighting man), AndreeSurawan (graphic), Imron Zaenal Arifin (musician), Irfaq Bustanul Arifendi (musician), Danang Setyawan (musician), Wawan Kris (musician), Rusmansyah (musician), Iwan Mozaik (computer instalation).

Mitra Lembaga



Pentas Teater Festival Seni Internasional 2010 di P4TK-SB

SMK 1 Kasihan Bantul Yogyakarta, SMK 8 Surakarta, SMK 10 Bandung, SMK 7 Padang, SMK 9 Surabaya, SMK 13 Jakarta, SMK 1 Somba Opu, Taman Budaya Yogyakarta, Taman Budaya Jawa Timur, Taman Budaya Lampung, Dewan Kesenian Jawa Timur, Dewan Kesenian Purworejo, Dewan Kesenian Tuban, Dewan Kesenian Lampung, Dewan Kesenian Blambangan, Jurusan Teater ISI Yogyakarta, Jurusan Teater STSI Bandung, Universitas Muhamadiyah Purworejo, ASDRAFI Yogyakarta, Sri Warisan Som Said Performing Art Ltd, SMA 3 Madiun, SMK YP 17 Magelang, Fakultas Bahasa dan Sastra Undip Semarang, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ekonomi UGM Yogyakarta, UNESA Surabaya, Gayam 16 Yogyakarta,

Jaran Production, Mata Tikus Production, Mata Emprit Production, Kirana Production, Mozaik Computer, Teater Kecil Purworejo, Teater Margin Purwokerto, Teater Asap Madiun, Teater Angin, Teater Emka Semarang, Teater Galar Purworejo, Teater Surya Purworejo, Teater Bias Magelang, Teater Masa Yogyakarta, Yayasan Rumahperan Yogyakarta, Radio VEDAC FM, Jogja TV, TVRI Yogyakarta, Harian Kedaulatan Rakyat, Bernas Jogja, Harian Jogja, Radar Jogja, Malioboro Classical, FKY, Mazcall Band.



Pentas Teater Diklat Guru di P4TK-SB



Pentas Teater Diklat Guru di P4TK-SB

Visi

- Sebagai unit kerja pendidikan dan pelatihan seni teater memiliki komitmen mengembangkan dan memajukan pendidikan seni teater di Indonesia
(*As a working unit of theater training and education which bring a commitment to develop and improve theatre education in Indonesia*)

Misi

- Menyelenggarakan diklat seni teater bagi guru dan masyarakat umum
(*Implement theater training for the teacher and society*).
- Menyelenggarakan workshop seni teater
(*Implement theater workshop*).
- Memproduksi pementasan teater
(*To produce theater performance*).
- Menjalin kerjasama dengan lembaga lain yang bergerak di bidang seni teater dan seni budaya
(*To plait a net work with another theater and art and culture institution*).



Pentas Teater Diklat Guru di P4TK-SB

Tujuan

- Mengembangkan dan melaksanakan pendidikan dan pelatihan seni teater untuk pendidik dan tenaga kependidikan serta masyarakat umum.
(*To develop and implement theater education and training for teachers educational personnel and society*).
- Mengembangkan seni teater dalam metode dan media pembelajaran
(*To develop theater as teaching methodology and learning media*).
- Mengembangkan konsep pementasan
(*To develop performance concept*).
- Mengembangkan jaringan kerja dengan institusi seni yang relevan
(*To develop net work with another relevant art institutions*).



Pelatihan Teater Diklat Guru di P4TK-SB



Pelatihan Teater Diklat Guru di P4TK-SB



Pentas Teater Diklat Guru di P4TK-SB

Produk dan Jasa

- Pendidikan dan pelatihan seni teater
(*Theater and Education Training*).
- Pengembangan dan Produksi Pementasan
(*Development of Theater Production*).
- Darmasiswa Student
(*Foreign Student*).
- Prakerin Magang
(*Industrial Practice/ Apprentice Program*)
- Kerja Profesi
(*Professional Work*)

Kompetensi Produk

- Pemeranan (*Acting*)
- Penyutradaraan (*Stage Directing*)
- Drama Televisi (*Television Drama*)



Kompetensi Pendukung

- Dramaturgi (*Dramaturgy*)
- Penulisan Lakon (*Plays Writing*)
- Olah Tubuh (*Body Practice*)
- Olah Vokal (*Voice Practice*)
- Olah Rasa (*Concentration*)
- Teknik Pemeranan (*Acting Technique*)
- Tata Rias (*Make Up*)
- Tata Busana (*Wordrobe*)
- Tata Cahaya (*Lighting Design*)
- Tata Suara (*Sound System*)
- Tata Panggung (*Scenery*)
- Video Dokumentasi (*Video Documentation*)



Fasilitas

- Ruang Kelas, Studio, Komputer
(*Classroom, Studio, Computers*)
- Perpustakaan Buku, Naskah Lakon, DVD/ VCD
(*Library, Plays and Video Collection*)
- Kamera Video, Lampu, Sound System
(*Video Camera, Lighting, Sound System*)
- Panggung, Layar, Matras
(*Stage, Backdrop, Mattress*)
- Panggung Teater Terbuka
(*Open Theater*)

Program

- Diklat (*Training*)
- Diklat Kompetensi Produktif Teater
(*Training on Productive Competencies of Theater*)
- Diklat Seni Budaya Aspek Teater
(*Art and Culture Training on Theater Aspect*)
- Diklat Vokasi Teater
(*Training on Theater Vocation*)
- Diklat Seni Teater Untuk Masyarakat Umum
(*Theater Training For Society*)

Non Diklat

- Produksi Pementasan Teater
(*Theater Production*)
- Memperluas Aspek Informasi dan Ilmu Bagi Masyarakat Luas
Melalui Media
(*Expad Information and Knowledge access Thru Media for Society*)
- Diskusi Kelompok
(*Group Discussion*)





Teater Karya Guru Ekstrakurikuler SMP Dipentaskan Pada FSI 2012 di P4TK-SB



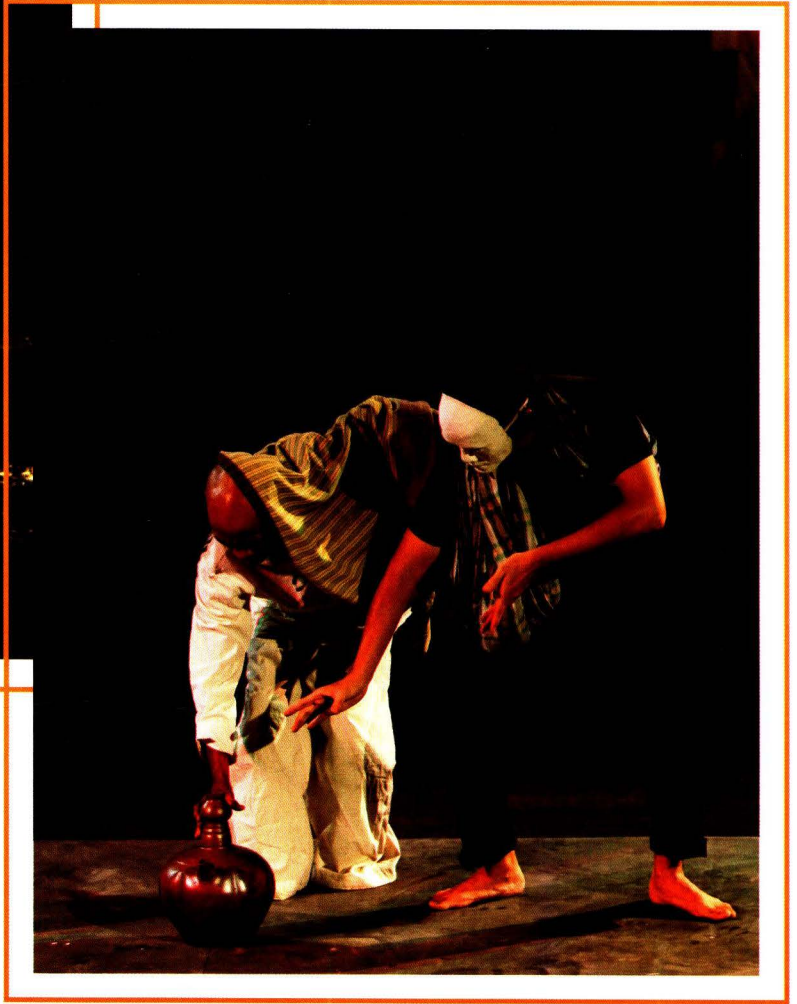
Teater Karya Guru Ekstrakurikuler SD Dipentaskan Pada FSI 2012 di P4TK-SB



Teater Karya Guru Ekstrakurikuler SD Dipentaskan Pada FSI 2012 di P4TK-SB



Kolaborasi Guru Teater dan Mohd Yusoff Bakar (Malaysia)
Pada FSI di P4TK-SB 2012



Jemek and Estafania Pafino (Indonesia & Venezuela) Pada FSI 2012 di P4TK-SB

Techno Art Park



Pengantar

TechnoArt Park merupakan salah satu Departemen Fungsional yang didirikan pada tahun 2004 berdasarkan Surat Keputusan Kepala Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian Yogyakarta, Nomor: 2176B/C17/OT/2004 Tentang Struktur Organisasi dan Manajemen PPPG Kesenian Yogyakarta, Tertanggal 6 Juli 2004.

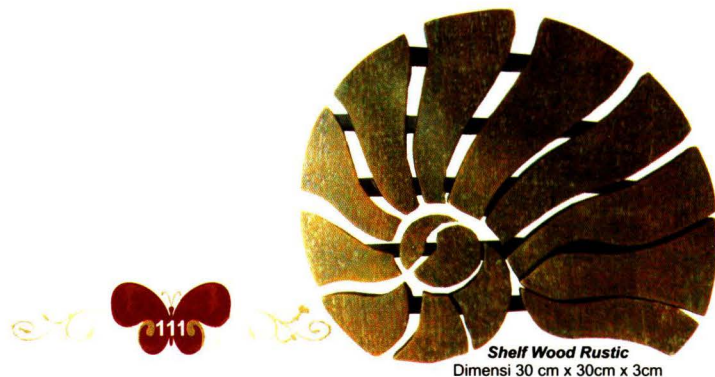
Selama lima tahun, *TechnoArt Park* berturut-turut dipimpin oleh Drs. Toto Sugiarto Arifien, M.Hum. (periode 2004 – 2005); Drs. I Gede Oka Subagia, M.Hum. (periode 2006); dan Drs. M. Lazim, MM (periode 2007 – 2009). Berdasar SK nomor 2176B/C17/OT/2004, TAP terdiri dari empat unit yaitu (1) Unit Pengembangan Industri Kreatif/PIK, (2) Unit Kajian Seni dan Budaya/KSB, (3) Unit Unit Kerjasama Antar Lembaga dan Pemberdayaan Masyarakat/KLM dan (4) Unit Inkubator Bisnis/IBIS.

TechnoArt Park sebagai elemen pemerintah sekaligus intelektual berfungsi sebagai mediator yang menghubungkan elemen intelektual di luar PPPPTK SB, elemen bisnis dan lembaga pemerintah lain yang relevan. Keterhubungan tersebut selanjutnya diwujudkan menjadi jaringan peningkatan mutu produk di lingkungan industri kreatif untuk tujuan pemasaran domestik dan internasional.

TechnoArt Park melakukan kegiatan pengkajian dan pengembangan keberlangsungan produksi (termasuk studi desain, bahan baku, pengolahan bahan, pengolahan limbah, efisiensi produksi, pelatihan tenaga kerja industri, dan pengembangan saluran distribusi pemasaran), proses perlindungan HAKI, dan inovasi produk. Selanjutnya, hasil-hasil tersebut digunakan oleh *TechnoArt Park* untuk mengembangkan bisnis di lingkungan industri kreatif, supaya menjangkau pasar domestik dan internasional.

Seiring dengan isu pelestarian keragaman hayati, program-program di TAP dijalankan dengan basis Desain Hijau (*eco-design*). Desain Hijau berasumsi bahwa desain produk kreatif harus mempertimbangkan dampak produk terhadap lingkungan, pada seluruh tahapan siklus hidup produk (*product life cycle*) yaitu sejak mengolah bahan dasar, pembuatan, pemasaran dan distribusi, penggunaan produk dan pembuangan produk ketika tidak digunakan lagi oleh konsumen. Selain berbasis pada ekologi, desain produk kreatif yang diciptakan juga mempertimbangkan faktor ekonomis artinya produk harus bersifat fleksibel, handal, jangka panjang, adaptif, modular, de-materialisasi dan dapat digunakan kembali (*reusable*). Untuk mengembangkan bisnis di lingkungan industri kreatif, maka unit-unit yang ada di bawah *TechnoArt Park* harus melaksanakan kegiatan berdasar konsep desain hijau tersebut secara komprehensif, rasional dan relevan.

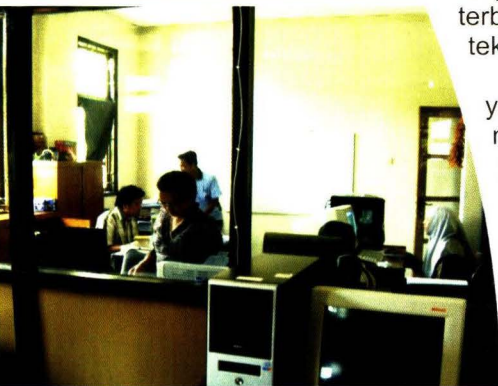
Koordinator TechnoArt Park





SEKILAS TECHNOPARK

TehnoArt Park diadaptasi dari Techno Park. Techno Park mulai dikembangkan sejak 1953 di Stanford University, Amerika Serikat dan sekarang berkembang menjadi Silicon Valley. Lembah silikon ini sudah digunakan oleh sebagai pusat riset teknologi Angkatan Laut Amerika (US Navy) sejak 1909. Sampai saat ini, Silicon Valley menjadi Techno Park terbesar di dunia yang bergerak di bidang pengembangan sains dan teknologi.



Sejak itu, berbagai universitas mulai mendirikan Techno Park yang berfungsi sebagai pusat pengembangan sains dan teknologi, museum sains dan teknologi serta pengembangan bisnis di bidang yang sama. Di kawasan Asia-Pasifik ada beberapa Techno Park yang sedang berkembang, diantaranya Techno Park Kerala (India), Dubai dan Australia.



Techno Park Kerala ini memiliki link dengan T-TBI yaitu Technopark *Technology Business Incubator* yang bertugas membantu bisnis teknologi bagi pemula dengan dukungan dan bantuan sumberdaya yang dibutuhkan untuk tumbuh di lingkungan industri teknologi. Techno Park Dubai fokus pada pengembangan sains dan teknologi. Hampir semua Technopark mengemban misi pengembangan sains dan teknologi, kecuali Techno Park Studios di Melbourne, yang khusus mengembangkan bisnis seni, terutama seni lukis.

Di Indonesia sudah berdiri satu TechnoPark yaitu Techno Park Sragen. Techno Park Sragen dibuka pada bulan Juni 2009 dan fokus pada pengembangan SDM di bidang otomotif (mobil dan motor), elektro, welding (las), teknologi mekanik, bordir, ICT (*information and communication technology*), ILC (*international language center*) dan SCC (pusat layanan berkebutuhan khusus). Techno Park Sragen dinamai Techno Park Ganesha Sukowati Sragen mengemban misi sebagai pusat pengembangan karir, pusat inovasi dan pusat produktivitas, ditambah sub-misi sebanyak 11 butir.



Techno Park Solo atau Solo Techno Park mulai dibangun pada tahun 2007 silam, dan hingga kini telah mencapai kemajuan sebesar 35 persen. Meskipun demikian, berbagai aktivitas pelatihan dan produksi alat, tetap dilaksanakan dengan kondisi gedung yang masih apa adanya. Ditargetkan tahun 2012 mendatang, pembangunan pusat kegiatan pelatihan dan perdagangan ini bisa selesai.

VISI, MISI DAN TUJUAN TECHNOART PARK



Visi

Sebuah kawasan inovasi dan inkubator seni dan budaya yang diakui secara nasional maupun internasional

Misi

Menyediakan lingkungan dengan mutu terjamin, untuk menciptakan inovasi seni dan budaya serta teknologi yang kompetitif dan berhasil, melalui kekuatan sinergi antara industri, pemerintah dan lingkungan akademik, yang berbasis pada pengembangan dan inovasi yang berkelanjutan.



Karya Inovasi TechnoArt Park



Gedung TechnoArt Park

Tujuan

TechnoArt Park membuat keterhubungan dinamis antara akademisi, pelaku bisnis dan pemerintah. TechnoArt Park menciptakan sinergi ide, inovasi, dan *know-how* dari dunia akademik dan keunggulan sumberdaya (*resource advantage*) pelaku bisnis. Sinergi ini diharapkan dapat mengembangkan produk secara akseleratif serta mempercepat proses kontinuitas produksi di lingkungan industri kreatif.

Produk Technoart

Hingga kini TAP sudah menghasilkan berbagai inovasi desain produk, hasil-hasil penelitian di bidang seni dan desain, kerjasama dengan instansi luar negeri (Brunei Darussalam, Malaysia dan Singapore) dan pengembangan mutu produk kerajinan bambu di Brajan dan Kulit Mentah di

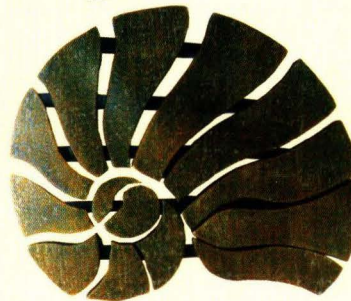
Turtle Wood Rustic
Dimensi 36 cm x 36cm x 3cm



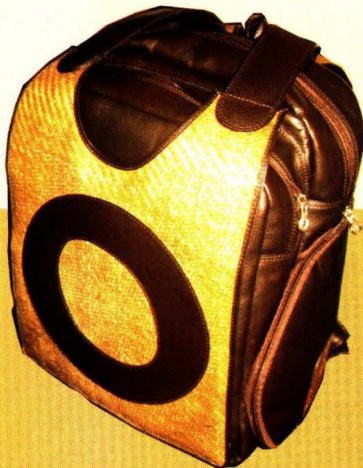
Seahorse Wood Rustic
Dimensi 35 cm x 20cm x 3cm



Wall Bell
Dimensi 25 cm x 25cm x 10cm



Shelf Wood Rustic
Dimensi 30 cm x 30cm x 3cm



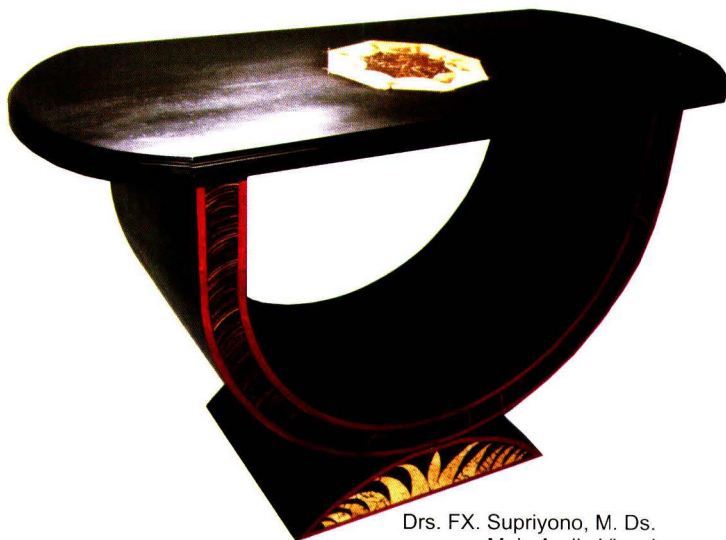
Produk Kerjasama Dengan Out Of Asia (OOA)
Tas Laptop (ransel)
Bahan Kulit & Anyaman Bambu



Produk Kerjasama Dengan Out Of Asia (OOA)
Tas Laptop (jinjing)
Bahan Kulit & Anyaman Bambu



Drs. Banu Arsana
Wayang Beber
Dimensi 20 cm x 20 cm x 6 cm
Cat minyak



Drs. FX. Supriyono, M. Ds.
Meja Audio Visual
Dimensi 20 cm x 20 cm x 6 cm

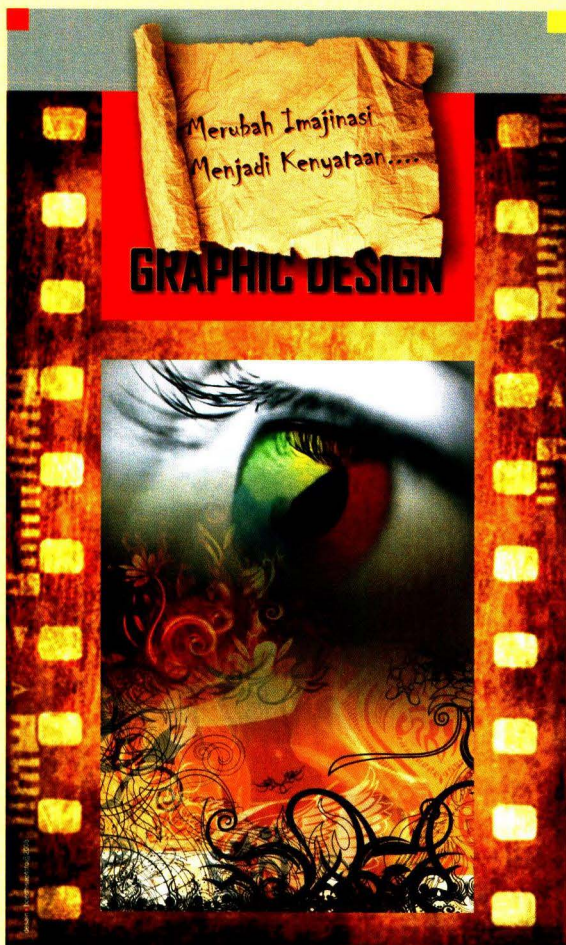


Sobirin Agung Triawan
Hiasan Meja (The Art of Canting)
Dimensi 20 cm x 20 cm x 6 cm



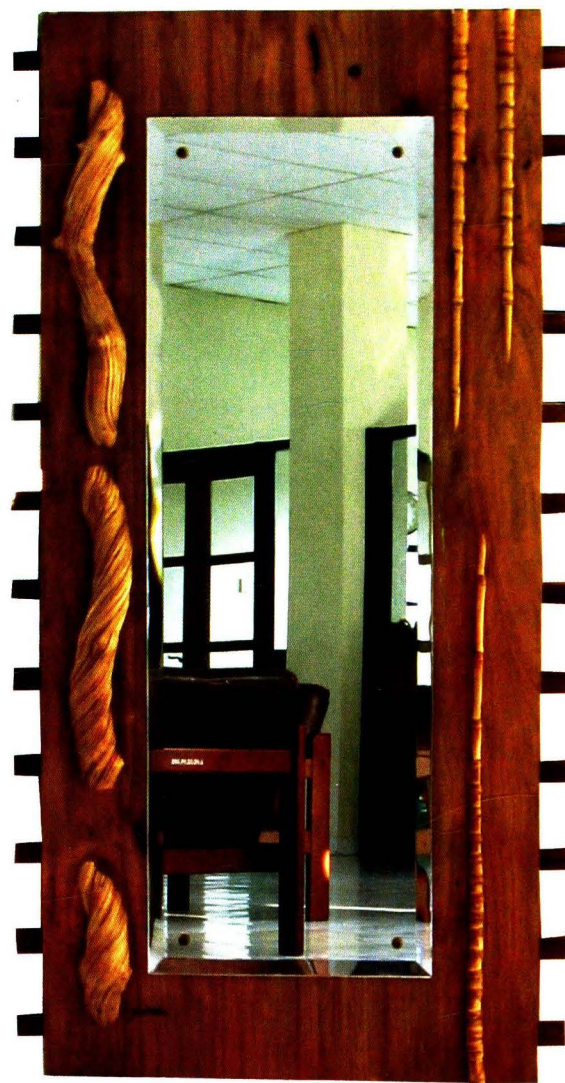
Drs. Ali Sulchan, M. Sn.
Buah Manggis (Pengembangan Produk Yoyoo & Nilai Edukasi)

PRODUK 2009



Budi Saptoto, S. Pd.
Neon Box Graphic Design
BLDS Inf Seiko

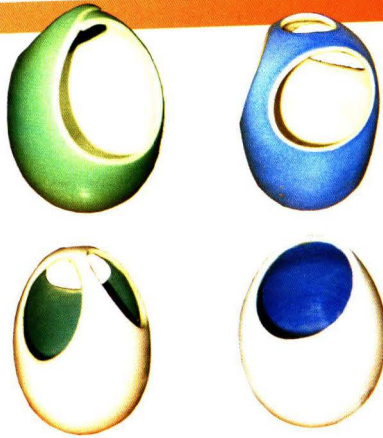
Sobirin Agung Triawan
Bambooli Mirror
Kayu Liana, Jati, Bambu Cendani
120 cm x 75 cm x 8 cm



PRODUK 2008



Drs. Robingun
"Kereta Berzikir"
Kulit



Rahmat Sulistya, ST., M. Si
"Eggsotics"
Keramik



Drs Tyas Purnomo
"Lampu Meja"
Kayu, Logam, Mika,
Kulit Semak Bulu & Krome
40 cm x 40 cm x 71,5 cm



Ir. Sri Herlina, M. Si.
Natural Dyes : Stola Keci
Kain Sutra 30 cm x 115 cm

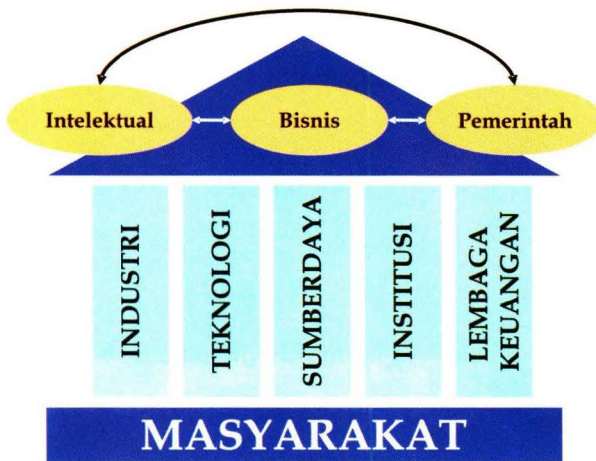


Drs. Ali Sulchan, M. Sn.
Organis
30 x 30 x 125 cm
Bambu Tali, Kayu Mahoni, Teknik Anyam

KONSEP TECHNOART PARK

Sejalan dengan perkembangan sains, teknologi dan seni, serta perkembangan konsep-konsep di bidang cultural and creative industry (CCI), TechnoArt Park menyesuaikan organisasinya untuk menyediakan layanan maksimal bagi masyarakat luas. Konsep pengembangan TecnoArt Park berpijak pada konsep pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2009 – 2025 yaitu Triple Helix sebagai berikut:

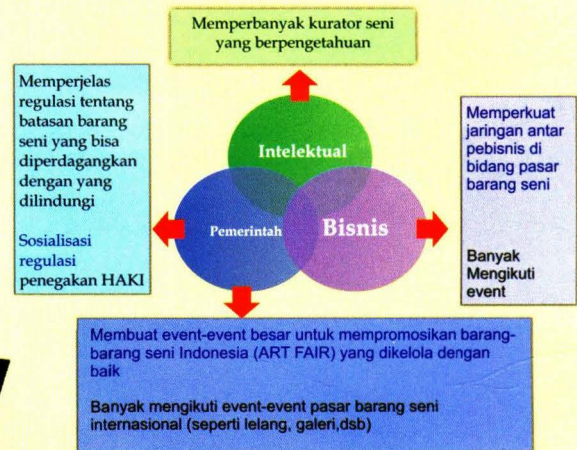
THE TRIPLE HELIX



Gambar : Pemasaran Barang Seni
Sumber : Departemen Perdagangan RI (2009)

Dalam konsep Triple Helix, masyarakat adalah individu-individu atau sumber daya manusia yang kreatif. Sedangkan Lima Pilar utama yang harus diperkuat dalam mengembangkan industri kreatif adalah:

1. Industri yaitu kumpulan dari perusahaan yang bergerak di dalam bidang industri kreatif
2. Teknologi yaitu enabler untuk mewujudkan kreatifitas individu dalam bentuk karya nyata.
3. Sumberdaya yaitu input selain kreatifitas & pengetahuan individu yang dibutuhkan dalam proses kreatif, misal: SDA, lahan
4. Institusi yaitu tatanan sosial (norma, nilai, dan hukum) termasuk didalamnya asosiasi industri, asosiasi profesi, dan komunitas kreatif lainnya
5. Lembaga Keuangan yaitu Lembaga intermediasi keuangan



Gambar : Konsep Triple Helix
Sumber : Departemen Perdagangan RI (2009)



Meja Kursi Teras

Dalam konsep Triple Helix, TechnoArt Park bertindak sebagai agen pemerintah yang memiliki sumberdaya intelektual, dan sudah melakukan kerjasama dengan instansi akademik lainnya antara lain UGM, UII, Politeknik Seni Jogjakarta, Republic Polytechnic Singapore dan lembaga pendidikan lainnya di Malaysia dan Brunei Darussalam.

Sebagai contoh, ketika akan memasarkan barang seni, maka kontribusi masing-masing elemen dari Triple Helix adalah sebagai berikut:

Berdasarkan konsep Triple Helix tersebut, TechnoArt Park memberikan kontribusi mengembangkan bidang periklanan, pasar barang seni, kriya, desain produk, fesyen, fotografi, musik, seni pertunjukan, penerbitan jurnal, riset dan pengembangan di bidang bisnis seni. Untuk mendukung pengembangan industri kreatif tersebut, TechnoArt Park mengembangkan unit-unit kerja yang fleksibel dan adaptif dan merencanakan struktur organisasi 2010 – 2011 sebagai berikut.



Lampu Duduk



Pengembangan produk 2002
studio Kayu



Meja Rias

KONSEP DESAIN TECHNOART PARK

Seiring dengan isu pencegahan pemanasan global (global warming) dan isu pelestarian keragaman hayati, program-program pengembangan produk kreatif di TechnoArt Park dijalankan dengan basis desain hijau. Desain hijau berasumsi bahwa desain produk kreatif harus mempertimbangkan dampak produk terhadap lingkungan, pada seluruh tahapan siklus hidup produk (product life cycle) yaitu sejak mengolah bahan dasar, pembuatan, pemasaran dan distribusi, penggunaan produk dan pembuangan produk ketika tidak digunakan lagi oleh konsumen. Selain berbasis pada ekologi, desain produk kreatif yang diciptakan juga mempertimbangkan faktor ekonomis artinya produk harus bersifat fleksibel, handal, jangka panjang, adaptif, moduler, de-materialisasi dan dapat digunakan kembali (reusable).



Pengembangan Produk Kriya Kayu Th 2002

Untuk menjaga keberlangsungan inovasi desain, TechnoArt Park mengaplikasikan lima prinsip eco-design management yaitu:

1. Solusi muncul dari masyarakat industri kreatif. Desain hijau dimulai dengan pengetahuan yang sangat erat berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Memiliki karakteristik berskala kecil, langsung, responsif terhadap kondisi dan masyarakat lokal.
2. Manfaatkan alam apa adanya. Dengan membuat siklus alam dan proses pembuatan produk apa adanya, akan mengembalikan lingkungan yang di desain kembali ke alam. Desain yang efektif membantu memahami kita tentang lingkungan disekitar kita sesuai dengan alam sekitarnya.
3. Mendesain produk secara alamiah. Bekerja dengan proses yang alamiah, kita akan menghargai kebutuhan berbagai spesies di bumi ini, yang akan melakukan regenerasi bukan penghancuran lingkungan, maka kita akan menjadi lebih hidup.
4. Desain mempertimbangkan dampak lingkungan. Lakukan analisis dampak lingkungan dari desain yang kita buat, dan gunakan informasi ini untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan pelestarian lingkungan.
5. Setiap orang adalah desainer. Dengarkan setiap suara di dalam proses desain. Ketika orang bekerja bersama-sama untuk menyembuhkan lingkungan yang rusak, mereka juga akan menyembuhkan diri sendiri.

Untuk mencapai keberhasilan penerapan desain hijau, TechnoArt Park mempertimbangkan tiga aspek implementasi desain hijau yaitu:

Sustainability dan Lifestyle

Ada dua alasan penting mengapa terjadi paradigma baru dalam perkembangan desain produk. Pertama, desain diarahkan kepada konsep keberlangsungan (sustainability). Konsep keberlangsungan ini meliputi daya tahan desain untuk jangka panjang, bahan dan proses yang digunakan untuk produksi tidak merusak lingkungan. Kedua, jika desain memberi kontribusi kepada budaya manusia, maka harus mencerminkan gaya hidup masyarakat tertentu.

Incremental Development

Pendekatan desain yang cocok untuk konsep tersebut adalah incremental product improvement artinya pengembangan produk dilakukan secara bertahap sesuai dengan (1) kebutuhan konsumen, (2) pemeliharaan lingkungan hidup dan (3) teknologi tepat guna sehingga tidak terjadi konflik diantara tiga unsur tersebut, dan mengurangi dampak negatif desain produk dan produksinya (Walker, 2008).

Dampak negatif yang muncul antara lain tidak laku jual karena tidak dapat memenuhi kebutuhan konsumen, bahan yang digunakan mengakibatkan kerusakan lingkungan, proses produksinya menghasilkan limbah yang tidak ramah lingkungan, teknologi yang digunakan berbiaya tinggi, dan daur hidup produk sangat pendek sehingga produk cepat menjadi usang dan tidak diminati lagi oleh konsumen.

Untuk menghindari konflik, maka penciptaan produk baru ini harus merupakan bagian dari solusi. Dengan demikian peran desain pada penciptaan produk bukan hanya sekedar ekspresi desainer, tetapi merupakan interrelasi antara kultur material, konsumerisme, lingkungan dan dampak sosial. Desainer bisa mengeksplorasi metode baru dan mengembangkan pendekatan alternatif untuk mendefinisikan produk fungsional.

merupakan interrelasi antara kultur material, konsumerisme, lingkungan dan dampak sosial. Desainer bisa mengeksplorasi metode baru dan mengembangkan pendekatan alternatif untuk mendefinisikan produk fungsional.

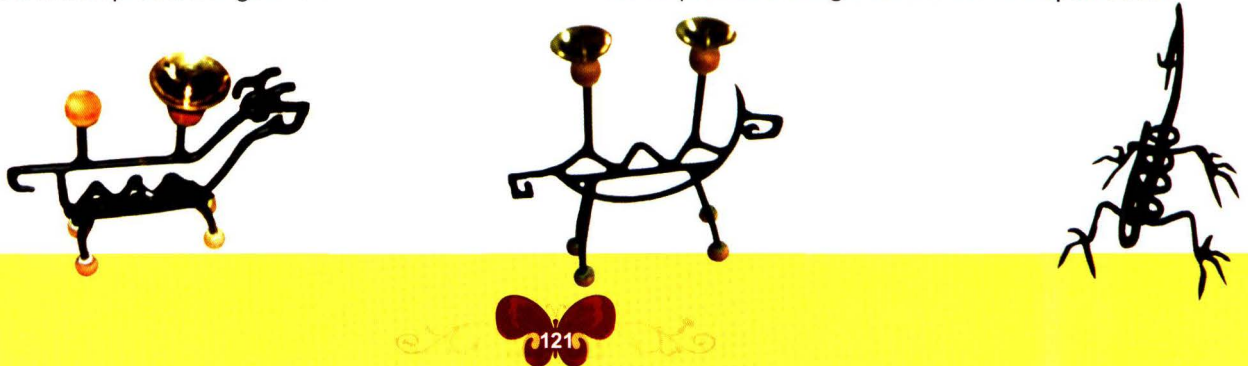
Incremental product improvement dikembangkan menjadi bagian dari konsep desain yang layak diintegrasikan dengan konsep desain konvensional yang sudah dijalankan selama ini. Untuk menjaga supaya proses pengembangan tetap konsisten dilakukan secara bertahap, maka produk didesain dengan menitik beratkan pada konsep acceptance of what is. Konsep ini sangat natural dan menghindari konsep mendesain secara konvensional yaitu sekedar membuat desain baru dan berumur pendek.

Triple "R"

Ada tiga "R" sebagai dasar penciptaan produk. R yang pertama berkaitan dengan tanggung jawab terhadap lingkungan yaitu reduce, yang dimaknai dengan sikap mengurangi bahan, energi dan menggunakannya sehemat mungkin.

R yang kedua adalah reuse, yaitu menggunakan kembali produk-produk yang sudah usang atau tidak terpakai dan digunakan untuk kepentingan lain yang bermanfaat. Misalnya kemasan minyak goreng isi ulang yang terbuat dari plastik di gunakan kembali untuk membuat produk tas. Reducing dan reusing merupakan dua aspek yang sangat penting dan harus diberikan prioritas lebih tinggi dibandingkan dengan R yang ketiga yaitu recycling (Walker, 2008).

Pemikiran tentang desain yang lebih menekankan fungsi produk dengan mengetengahkan unsur-unsur reducing, reusing dan recycling menghasilkan produk baru dengan bahan lama, dan selalu mempertimbangkan pelestarian lingkungan. Produk baru yang didesain dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut akan memberikan kontribusi yang tidak ternilai kepada pemberdayaan kearifan lokal, pelestarian lingkungan, kesejahteraan ekonomi rakyat karena bisa diproduksi dengan skala kecil maupun besar.



Industri kreatif dimulai dari kegiatan ekonomi semacam ini.

Sebagai contoh produk kap lampu yang menggunakan kembali (reuse) botol bekas kemasan minuman, dikombinasikan dengan kap lampu yang terbuat dari kertas semen (recycling) dan didalamnya dipasang lampu hemat energi (reducing). Produk baru ini bisa mengintegrasikan skala besar dan produksi massal dengan skala kecil dan produksi lokal serta menyediakan banyak peluang untuk menciptakan industri kreatif melalui desain dan penggunaan kembali barang-barang yang sudah tidak dipakai pada level sangat lokal. Konsep penciptaan produk tersebut mengubah peran desain menjadi peran yang lebih ditujukan kepada masyarakat dan lingkungannya, namun menggunakan material dan kearifan lokal.



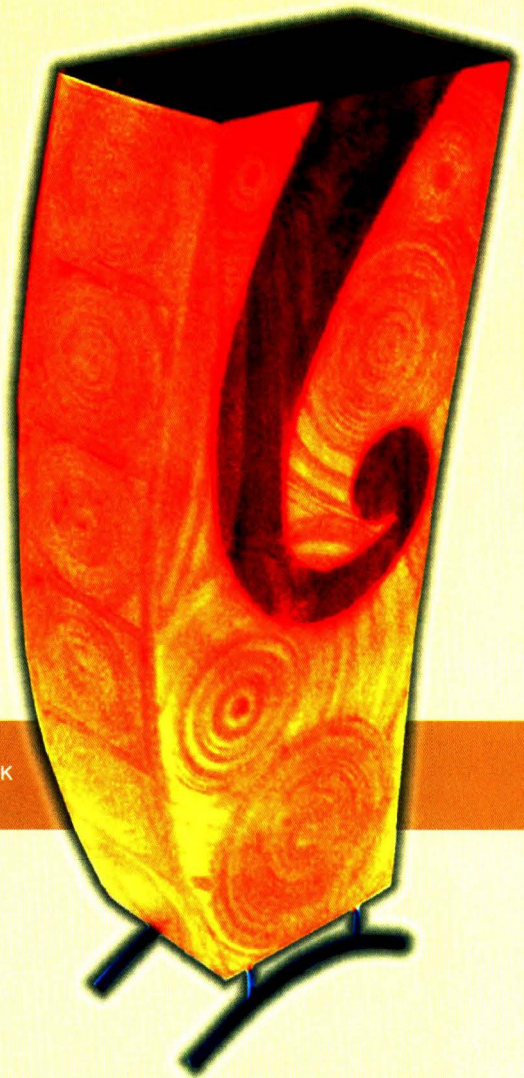
Pengembangan produk 2002 studio Keramik

TUGAS POKOK

Industri kreatif merupakan industri yang fokus pada kegiatan mengkreasikan dan mengeksploitasi produk kekayaan intelektual (intellectual property) seperti seni, film, games atau desain fesyen, atau layanan kreatif untuk business-to-business misalnya iklan. Sektor ini sangat rentan terhadap berbagai isu pembajakan dan peniruan, karena nilai produknya yang relatif lebih tinggi daripada nilai produk untuk kebutuhan sehari-hari.

Sebagai unit fungsional yang dinamis dan memiliki tugas mengembangkan lingkungan industri kreatif, semata-mata hanyalah sebagian kecil dari seluruh program yang diunggulkan oleh lembaga PPPPTK Seni dan Budaya.

Selanjutnya, seluruh unit di TechArt Park adalah pelaksana program yang efisien dan akseleratif, berkelanjutan dan selalu mempertimbangkan pelestarian ekosistem.



Pengembangan Produk 2008 Divisi PIK

Teknologi Informasi





Komptensi Pokok

1. Sistem Data Base dan Pemrograman

Data base system dan Pemrograman

Basic, Pascal, C, C++

Delphi

Java

Visual : Basic, Foxpro, C++

2. Networking

Operating system : Komunikasi antar host

Rancang bangun topologi jaringan computer LAN, WAN

Aplikasi client- Server

3. Internetworking

Homepage/Website

Database dan pemrograman pada website

Server internet : DNS, Proxy, Mail, Fiele dsb

Edukasi dan komersil : e-learning, e-Commerce

Manajemen trafik data

4. Support Sytem

Maintenance dan Repair Komputer

Back_up Data

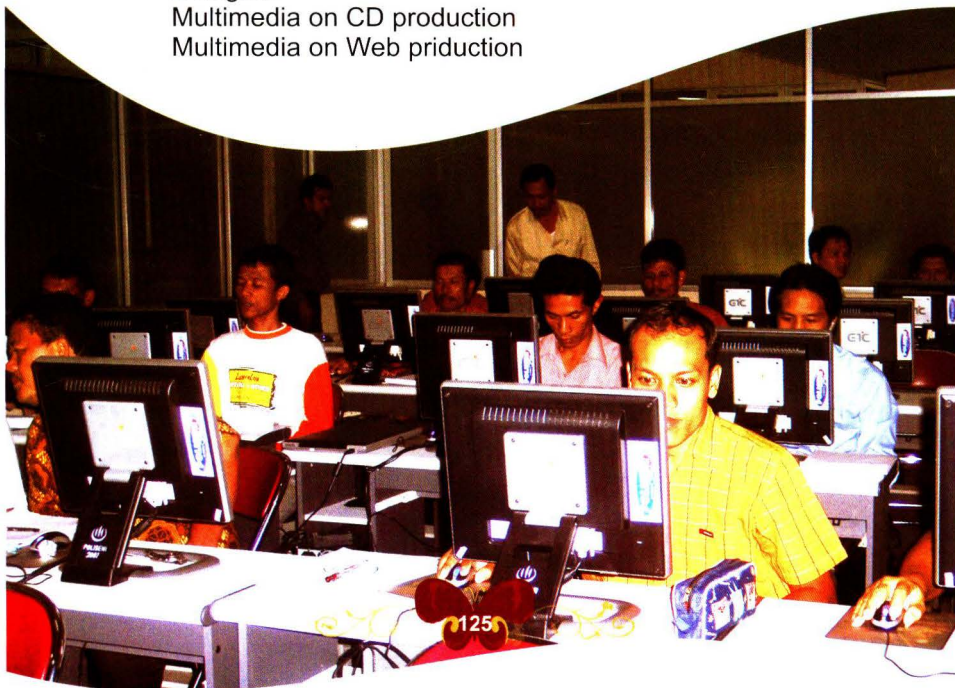
Penanganan Virus Komputer

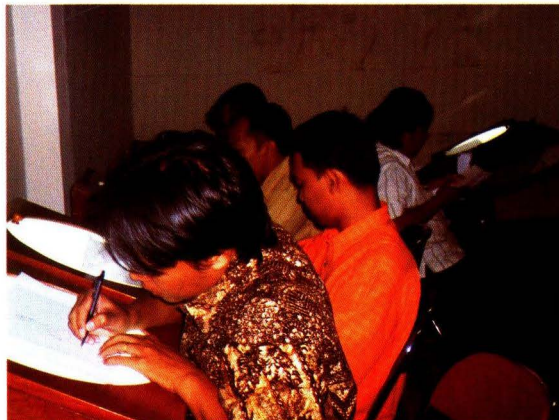
5. Multimedia

Designer

Multimedia on CD production

Multimedia on Web priduction





Fasilitas Ruang

Ruang

- Ruang Lab Komputer Cisco
- Ruang Lab Komputer AVA
- Ruang server
- Ruang Control
- Ruang Gudang Elektronik
- Ruang Audio Visual
- Ruang self acces
- Ruang self acces
- Ruang maintenance dan reappear
- Kamar mandi/toilet

Peralatan Mesin

- Komputer Laboratorium
- Komputer self acces
- Komputer self acces
- Scanner
- Printer B & W
- Printer Color
- UPS
- Komputer Editing Video
- LCD
- TV 29"
- Kamera VHS



UNIT MANAJEMEN SEKOLAH

Visi

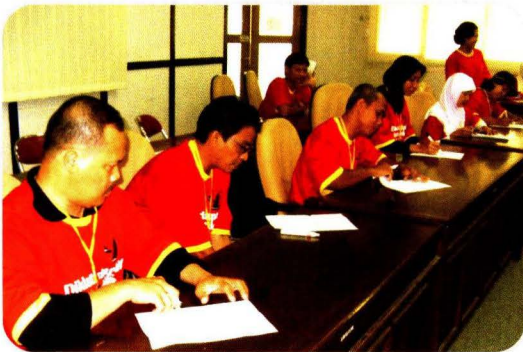
Pelaksana dan pengembang diklat manajemen sekolah yang kompeten dan handal



Diklat Calon Kepala Sekolah

Misi

- Menyelenggarakan diklat bagi calon kepala sekolah, wakil kepala sekolah, kepala sekolah, unit sekolah
- Melaksanakan penelitian terkait standar proses
- Melaksanakan kegiatan lain yang terkait yang bermanfaat bagi sekolah
- Melaksanakan pendampingan langsung dalam rangka pengembangan sekolah



Diklat Calon Kepala Sekolah

Program

- Melaksanakan diklat calon kepala SMK, SMP, SMA
- Melaksanakan diklat penguatan kepala SD, SMP, SMA, SMK
- Melaksanakan diklat penguatan untuk wakil kepala SD, SMP, SMA, SMK
- Melaksanakan pendampingan teknis untuk pengembangan sekolah
- Melaksanakan penelitian tentang standar proses di sekolah dan lembaga diklat
- Melaksanakan kegiatan seperti di atas dengan berpedoman pada SMM ISO
- Melaksanakan tugas tambahan yang relevan



Diklat Calon Kepala Sekolah

Produk dan Jasa

- Diklat calon kepala SMK
- Diklat penguatan kepala SMP, SMA, SMK
- Diklat penguatan wakil kepala SMK
- Pendampingan teknis pengembangan sekolah
- Penelitian di bidang standar proses
- Pendampingan penyusunan EDS, MSPD, PKB, PTS di SMP, SMA, SMA



Diklat Calon Kepala Sekolah

Fasilitas

- Ruang rapat, LCD TV
- Dokumen hasil pendampingan EDS, MSPD, PKB, PTS di SMP, SMA, SMA
- Dokumen hasil pendampingan 15 RSBI SMK
- Dokumen hasil pendampingan teknis SMKSB



Diklat SBI 2008



Diklat Calon Kepala Sekolah

Tim Penyusun

Penasehat : Drs. Sardi, M. Pd.

Koordinator : Ir. Arief Purwanto

Anggota : Bondan Suparno, ST, M. Ed. IT.
Drs. Edih Supardi, M. Pd.

Layout : Esti Rugminten, S. Sn.

Fotografi : Anon Wahyuaji, S. Sn.
Esti Rugminten, S. Sn.
Diego Zapatero (Spanyol)
Yahel Castaneda Soto (Meksiko)

Editor : Drs. AAK. Suryahadi, M. Ed. Ca.
Drs. Rahayu Windarto, MM.

Materi : Unit dan Studio PPPPTK Seni dan Budaya







Jl. Kaliurang Km. 12,5 Klidon, Sukoharjo Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
Telp. (0274) 895803, 895804, 895805 Fax. (0274) 895804, 895805
e-mail : pusat@pppgkes.com website : www.pppgkes.com www.p4tksb-jogja.com