

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994, TANGGAL 16 MEI 1994



KURIKULUM PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
(GBPP)

SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA
(SMLB)
TUNANETRA, TUNARUNGU, TUNADAKSA, DAN TUNALARAS

PROGRAM PILIHAN : KESENIAN
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN : SENI RUPA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994, TANGGAL 16 MEI 1994



KURIKULUM PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
(GBPP)

SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA
(SMLB)
TUNANETRA, TUNARUNGU, TUNADAKSA, DAN TUNALARAS

PROGRAM PILIHAN : KESENIAN
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN : SENI RUPA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

4

KATA PENGANTAR

Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan sistem pendidikan nasional, yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat, serta kebutuhan pembangunan.

Dengan berlakunya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta sekalian peraturan pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, maka kurikulum Pendidikan Luar Biasa perlu disesuaikan dengan peraturan perundang-undangan tersebut.

Kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan (Pasal 37 Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka ditetapkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 126/U/1994 Tanggal 16 Mei 1994 tentang Kurikulum Pendidikan Luar Biasa sebagaimana tercantum dalam Lampiran I tentang Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa, Lampiran II tentang Garis-Garis Besar Program Pengajaran, dan Lampiran III tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum.

Buku Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa (Lampiran I) memuat hal-hal pokok sebagai berikut: landasan yang dijadikan acuan dan pedoman dalam pengembangan kurikulum; tujuan pendidikan yang mencakup tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan pada taman kanak-kanak luar biasa, sekolah dasar luar biasa, sekolah lanjutan tingkat pertama luar biasa, dan sekolah menengah luar biasa; program pengajaran yang mencakup isi program pengajaran, lama pendidikan dan susunan program pengajaran; pelaksanaan pengajaran; penilaian; dan pengembangan kurikulum selanjutnya, di tingkat nasional dan tingkat daerah.

Buku Garis-Garis Besar Program Pengajaran setiap mata pelajaran (Lampiran II) memuat hal-hal sebagai berikut: pengertian dan fungsi mata pelajaran; tujuan pengajaran mata pelajaran yang bersangkutan dan ruang lingkup bahan kajian/pelajaran; pokok-pokok bahasan, konsep, atau tema, dan uraian tentang keluasan dan kedalamannya; dan rambu-rambu cara penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.

Pedoman Pelaksanaan Kurikulum (Lampiran III) terdiri pedoman kegiatan belajar-mengajar, pedoman rehabilitasi, pedoman bimbingan, pedoman administrasi sekolah, pedoman penilaian kegiatan dan hasil belajar.

Demikianlah buku ini diterbitkan dan disebarluaskan ke seluruh sekolah agar kurikulum ini dipedomani dan dilaksanakan sebaik-baiknya dengan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia.

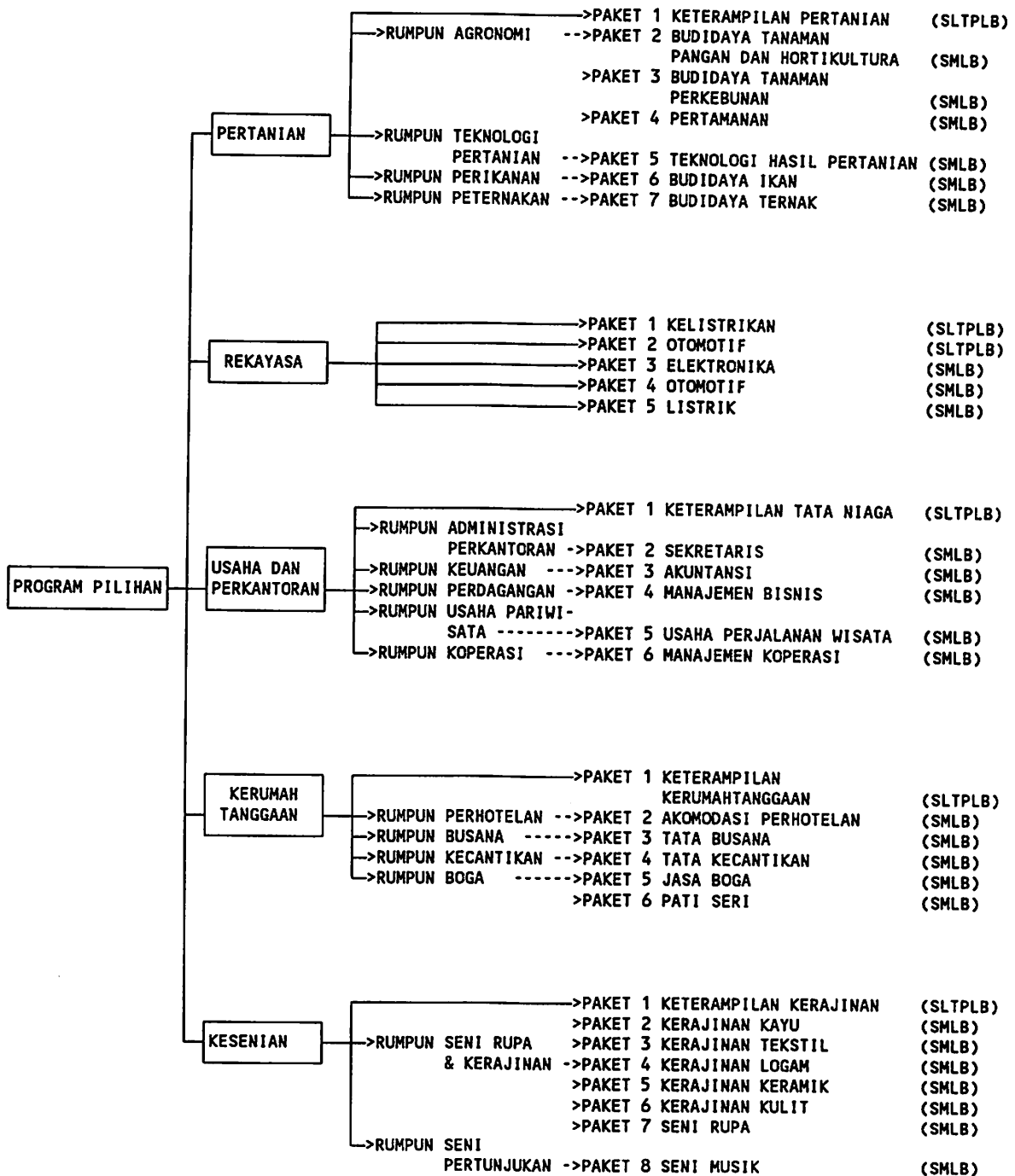
MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

ttd
PROF.DR.-ING. WARDIMAN DJOJONEGORO

DAFTAR ISI

	Hal
Kata Pengantar	i
Daftar isi	iii
Diagram Program Pilihan	iv
A. Tujuan Sekolah Menengah Luar Biasa	v
B. Tujuan Program Paket Keterampilan Seni Rupa.....	v
C. Bidang Pekerjaan	v
D. Kemampuan Tamatan	v
E. Susunan Program Pengajaran	vii
F. Deskripsi mata Pelajaran Program Paket Ketrampilan Seni Rupa	
1. Pengelolaan Usaha	1
2. Kreativitas dan Apresiasi Seni.....	6
3. Senirupa	15
4. Senirupa Penunjang	24
5. Kerja Produksi	28
6. Tugas Akhir	32
7. Pendidikan Dengan Sistem Ganda (PSG)	34

DIAGRAM PROGRAM PILIHAN



ch

A. TUJUAN SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA (SMLB)

Pendidikan Luar Biasa di SMLB bertujuan memberikan bekal kemampuan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan kehidupannya, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat maupun, sebagai warga negara yang kreatif dan produktif, sesuai dengan kelainan yang di sandangnya serta tingkat perkembangannya.

B. TUJUAN PROGRAM PAKET KETERAMPILAN SENI RUPA

Paket keterampilan Studi Seni Rupa bertujuan menyiapkan tamatan untuk menjadi tenaga kerja tingkat menengah dalam bidang seni rupa yang mampu bekerja mandiri, memiliki pengetahuan, menguasai keterampilan dan sikap profesional serta memiliki kepekaan artistik yang terintegrasi dalam membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi.

C. BIDANG PEKERJAAN

Bidang pekerjaan yang dapat diisi oleh tamatan Paket Keterampilan Seni Rupa antara lain : pelaksana desain seni rupa, ilustrator, perupa dan pengelola usaha seni rupa.

D. KEMAMPUAN TAMATAN

Tamatan Paket Keterampilan Studi Seni Rupa dapat menampilkan diri sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kemampuan khusus yang dimiliki tamatan Paket Keterampilan Seni Rupa adalah :

1. Menerjemahkan desain
2. Membuat benda karya seni rupa dua dan tiga dimensi
3. Menyiapkan dan melaksanakan proses produksi, dan
4. Mengelola usaha seni rupa

**PROFIL KEMAMPUAN TAMATAN
PAKET KETAMPILAN SENI RUPA**

KEMAMPUAN

SUB KEMAMPUAN

A Menterjemahkan Desain	A.1 Menggambar	A.2 Mendesain	
B Membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi	B.1 Melaksanakan pekerjaan lukis	B.2	B.3 Melaksanakan pekerjaan dekorasi
	B.4 Melaksanakan pekerjaan komunikasi grafis	B.5 Melaksanakan pekerjaan fotografi	
C Mengelola proses produksi	C.1 Menyiapkan proses produksi	C.2 Melaksanakan proses produksi	
D Mengelola usaha seni rupa	D.1 Melaksanakan adminsitrasi	D.2 Melaksanakan produksi	D.3 Mempromosikan hasil produksi
	D.4 Menjual hasil produksi		

46

E. SUSUNAN PROGRAM PENGAJARAN
KURIKULUM SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA (SMLB)
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN SENI RUPA

MATA PELAJARAN	BEBAN BELAJAR PER MINGGU								
	KELAS I			KELAS II			KELAS III		
	C A W U			C A W U			C A W U		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
PROGRAM UMUM *									
1. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. Pendidikan Agama	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4. Matematika	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5. Ilmu Pengetahuan Alam	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8. Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2	2	2	2
JUMLAH JAM PERMINGGU	16	16	16	16	16	16	16	16	16
PROGRAM PAKET KETERAMPILAN									
1. Pengelolaan Usaha	2	2	2	2	2	2	-	-	-
2. Kreativitas dan Apresiasi Seni	6	6	6	6	6	6	2	2	2
3. Seni Rupa	14	14	14	10	10	10	20	20	4
4. Seni Rupa Penunjang	4	4	4	4	4	4	-	-	-
5. Kerja Produksi	-	-	-	4	4	4	4	4	4
6. Tugas Akhir	-	-	-	-	-	-	-	-	16
7. Program Pendidikan dengan Sistem Ganda	-	-	-	**	**	**	**	**	-
JUMLAH JAM PERMINGGU	26	26	26	26	26	26	26	26	26
JUMLAH	42	42	42	42	42	42	42	42	42

Catatan :

- * GBPP Mata Pelajaran Program Umum terpisah dari GBPP ini
- ** Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG) dapat dilaksanakan di kelas II pada cawu 1 sampai dengan 3 dan di kelas III pada cawu 1 dan atau 2 masing-masing selama 2 minggu dengan mengambil alokasi waktu dari program kejuruan pada cawu yang bersangkutan, atau disesuaikan dengan kondisi sekolah dan industri.

SMLB
JAM EFEKTIF PER CAWU

MATA PELAJARAN	TINGKAT	I			II			III			JUNLAH
	CAWU	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
	MINGGU/CAWU	13	13	10	13	13	10	13	13	8	
PENGELOLAAN USAHA	JAM/MINGGU	2	2	2	2	2	2	-	-	-	144
	JAM/CAWU	26	26	20	26	26	20	-	-	-	
KREATIVITAS DAN APRESIASI	JAM/MINGGU	6	6	6	6	6	6	2	2	2	500
	JAM/CAWU	78	78	60	78	78	60	26	26	16	
SENI RUPA	JAM/MINGGU	14	14	14	10	10	10	20	20	4	1416
	JAM/CAWU	182	182	140	130	130	100	260	260	32	
SENI RUPA PENUNJANG	JAM/MINGGU	4	4	4	4	4	4	-	-	-	288
	JAM/CAWU	52	52	40	52	52	40	-	-	-	
KERJA PRODUKSI	JAM/MINGGU	-	-	-	4	4	4	4	4	4	280
	JAM/CAWU	-	-	-	52	52	40	52	52	32	
TUGAS AKHIR	JAM/MINGGU	-	-	-	-	-	-	-	-	16	128
	JAM/CAWU	-	-	-	-	-	-	-	-	128	

F. DESKRIPSI PROGRAM PAKET KETERAMPILAN SENIRUPA

1. PENGELOLAAN USAHA

144 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Pengelolaan Usaha adalah kumpulan bahan kajian dan bahan ajaran yang meliputi pengetahuan tentang tata cara mengelola usaha secara efisien dan efektif, kemampuan memadukan sumber daya yang dimiliki untuk mencapai suatu target usaha yang nyata dan logis, serta aneka penerapan, prinsip, konsep dan gagasan tentang pengelolaan usaha.

B. FUNGSI

Mata pelajaran Pengelolaan Usaha berfungsi sebagai :

1. Pengetahuan praktis tentang pengelolaan usaha atau industri.
2. Pendukung bagi mata pelajaran Seni Rupa dan Kerja Produksi.

C. TUJUAN

Tujuan mata pelajaran Pengelolaan Usaha adalah untuk memberikan pengetahuan praktis dan wawasan pengelolaan usaha atau industri yang bersifat praktis bagi para siswa.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mata pelajaran Pengelolaan Usaha meliputi penguasaan kemampuan pengelolaan usaha seni dan kerajinan dalam hal :

1. Pengorganisasian administrasi usaha
2. Pengelolaan administrasi badan usaha
3. Pengelolaan produksi dan pemasaran
4. Sumber dana, pemanfaatan dana, pengembangan modal dasar dan perpajakan
5. Perhitungan biaya dan titik impas permodalan
6. Persiapan dan pelaksanaan usaha
7. Wira-usaha

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Pengajaran dititik beratkan pada pembentukan sikap profesional dan pemberian wawasan pengelolaan usaha.
2. Pengajaran menggunakan metoda yang bersifat terapan / aplikasi.
3. Ada integrasi dengan mata pelajaran lain yang relevan.
4. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan organisasi usaha pengelolaan administrasi, pengelolaan produksi dan pemasaran.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan organisasi usaha

1.1 Organisasi Usaha

1.1.1 Badan Usaha

- o Jenis dan Bentuk Badan Usaha
- o Sifat badan usaha mempelajari:
 - Komersial
 - Sosial

1.1.2 Kepemilikan dan Tanggung Jawab

- o Individual : Wirausaha
- o Kelompok : PT, CV, Koperasi

1.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas

1.2.1 Struktur organisasi

1.2.2 Uraian/diskripsi tugas

1.2.3 Mekanisme kerja

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

2. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengelolaan administrasi.

2.1 Pengelolaan Administrasi

2.1.1 Ketenagaan/personalia

2.1.2 Keuangan

2.1.3 Produksi

2.1.4 Pameran

2.1.5 Pemasaran

CATURWULAN : 3 (20 Jam Pelajaran)

3. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengelolaan produksi dan pemasaran

3.1 Pengelolaan Produksi

3.1.1 Bahan dan Alat

3.1.2 Tenaga

3.1.3 Waktu

3.1.4 Biaya

3.2 Pemasaran

3.2.1 Analisa trend pasar

3.2.2 Promosi

3.2.3 Negosiasi dan transaksi

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan permodalan, keterampilan perhitungan biaya dan titik impas permodalan, persiapan pelaksanaan usaha dan kewirausahaan.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

4. Siswa memiliki pengetahuan permodalan, serta terampil menghitung biaya dan titik impas.

4.1 Perencanaan Permodalan

- 4.1.1 Sumber dana
- 4.1.2 Pemanfaatan dana
- 4.1.3 Pengembalian modal dasar
- 4.1.4 Perpajakan

4.2 Perhitungan Biaya dan Titik Impas (BEP) Permodalan

- 4.2.1 Perhitungan biaya
- 4.2.2 Titik impas

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

5. Siswa mampu mempersiapkan dan melaksanakan usaha

5.1 Persiapan Pelaksanaan Usaha

- 5.1.1 Kebutuhan tenaga kerja
- 5.1.2 Kebutuhan alat dan bahan
- 5.1.3 Jadwal kegiatan
- 5.1.4 Waktu
- 5.1.5 Kebutuhan biaya

5.2 Pelaksanaan Usaha

- 5.2.1 Pengorganisasian kegiatan teknis usaha
- 5.2.2 Inventarisasi permasalahan
- 5.2.3 Administrasi pengeluaran dan pemasukan uang.
- 5.2.4 Evaluasi kualitas dan kuantitas
- 5.2.5 Pemasaran hasil produksi

CATURWULAN : 3 (20 Jam Pelajaran)

6. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta mampu menerapkan kegiatan wira-usaha

6.1 Wira-Usaha

6.1.1 Pengelolaan Usaha mempelajari:

- o Latar belakang,
- o Tujuan/tema,
- o Ruang lingkup,
- o Pembiayaan/akomodasi,
- o Alokasi waktu,
- o Jenis kegiatan,
- o Pelaksanaan,
- o Sponsor,
- o Tata tertib/aturan.

6.1.2 Perantara Usaha (snooper/broker) mempelajari:

- o Pemasaran produk orang lain,
- o Menerima pesanan perusahaan karya seni/produk produk kerajinan.

2. KREATIVITAS DAN APRESIASI SENI

500 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata Pelajaran Kreativitas dan Apresiasi Seni adalah kumpulan bahan kajian dan pelajaran tentang pengenalan, pengamatan dan analisis hasil karya seni dan kerajinan serta pelatihan kepekaan artistik dan pengembangan daya cipta.

B. FUNGSI

1. Pendukung bagi Mata Pelajaran Seni Rupa, Praktik Penunjang Seni Rupa, Kerja Produksi dan Tugas Akhir.
2. Menumbuhkan kepekaan artistik dan mengembangkan kreativitas dan dasar pembuatan karya seni rupa dan kerajinan.
3. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar artistik untuk mengembangkan diri.

C. TUJUAN

Mata Pelajaran Kreativitas dan Apresiasi Seni bertujuan untuk mengembangkan kepekaan dan kemampuan artistik, sikap kreatif dan dasar keterampilan teknik melalui pelatihan serta meningkatkan pengamatan subjektif dan obyektif yang memberikan wawasan penalaran dan kemampuan penghayatan dalam menanggapi suatu karya.

D. RUANG LINGKUP

1. Kreativitas, diberikan di kelas I dan II (cawu 1 sampai dengan 3).
 - a. Dasar menggambar dan membentuk
 - b. Nirmana datar, meliputi : unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain dua dimensi.
 - c. Nirmana ruang, meliputi : unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain tiga dimensi
 - d. Gambar teknik meliputi :
 - o proyeksi : tampak dan irisan
 - o perspektif : satu titik lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap
 - e. Gambar bentuk, meliputi : siluet, outline, volume, detail.
 - f. Gambar huruf, meliputi : jenis dan karakter huruf, anatomi, proporsi, spasi, keterbacaan dan keindahan huruf.
 - g. Gambar ilustrasi, meliputi : ketepatan karakter bentuk anatomi, proporsi, postur, gestur dan suasana.
 - h. Gambar ornamen meliputi : tradisional dan modern.

2. Apresiasi Seni, diberikan di kelas III (cawu 1 s/d 3)

- a. Pengertian, fungsi cara/metoda apresiasi
- b. Unsur seni rupa dan kerajinan, serta sejarah seni rupa dan kerajinan
- c. Proses kreasi
- d. Pengetahuan tentang estetika dan kritik seni.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar.

1. Kreativitas

- a. Mengutamakan praktik
- b. Setiap pelatihan didahului pemberian teori pengantar praktik.
- c. Pemberian tugas harus diberi petunjuk dan demonstrasi/ peragaan yang jelas sehingga para siswa dapat menggunakan alat dan bahan dengan benar.
- d. Setiap pelatihan harus memperhatikan keselamatan dan kesehatan kerja pemeliharaan fasilitas
- e. Semua pelatihan nirmana datar dan nirmana ruang berorientasi pada produk yang layak jual.
- f. Pemberian tugas untuk memacu kondisi iklim kreatif dan inovatif.
- g. Pemberian pelatihan melalui tahapan penyiapan pelaksanaan dan evaluasi sebagai salah satu bimbingan kejuruan.

2. Apresiasi Seni

- a. Merupakan pelajaran teori
- b. Kegiatan belajar pada apresiasi seni menggunakan alat peraga (contoh gambar atau karya seni), di samping kegiatan di luar sekolah seperti tempat pameran atau pusat kerajinan.

3. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memiliki kemampuan dan kepekaan artistik melalui pelatihan nirmana datar, gambar bentuk, gambar huruf, dan gambar teknik.

CATURWULAN : 1 (78 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen nirmana datar : garis, tekstur, warna, bidang, bentuk.

- 1.1 Teknik Kering
- 1.2 Teknik Basah
- 1.3 Teknik Tempel

2. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar bentuk benda mati (still life) dan tumbuh-tumbuhan (flora) melalui pelatihan membuat siluet, outline dan volume.

- 2.1 Teknik Kering
- 2.2 Teknik Basah

3. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat huruf tak berkait melalui pemahaman jenis, keluarga, karakteristik, anatomi, proporsi, spasi, keterbacaan dan keindahan huruf.

- 3.1 Teknik Mal (dengan pola)
- 3.2 Teknik Langsung

4. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar teknik : benda dua dimensi dan tiga dimensi.

- 4.1 Teknik :
 - 4.1.1 Gambar proyeksi : tampak dan irisan
 - 4.1.2 Gambar perspektif : satu titik lenyap, dua titik lenyap, dan tiga titik lenyap.

CATURWULAN : 2 (78 Jam Pelajaran)

5. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen dalam nirmana datar : irama, keseimbangan, keselarasan, kontras, kesatuan.

- 5.1 Teknik Kering
- 5.2 Teknik Basah
- 5.3 Teknik Tempel

6. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam menggambar bentuk benda mati dan tumbuh-tumbuhan melalui pemahaman volume, detail, kontras dan nada.
 - 6.1 Teknik Kering
 - 6.2 Teknik Basah
7. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat huruf dengan berbagai jenis huruf berkait melalui pemahaman bentuk, karakter, anatomi, spasi, point huruf.
 - 7.1 Sapuan Kuas
 - 7.2 Semprot
8. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar teknik : konstruksi.
 - 8.1 Teknik :
 - 8.1 Gambar Proyeksi
 - 8.2 Gambar Perspektif

CATURWULAN : 3 (60 Jam Pelajaran)

9. Siswa memahami, dan memiliki kemampuan bereksperimen nirmana datar dengan menggunakan unsur bentuk, warna dan tekstur.
 - 9.1 Teknik : Tera/gores
10. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar bentuk flora, fauna, manusia melalui pemahaman ketepatan bentuk, karakter, anatomi dan proporsi.
 - 10.1 Teknik Kering
 - 10.2 Teknik Basah
11. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat kaligrafi etnik melalui pemahaman bentuk, proporsi dan anatomi huruf.
 - 11.1 Teknik Basah

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki kepekaan artistik dan sikap kreatif melalui pelatihan Nirmana Ruang, menggambar Teknik dan Ilustrasi.

CATURWULAN : 1 (78 Jam Pelajaran)

12. Siswa memahami, memiliki kemampuan bereksperimen nirmana ruang dengan bahan liat/lunak (termasuk kertas) melalui pemahaman panjang, lebar, tinggi, alas, langit-langit, sisi dan volume.

12.1 Teknik Pembentukan lipat dan tekuk

12.2 Teknik Potong

12.3 Teknik Sambung-tempel

13. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam menggambar ilustrasi flora, fauna, gabungan melalui pemahaman bentuk postur dan gestur.

13.1 Teknik Kering

13.2 Teknik Basah

14. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam membuat gambar kerja dengan konstruksi, detail dan notasi.

14.1 Gambar Proyeksi

14.2 Gambar Perspektif

CATURWULAN : 2 (78 Jam Pelajaran)

15. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen dengan bahan liat/lunak.

15.1 Teknik Pembentukan - lipat

15.2 Teknik Potong

16. Siswa memahami dan memiliki kemampuan dan terampil menggambar ilustrasi suasana belajar, bekerja dan perayaan.

16.1 Teknik Kering

16.2 Teknik Basah

17. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar ornamen : tradisional.

17.1 Teknik Kering

CATURWULAN : 3 (60 Jam Pelajaran)

18. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen nirmana ruang medium bahan keras dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain dan konstruksi
 - 18.1 Teknik Pembuatan tekuk dan lipat
 - 18.2 Teknik Potong
 - 18.3 Teknik Penyambungan Patri dan Tempel
19. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar ilustrasi buku-buku pelajaran, hiburan, fiksi.
 - 19.1 Teknik Kering
 - 19.2 Teknik Basah
20. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar ornamen : modern.
 - 20.1 Teknik Basah

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa mampu mengenal, memahami dan menghargai karya seni serta memiliki wawasan luas untuk berkarya seni rupa kerajinan.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

1. Siswa mengetahui dan memahami tentang seni dan kerajinan serta mampu melaksanakan apresiasi.

- 1.1 Pengertian seni, seni rupa dan kerajinan
- 1.2 Pengertian apresiasi seni rupa dan kerajinan
- 1.3 Jenis seni dan fungsinya
- 1.4 Fungsi dan metoda Apresiasi

2. Siswa mengetahui dan memahami tentang periodisasi sejarah perkembangan seni dan kerajinan.

- 2.1 Perkembangan seni dan kerajinan Indonesia sejak jaman prasejarah sampai jaman modern.
- 2.2 Perkembangan seni dan kerajinan di luar Indonesia khususnya Eropa, sejak Abad Pertengahan, sampai jaman modern.

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

3. Siswa mengetahui dan memahami serta mampu melakukan analisis karya seni dan kerajinan.

- 3.1 Pengertian Analisis
- 3.2 Metoda pendekatan dan fungsi analisis
- 3.3 Analisis Karya Seni Rupa dan Kerajinan

4. Siswa mengetahui dan memahami artistik, estetika dan kritik serta mampu melakukan kritik.

- 4.1 Pengertian artistik dan estetika
- 4.2 Pengertian kritik
 - 4.1.1 Bentuk kritik
 - 4.1.2 Fungsi dan metoda kritik
 - 4.1.3 Kritik seni

CATURWULAN : 3 (16 Jam Pelajaran)

5. Siswa mengetahui dan memahami tentang proses kreasi

5.1 Proses Kreasi

5.1.1 Persiapan (preparation) termasuk stimulan

5.1.2 Pengendapan (incubation)

5.1.3 Penentuan kerja (illumination)

5.1.4 Penyempurnaan (verification) termasuk pengujudan karya.

3. SENI RUPA

1416 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Seni Rupa adalah kumpulan bahan kajian dan pelajaran yang meliputi pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan berbagai keteknikan dalam penciptaan karya seni rupa.

B. FUNGSI

Mata pelajaran Seni Rupa berfungsi sebagai :

1. Mata pelajaran inti pada program studi Seni Rupa
2. Wahana penyiapan penguasaan keteknikan dan keterampilan dasar pembuatan karya seni rupa.
3. Wahana pembentukan sikap profesional dan pembekalan kemampuan, mengembangkan diri.

C. TUJUAN

Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan membentuk keterampilan dasar dan penguasaan berbagai keteknikan pembuatan karya seni rupa 2 dimensi (dwimantra) dan 3 dimensi (trimatra) kerajinan kayu.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Rupa mencakup berbagai keteknikan dan media dalam pembuatan karya seni rupa, dua dan tiga dimensi:

1. Seni lukis
2. Seni patung
3. Komunikasi grafis
4. Dekorasi Interior dan eksterior
5. Fotografi.

E. RAMBU-RAMBU

1. Mata pelajaran ini mengutamakan praktik
2. Pelatihan keteknikan dititikberatkan pada proses pembentukan sikap profesional, proses pembekalan keterampilan, dan pengembangan bakat.
3. Setiap pelatihan didahului pemberian teori pengantar praktik
4. Pemberian tugas diberi petunjuk dan demonstrasi/peragaan yang jelas sehingga para siswa dapat menggunakan alat dan bahan dengan benar.
5. Pemberian tugas harus diberi petunjuk dan pelaksanaan pemeliharaan alat dan bahan tertentu secara jelas.

6. Setiap pelatihan harus mengutamakan keselamatan dan kesehatan kerja.
7. Pemberian pelatihan melalui tahapan penyiapan pelaksanaan dan evaluasi sebagai salah satu bimbingan kejuruan untuk menghasilkan keterampilan produktif.
8. Pelatihan menghasilkan benda yang layak jual.
9. Pelatihan keterampilan fotografi yang dialokasikan pada mata pelajaran Fotografi juga bisa dilaksanakan pada mata pelajaran lain terkait.
10. Pelatihan keterampilan kerja grafis pada mata pelajaran seni rupa bisa berupa penugasan pembuatan karya dengan tema huruf maupun non-huruf, dalam berbagai keteknikan.
11. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memahami, mampu melaksanakan dan terampil membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi dengan berbagai bahan, alat dan teknik.

CATURWULAN : 1 (182 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil melukis flora, fauna, manusia, suasana.

1.1 Teknik Kering

2. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat ornamen tradisional dan modern.

2.1 Teknik Kering

2.2 Teknik Basah

3. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat kaligrafi

3.1 Teknik Kering

3.2 Teknik Basah

4. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat hiasan dengan bahan gips/semen untuk elemen ruang dalam dan elemen ruang luar.

4.1 Teknik Pembentukan Pahat/ukir

4.2 Teknik Pembentukan langsung dengan palet.

CATURWULAN : 2 (182 Jam Pelajaran)

5. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil melukis flora, fauna, manusia, dan suasana, serta terampil membuat kaligrafi.

5.1 Teknik Basah (aquarel)

6. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya grafis dengan teknik cukilan.

6.1 Teknik Cukilan.

7. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya tiga dimensi dengan bentuk binatang dan manusia dengan bahan tanah liat.

7.1 Teknik Butsir.

CATURWULAN : 3 (140 Jam Pelajaran)

8. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil melukis flora, fauna, manusia, suasana.

8.1 Teknik Basah (Opaque)

9. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya grafis seni.

9.1 Dry-point

9.2 Asam

10. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat hiasan dengan bahan kayu dan logam untuk elemen hias ruang dalam.

10.1 Teknik Pahat/ukir

10.2 Teknik Ketok

10.3 Teknik Potong-tekuk-patri

KELAS : II
TUJUAN :

Siswa memahami, mampu melaksanakan dan terampil membuat lukisan semprot, lukisan batik, karya tiga dimensi, patri kaca, cetak saring dan fotografi.

CATURWULAN : 1 (130 Jam Pelajaran)

11. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil melukis flora, fauna, manusia, suasana

11.1 Teknik Basah : semprot (air brush)

12. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya berupa grafis/gambar dengan teknik cetak sablon.

12.1 Teknik pencetakan dengan warna terbatas (mono dan bicolour)

12.2 Teknik pencetakan dengan lebih dari dua warna (multi colour)

13. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membentuk karya tiga Dimensi dalam wujud fauna dan manusia dengan bahan kayu.

13.1 Teknik Pahat/ukir

CATURWULAN : 2 (130 Jam Pelajaran)

14. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya fotografi : jurnalisme, seni dan komersial.

14.1 Teknik Foto

14.1.1 Foto Diam (still photo)

14.1.2 Foto Gerak (action photo)

14.2 Cetak

14.2.1 Pembesaran dan pengecilan

14.2.2 Montage

14.2.3 Cropping

15. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat elemen hias geometris dan alami dengan teknik patri kaca.

15.1 Potong, berdasar pola

15.2 Sambung dengan patri

CATURWULAN : 3 (100 Jam Pelajaran)

16. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat lukisan batik motif geometris dan alami

16.1 Teknik Pelilinan

16.1.1 canting tulis

16.1.2 kuas

16.2 Teknik Pewarnaan

16.2.1 celup

16.2.2 colet

16.3 Pelorotan (Pelepasan lilin dalam air panas)

17. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membentuk karya tiga dimensi dalam wujud binatang dan manusia dengan media gips/semen.

17.1 Teknik Cetak-rusak

17.1 Reproduksi (masal)

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa memahami, mampu melaksanakan dan terampil membuat grafis dua dimensi dan tiga dimensi, membentuk benda logam, lukis kaca serta menata interior dan eksterior.

CATURWULAN : 1 (260 Jam Pelajaran)

18. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat karya komunikasi grafis dua dimensi untuk sosial dan komersial.

- 18.1 Teknik Non cetak
- 18.2 Teknik Cetak

19. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menata ruang dalam (interior)

- 19.1 Desain ruang dalam
 - 19.1.1 Lay out
 - 19.1.2 Gambar rencana
 - 19.1.3 Notasi
 - 19.1.4 Maket

CATURWULAN : 2 (260 Jam Pelajaran)

20. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat lukisan, flora, fauna, suasana di atas kaca

- 20.1 Teknik : Basah (cat minyak)

21. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menata ruang luar (eksterior)

- 21.1 Desain ruang luar/eksterior
 - 21.1.1 Lay-out
 - 21.1.2 Gambar rencana
 - 21.1.3 Notasi
 - 21.1.4 Maket

22. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat komunikasi grafis tiga dimensi

- 22.1 Teknik Basah Sapuan Kuas (brush stroke), semprotan (air brush)
- 22.2 Sambung-rakit
 - o statis
 - o dinamis

23. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membentuk karya tiga dimensi dengan media logam.

23.1 Teknik ketok

23.2 Teknik las

CATURWULAN : 3 (32 Jam Pelajaran)

24. Siswa mampu menerapkan berbagai keteknikan dan pengalaman membuat berbagai benda pelatihan yang telah dipelajari dalam pembuatan karya seni rupa dua dan tiga dimensi sesuai dengan pilihan dan hasil konsultasi dengan guru pembimbing.

24.1 Seni lukis

24.2 Seni patung miniatur

24.3 Seni dekorasi interior dan eksterior

24.4 Seni komunikasi grafis

4. SENIRUPA PENUNJANG

288 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata Pelajaran Seni Rupa penunjang adalah kumpulan bahan kajian tentang teknik pembuatan komponen penunjang karya karya untuk memberi nilai tambah pada produk karya seni rupa.

B. FUNGSI

1. Pendukung/penunjang bagi Mata Pelajaran Seni Rupa Pokok
2. Pemberian keterampilan tambahan
3. Pengembangan sikap kreatif dalam pembuatan komponen penunjang.

C. TUJUAN

Mata Pelajaran Seni Rupa Penunjang bertujuan memberikan pengetahuan dan pelatihan tentang teknik pembuatan komponen penunjang untuk memberikan nilai tambah pada karya dua dimensi dan tiga dimensi

D. RUANG LINGKUP

1. Bingkai karton dan bingkai kayu (passe partout dan frame)
2. Kaki penopang dan kotak pamer (base & vitrine)
3. Maket (Maquette)
4. Kemasan (Package)
5. Gambar teknik rancangan dan model (technical draft, tata letak & art work).

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Mata Pelajaran Seni Rupa Penunjang terkait langsung dengan mata pelajaran Seni Rupa.
2. Teknik pembuatan komponen penunjang dapat dikembangkan dalam berbagai alternatif dengan tuntutan benda kerja.
3. Mata Pelajaran Seni Rupa Penunjang mempertimbangkan aspek aspek fungsi dan keindahan karya yang dipajang.
4. Pembuatan tata letak dan art work bisa dikerjakan secara manual maupun dengan komputer sebagai alternatif.
5. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memiliki kemampuan membuat komponen penunjang yang berupa bingkai, kaki penopang, kotak pamer dan maket yang dapat memberikan nilai tambah pada karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat komponen penunjang.

- 1.1 Potong dengan pisau/gunting dan gergaji
- 1.2 Rakit dengan perekat, paku dan atau las
- 1.3 Penyelesaian akhir (finishing)
 - 1.3.1 gosok
 - 1.3.2 lapis, pernis, politur dan atau cat

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

2. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat komponen penunjang.

- 2.1 Potong dengan gergaji
- 2.2 Rakit dengan perekat dan atau paku
- 2.3 Penyelesaian akhir (finishing) dengan
 - 2.3.1 Gosok
 - 2.3.2 Lapis dengan cat atau bahan lain

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

3. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat komponen penunjang.

- 3.1 Potong
- 3.2 Rakit
- 3.3 Penyelesaian akhir (finishing) dengan
 - 3.3.1 Gosok
 - 3.3.2 Lapis

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki kemampuan membuat gambar kerja rancangan dan model yang dapat memberikan nilai tambah pada siswa sehingga bisa mengembangkan diri menjadi pelaksana desain.

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

4. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat gambar kerja (technical draft)

- 4.1 Proyeksi dan denah
- 4.2 Perspektif
- 4.3 Detail
- 4.4 Notasi

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

5. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat tata letak grafis.

- 5.1 Lay out
- 5.2 Tata letak
 - 5.2.1 gambar
 - 5.2.2 huruf
- 5.3 Tata warna
- 5.4 Alternatif pembuatan tata letak grafis dengan komputer

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

6. Siswa memahami, mampu melakukan dan terampil membuat art work grafis

- 6.1 Tata letak
 - 6.1.1 gambar
 - 6.1.2 huruf
- 6.2 Penentuan warna/separasi
- 6.3 Penyelesaian akhir (finishing)
- 6.4 Alternatif pembuatan 'art work' grafis dengan komputer.

5. KERJA PRODUKSI

280 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata Pelajaran Kerja Produksi merupakan wahana praktek pengembangan teknik dalam satu sistem produksi.

B. FUNGSI

Mata Pelajaran Kerja Produksi berfungsi sebagai :

1. Pengembangan teknik yang ada pada mata pelajaran Seni Rupa dan Praktik Penunjang Seni Rupa
2. Pengembangan keterampilan dan sikap profesional dalam sistem produksi (massal)

C. TUJUAN

Mata Pelajaran Kerja Produksi bertujuan membentuk siswa mempunyai wawasan, keterampilan dasar dan penguasaan sistem kerja produksi

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup Mata Pelajaran Kerja Produksi meliputi penguasaan kemampuan :

1. Sistem produksi
2. Proses kerja produksi
3. Perhitungan biaya

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Pelatihan dititikberatkan pada pembentukan sikap profesional dan pemberian wawasan sistem kerja produksi.
2. Pelatihan mengutamakan implementasi dan manipulasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh siswa, untuk pembuatan alat-alat penunjang sistem kerja produksi.
3. Guru lebih bersikap sebagai fasilitator dan evaluator.
4. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan sistem produksi.

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

4. Siswa memiliki pengetahuan sistem produksi

4.1 Sistem Produksi

4.1.1 Perencanaan sistem produksi

4.1.2 Koordinasi kerja produksi

4.1.3 Administrasi

4.2 Pelaksanaan Produksi

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

5. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan proses produksi

5.1 Proses Produksi

5.1.1 Seleksi bahan, teknik pengerjaan dan alat

5.1.2 Sistem penyimpanan (storage system)

5.1.3 Pengelolaan (processing)

5.2 Pelaksanaan Produksi

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

6. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengkalkulasi/menghitung biaya produksi.

6.1 Perencanaan Biaya Produksi

6.1.1 Biaya bahan baku dan penunjang

6.1.2 Biaya tenaga kerja

6.1.3 Biaya operasional

6.2 Pelaksanaan Produksi

6.2.1 Pembuatan benda pelatihan (dua dan tiga dimensi)

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan pengendalian mutu dan mengembangkan teknik produksi

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

7. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan pengendalian mutu produksi.

7.1 Pengendalian Mutu Produksi

7.1.1 Ketepatan bentuk dan ukuran

7.1.2 Ketepatan penyelesaian akhir (finishing)

7.1.3 Metoda penyortiran

7.1.4 Teknik pengemasan

7.2 Pelaksanaan Produksi

7.2.1 Pembuatan benda pelatihan (dua dan tiga dimensi)

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

8. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan teknik kerja produksi

8.1 Pengembangan Teknik

8.1.1 Efisiensi penggunaan bahan dan alat

8.1.2 Kecepatan dan ketepatan teknik produksi

8.1.3 Ketepatan bentuk dan ukuran

8.2 Pelaksanaan Produksi

8.2.1 Pembuatan benda pelatihan dua dan tiga dimensi)

CATURWULAN : 3 (32 Jam Pelajaran)

9. Siswa mampu menerapkan sistem kerja produksi yang telah dipelajari dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

9.1 Seni lukis

9.2 Seni patung miniatur

9.3 Seni Dekorasi interior dan eksterior

9.4 Seni komunikasi grafis

9.5 Fotografi

6. TUGAS AKHIR

128 JAM PELAJARAN

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Tugas Akhir adalah alokasi waktu konsultasi efektif dalam pembuatan karya seni rupa sebagai perwujudan keterampilan secara utuh.

B. FUNGSI

Fungsi mata pelajaran tugas akhir adalah :

1. Wahana uji kemampuan penguasaan keteknikan dan keterampilan dasar pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan atau tiga dimensi
2. Wahana pembentukan sikap profesional dalam pembekalan kemampuan pengembangan diri.

C. TUJUAN

Memberikan kesempatan pada siswa untuk menerapkan keterampilan pada pembuatan benda kerja yang mencerminkan bakat dan minat.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup Tugas Akhir adalah :

1. Konsultasi
2. Pemaduan berbagai keteknikan
3. Pengembangan bakat dan minat
4. Pengelolaan pameran

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Tidak dilaksanakan secara klasikal
2. Merupakan alokasi waktu konsultasi efektif
3. Satu orang guru membimbing antara 6-9 orang siswa
4. Merupakan media ulasan karya siswa
5. Menilai kegiatan pameran yang dilaksanakan oleh siswa
6. Mata Pelajaran tugas akhir pelaksanaannya bersamaan dengan mata pelajaran Seni Rupa di kelas III Caturwulan 3.
7. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing Ketunaan.

7. PENDIDIKAN DENGAN SISTEM GANDA

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG) merupakan bentuk aktivitas yang dilakukan siswa di dunia usaha/industri sebagai rangkaian pembentukan sikap mandiri sesuai dengan bidangnya.

B. FUNGSI

1. Wahana penyesuaian (adaptasi) siswa memasuki dunia usaha/industri
2. Wahana peningkatan pengetahuan dan keterampilan
3. Wahana implementasi "Link and Match" antara program pendidikan di SMLB dan Dunia Usaha/Industri

C. TUJUAN

Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG) bertujuan agar siswa mampu beradaptasi dengan dunia usaha/industri melalui bekerja langsung di tempat PSG.

D. RUANG LINGKUP

1. Pengenalan organisasi bidang usaha
2. Pemberian pengalaman kerja di dunia usaha/industri yang relevan
3. Pembentukan teori keterampilan teknik melalui pengalaman bekerja langsung di dunia usaha/industri.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Penyusunan program pelaksanaan dan evaluasi PSG disusun bersama-sama oleh SMLB dan Dunia Usaha/Industri yang relevan
2. Pelaksanaan PSG dilakukan di kelas II pada catur wulan 1, 2, 3, dan di kelas III pada caturwulan 1 dan 2, masing-masing selama 2 minggu.
 - a. Pelaksanaan PSG dititik beratkan pada penerapan teori dan praktik yang pernah didapat di sekolah.
 - b. Selain itu pelaksanaan PSG dititik beratkan pada pengembangan kompetensi sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri.

3. Kegiatan program PSG dilaksanakan di Dunia Usaha/Industri
4. Peserta kegiatan program PSG diwajibkan membuat laporan pelaksanaan kegiatan dan hasil PSG di dunia Usaha/Industri
5. Evaluasi hasil program PSG (pendiskusian) laporan dan pengalaman kerja).
6. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing Ketunaan.

