



FAKULTAS KEGURUAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5941097 Faks. (031) 5942804 Surabaya 60245  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234  
Website : <http://gr.unimasby.ac.id>

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama mahasiswa : Metrilani Lersi Berek  
NIM : 205400008  
Program studi : Pendidikan Seni Rupa  
Judul skripsi : Analisis Karya Seni Logam tekan Pada Siswa Kelas XII SMA Hang Tuah I Surabaya

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
			Pembimbing I
1	18-10-2023	Bab I Revisi	[Signature]
2	21-10-2023	Bab I Revisi	[Signature]
3	02-11-2023	Bab I Acc	[Signature]
4	07-11-2023	Bab II Revisi	[Signature]
5	11-11-2023	Bab II Revisi	[Signature]
6	17-11-2023	Bab II Revisi	[Signature]
7	22-11-2023	Bab II Revisi	[Signature]
8	28-11-2023	Bab II Acc, Bab III Revisi	[Signature]
9	02-12-2023	Bab III Revisi	[Signature]
10	08-12-2023	Bab III Revisi	[Signature]
11	13-12-2023	Bab III Acc, Bab IV Revisi	[Signature]
12	03-01-2024	Bab IV Revisi	[Signature]
13	08-01-2024	Bab IV Revisi	[Signature]
14	19-01-2024	Bab IV Acc, Bab V Revisi	[Signature]
15	26-01-2024	Bab V Acc	[Signature]

Selesai bimbingan skripsi tanggal 3 Februari 2024 lanjut pemberkasan ujian skripsi.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



[Signature]  
**Sepbianti Rangga Patriani, S.Pd., M.Sn.**  
NIDN. 0722098792



**FAKULTAS KEGURUAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234

Website : <http://jgr.unipasby.ac.id>

**FORMAT REVISI SKRIPSI**

Nama mahasiswa : metrilani Lersi Berek  
NIM : 205400008  
Program studi : Pendidikan Seni Rupa  
Judul skripsi : Analisis Karya Seni Logam Tekan Pada Siswa Kelas XII SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Ujian Tanggal : 07 februari 2024

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Judul dan rumusan masalah tidak sinklon		
2	Kurang Adolvelty dengan penelitian terdahulu		
3	Banyaknya salah ketik dalam skripsi		
4	Bab 5 tidak mencantumkan bab 1		
5	Daftar pustaka tidak sesuai pedoman		

Dosen Penguji I,

**Herman Sugianto S. Pd., M. Pd**  
NIDN. 0715107902

Dosen Penguji II,

**Tantra Sakre, S.Sn., M.Pd**  
NiDN.0720038703



**YAYASAN HANG TUAH CABANG SURABAYA**  
**SMA HANG TUAH – 1**  
(TERAKREDITASI A)  
Jl. IKAN LUMBA-LUMBA No. 27 SURABAYA – 60177, Telp. (031) 3537810  
Email : [sma\\_hangtuah1\\_surabaya@yahoo.co.id](mailto:sma_hangtuah1_surabaya@yahoo.co.id)  
Website : <http://smahangtuah1sbv.sch.id>

Nomor : B / 458 / XII / 2023 / SMA HT-1  
Klasifikasi : Biasa  
Lampiran : -  
Perihal : Pemberian Ijin Penelitian

Surabaya, 08 Desember 2023

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora**

**Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**

Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan,  
Surabaya

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat dari Bapak/Ibu Dekan dengan nomor :  
044/Ak.2/FISH/XII/2023, tertanggal 19 Desember 2023 tentang **Permohonan Ijin Penelitian**, maka kami memberikan Ijin kepada :

NO.	NAMA	NIM	FAKULTAS	PROG. STUDI
1	METRILANI LERSI BEREK	205400008	FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA	PENDIDIKAN SENI RUPA

Untuk melakukan Praktik di SMA Hang Tuah 1 Surabaya, mulai Tanggal 25 Oktober  
s.d 06 Desember 2023.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian yang diberikan, kami ucapkan  
terima kasih.



# Lampiran

## **a. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**

Sekolah :SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Mata pelajaran :Seni Budaya

Kelas/semester :XII/Ganjil

Materi Pokok :Karya Seni Logam Tekan

Alokasi waktu :4 minggu(2 x 45 Menit per-pertemuan)

### **A. Kompetensi Inti**

- 1) KI.1 dan KI.2 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- 2) KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 3) KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 4.1

Kompetensi Dasar	Indikator
a) Membuat karya seni rupa	a) Membuat karya seni rupa Menjelaskan karya seni logam tekan
b) Merancang karya seni rupa dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan	b) Menjelaskan contoh karya seni logam tekan c) Menjelaskan pengertian desain d) Menjelaskan membuat desain karya seni logam

## C. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Tujuan Pembelajaran

- a) Siswa dapat mengetahui Pengertian Karya
- b) Siswa dapat mengetahui bagaimana bentuk macam karya seni
- c) Siswa dapat membuat karya desain karya seni logam

### 2. Materi Ajaran

- a) Pengertian karya Seni Logam
- b) Contoh karya Seni Logam
- c) Pengertian Desain
- d) Teknik Pembuatan Karya Seni Logam

### 3. Metode Pembelajaran

- a) Ceramah
  - b) Teori
  - c) Tugas
4. Alat dan Bahan Karya seni logam
- a) Ketrans uuran A4
  - b) Pensil
  - c) Penghapus
  - d) Cat
  - e) Kuas
  - f) Figora
5. Sumber brlajar
- a) Refrensi Internet
6. Penilaian karya
- 1) Intelektualitas /Keuninakan gagasan
  - 2) Desain
  - 3) Kreativitas
  - 4) Estetika
  - 5) Teknik

## A. Langkah-langkah Pembelajaran

Tabel 4.2

1 Pertemuan Ke-1(2x45 menit)	
Kegiatan Pendahuluan(15 menit)	
A. Orientalist	
	<p>Melakukan pembukaan dengan salam ,memanjatkan puji dan syukur kepada tuhan yang maha Esa(Berdoa sebelum memulai Pelajaran)</p> <p>Memeriksa Kehadiran Peserta didik</p>
B. Aperpepsi	
	<p>Mengingatnkan materi/tema atau kegiatan pembelajaran dengn ,ateri sebelumnya</p> <p>Mengajukan pertanyaan yang da keterkitannya dengan pelajaran yag akan di lakukan</p>
C. Motivasi	
	<p>Menberiakan pelajaran tentang manfaat mempelajari pembelajaran yang akan di pelajari dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Apabil matei/tema projek ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh dan di kuasi dengan baik maka peserta didik di hpapkan menjelaskan tujuan pemelajarn pada pertemuan yang berlqngsung</p>

	Mengajukan pertanyaan
<b>D. Pemberian Acuan</b>	
	<p>Memberitahukan materi pelajaran yang akan di bahan dalam pertemuan ini</p> <p>Memberitahukan tentang Kompetensi inti, Kompetensi dasar, indikator dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>Menjelaskan Mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</p>
<b>E. Model pembelajaran</b>	Kegiatan Pembelajaran(35 menit)
<b>F. Stimulation /Pemberian Rangsangan</b>	<p><b>Kegiatan Literasi</b></p> <p>Peserta didik di berikan motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik/materi yang berlangsung</p> <p>Menjelaskan Pengertian karya seni logam</p> <p>Menjelaskan Contoh karya seni logam</p> <p>Menjelaskan tentang pengertian desain</p> <p>Menjelaskan tentang teknik Pembuatan karya</p>

G. Problem statmen/indent ufikasih masalah	Guru memberiakan kesempatan kepada peseta didik untuk mrngindentifikasih masalah sebanyak mungkin/ memberika pertanyaan mengenai materi yang di ajarkan dan akan di jawab melalui kegiatan pembelajaran
H, Aktivitas	
	Menyusun pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat di pahami dari kegiatan literasi dengan membaca dengan mencari refrensi lainnya  Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi karya seni logam di pertanyakan kepada guru
i, Kegiatan penutup (10 Menit)	
Peserta didik	Membuat resume dengan bimbingan gury tentang piin-poin yang akan muncul dalam kegiatan pembelajarn krya seni logam  Mengagendakan pekerjaan rumah tentang materi karya seni logam/tugas pelajaran yang harus di kerjakan pada pertemuan berikutnya
	Memriks pekerjaan siswa yang sudaj selisai dalam karya seni logam  Peserta didik yang sudah mengejaan tugas/atau projrk dengan benar adan di beriakan nilai/atau paraf untuk penilain tugas

## **Materi**

### **1. Karya seni logam**

Pengertian karya seni logam merupakan sesuatu yang di buat dengan tangan dan keterampilan tangan yang tinggi.karya logam akan tampak lebih baik jika memiliki kriteria yang terfokus belakangnya

dengan kata lain harus memenuhi 4 syarat dalam penilaian karya logam teknik tekan

- a) Intelektualitas /Keunikan gagasan
- b) Desain
- c) Kreativitas
- d) Estetika
- e) Teknik

#### 1. Tujuan dan Fungsi karya seni logam

- a) Fungsi Dekorasi (hiasan), yang banyak sekali jenis dari bentuk kriya digunakan untuk menunjang kegiatan manusia dan juga digunakan sebagai sarana mempercantik sebuah ruangan atau gedung. Karena seni kriya ini bukan hanya memandang dari segi keindahan akan tetapi juga seimbang dengan segi praktisnya, seperti hiasan dinding dan masih banyak lagi
- b) Fungsi Sebagai Benda Terapan (siap pakai), selain digunakan untuk sebagai penghias atau dekorasi hasil karya seni kriya karena fungsi estesisnya, seni kriya ini juga memiliki fungsi pakai atau fungsi terapan yang menjadikan hasil dari karya seni ini menjadi barang yang siap digunakan untuk kebutuhan sehari-hari akan tetapi tidak menghilangkan fungsi keindahannya. Fungsi Penghibur atau Pemenuhan Kebutuhan Emosional, sifat manusia ini kadang berubah-ubah menjadikan salah satu bagian dari seni rupa yang dapat di katakan membuat orang senang dan

#### 2. Teknik Pembuatan Kriya logam.

- a) Teknik mengukir(Pahat),Teknik mengukir wudulan, yaitu membuat suatu benda hiasan dengan bahan logam, bentuk yang akan dihasilkan bermotif timbul, agar dapat timbul maka bagian-bagian yang akan menjadi dasar direndahkan dengan cara dipahat dan dipukul dengan palu. Cara ini membantu agar

bagian motif bertambah muncul, dikerjakan berulang-ulang sampai bentuk yang diinginkan betul-betul bagus.

- b) Teknik Mengukir(melubangi), bagian dasar atau bagian bukan motif harus dihilangkan atau dilubangi, maka harus diperhatikan supaya bagian bentuk motif yang satu tidak akan terpisah dengan motif yang lain atau menjadi putus. Semua motif mempunyai latar belakang yang belubang-lubang sesuai dengan desain. Untuk mencapai motif tersebut digunakan pahat yang tajam, sehingga logam menjadi putus atau berlubang.
- c) Teknik mengukir dengan menurunkan yang bukan motif, yaitu suatu teknik mengukir logam dengan cara menurunkan bagian-bagian yang bukan motif, dengan teknik demikian, maka motif akan muncul dengan sendirinya, meskipun motifnya muncul, tetapi efeknya lain dari teknik mengukir wudulan.
- d) Teknik Menusuk, yaitu membuat hiasan pada benda-benda kerajinan dengan cara menusuk bagian-bagian motif yang dibuat, cara ini akan menghasilkan goresan-goresan yang ditekan dengan menggunakan pahat yang runcing dan tajam.
- e) Teknik mengukir tekan, Teknik mengukir tekan adalah teknik membuat hiasan di atas permukaan plat logam tipis dengan ketebalan sekitar 0,2 mm untuk plat logam Aliminium dan pelat logam tembaga sampai dengan 0,4mm. Cara menggunakan alat ukir tekan ini yaitu dengan cara menekan permukaan benda kerja mengikuti bentuk sesuai motif dari gambar yang telah ditentukan.

### 3. Alat dan bahan Karya seni Logam

- a) Alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Sedangkan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan yang digunakan untuk pembuatan kriya logam. Adapun bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan kriya logam adalah kertas Hvs, Pensi, penghapus, Kuas



- b) pengertian bahan adalah “barang yang akan dibuat menjadi barang lain atau barang untuk diolah melalui proses menjadi barang Sedangkan bahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan yang digunakan untuk pembuatan kriya logam. Adapun bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan kriya logam yaitu,Logam Aluminium,Kertas Desain,Isolasi,Cat,Figor



## B.Desian

Desain merupakan salah satu metode pemecahan masalah kreatif, melalui serangkaian langkah atau urutan kegiatan yang mengarah dari konsep awal hingga realisasi. Proses kreatif merupakan urutan pemikiran dan tindakan yang mengarah pada produksi baru yang adaptif, yang memiliki ciri-ciri: kepekaan terhadap masalah, kapasitas untuk menghasilkan banyak ide, kemampuan untuk mengubah set mental seseorang (flexibility), kemampuan untuk mengatur ulang, kemampuan untuk menangani kompleksitas, dan kemampuan untuk mengevaluasi. Salah satu tujuan pendidikan desain adalah untuk mempersiapkan siswa/mahasiswa untuk menjadi pemecah masalah kreatif.

Design process atau 'proses desain' sering digunakan dalam metode penciptaan desain produk secara umum maupun dalam bidang desain model, dalam menciptakan suatu produk harus di liat dari beberapa

#### 1. Unsur- unsur dalam dunia desain

- a) Garis, merupakan garis dua buah titik yang menghubungkan, atau sederajat, Garis dapat di bedakan menjadi tiga yakni, horisontal, vertikal dan diagonal.
- b) Bentuk, merupakan unsur seni rupa yang memiliki volume. bentuk memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Bentuk juga dapat di bagi menjadi dua yaitu, bentuk geometris dan bentuk non geometris
- c) Warna merupakan pigmen atau serbuk yang di padatkan menjadi batangan maupun serbuk yang di buat pasta serta di cairkan. warna sendiri dapat di artikan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna. Warna dapat di bedakan menjadi 3 macam, yakni, warna primer, sekunder dan tersier. Warna Primer adalah warna baku dan terbentuk tanpa percampuran warna (warna Merah, biru dan kuning). Warna sekunder adalah Percampuran antara dua warna primer. warna tersier adalah, Percampuran antara warna primer dan sekunder.

- d) Ruang merupakan unsur dari sebuah karya seni rupa yang menunjukkan dimensi dari karya seni rupa terbentuk tiga dimensi karena adanya volume yang memberikan kesan yang mendalam.
- e) Tekstur merupakan sifat atau karakter dari permukaan suatu benda dan sebagainya. Tekstur ini dapat dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata yaitu, tekstur yang apabila diraba permukaannya terasa kasar atau halus di kulit (Kapas, karung goni, amplas, kain sutra, dan lainnya), sedangkan tekstur semu adalah tekstur yang apabila diraba tidak bisa dirasakan oleh kulit (Berupa hasil cetakan irisan belimbing, tekstur koin di kertas, tekstur anyaman bambu di kertas dan sebagainya.)
- f) Skala/Ukuran merupakan perbandingan antara jarak pada gambar dengan jarak aslinya. Proses desain telah dieksplorasi di banyak disiplin ilmu, termasuk desain interior, teknik, perencanaan lingkungan arsitektur, tekstil dan pakaian. Proses desain ditulis oleh beberapa pakar yang langkah atau urut-urutannya berbeda-beda, tetapi jika dibaca lebih mendalam, maka semua memiliki makna yang sama. Proses desain mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, tetapi sampai saat ini desain sering menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, baik pada pelajaran maupun praktik.

## **A. Contoh Karya seni logam**

1. Gambar (Nur Awwalur Romha)



2. Gambar(Metrialani Lersi Berek)



3. Gambar(Agustina Wulandari)



Pertemuab Ke-2 (55 menit)

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
A. Problem/stat men Indentifukasih masalah	<p>Menyanyakn kepada peserta didik bagaimana kendala dalam pembuatn karya seni logam</p> <p>Memeriksa bagaiman perkembangan dalam pembuatan karya seni logam</p> <p>Menyalin desain di atas media logm</p> <p>Memberikan kesempatan kepada peserta didik untu mengutakan bagimna kendala yang terjadi dalam pembuatan karya</p>



Pertemuab Ke-3 (55 menit)	
Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
A. Problem/statmen Indentifukasih masalah	Proses pengecetan karya seni logm  Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kendala apa tang terjadi

Pertemuab Ke-4 (55 menit)	
Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
A. Problem/statmen Indentifukasih masalah	Proses hasil khir karya seni logam tekan

## Dokumentasi



(Dokumentasi Pribadi:2023)



(Dokumentasi Pribadi:2023)



(Dokumentasi Pribadi:2023)