

Lampiran 01.Surat Izin Melakukan Penelitian di SMA N 1 Susut



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KORWIL DISDIKPORa KECAMATAN SUSUT
SMA NEGERI 1 SUSUT
 Alamat jalan Putra Yudha, Sulahan, Kec. Susut, Kab. Bangli



SURAT KETERANGAN
 NOMOR: 421.4/17/SMAN1SST/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Dewa Gede Anom, S.Pd, M.Pd.
 NIP : 197110171995121002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat Tugas : SMA NEGERI 1 SUSUT

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : I Putu Angga Tangkas Pratama
 NIM : 1912031002
 Prodi : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Sketchbook* pada Smartphone Untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa di SMA Negeri 1 Susut


Menerangkan bahwa memang benar Mahasiswa tersebut melakukan penelitian pada guru Seni Budaya pada tanggal 23 Mei 2023 – 25 Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Susut, 30 Mei 2023

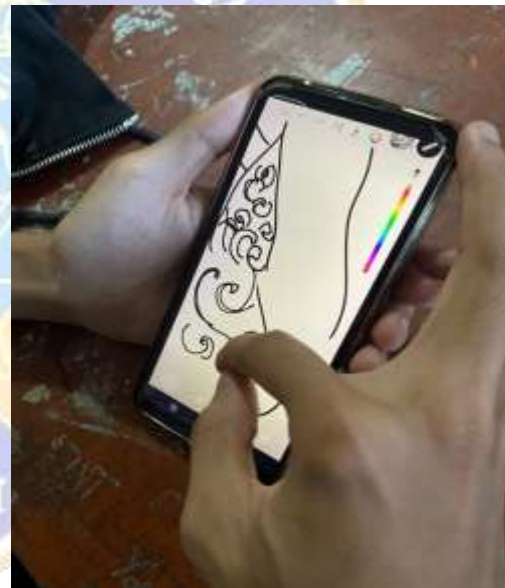
Kepala Sekolah.




I Dewa Gede Anom, S.Pd, M.Pd
 NIP 197110171995121002

Lampiran 02.Observasi di kelas Seni Budaya XII MIPA 3 SMA N 1 Susut







Lampiran 03. Wawancara bersama Guru SMA N 1 Susut



INSTRUMEN WAWANCARA GURU

A. Latar Belakang

Perubahan pendidikan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi belajar dengan proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada komputer di SMA Negeri 1 Surat Tahunan WA, wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada komputer di SMA Negeri 1 Surat. Informan pada penelitian ini adalah Guru Seni Budaya di SMA Negeri 1 Surat Sumatera Utara Kutub Sumarak, S.Pd.

B. Pertanyaan

1. Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran yang guru gunakan dalam seni rupa digital
- Apakah guru memiliki ketrampilan formal, mengikuti pelatihan online, atau belajar secara mandiri?
- Apakah guru menggunakan buku, tutorial online, video, atau sumber daya lainnya?
- Bagaimana guru menggunakan media media untuk belajar dan mencari aplikasi sketchbook?

2. Alat dan Teknik

- Alat dan teknik yang guru gunakan dalam aplikasi sketchbook.
- Bagaimana guru mempelajari penggunaan fitur-fitur di aplikasi sketchbook ini?
- Apakah media menggunakan teknik khusus dalam menghadapi siswa yang memiliki hambatan dalam belajar?

3. Proses Kreatif

- Proses kreatif yang guru tempikan dalam seni rupa digital
- Bagaimana guru memilih tema atau konsep untuk karya mereka?
- Bagaimana guru memvisualisasikan dan mengatur elemen visual dalam karya mereka?

- Apakah mereka mencoba berbagai pendekatan atau bereksperimen dengan ide-ide baru?

4. Tantangan dan Keberhasilan

- Tantangan yang guru hadapi selama proses pembelajaran aplikasi sketchbook?
- Apakah ada aspek tertentu yang sulit untuk dipahami atau dikuasai?
- Bagaimana guru mengatasi tantangan tersebut?
- Apakah guru memiliki pencapaian atau keberhasilan tertentu dalam seni rupa digital yang ingin dibagikan?

Lampiran 04. Wawancara bersama Siswa kelas XII MIPA 3 SMA N 1 Susut

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

A. Informasi

Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada *smartphone* di SMA Negeri 1 Susut. Selain itu, instrument ini juga bertujuan untuk mengetahui kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada *smartphone* di SMA Negeri 1 Susut. Informan pada penelitian ini adalah Siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Susut.

B. Pertanyaan:

1. Penggunaan Aplikasi SketchBook

- Pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi SketchBook.
- Sejak kapan menggunakan aplikasi ini?
- Apa yang mendorong siswa untuk memilih SketchBook sebagai alat untuk menggambar digital?
- Bagaimana siswa mempelajari penggunaan aplikasi ini?

2. Manfaat dan Fitur Favorit

- Manfaat dan fitur favorit yang siswa temukan dalam aplikasi SketchBook?
- Apakah ada alat atau fitur tertentu yang siswa temukan sangat berguna dalam menciptakan gambar digital?
- Bagaimana fitur-fitur tersebut membantu siswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka?

3. Proses Pembelajaran

- Bagaimana proses pembelajaran siswa menggunakan aplikasi SketchBook?
- Bagaimana siswa menggunakan aplikasi ini untuk mengembangkan keterampilan seni rupa digital?

- Apakah siswa mengikuti panduan atau tutorial tertentu, atau apakah mereka belajar secara mandiri?
- Apakah siswa bereksperimen dengan berbagai alat, teknik, atau gaya dalam aplikasi ini?

4. Tantangan dan Strategi Mengatasinya

- Apa tantangan yang siswa hadapi dalam menggunakan aplikasi SketchBook?
- Apakah ada hal-hal tertentu yang sulit dipahami atau dikuasai?
- Bagaimana siswa mengatasi tantangan tersebut?
- Apakah siswa menggunakan strategi tertentu, seperti mencari sumber daya online atau meminta bantuan dari teman?

5. Karya dan Keberhasilan

- Apa karya seni rupa digital yang telah mereka ciptakan menggunakan aplikasi SketchBook?
- Apakah siswa memiliki karya yang mereka banggakan atau kesuksesan yang ingin mereka bagikan?
- Bagaimana aplikasi SketchBook membantu siswa dalam mencapai hasil yang diinginkan?
- Apakah ada penghargaan atau pengakuan yang siswa terima berkat karya seni rupa digital mereka?

Lampiran 05. Nilai Seni Budaya siswa kelas XII MIPA 3 SMA N 1 Susut sebelum penerapan Aplikasi Sketchbook

**DAFTAR NILAI SENI SENI BUDAYA PESERTA DIDIK
SMA N 1 SUSUT**

MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
 PENDIDIK : NI KETUT SUMARDI
 TAHUN PELAJARAN : 2022/2023
 KELAS/ SEMESTER : XII MIPA 3

No.	Nama Peserta	Aspek Penilaian																Rerata Nilai
		Komposisi				Bentuk				Warna				Kreatifitas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dewa Ayu Nyoman Widnyani			✓				✓				✓				✓		3
2	I Dewa Ayu Made Dwi Lestari		✓					✓		✓							✓	2,75
3	Gede Marchel Dwi Setyadi		✓				✓					✓					✓	3,25
4	Kadek Ari Jasa			✓			✓					✓					✓	2,5
5	I Komang Ferri Karma Yogi	✓						✓				✓					✓	2,25
6	I Made Desta Arya Utama		✓				✓					✓					✓	2,75
7	I Made Dwi Kayana		✓				✓					✓					✓	3,5
8	I Made Galiarta	✓						✓				✓					✓	2,75
9	I Nengah Noval Widi Saputra		✓					✓		✓							✓	3,25
10	I Putu Deta Ramadiputra			✓			✓					✓					✓	2,5
11	I Wayan Deva Permana Putra	✓						✓				✓					✓	2,75
12	Wayan Sabda Bhawana Putra			✓				✓	✓								✓	2,5

13	Kadek Setia Yuni	✓			✓	✓			✓	2,75
14	Luh Ayu Apriliana Putri	✓		✓			✓	✓		4
15	Made Nata Nuraga	✓		✓			✓		✓	3,25
16	Made Pande Dwi Pramana		✓	✓			✓	✓		2,5
17	Ni Kadek Dwi Tangkas Pradewi	✓			✓		✓		✓	2,75
18	Ni Kadek Jenny Wulandari	✓		✓			✓		✓	2,5
19	Ni Kadek Risma Ayu Pratiwi		✓	✓			✓	✓		3
20	Ni Kadek Rista Asih	✓			✓	✓			✓	2,75
21	Ni Ketut Kristina Candra Dewi			✓	✓		✓		✓	2,75
22	Ni Komang Agustina Wati		✓		✓	✓			✓	2,5
23	NI Komang Dinda Darmayanti	✓			✓		✓	✓		2,75
24	Ni Komang Meisia Andayani	✓		✓			✓		✓	3
25	Ni Luh Rina Septiani	✓		✓			✓	✓		3,75
26	Ni Made Bintang Pebri Yanti	✓		✓		✓			✓	3,25
27	Ni Made Christina Angraini		✓	✓			✓		✓	3
28	Ni Nyoman Trisna Adnyaswari	✓		✓			✓		✓	2,75
29	Ni Putu Listya Dewi		✓		✓	✓	✓		✓	2
30	Putu Nia Sukmarini	✓			✓		✓		✓	2,75

Keterangan:

1. Komposisi :Penilaian komposisi melibatkan cara elemen-elemen dalam karya seni diatur atau diorganisir. Faktor yang dinilai terdiri dari :
 - a. keseimbangan visual,
 - b. pengaturan ruang positif dan negatif,
 - c. distribusi elemen, dan
 - d. hubungan antara elemen-elemen tersebut.
2. Bentuk: Penilaian bentuk melibatkan penilaian tampilan visual atau siluet objek atau elemen dalam karya seni. Faktor yang dinilai meliputi
 - a. proporsi, simetri, asimetri,
 - b. penggunaan bentuk geometris atau organik,
 - c. perpaduan antara bentuk-bentuk yang ada.
3. Warna : Beberapa faktor warna yang dinilai meliputi:
 - a. pilihan warna, harmoni warna,
 - b. kecerahan, kontras, dan kejenuhan.
 - c. Faktor lain yang dinilai adalah bagaimana warna digunakan untuk menciptakan suasana, mempengaruhi emosi,
 - d. memperkuat pesan atau tema yang ingin disampaikan melalui karya seni.
4. Kreatifitas : Penilaian kreativitas dinilai meliputi:
 - a. aspek orisinalitas, inovasi, dan ekspresi dalam karya seni.
 - b. Faktor yang dinilai termasuk keunikan konsep, ide-ide segar, penggunaan teknik atau metode yang tidak konvensional, serta
 - c. keberanian dalam memecahkan batasan dan
 - d. menghasilkan karya yang baru dan menarik.

Bila keempat faktor di penuhi akan mendapatkan 4, jika ada salah satu yang kurang tinggal menyesuaikan.

Mengetahui
Kepala Sekolah



(I Dewa Gede Anom, S.Pd.,M.Pd.)

Bangli, Susut
Pendidik

(Ni Ketut Sumardi,S.Pd.)

Lampiran 06. Nilai Seni Budaya siswa kelas XII MIPA 3 SMA N 1 Susut setelah penerapan Aplikasi Sketchbook

**DAFTAR NILAI SENI SENI BUDAYA PESERTA DIDIK
SMA N 1 SUSUT**

MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
 PENDIDIK : NI KETUT SUMARDI
 TAHUN PELAJARAN : 2022/2023
 KELAS/ SEMESTER : XII MIPA 3

No.	Nama Peserta	Aspek Penilaian																Rerata Nilai
		Komposisi				Bentuk				Warna				Kreatifitas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dewa Ayu Nyoman Widnyani		✓					✓		✓						✓		2,75
2	I Dewa Ayu Made Dwi Lestari		✓			✓						✓				✓		3
3	Gede Marchel Dwi Setyadi		✓					✓		✓						✓		2,75
4	Kadek Ari Jasa																	
5	I Komang Ferri Karma Yogi																	
6	I Made Desta Arya Utama																	
7	I Made Dwi Kayana	✓					✓				✓				✓			4
8	I Made Galiarta	✓					✓				✓				✓			3,75
9	I Nengah Noval Widi Saputra	✓					✓				✓				✓			4
10	I Putu Deta Ramadiputra																	
11	I Wayan Deva Permana Putra																	
12	Wayan Sabda Bhawana Putra																	

Keterangan:

1. **Komposisi** :Penilaian komposisi melibatkan cara elemen-elemen dalam karya seni diatur atau diorganisir. Faktor yang dinilai terdiri dari :
 - a. keseimbangan visual,
 - b. pengaturan ruang positif dan negatif,
 - c. distribusi elemen, dan
 - d. hubungan antara elemen-elemen tersebut.
2. **Bentuk**: Penilaian bentuk melibatkan penilaian tampilan visual atau siluet objek atau elemen dalam karya seni. Faktor yang dinilai meliputi
 - a. proporsi, simetri, asimetri,
 - b. penggunaan bentuk geometris atau organik,
 - c. perpaduan antara bentuk-bentuk yang ada.
3. **Warna** : Beberapa faktor warna yang dinilai meliputi:
 - a. pilihan warna, harmoni warna,
 - b. kecerahan, kontras, dan kejenuhan.
 - c. Faktor lain yang dinilai adalah bagaimana warna digunakan untuk menciptakan suasana, mempengaruhi emosi,
 - d. memperkuat pesan atau tema yang ingin disampaikan melalui karya seni.
4. **Kreatifitas** : Penilaian kreativitas dinilai meliputi:
 - a. aspek orisinalitas, inovasi, dan ekspresi dalam karya seni.
 - b. Faktor yang dinilai termasuk keunikan konsep, ide-ide segar, penggunaan teknik atau metode yang tidak konvensional, serta
 - c. keberanian dalam memecahkan batasan dan
 - d. menghasilkan karya yang baru dan menarik.

Bila keempat faktor di penuhi akan mendapatkan 4, jika ada salah satu yang kurang tinggal menyesuaikan.

Mengetahui
Kepala Sekolah



(I Dewa Gede Anom, S.Pd.,M.Pd.)

Bangli, Susut
Pendidik

(Ni Ketut Sumardi,S.Pd.)

RIWAYAT HIDUP



I Putu Angga Tangkas Pratama lahir di Br. Tanggahan Gunung pada tanggal 05 Desember 2000. Penulis lahir dari pasangan I Wayan Merta dan Ni Made Sumerti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Br. Tanggahan Gunung, Sulahan, Susut, Bangli, Bali. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Sulahan, Menempuh Sekolah menengah Pertama di SMP N 1 Susut dan Menempuh Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Bangli. Penulis menempuh Pendidikan program S1 di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.

