



## PEMBELAJARAN MENGGAMBAR POTRET DENGAN APLIKASI BERBASIS VEKTOR BAGI SISWA JURUSAN DKV DI SMKN 11 SEMARANG

Mohamad Daffa Firmansyah✉, Supatmo

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima April 2024

Disetujui April 2024

Dipublikasikan Mei 2024

#### Keywords:

Vector- Based Images,  
Potrait Images,  
Illustration, Learning

### Abstrak

Identitas manusia tidak lepas dari bentuk wajah mereka, wajah manusia merupakan hasil ciptaan dari Tuhan yang dapat memberikan perbedaan antar manusia yang satu dengan manusia yang lainnya. Salah satu bentuk interpretasi dari wajah manusia dalam seni rupa ini adalah gambar wajah/potret, pada saat ini gambar potret bisa dibuat menggunakan berbagai macam alat, media, dan teknik dalam berkarya, salah satunya dengan gambar berbasis vektor yang dibantu oleh software adobe illustrator, corelDraw, dan ibis paint.. Hal ini menarik untuk dikaji sekaligus mencari tahu tentang proses pelaksanaan berkarya seni tersebut dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan persiapan, proses pelaksanaan dan menganalisis hasil karya dalam pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor di SMKN 11 Semarang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif. Teknik pengumpulan data pada jenis penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan penelusuran dokumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa (1) pada persiapan pembelajaran guru, sekolah maupun peserta didik telah mempersiapkan berbagai macam hal sebelum memulai proses pembelajaran, seperti sarana dan fasilitas sekolah, aplikasi yang digunakan dalam berkarya, dan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai. (2) Proses pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor dilakukan oleh siswa kelas XI Jurusan DKV di SMKN 11 Semarang bisa berlangsung dengan baik walaupun terdapat berbagai macam kendala yang muncul pada saat proses pembelajaran. (3) Hasil Karya dari proses pembelajaran tersebut memberikan informasi bahwa siswa kelas XI Jurusan DKV di SMKN 11 Semarang mampu membuat gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor dengan baik.

### Abstract

Human identity cannot be separated from the shape of their faces, human faces are a creation of God which can provide differences between one human and another. One form of interpretation of the human face in this fine art is a face/portrait image. Currently, portrait images can be created using various tools, media and techniques in the work, one of which is vector-based images assisted by Adobe Illustrator software, CorelDraw, and ibis paint. This is interesting to study and find out about the process of implementing artistic creation in learning at school. This research aims to explain the preparation, implementation process and analyze the results of work in learning to draw portraits using vector-based applications at SMKN 11 Semarang. This research uses Qualitative Research. Data collection techniques in this type of research use observation, interviews and document tracing. The data obtained was then analyzed through several stages, namely data reduction, data presentation and data verification. The results of the research show that (1) in preparation for learning, teachers, schools and students have prepared various things before starting the learning process, such as school facilities and equipment, applications used in work, and learning tools that must be prepared by teachers before learning begins. (2) The process of learning to draw portraits using vector-based applications carried out by class (3) The results of the learning process provide information that class

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [nawang@unnes.ac.id](mailto:nawang@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Kegiatan berkarya seni merupakan cara untuk mengungkapkan ekspresi seseorang terhadap wujud karya seni. Wujud karya seni yang diciptakan manusia bermacam-macam jenis seperti karya seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater/seni peran. Seorang seniman berusaha mengungkapkan ide-ide atau gagasannya secara visual ke dalam karya seni. Dapat juga dikatakan bahwa karya seni merupakan refleksi batin seniman dan dengan berkarya seni seseorang dapat memperoleh suatu kenikmatan sebagai akibat dari refleksi perasaan, terhadap stimulus yang diterima (Setiyawati et al., 2019)

Identitas manusia terletak pada wajah karena dari wajah bisa dilihat siapakah namanya, jenis kelaminnya, dan juga darimana dia berasal. Wajah adalah topeng dengan setumpuk penampilan. Ia memiliki sejumlah keinginan namun juga dapat berlaku melawan atas keinginan manusia (Susanto, 2003). Menurut Susanto dalam Seni Dan Teknologi Kerajinan Batik, wajah manusia memiliki ciri khas yang memiliki perbedaan antara satu dengan lainnya. Sebuah studi menemukan bahwa strategi pemindaian wajah bisa bergantung pada banyak faktor, termasuk pekerjaan/tugas mereka, lingkungan dimana mereka tinggal, emosi, kepribadian, dan budaya (Bannister et al., 2022). Gambar Potret biasanya digunakan untuk merepresentasi manusia sebagai makhluk hidup terutama menjelaskan keadaan atau ekspresi pada wajah mereka. Gambar potret menampilkan personalitas dan perasaan seseorang. Susanto menyimpulkan bahwa gambar potret adalah menyajikan suatu bentuk objek hasil tiruan atau representasi manusia yang menekankan pada karakter wajah dan “sesuatu” yang ada pada diri seseorang di atas bidang gambar melalui alat gambar (Erieanto & Gunadi, 2022).

Kemajuan zaman pada saat ini membuat proses berkarya seni rupa berubah terutama dalam membuat gambar potret. Sehingga dalam proses menggambar saat ini bisa menggunakan peralatan elektronik/digital (Teknik Digital). Teknik digital ini dalam berkarya seni umumnya menggunakan media komputer yang sering disebut dengan grafis komputer. Bentuk karya grafis komputer yang dibuat ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu vektor dan bitmap/*raster*. Pada penjelasannya gambar vektor, terbentuk dari garis, kotak, lingkaran, poligon yang secara matematis sudah ditampilkan dalam sudut, koordinat, dan jarak (Andrian, 2017). Gambar vektor termasuk dalam kategori resolution-independent karena terbentuk dari garis yang tidak terpengaruh oleh resolusi, sehingga

gambar yang diperbesar tidak akan pecah atau kehilangan ketajamannya. Gambar vektor sangat cocok untuk membuat logo dan ilustrasi. Grafis yang berbasis vektor ini juga mudah diaplikasikan kedalam bentuk media cetak dikarenakan fleksibilitasnya. Gambar vektor juga salah satu *style* berkarya seni pada zaman sekarang yang perlahan-lahan menggantikan pensil dan kertas, dimana karya seni pada zaman sekarang mulai menggunakan perangkat elektronik sebagai media berkarya.

Di sekolah kejuruan seperti di SMK, pembelajaran seni terutama seni rupa/menggambar lebih mengutamakan untuk memberi bekal kepada siswa agar mereka berhasil sebagai lulusan yang memiliki kemampuan/keterampilan dalam berkarya seni rupa. Sedangkan di sekolah umum, pembelajaran seni rupa diberlakukan kepada semua siswa baik itu yang berbakat maupun tidak, dan pengajaran ini lebih ditekankan kepada pemberian berbagai pengalaman berkarya seni rupa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran seni rupa bukan sekedar kegiatan rutin, yang digunakan untuk mengisi jam pelajaran di sekolah. Pendidikan seni membuat siswa harus merasa bahwa terdapat hasil nyata yang diperoleh dari kegiatan-kegiatan berkarya seni di sekolah maupun diluar sekolah

Di Kota Semarang, terdapat beberapa sekolah atau sanggar yang mempelajari dan memproduksi karya seni dengan menggunakan gambar berbasis vektor, salah satunya di SMKN 11 Semarang. di SMKN 11 Semarang terdapat banyak jurusan dan merupakan salah satu sekolah dengan pembelajaran seni rupa yang terbaik di Semarang serta sekolah tersebut juga terdapat pembelajaran berkarya seni menggunakan media digital. Oleh sebab itu peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada sekolah tersebut. Penelitian ini ditujukan kepada para peserta didik kelas XI Jurusan DKV di SMKN 11 Semarang dalam membuat gambar wajah mereka sendiri atau wujud para tokoh terkenal seperti foto pahlawan atau artis dengan aplikasi menggambar berbasis vektor. Gambar yang akan dibuat oleh para siswa berbeda-beda bergantung pada nilai kreatifitas, teknik berkarya, dan pengetahuan mereka akan seni rupa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMKN 11 Semarang pada siswa kelas XI jurusan DKV terkait pembelajaran menggambar potret dengan menggunakan aplikasi berbasis vektor. Adapun fokus penelitian dijabarkan pada rumusan di bawah ini.

1. Bagaimana persiapan pembelajaran

menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor di SMKN 11 Semarang?

2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor di SMKN 11 Semarang?
3. Bagaimana hasil karya peserta didik pada pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor di SMKN 11 Semarang?

Kalimat pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” dari kata dasar “ajar” berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik ingin belajar. Pembelajaran merupakan proses peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar dan pendidik dalam lingkungan belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat pengetahuan dan kemampuan dalam berkehidupan di dunia masyarakat. Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto (dalam Aprida & Darwis, 2017) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai

Pentingnya pembelajaran seni dalam proses belajar-mengajar pada siswa dikarenakan seni memiliki implikasi yang penting terutama bagi pendidik dan peserta didik, bagi pendidik seni dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pedagogik khususnya dalam membangun situasi dan kondisi belajar, sedangkan bagi peserta didik, konteks seni bertujuan untuk memotivasi minat serta potensi yang ada dalam dirinya. Selain itu pendidikan seni juga sangat berperan dalam membangun kecerdasan intelektual, khususnya membangun imajinasi anak-anak dalam berpikir kritis dan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan kreatif dan inovatif di masa depan jika dibelajarkan sejak dini (Gunada, 2022).

Menggambar Potret adalah kegiatan berkarya seni rupa dengan meniru wajah hasil potret yang dipindahkan ke bidang kertas tanpa mengubah kemiripan antara hasil gambar dengan objek gambar. Kemudian memperhatikan proporsi pada setiap elemen yang ada pada wajah dari model seperti dagu,

kening, mata, bibir, telinga, pipi, hidung dan rambut. Proporsi ini berupa perbandingan ukuran-ukuran pada wajah model agar bisa menghasilkan suasana yang seimbang pada gambar. Gambar potret merupakan representasi dari seseorang yang mengutamakan wajah sebagai unsur penting pada berkarya dengan menampilkan ekspresi, personalitas dan karakter orang tersebut.

Perkembangan seni dengan teknik cetak (grafis) membuat perkembangan dalam berkarya seni dengan menggunakan alat cetak sebagai media berkarya. Seiring dengan perkembangan zaman, teknik cetak ini mulai muncul dengan teknik seni grafis yang canggih dan modern salah satunya dalam membuat gambar. Perkembangan teknik seni cetak pada saat ini membuat karya seni grafis bisa menggunakan peralatan modern seperti komputer, tablet atau handphone sebagai media dalam berkarya.

Salah satu bentuk seni grafis tersebut adalah gambar berbasis vektor, gambar berbasis vektor ini merupakan perpaduan dari garis, gelap terang dan warna yang dikomposisikan. Vektor juga terdiri dari susunan garis, kurva, bidang khusus yang menciptakan suatu objek. Menurut Wu (dalam Antonius & Sama, 2020) diagram vektor, juga dikenal sebagai grafik vektor, umumnya menggambarkan grafik dengan garis dan kurva. Elemen-elemen dari garis grafik ini adalah beberapa titik, garis, persegi panjang, lingkaran, busur, dan lain-lain. Semua diperoleh dengan proses operasi matematika.

## **METODE BERKARYA**

Penelitian ini menggunakan Penelitian kualitatif, jenis penelitian ini dipilih karena pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah atau institusi pendidikan pasti memiliki berbagai macam permasalahan yang dimana tidak bisa dijelaskan melalui data-data yang bersifat statistik/tidak bisa diukur (strauss et.al., 2003). Terdapat berbagai macam informasi yang dapat mempengaruhi proses berjalannya pembelajaran tersebut, seperti pada penelitian ini yang mengutamakan pelaksanaan proses pembelajaran mengenai berkarya seni rupa menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor dan melakukan analisis hasil karya yang di buat oleh peserta didik. Penelitian dilakukan di SMKN 11 Semarang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI jurusan DKV yang berjumlah 3 kelas. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah Observasi, Wawancara dan Penelusuran Dokumen. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI sebanyak 108 siswa dan wawancara

dengan guru pengampu mata pelajaran DKV. Kemudian Teknik Analisis Data yang digunakan meliputi reduksi data, Penyajian Data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

SMK Negeri 11 Semarang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang di proyeksikan kedalam sekolah bertaraf internasional, SMK Negeri 11 Semarang memiliki fungsi salah satunya adalah menjaga, melestarikan, dan mengembangkan budaya dan kesenian khususnya di Kota Semarang dengan fasilitas yang ada disekolah tersebut cukup memadai untuk dilakukan proses pembelajaran tersebut. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang dengan total sebanyak 108 siswa. Sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka.

### Persiapan Pembelajaran Menggambar Potret dengan Aplikasi Berbasis Vektor di SMKN 11 Semarang

Dalam penelitian ini data tentang gambar dengan aplikasi berbasis vektor siswa didapatkan melalui wawancara dengan Pak Warsono selaku guru pengampu mata pelajaran di Jurusan DKV. Selain wawancara terdapat juga beberapa kuisioner/pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas XI jurusan DKV. Kemudian pengamatan pembelajaran gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor akan dilakukan pada hasil karya siswa yang mereka buat. Pengamatan itu juga termasuk sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran, modul ajar/perangkat pembelajaran yang digunakan guru, media yang digunakan dalam pembelajaran serta metode, model ajar yang digunakan oleh guru, proses pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor dan hasil karya siswa.

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti dan wawancara dengan bapak Warsono, telah dijelaskan di bab sebelumnya bahwa Sarana dan Prasarana yang ada disekolah tersebut terbilang sangat baik. Fasilitas-fasilitas tersebut sangat mendukung proses belajar mengajar disekolah, terutama di jurusan DKV. Jurusan DKV memiliki laboratorium khusus praktikum yang berisi komputer-komputer dengan spesifikasi yang mumpuni untuk menjalankan aplikasi berbasis vektor dan di ruang kelas tersebut juga terdapat layanan internet yang memudahkan para siswa untuk mengakses berbagai macam website dalam proses pembelajaran. Tetapi pada kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang ruang laboratorium yang

akan digunakan untuk kelas tersebut masih dalam tahap renovasi. hal ini berakibat kepada proses berlangsungnya pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor, sehingga proses pembelajaran dilaksanakan di kelas biasa atau di laboratorium jurusan DKV tetapi di ruang yang tidak ada komputer/alat yang memadai untuk berkarya gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor.

Pada pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi gambar berbasis vektor siswa di utamakan untuk menggunakan software Adobe Illustrator di laptop mereka, informasi tersebut didapat oleh peneliti dari wawancara dengan guru yang menuturkan kalau memang jurusan DKV ini dari awal selalu menggunakan aplikasi tersebut dalam berkarya gambar berbasis vektor. Tetapi dalam proses pembelajaran tersebut guru tidak mengharuskan siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut, siswa diberi kebebasan untuk menggunakan media/aplikasi lain dalam membuat karya di laptop/gawai mereka. Berikut penjelasan singkat tentang aplikasi-aplikasi yang digunakan siswa pada proses pelaksanaan pembelajaran untuk membuat gambar vektor.

### Adobe Illustrator



**Gambar 1.** Gambar dari Aplikasi Adobe Illustrator CC 2017  
**Sumber:** Google Play Store

Menurut Bapak Warsono selaku guru pengampu mata pelajaran di jurusan DKV beliau menuturkan alasan mengapa siswa diajarkan menggunakan Aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan Aplikasi Adobe saling terhubung satu sama lain dengan Aplikasi Adobe yang lain sehingga mempermudah siswa untuk melakukan export atau memindahkan hasil karyanya ke Aplikasi Adobe Lain Seperti Adobe Photoshop. Kemudian Beliau juga menuturkan alasan lain mengapa menggunakan aplikasi tersebut pada proses pembelajaran dikarenakan aplikasi tersebut juga banyak digunakan oleh desainer dan memiliki kemudahan dalam membuat gambar berbasis vektor dengan jenis tool yang lengkap.

### CorelDraw



**Gambar 2:** Aplikasi Corel Draw X7  
**Sumber:** Google Play Store

Menurut Bapak Warsono selaku guru pengampu mata pelajaran di jurusan DKV, beliau menuturkan siswa tidak diajarkan dan tidak diwajibkan menggunakan Aplikasi CorelDraw dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran lebih difokuskan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Kemudian Beliau juga menuturkan alasan lain mengapa tidak menggunakan aplikasi tersebut pada proses pembelajaran, dikarenakan aplikasi tersebut secara global tidak terlalu terkenal dan kurang memiliki fleksibilitas dibandingkan aplikasi Adobe Illustrator.

### Ibis Paint



**Gambar 3:** Aplikasi Ibis Paint X  
**Sumber:** Google Play Store

Menurut Bapak Warsono selaku guru pengampu mata pelajaran di jurusan DKV, beliau menuturkan terdapat beberapa siswa yang membuat karya gambar vektor dengan menggunakan gawai mereka. Hal ini dikarenakan kemudahan siswa untuk menggunakan media tersebut dan masing-masing siswa juga memiliki gawai. Selain hal tersebut, Bapak Warsono ingin memberikan kebebasan siswa dalam berkarya dengan menggunakan berbagai macam media selain aplikasi berkarya yang telah diajarkan di sekolah. Kemudian Beliau juga menuturkan alasan lain mengapa menggunakan aplikasi tersebut pada proses pembelajaran, dikarenakan aplikasi tersebut mudah, cepat dan dapat menjadi salah satu media ajar alternatif yang perlu diajarkan oleh guru di jurusan DKV untuk membuat gambar berbasis vektor.

### Perangkat Pembelajaran Menggambar Potret dengan Aplikasi Berbasis Vektor

Perangkat pembelajaran adalah suatu perlengkapan yang dibuat dan disajikan oleh seorang guru ketika akan melaksanakan pembelajaran. Perlengkapan yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan pendidik

dan peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran dirujuk oleh perangkat pembelajaran. Pedoman dalam perangkat pembelajaran tersebut digunakan oleh guru pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas, laboratorium atau di luar kelas (Hapsari et al., 2018) Dalam pembelajaran ini, guru menyiapkan 5 macam jenis perangkat pembelajaran yaitu modul ajar, materi ajar, media pembelajaran, LKPD dan Instrumen Evaluasi.

Dari beberapa jenis perangkat pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru, dalam modul ajar guru menjelaskan tentang prosedur-prosedur yang akan dilaksanakan oleh guru pada pelaksanaan proses pembelajaran kelak, proses pembelajaran tersebut berjumlah 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru melakukan penyampaian materi ajar dan memberikan tugas kepada siswa untuk memulai berkarya vektor dengan membuat bagian mata. Kemudian pada pertemuan kedua guru, siswa diberi tugas kepada siswa untuk membuat bagian mulut dan hidung dengan karya berbasis vektor. Pada pertemuan ketiga siswa membuat rambut, *line art*, dan siswa bisa memberikan warna dasar pada gambar. Serta pada pertemuan terakhir siswa diberikan tugas oleh guru untuk memberikan detail dan menyelesaikan karya gambar potret berbasis vektor tersebut, dan siswa juga diminta untuk melakukan presentasi karya mereka di teman-teman kelas dengan menceritakan proses pembuatan karya mereka.

Materi ajar atau bahan bacaan yang digunakan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran tersebut berlangsung, merupakan materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Materi ajar ini merupakan pengetahuan yang harus dipahami siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Materi dari gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor ini berupa (1) Pengertian tentang gambar berbasis vektor, (2) Pengertian Gambar Potret (3) Pengertian tentang media berkarya yang digunakan (4) tahap-tahap yang digunakan untuk membuat karya.

Pada modul ajar pada materi Pembelajaran Menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor pada siswa jurusan DKV di SMKN 11 Semarang, terdapat informasi tentang media yang digunakan oleh guru. Media tersebut adalah laptop/komputer sedangkan untuk proses penyampaian materi guru menggunakan proyektor dan proyektor tersebut juga digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti memberi contoh kepada siswa tentang tahap-tahap berkarya berupa video tutorial atau proses pembuatan gambar potret berbasis vektor. Peralatan tersebut digunakan oleh guru untuk membuat karya gambar potret berbasis vektor dan menekankan siswa untuk

menggunakan peralatan tersebut dalam proses pembelajaran di jurusan DKV. Hal ini dikarenakan jurusan DKV ini merupakan jurusan yang berkaitan dengan pembuatan karya seni grafis digital/komputer grafis.

LKPD adalah lembaran-lembaran berisi materi, ringkasan, dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Lubis, 2022). Dari informasi LKPD yang ada pada perangkat pembelajaran guru, didapatkan informasi berupa penugasan yang harus dilakukan oleh siswa pada mata pelajaran. Siswa diarahkan untuk membuat karya gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor atau berupa tugas praktikum. Pada setiap pertemuan guru selalu meminta progress dari karya yang telah siswa buat, kemudian menanyakan apa kendala yang sedang mereka alami pada proses pengerjaan tugas.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan bapak Warsono (2023), beliau menuturkan tentang instrumen evaluasi/instrumen penilaian dari hasil karya-karya yang telah dibuat oleh siswa, terdapat beberapa teknik penilaian yang digunakan oleh guru untuk mengetahui hasil dan kualitas karya yang telah dibuat oleh peserta didik. Pada pelajaran tersebut terdapat beberapa jenis asesmen yang digunakan oleh guru untuk mendapatkan informasi dan memberi nilai kepada para siswa. asesmen yang digunakan oleh guru berupa Asesmen Diganostik (kognitif dan non-kognitif) Asesmen Formatif dan Asesmen Sumatif

### **Proses Pembelajaran Menggambar Potret dengan Aplikasi Berbasis Vektor.**

Kegiatan dalam proses pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis gambar vektor di jurusan DKV pada kelas XI DKV 1, XI DKV 2 dan XI DKV 3 di SMKN 11 Semarang tentang materi pembuatan karya ilustrasi dilakukan melalui pembelajaran secara tatap muka. Kegiatan ini memberikan penjelasan kepada peneliti tentang penerapan guru sesuai dengan sintaks yang berkaitan dengan model pembelajaran yang di lakukan oleh guru. Pada Proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka di kelas selama 4x pertemuan, dengan estimasi waktu satu kali pertemuan yaitu empat jam pelajaran, satu jam pelajaran terdiri dari 40 menit, sehingga untuk satu kali pertemuan tersedia 160 menit pelajaran. Pertemuan pertama guru gunakan untuk membahas kompetensi pengetahuan berupa penjelasan dari gambar potret berbasis vektor, dan untuk pertemuan kedua sampai keempat membahas terkait kompetensi keterampilan yaitu berkarya gambar potret berbasis vektor.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Warsono

(2023), jadwal pelajaran Desain Komunikasi Visual kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang terbagi dari hari senin sampai jum'at. Pembelajaran dilaksanakan secara luring di sekolah. Selain jadwal pelajaran, perlu dipertimbangkan juga bagaimana kondisi ruang kelas yang akan digunakan. Ruang kelas XI DKV dilengkapi dengan proyektor dan peralatan berupa komputer yang akan digunakan untuk pembelajaran. Dalam proses penelitian siswa Kelas XI DKV, sebetulnya siswa diarahkan untuk melaksanakan proses pembelajaran di laboratorium jurusan, tetapi laboratorium tersebut sedang di perbaiki sehingga proses pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan di ruang tersebut menjadi dilaksanakan dalam kelas. Oleh karena itu terdapat beberapa perubahan yang dilakukan guru salah satunya dengan media berkarya/aplikasi yang akan digunakan

Pada proses pembelajaran terdapat 3 macam tahap yang akan dilaksanakan oleh guru pada setiap pertemuannya, seperti pada proses pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor. Ketiga macam tahap tersebut diantaranya Pendahuluan, Kegiatan Inti, dan Penutup. Dari ketiga macam tahap tersebut terdapat pengertian tentang sintaks yang digunakan oleh guru yang disesuaikan dengan model pembelajarannya. Pada setiap pertemuan dengan jumlah 4 kali pertemuan pada materi tersebut, hal yang dilakukan guru adalah memberikan salam dan menanyakan kondisi siswa untuk mengetahui permasalahan yang sedang mereka hadapi pertama guru selalu mengecek daftar hadir kepada siswa, pengecekan ini berguna untuk menilai sikap dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian dikelas XI DKV terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru. Pada sub bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor seharusnya dilaksanakan di Laboratorium jurusan DKV, dikarenakan laboratorium praktik tersebut sedang dalam proses perbaikan maka pembelajaran diarahkan di kelas. Keterbatasan laptop membuat beberapa siswa menjadi susah mengikuti pelajaran, dikarenakan software/aplikasi yang digunakan pada proses pembelajaran terdapat di komputer.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Warsono dan observasi di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa diarahkan untuk membuat gambar potret berbasis bentuk vektor dengan men-trace foto yang akan dijadikan karya, para siswa diminta untuk mencari foto dengan kualitas terbaik atau resolusi yang tinggi agar foto tersebut tidak pecah jika di perbesar. Pemberian penilaian karya pada akhir pertemuan selalu dilakukan oleh guru pada mata pelajaran tersebut

(asesmen sumatif). Berdasarkan wawancara dengan bapak Warsono (2023), beliau juga menjelaskan bahwa setiap kali pertemuan diakhiri siswa selalu diberikan apresiasi pada hasil karya yang telah mereka buat. Beliau selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu mengembangkan hasil karya mereka, jika hasil karya masih kurang dan jauh dari kriteria gambar yang diinginkan maka beliau meminta siswa untuk memperbaikinya sampai gambar tersebut bagus. Tetapi beberapa kendala seperti keterbatasan ruang kelas yang tidak memadai juga menjadi pertimbangan dari guru untuk memberikan penilaian pada hasil karya,

Berikut adalah bentuk penerapan kegiatan pembelajaran pada pendahuluan sesuai dengan modul ajar yang dibuat berdasarkan jenis-jenis pertemuan ke-1 sampai ke-4:

### **Pertemuan Pertama**

Pada pertemuan pertama, Kegiatan pendahuluan dilaksanakan selama sepuluh menit, kegiatan ini terdiri dari observasi, orientasi, melakukan Pretest (asesmen diagnostik), aperepsi dan motivasi yang digunakan guru untuk menggali informasi peserta didik tentang pemahaman mereka. Kemudian pada kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan tahap menyusun rencana proyek dan membuat jadwal kegiatan yang dimana berhubungan dengan proses pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan tersebut bertujuan agar waktu dan pembelajaran bisa dilaksanakan secara efisien. Sebelumnya pada awal pembelajaran guru telah memberi beberapa pilihan foto yang akan mereka gunakan untuk berkarya gambar berbasis bentuk vektor yaitu mereka bisa memilih berbagai macam model baik itu dari foto sendiri, foto orang lain seperti teman/keluarga/artis /model foto dan yang terakhir mereka bisa menggunakan referensi foto-foto pahlawan bangsa.

Pada pertemuan pertama ini guru meminta siswa untuk menyusun bentuk mata dari foto model/tokoh, guru memberikan arahan kepada siswa tentang bentuk mata pada gambar berbasis vektor yang harus dapat mereka buat. Pada saat peserta didik berkarya bentuk tersebut, guru juga memberikan beberapa palette warna yang dapat mereka gunakan saat berkarya, tetapi guru juga memberi kebebasan kepada siswa untuk menemukan racikan warna lain diluar palette warna yang diberi guru dalam membuat karya tersebut. Pada akhir pertemuan pertama ini, telah dijelaskan bahwa guru memberikan tugas ketrampilan/praktik kepada peserta didik, bagi mereka yang sudah mengerjakannya dan membuat karya tersebut sesuai dengan arahan dari guru maka siswa

akan mendapat nilai bagus (asesmen sumatif).

### **Pertemuan Kedua**

Pada kegiatan pendahuluan di pertemuan kedua ini, kegiatannya tidak jauh berbeda dengan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa banyak dari peserta didik telah memahami materi ajar dan sudah mengerjakan tugas yang telah diberikan sebelumnya oleh guru pada pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan kedua siswa diberikan pengertian ulang oleh guru tentang gambar potret berbasis bentuk vektor dan meminta siswa untuk memperbaiki atau mengevaluasi karya gambar potret berbasis vektor yang mereka buat pada pertemuan kemarin. Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini guru memberi penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan yaitu menggambar bibir dan telinga, guru memberikan demonstrasi kepada siswa tentang bentuk yang diharapkan dan nanti dapat digunakan siswa dalam membuat karya tersebut. Pada akhir pertemuan guru melakukan pengecekan pada siswa tentang hasil gambar bibir dan telinga yang siswa buat.

Pada pertemuan kedua, Kegiatan pada penutup ini sama seperti kegiatan penutup pada pertemuan sebelumnya, dengan guru memberikan refleksi dengan mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan memberikan apresiasi dan nilai kepada para siswa yang sudah mengerjakannya dan membuat karya sesuai dengan tugas pada pertemuan ini. Guru memberikan informasi kepada peserta didik yaitu, pada pertemuan yang akan datang dengan membuat bagian rambut, line art dan memberikan warna dasar pada gambar

### **Pertemuan Ketiga**

Pada pertemuan ketiga ini, kegiatan pembelajaran berlangsung tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan ini guru juga sama yaitu salam dan berdoa bersama, kemudian guru melakukan pengecekan kehadiran siswa /absensi serta melihat progres dari tugas yang diberikan pada pertemuan lalu oleh guru. Pada pertemuan ketiga ini siswa diajarkan tentang pembuatan wajah dari foto model/tokoh yang digunakan. Pada pertemuan ketiga ini guru memberi penjelasan singkat dan menampilkan video tutorial kepada peserta didik, setelah itu guru memberikan tugas ketrampilan/praktikum kepada peserta didik.

Pada pertemuan ini siswa diminta untuk membuat rambut dan line art atau bentuk garis dari foto wajah yang akan mereka buat, siswa juga dapat memberikan warna dasar pada karya yang akan dibuatnya sehingga

pada pertemuan keempat siswa bisa tinggal memberikan detail pada karya-karya yang mereka buat. Pada pembuatan rambut, line art dan warna dasar tersebut siswa saling berdiskusi dengan guru dan teman sekelasnya.

Pada pertemuan ketiga, Kegiatan pada penutup ini sama seperti kegiatan penutup pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, dengan guru memberikan refleksi dengan mengulas kembali materi pembelajaran dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa-siswi terkait materi yang telah dilaksanakan sebelumnya, guru melihat hasil karya yang telah dibuat oleh peserta didik dalam proses membuat line art, rambut dan siswa bisa memberikan warna dasar pada karya. Dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan ini peserta didik dalam membuat warna dasar dan rambut dari foto yang akan dijadikan karya banyak yang mengalami kesulitan.

#### **Pertemuan Keempat**

Pada pertemuan keempat ini, kegiatannya tidak jauh berbeda dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya, pertemuan keempat ini merupakan pertemuan terakhir pada materi ini dan kemudian karya mereka akan diapresiasi dengan siswa melakukan presentasi di depan kelas. Pada pertemuan keempat kegiatan pembelajarannya seperti pada pertemuan sebelumnya dengan mengulas tentang materi yang telah diajarkan minggu lalu yaitu membuat line art/garis batas kemudian peserta didik dapat memberikan warna dasar pada gambar. Seperti pada pertemuan yang sebelumnya, guru memberi contoh tentang tahap-tahap dan bentuk yang akan diterapkan kepada siswa. Siswa pada pembelajaran kali ini di perbolehkan untuk melakukan improvisasi pada proses berkarya sampai bisa membuat bentuk yang bagus. Pada proses pembelajaran siswa diperbolehkan untuk mengambil warna-warna dari palette karya vektor yang lain atau boleh menciptakan susunan warna sendiri.

Pada akhir pertemuan ini (Pertemuan ke-4). Guru meminta siswa untuk menjelaskan hasil karya yang telah mereka buat dengan cara mempresentiasikannya di depan kelas atau siswa bisa menjelaskannya dibangku masing-masing dan menceritakan tentang proses berkarya mereka. Penjelasan tersebut diperlukan oleh guru untuk mendapatkan informasi berupa seberapa paham siswa dalam mempelajari materi ajar, guru juga menanyakan mengapa karya tersebut dibentuk /dibuat seperti itu. Guru mengajak siswa untuk bercerita tentang pengalamannya dalam berkarya sehingga dia bisa menghasilkan karya yang telah dibuatnya. Dari informasi-informasi tersebut

guru memberikan koreksi dan penilaian terhadap siswa atas proyek/karya yang dibuat secara adil.

Pada pertemuan keempat ini, Kegiatan pada penutup ini hampir sama seperti kegiatan penutup pada pertemuan-pertemuan sebelumnya Pada pertemuan ini, bagi para peserta didik yang telah membuat karya dengan baik dan melaksanakan prosedur berkarya sesuai dengan instruksi, guru kemudian memberikan pujian dan memberi nilai plus kepada siswa yang telah melaksanakan tugas tersebut dengan baik (asesmen formatif). Pada akhir pertemuan keempat ini, telah dijelaskan selain guru memberikan tugas ketrampilan/praktik kepada peserta didik guru juga meminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka kepada teman-temannya, bagi mereka yang sudah mengerjakannya dan membuat karya tersebut sesuai dengan arahan dari guru maka siswa akan mendapat nilai bagus (asesmen sumatif).

Dari penjelasan tentang pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Model pembelajaran tersebut dirasa cocok diterapkan pada mata pelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor, setiap pertemuan yang berjumlah 4 kali pertemuan, dilaksanakan dengan baik. Walaupun terdapat beberapa macam kendala seperti sarana dan prasaran kelas, tetapi siswa bisa melaksanakannya dengan baik. Setelah guru meminta siswa untuk mempresentasikan karya yang telah dibuat dan melakukan penilaian, bagi siswa yang masih dirasa karyanya masih kurang memenuhi kriteria di awal, guru dapat memberikan bantuan kepada siswa berupa motivasi dan treatment yang lebih kepada siswa tersebut.

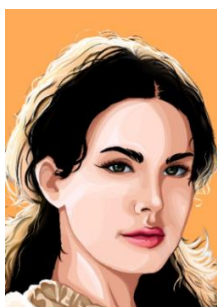
#### **Hasil Karya Siswa**

Hasil karya menjadi salah satu tolak ukur bagi peneliti, untuk dapat menilai proses pembelajaran gambar potret berbasis bentuk vektor yang telah dilakukan. Proses berkarya dengan tema “menggambar potret dengan dengan referensi foto tokoh/model” ini dilakukan oleh siswa selama kurang lebih empat minggu. Pembelajaran tersebut dilaksanakan pada 3 rombel kelas di jurusan DKV. Karya gambar potret berbasis bentuk vektor tersebut dibuat pada gawai/laptop siswa, tanpa adanya batasan teknik dan media yang digunakan.

Setelah dilihat dari proses pembelajaran dan analisis hasil karya, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang dapat membuat karya gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme siswa dalam membuat karya tersebut sehingga menghasilkan karya-karya yang bagus. Selain itu, Hasil karya juga



menunjukkan bahwa rata-rata siswa memiliki pemahaman tentang gambar berbentuk vektor dan pemahaman tentang unsur dan prinsip-prinsip pada seni rupa. Hal tersebut juga dapat memberi penjelasan kepada peneliti bahwa siswa dapat menghasilkan karya yang orisinal dan bisa membuat gambar berbasis bentuk vektor dengan referensi di foto tokoh/model yang mereka gunakan. Berikut analisis dari beberapa hasil karya yang telah dibuat oleh siswa kelas XI DKV 1, XI DKV 2 dan XI DKV 3 yang dipilih, kemudian dijadikan satu untuk dianalisis sesuai dengan bentuk serta pemahaman mereka dalam berkarya seni menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor.



**Gambar 4:** Karya Claudia Kanina Sekar Wiryani  
Kelas XI DKV 3  
**Sumber:** Penulis

Karya gambar potret yang dibuat oleh Claudia Kanina Sekar Wiryani dari kelas XI DKV 3 ini menggunakan foto dari salah satu tokoh penyanyi solo terkenal “Lana Del Rey”. Karakteristik dari garis yang diungkapkan pada gambar tersebut spontan, dan organis. Karakteristik warna secara keseluruhan, adalah penggunaan warna-warna cerah dan warna kulit. Karakteristik gelap terang dari foto sangat bagus, sehingga bisa terlihat jelas, memiliki volume dan dimensi. Untuk keseluruhan karya tersebut sangat baik, dikarenakan sudah bisa secara tepat memilih gelap terang yang pas, penempatan kontras, ciri khas dari tokoh dan dapat secara tepat menggambarkan ekspresi dari tokoh yang digambar.



**Gambar 5:** Karya Raditya Rizky Pratama  
Kelas XI DKV 1  
**Sumber:** Penulis

Karya gambar potret yang dibuat oleh Raditya

Rizky Pratama dari kelas XI DKV 1 ini menggunakan foto dari tokoh pejuang kemerdekaan bangsa yaitu “Ir. Soekarno”. Karakteristik dari garis yang diungkapkan dengan garis yang organis. Karakteristik warna secara keseluruhan, warna yang digunakan menggunakan pewarnaan warna dasar kemudian diberikan kesan gelap terang pada foto. Karakteristik gelap terang dari foto baik, sehingga bisa terlihat jelas, memiliki volume dan dimensi. Tetapi untuk keseluruhan karya tersebut perlu disempurnakan lagi agar bisa terlihat lebih jelas ekspresi wajah dari tokoh tersebut.



**Gambar 6:** Lintang Aulya Rizky Ramadhan S.  
Kelas XI DKV 2  
**Sumber:** Penulis

Karya gambar potret yang dibuat oleh Lintang Aulya Rizky Ramadhan S. Dari kelas XI DKV 2. Karakteristik dari garis yang diungkapkan dengan garis yang organis. Karakteristik warna secara keseluruhan, warna yang digunakan menggunakan pewarnaan warna cerah. Karakteristik gelap terang dari foto masih kurang baik, walau bentuk dasar dari model sudah didapatkan, tetapi warna, karakteristik, ekspresi dan detail dari foto masih belum terlihat jelas.

Hasil karya tersebut adalah beberapa gambar potret berbasis vektor yang telah dibuat oleh siswa dalam proses pembelajaran, setelah dianalisis secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa rata-rata siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang mampu membuat gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor. Selain itu, rata-rata siswa juga menghasilkan karya gambar potret yang orisinal dan bisa menggambarkan foto/model yang mereka gunakan dalam gambar berbasis vektor. Meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang berhasil dalam membuat gambar tersebut sesuai dengan foto/model yang siswa gunakan. Namun, sebagian besar karya-karya yang dibuat siswa dapat memvisualisasikan foto dari tokoh/model ke dalam gambar berbasis vektor. Sehingga dapat dikatakan hasil karya menunjukkan bahwa siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang memiliki kemampuan yang baik dalam berkarya seni rupa terutama dalam membuat gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor.

Proses pembelajaran di mata pelajaran tersebut

dilaksanakan dengan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Model pembelajaran tersebut digunakan karena lebih cocok untuk melakukan pengajaran di mata pelajaran jurusan. Model pembelajaran ini mengarah kepada bentuk/produk/hasil jadi dari siswa terhadap kegiatan belajar-mengajar, penggunaan model tersebut disini lain juga membuat siswa untuk bisa berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru menjadi fasilitator untuk siswa dalam memahami materi ajar.

Setelah dilihat dari proses pembelajaran dan analisis hasil karya siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Semarang mampu untuk membuat gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor walaupun terdapat beberapa kendala seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme siswa yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan peralatan dan fasilitas seadanya. Selain itu, hasil karya yang dibuat siswa juga menunjukkan tingkat pemahaman mereka tentang manfaat dari berlangsungnya proses pembelajaran ini sehingga siswa dapat menghasilkan karya-karya yang orisinal dan relevan dengan materi ajar tersebut

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan. Yaitu, proses persiapan pembelajaran gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran cukup baik, pada persiapan pembelajaran tersebut perangkat yang dibuat oleh guru cukup baik dan lengkap untuk keberlangsungan pembelajaran, yaitu (1) pada modul ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran (2) Materi Ajar (3) LKPD Siswa yang diberikan oleh guru (4) Media Pembelajaran (5) Instrumen Evaluasi/Instrumen seperti Asesmen Diagnostik (Kognitif dan Non-Kognitif), Asesmen Formatif dan Asesmen Sumatif. Walaupun data yang terdapat pada modul ajar lengkap, terdapat beberapa kekurangan dari data tentang sarana dan perangkat pembelajaran pada materi tersebut. Seperti pada modul ajar yang di dalam implementasinya masih kurang tepat dengan keadaan di dalam kelas dan media pembelajaran dirasa kurang sesuai untuk proses pembelajaran tersebut agar bisa berlangsung dengan baik.

Pada kesimpulan yang kedua, telah dijelaskan diatas tentang keterbatasan sarana/fasilitas sekolah di jurusan tersebut yang tidak cukup lengkap dan membuat proses pembelajaran berlangsung seperti yang ditargetkan. Pada pembelajaran siswa diberikan

kebebasan untuk memilih model foto yang digunakan untuk berkarya sehingga juga meningkatkan rasa antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran. Gambar potret dengan aplikasi berbasis vektor juga membantu siswa dalam berkarya ilustrasi dengan gambar berbasis vektor kedepannya. Proses pelaksanaan pembelajaran tersebut telah sesuai dengan sintaks yang telah disusun guru dalam modul ajar walaupun terdapat beberapa perbedaan dengan yang ada di proses pelaksanaan pembelajaran, hal tersebut merupakan bentuk improvisasi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Ketiga, Evaluasi dan hasil karya pada proses pembelajaran, hasil pada pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan siswa sudah dikategorikan cukup baik, hasil karya/evaluasi pembelajaran tersebut didapat dari pernyataan guru, proses pengamatan pada pembelajaran, pernyataan siswa, dan hasil karya siswa. Tetapi terdapat beberapa bentuk/hasil karya yang dibuat oleh siswa masih kurang baik terutama dalam pengaturan warna dan gelap terang. Selain itu, beberapa hasil karya yang dibuat siswa juga menunjukkan bahwa siswa kurang memahami bentuk dari foto/objek yang mereka gambar. Hal tersebut tersebut kurang sesuai dengan pengertian umum dari gambar potret, yakni kemampuan dalam merepresentasikan manusia sebagai makhluk hidup ke dalam bentuk gambar. Baik itu dari wajah, ekspresi, penerapan unsur dan prinsip dari gambar potret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa melakukan sudah mampu menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor dengan memanfaatkan berbagai macam media/alat yang dapat digunakan siswa. Selain itu, hasil karya dari sebagian besar siswa merupakan karya yang orisinal dan sesuai dengan contoh foto tokoh/model yang mereka jadikan sebagai referensi. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa proses pembelajaran menggambar potret dengan aplikasi berbasis vektor pada siswa kelas XI SMKN 11 Semarang berjalan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Sultan., J. Julia.(2022).Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar. *Imaji*, 20(2), 114-124.
- Andrian, H. M. (2017). *Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara*.
- Antonius, S., & Sama, H. (2020). *Studi Komparasi Bitmap dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study DevianrArt Nabhan Dan*

- Pixeljeff1995*. (Vol. 1).  
<http://journal.uib.ac.id/index.php/>
- Aprida, Pane Muhammad., & Dasopang, Darwis. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Bannister, J. J., et al. (2022). Sex Differences in Adult Facial Three-Dimensional Morphology: Application to Gender-Affirming Facial Surgery. *Facial Plastic Surgery and Aesthetic Medicine*, 24, S24–S30.  
<https://doi.org/10.1089/fpsam.2021.0301>
- Dwi, Erianto, R., & Gunadi. (2022). Potret Seniman Renaissance Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Pop Art. In *Eduarts* (Vol. 11, Issue 1).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Gunada, I. W. A. (2022). *Konsep, Fungsi dan Strategi Pembelajaran Seni Bagi Peserta Didik Usia Dini*. Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 109–123.  
<https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i2.383>
- Hapsari, T. R., Rambitan, V. M. M., & Tindangen, M. (2018). Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Examples Non Examples dan Permasalahan Siswa Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3, 204–209.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Lubis, A. (2022). *Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Tema Panas dan Perpindahannya Subtema Suhu dan Kalor Kelas V Sekolah Dasar V*. In *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* (Vol. 6, Issue 2).
- Setiyawati, Y., Syakir, & Mujiono. (2019). *Potret Wanita Tokoh Dunia Dalam Karya Gambar Vektor (Female Portrait of A World Figure In A Vector Drawing)*. In *Journal of Arts Education* (Vol. 8, Issue 3).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Soesanto, Sewan. (1984). *Seni Dan Teknologi Kerajinan Batik*. Jakarta: Depdikbud.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 158–165.
- Triyanto. (2017). *Spirit Idiologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.