



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Dedy Prabowo
Cholis Mahardhika

SMA/MA Kelas XI

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi Revisi)

Penulis

Dedy Prabowo

Cholis Mahardhika

Penelaah

M. Rain Rosidi

Asmudjo Jono Irianto

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

Lenny Puspita Ekawaty

NPM Yulianti Dewi

Kartika

Kontributor

Yudi Hermunanto

I Gede Arya Sucitra

Ilustrator

Aditya Candra Kartika

Editor

Meilany

Editor Visual

Alfian Candra A.

Desainer

Ines Mentari

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan Kompleks Kemdikbudristek

Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan

<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2024

ISBN 978-623-118-399-6 (no.jil.lengkap PDF)

ISBN 978-623-388-170-8 (jil.2 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/15 pt., Steve Matteson

xiv, 250 hlm.: 17,6 × 25 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berkarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Juli 2024

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Salam dan Bahagia Ibu/Bapak Guru Hebat

Pelajaran Seni Rupa bukan hanya sebuah materi kurikulum untuk dipelajari peserta didik tentang penguasaan teknik dan konsep seni. Lebih dari itu, pelajaran seni rupa merupakan sebuah proses pengalaman yang memungkinkan kita membawa kehidupan, kreativitas, dan ekspresi ke dalam ruang kelas. Dalam buku ini, kami menyajikan sebuah panduan praktis yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran yang tidak hanya mengeksplorasi esensi seni rupa saja, melainkan juga menyoroti manfaat dan metode penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Buku panduan guru ini merupakan edisi revisi dari buku panduan sebelumnya berdasarkan perubahan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas XI (Fase F) dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Kami berusaha merancang untuk menjembatani kebutuhan pendidik dengan berbagai latar belakang, pengalaman, dan kondisi.

Kami mendesain buku ini sebagai alat bantu bagi pendidik yang memegang peran penting dalam membentuk pemikiran visual dan kreativitas para peserta didik. Disajikan dengan beragam strategi pembelajaran guna membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi dunia seni yang mendalam, mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan sudut pandang estetika yang lebih luas tentang seni rupa. Selain itu, kami juga menyoroti manfaat khusus dari pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan keterampilan kritis, pemecahan masalah dalam sebuah eksperimen, kemandirian, serta kesadaran tentang jati diri yang terintegrasi dengan pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila. Tambah lagi, ini menyajikan pendekatan yang memungkinkan pendidik untuk mengondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pengembangan penuh potensi kreatif setiap peserta didik.

Kami mengundang Ibu/Bapak Guru Hebat untuk mengeksplorasi setiap bagian dalam buku ini dengan pemikiran yang terbuka dan cara baru dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. Buku ini menjadi sumber inspirasi dalam melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan konteks lingkungan sekitar. Terima kasih kami ucapkan kepada semua guru atas dedikasinya dalam membimbing dan menginspirasi generasi mendatang melalui pembelajaran seni rupa.

Jakarta, 10 April 2024

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Petunjuk Penggunaan Buku	ix

Panduan Umum

A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	7
C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran	12
D. Asesmen	15

Panduan Khusus

BAB I

Perancangan Desain Komunikasi Visual

A. Pendahuluan	28
B. Kegiatan Pembelajaran	35
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	68
D. Refleksi	74
E. Pengayaan	75
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	76

BAB II

Seni Rupa Tradisi Dua Dimensi

A. Pendahuluan	88
B. Kegiatan Pembelajaran	91
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	113
D. Refleksi	119
E. Pengayaan	120
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	124

BAB III

Seni Rupa Ekspresi Personal

A. Pendahuluan	122
B. Kegiatan Pembelajaran	129
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	176
D. Refleksi	178
E. Pengayaan	180
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	181

BAB IV

Publikasi dan Apresiasi Seni Rupa

A. Pendahuluan	182
B. Kegiatan Pembelajaran	188
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	230
D. Refleksi	231
E. Pengayaan	232
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	233

Glosarium	235
------------------	------------

Daftar Pustaka	236
-----------------------	------------

Daftar Kredit Gambar	239
-----------------------------	------------

Indeks	240
---------------	------------

Profil Pelaku Perbukuan	243
--------------------------------	------------

Daftar Gambar

Gambar 1.1	Siklus penunjang bidang keilmuan lain dalam pembelajaran seni rupa.....	29
Gambar 1.2	Infografik yang menyajikan contoh logika berpikir dalam penyusunan laporan karya.....	64
Gambar 1.3	Fenomena perundungan di lingkungan sekolah (atas) dan karya poster berdasarkan fenomena perundungan di lingkungan sekolah (bawah).....	65
Gambar 2.1	Sketsa pengembangan motif truntum.	102
Gambar 2.2	Detailing sketsa pengembangan motif truntum.....	103
Gambar 2.3	Proses penyalinan motif ragam hias ornamen pada kain.....	103
Gambar 2.4	Proses memindahkan pola pada kain.....	110
Gambar 2.5	Proses mencanting.....	111
Gambar 2.6	Proses pencelupan TRO sebelum pewarnaan.....	113
Gambar 2.7	Proses pewarnaan teknik celup.....	113
Gambar 2.8	Proses fiksasi atau penguncian warna.....	113
Gambar 2.9	Proses pelorotan malam.....	114
Gambar 3.1	Gambar coretan-coretan.....	126
Gambar 3.2	Lukisan kanvas menggunakan cat akrilik.....	128
Gambar 3.3	Gambar nirmana dua dimensi.....	139
Gambar 3.4	Pembelajaran menggambar di dalam kelas.....	144
Gambar 3.5	Pembelajaran menggambar di luar kelas.....	145
Gambar 3.6	Gambar potret dengan teknik arsir menggunakan pensil.....	148
Gambar 3.7	Gambar binatang dengan teknik arsir menggunakan <i>charcoal</i>	148
Gambar 3.8	Gambar komik dengan teknik blok menggunakan tinta.....	149
Gambar 3.9	Gambar ilustrasi dengan teknik digital.....	149
Gambar 3.10	Gambar fantasi di media alternatif.....	149
Gambar 3.11	Gambar melukis di tripleks.....	161
Gambar 3.12	Gambar melukis di kanvas.....	161
Gambar 3.13	Gambar lukisan cat air.....	161
Gambar 3.14	Patung dari resin.....	172
Gambar 3.15	Patung dari bahan bekas.....	172
Gambar 3.16	Patung dari logam.....	172
Gambar 3.17	Patung GWK di Bali dari perunggu.....	172
Gambar 3.18	Patung dari kayu.....	172
Gambar 4.1	Bagan struktur kepanitiaan dalam pameran.....	192
Gambar 4.2	Jarak ideal memajang karya.....	206
Gambar 4.3	Aransemen menata karya.....	207
Gambar 4.4	Contoh <i>layout</i> label karya.....	208
Gambar 4.5	Pola sirkulasi pengunjung dalam menata ruang pameran.....	209
Gambar 4.6	Contoh pamflet pameran.....	216
Gambar 4.7	Alur apresiasi mengulas karya.....	225

Daftar Tabel

Tabel 1	Keterkaitan Kegiatan dan Pengalaman Belajar Peserta Didik dengan Keenam Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	3
Tabel 2	Capaian Pembelajaran.....	8
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran per Fase.....	9
Tabel 4	Alur Tujuan Pembelajaran per Fase	10
Tabel 5	Prinsip Asesmen dan Contoh Pelaksanaanya.....	16
Tabel 1.1	Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab.....	33
Tabel 1.2	Penilaian sebelum Pembelajaran	35
Tabel 1.3	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	40
Tabel 1.4	Contoh Pertanyaan Wawancara.....	41
Tabel 1.5	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	55
Tabel 1.6	Rubrik Penilaian	58
Tabel 1.7	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	66
Tabel 1.8	Rubrik Penilaian Mengidentifikasi dan Mendeskripsikan Laporan	67
Tabel 1.9	Rubrik Penilaian Sikap Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila.....	69
Tabel 1.10	Rubrik Penilaian Portofolio.....	72
Tabel 1.11	Rubrik Penilaian Proyek.....	73
Tabel 1.12	Menganalisis Topik Isu Sosial menjadi Konsep Perancangan Desain Komunikasi Visual	76
Tabel 1.13	Membuat Konsep Perancangan.....	77
Tabel 1.14	Membuat Laporan Konsep Perancangan Karya Seni Rupa	78
Tabel 2.1	Saran Periode Pembelajaran dalam Satu Bab	90
Tabel 2.2	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	99
Tabel 2.3	Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 1	101
Tabel 2.4	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	106
Tabel 2.5	Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 3	108
Tabel 2.6	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	115
Tabel 2.7	Rubrik Penilaian Sikap Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila.....	117
Tabel 3.1	Karya Seni Rupa dan Elemn Penyusun	128
Tabel 3.2	Karya Seni Rupa Dua Dimensi.....	130
Tabel 3.3	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	133
Tabel 3.4	Lembar Penilaian Diri.....	135
Tabel 3.5	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	140
Tabel 3.6	Lembar Penilaian Diri.....	142
Tabel 3.7	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	150
Tabel 3.8	Lembar Penilaian Diri.....	152
Tabel 3.9	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	162
Tabel 3.10	Instrumen Umpan Balik	163
Tabel 3.11	Lembar Penilaian Diri.....	164
Tabel 3.12	Mengidentifikasi Karya Seni Rupa Tiga Dimensi	166
Tabel 3.13	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	173
Tabel 3.14	Instrumen Umpan Balik	174
Tabel 3.15	Lembar Penilaian Diri.....	175
Tabel 3.16	Rubrik Penilaian.....	177
Tabel 3.17	Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	181
Tabel 4.1	Contoh Penyusunan Agenda Kegiatan dan Deskripsi Kerja Panitia Pameran di Lingkup Sekolah	194
Tabel 4.2	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	200
Tabel 4.3	Rubrik Penilaian Formatif Menyusun Administrasi Pameran	201
Tabel 4.4	Alat dan Bahan dalam Menata Karya.....	203
Tabel 4.5	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	210
Tabel 4.6	Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Karya dan Ruang Pameran.....	212
Tabel 4.7	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	219
Tabel 4.8	Rubrik Penilaian Formatif dalam Kegiatan Belajar Publikasi Pameran.....	220
Tabel 4.9	Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih.....	228
Tabel 4.10	Rubrik Penilaian Apresiasi dalam Mengulas Karya	229

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini memuat beberapa bagian yang perlu diperhatikan oleh guru yang membacanya, yaitu sebagai berikut.

Halaman Kover Bab



Keterangan

1. Bagian ini berisi penjelasan topik materi yang dibahas dalam Bab.
2. Penomoran halaman dan keterangan judul Bab.

Keterangan

1. Informasi identitas buku
2. Keterangan Bab
3. Ilustrasi cover Bab
4. Keterangan nama Bab

A. Pendahuluan

Seni rupa memiliki proses kompleks dalam menciptakan karya seni yang terdiri atas proses perancangan konsep dalam berkarya, penciptaan, dan publikasi seni. Pembahasan bab ini berfokus pada perancangan desain komunikasi visual dalam menciptakan karya seni sebagai dasar dalam menciptakan karya seni.

Perancangan dalam seni rupa merupakan kegiatan paling fundamental dalam mengonsep dan menciptakan karya seni yang estetik. Perancangan seni rupa tersebut juga sebagai proses berpikir desain (*design thinking*) sebelum berkarya seni. *Design thinking* merupakan strategi kreatif dalam merancang sebuah desain. Salah satunya digunakan dalam desain komunikasi visual. Proses perancangan *design thinking* menurut Pressman (2019) terdiri atas mengumpulkan informasi, analisis dan mendeskripsikan masalah, menggeneralisasi ide, mensintesis pemodelan, dan mengevaluasi. Dalam perancangan desain komunikasi visual, kita perlu memperhatikan unsur, prinsip, dan gaya seni rupa yang akan digunakan.

Seni rupa memiliki hubungan khusus dalam bidang keilmuan yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan, estetika, dan komunikasi visual melalui sebuah karya seni. Bidang keilmuan lain yang terintegrasi dengan pembelajaran seni rupa, yaitu bidang keilmuan sains, matematika, teknologi informasi, serta sosial dan budaya. Peranan bidang keilmuan tersebut bertujuan untuk membentuk pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna untuk pribadi dan lingkungan sekitarnya. Pendekatan berpikir lintas bidang tersebut juga bertujuan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis.

Lingkungan sekitar menjadi konteks utama dalam proses pembelajaran yang bermakna dan dapat memberikan dampak langsung kepada peserta didik tersebut. Salah satu konteks yang dekat dengan proses pembelajaran peserta didik di lingkungan sekitarnya adalah bidang sosial. Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan. Kedekatan peserta didik dengan konteks sosial tersebut akan memudahkan dalam proses *brainstorming* dan bekerja artistik untuk menemukan ide-ide perancangan konsep seni rupa serta menciptakan karya seni. Pengetahuan peserta didik akan lebih terbentuk dari mengamati fenomena isu-isu sosial di lingkungan sekitar menjadi sebuah karya seni rupa.

Pendahuluan

Keterangan

- 1. Tujuan Pembelajaran**
Bagian ini berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam Bab tersebut.
- 2. Pokok Materi**
Bagian ini berisi pokok materi yang akan dipelajari dalam Bab.
- 3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain**
Bagian ini berisi hubungan pembelajaran pada Bab dengan mata pelajaran lain atau bidang keilmuan lain

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis dan merancang karya desain komunikasi visual berdasarkan fenomena isu sosial di lingkungan sekitar dengan menghasilkan gagasan kritis yang orisinal.

2. Pokok Materi

Perancangan desain komunikasi visual yang dipelajari dalam bab ini adalah tentang elemen perancangan seni rupa, perancangan *design thinking*, membuat poster ilustrasi, dan membuat laporan.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Dalam menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran ini, perlu memberikan pengetahuan umum lainnya agar peserta didik mampu mengidentifikasi konsep unsur dan perancangan seni rupa dalam karya seni secara benar. Bidang keilmuan lain yang perlu dipelajari oleh peserta didik sebagai penunjang pengetahuan mereka, meliputi sains, matematika, teknologi dan informasi, serta sosial dan budaya. Keempat elemen bidang keilmuan tersebut memiliki perannya masing-masing.



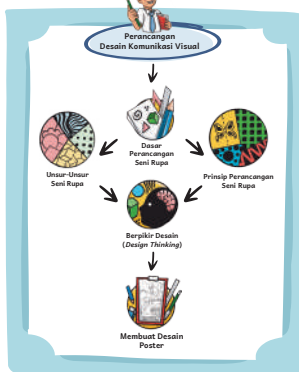
Gambar 1.1 Siklus penunjang bidang keilmuan lain dalam pembelajaran seni rupa.

Bab 1 - Perancangan Desain Komunikasi Visual 29

Keterangan

- 4. Peta Konsep Materi**
Bagian ini berisi keterangan penjelasan peta konsep materi.

4. Peta Konsep Materi



Materi pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang dipelajari oleh peserta didik meliputi dasar perancangan seni rupa, berpikir desain (*Design Thinking*), dan membuat desain poster. Pembelajaran dasar perancangan seni rupa yang dipelajari meliputi unsur-unsur seni rupa dan prinsip perancangan seni rupa yang nantinya digunakan sebagai elemen dasar dalam pembuatan karya desain poster.

Keterangan

5. Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Bagian ini berisi saran waktu pelaksanaan pembelajaran dalam satu Bab.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Bagian ini berisi konsep dan keterampilan prasyarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran satu Bab.

Dalam proses mengonsep karya desain komunikasi visual, peserta didik diberikan materi tentang berpikir desain untuk mendapatkan ide pembuatan karya. Pembelajaran berpikir desain tersebut sangat penting dalam mengonstruksi sebuah fenomena kejadian menjadi sebuah karya poster yang dapat memberikan dampak untuk diri sendiri ataupun lingkungan sekitar.

5. Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Tabel 1.1 Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Pertemuan Ke-	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Target Materi
1 dan 2	Menganalisis konsep perancangan rupa berdasarkan unsur-unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dengan mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar.	4 JP	Mengumpulkan, mereduksi, menyajikan, memverifikasi, serta menarik kesimpulan informasi tentang unsur-unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dalam menciptakan konsep desain berdasarkan isu-isu sosial di lingkungan sekitar.
3 dan 4	Merancang topik dari isu-isu sosial di lingkungan sekitar dalam sebuah konsep perancangan seni rupa untuk menghasilkan gagasan yang orisinal.	4 JP	1. Mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai ide gagasan utama dalam perancangan seni rupa. 2. Membuat konsep perancangan karya desain komunikasi visual untuk nantinya dapat diterapkan dalam bentuk poster. 3. Membuat paparan ilmiah berdasarkan konsep perancangan seni rupa yang dibuat.

Bab 1 - Perancangan Desain Komunikasi Visual

33

7. Apersepsi

Desain komunikasi visual banyak diterapkan untuk menyampaikan pesan secara tersurat dengan bentuk visual yang menarik. Salah satu produk dari desain komunikasi visual adalah poster. Poster banyak ditemui di lingkungan sekitar.

Desain poster dapat dibuat dengan teknik gambar manual menggunakan alat, seperti cat warna atau pensil warna. Pembuatan poster juga dapat menggunakan teknik digital bagi yang memiliki telepon pintar atau komputer yang didukung aplikasi desain menggambar poster.

Selanjutnya, pertanyaan yang dapat diajukan seperti berikut ini. Bagaimanakah bentuk poster yang menarik menurut peserta didik? Teknik apa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk dapat diterapkan dalam pembuatan poster tersebut?



34 Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Tabel 1.2 Penilaian sebelum Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kalian pernah melihat pameran seni rupa di lingkungan sekitar?		
2.	Apakah dalam pameran karya seni rupa yang kalian kunjungi menampilkan karya-karya berdasarkan isu-isu fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitar?		
3.	Apakah kalian memiliki gagasan ide dalam perancangan konsep seni rupa berdasarkan isu-isu fenomena sosial yang ada di ruang publik?		
4.	Apakah kalian pernah mendengar tentang tahapan seorang seniman dalam menciptakan suatu karya seni dari perancangan konsep sampai dengan pembuatan karya?		
5.	Apakah kalian pernah belajar tentang desain dalam perancangan karya seni rupa?		

Keterangan

7. Apersepsi

Bagian ini berisi apersepsi untuk membentuk pengetahuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Bagian ini berisi penilaian sebelum pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan dasar peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran

Keterangan

Keterangan judul kegiatan pembelajaran

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Bagian ini berisi indikator tujuan pembelajaran dalam satu kegiatan pembelajaran.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Bagian ini berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan 3

Membuat Batik dengan Motif Ornamen Geometri dan Organik

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Membuat karya batik dengan motif ornamen geometri dan motif ornamen organik untuk dapat mengangkat potensi daerah yang dimiliki.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- 1) Peserta didik diberikan tayangan video tentang proses membatik yang benar.
- 2) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membatik untuk menstimulus peserta didik sebelum proses membatik.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membatik. Alat yang digunakan, meliputi cacing, kuas, kompor batik, wajan kecil untuk batik, gawangan, bak penampung air, panci, dan kompor gas. Bahan yang digunakan dalam proses membatik, meliputi kain yang telah diberi pola motif ornamen, malam batik, pewarna batik remasol, dan pengunci warna batik *water glass*.
- 2) Peserta didik memanaskan kompor batik dan malam untuk proses pencantingan. Proses pencantingan harus tembus dan sesuai pola yang digambar pada kain. Teknik mencanting terdiri atas teknik *outline*, blok, dan sawut untuk membuat detailing.
- 3) Peserta didik melakukan pewarnaan pada kain batik yang telah selesai dicanting dengan cara dicolet dengan kuas. Proses pewarnaan disesuaikan dengan warna pada desain yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pertama dalam pewarnaan adalah mencelupkan kain ke dalam cairan TRO atau deterjen untuk membuka pori-pori kain. Setelah kain basah, kemudian ditriskan terlebih dahulu sampai kondisi lembap baru melakukan pewarnaan. Pewarnaan menggunakan remasol, kemudian dikunci dengan menggunakan *water glass* dengan cara dikuaskan.
- 4) Peserta didik kemudian menyiapkan panci berisikan air yang dicampur dengan *water glass* sedikit untuk memudahkan proses

Bab 2 - Seni Rupa Tradisi Dua Dimensi

99

Keterangan

3. Materi Esensial

Bagian ini berisi materi esensial yang dipelajari dalam satu kegiatan pembelajaran, termasuk pemaparan materi yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran dan ilustrasi gambar penjelasan dalam materi yang dijelaskan.

3. Materi Esensial

Teknik Membatik

a. Memindahkan Pola Desain pada Kain

Proses pertama dalam membatik adalah memindahkan desain pola pada kain dengan cara menjiplak dengan menggunakan pensil. Cara menjiplak memindahkan desain pada kain dengan memanfaatkan meja kaca dengan di bawahnya diberikan lampu untuk memudahkan menampilkan ornamen pada kertas. Proses tersebut membutuhkan ketelitian dalam menjiplaknya untuk menghasilkan pola yang sesuai dengan desain.

Menjiplak merupakan teknik yang umum digunakan dalam pembuatan pola batik dengan pola yang telah ada diterapkan kembali ke atas kain yang akan dijadikan batik (Fitinline, 2017). Pemolaan merujuk pada tahap dalam pembuatan pola batik dengan pola batik yang telah disiapkan, kemudian digambarkan kembali ke atas permukaan kain dengan teknik menjiplak. Proses tersebut dilakukan di atas meja pola



Gambar 2.4 Proses memindahkan pola pada kain.

Sumber: Cholis Mahendihita, 2024

Keterangan

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Bagian ini berisi nilai-nilai profil pelajar Pancasila yang dilatih dalam satu kegiatan pembelajaran, termasuk dimensi profil pelajar Pancasila yang dilatih dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menunjang penerapan dimensi profil pelajar Pancasila.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 3.9 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
4	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan		Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat keberagaman menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis		Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terfokus dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme		Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

Keterangan

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi yang dibangun peserta didik dengan orang tua atau wali adalah dengan memberikan bimbingan kepada peserta didik tentang kegiatan mereka dalam melaksanakan pameran. Bimbingan orang tua atau orang sekitar peserta didik dapat berupa memberikan saran dalam penyusunan laporan dan strategi dalam mendapatkan sumber dana yang cukup untuk kegiatan pameran tersebut. Masyarakat di lingkungan sekolah dapat membantu mengawasi dalam kegiatan pameran yang dilaksanakan oleh peserta didik agar tidak terjadi kehilangan karya ataupun pertikaian antara peserta didik.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik menata karya dan ruang pameran dengan memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah. Ruangan yang digunakan dapat berupa ruang kelas, lorong, atau aula sekolah. Peserta didik dituntut kreatif dalam menata karya dan ruang pameran agar terlihat menarik untuk pengunjung pameran.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Bagian ini berisi interaksi dengan orang tua/wali dan masyarakat sekitar yang dibutuhkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

6. Asesmen Formatif

Bagian ini berisi asesmen formatif dalam penilaian satu kegiatan pembelajaran yang dilengkapi pula rubrik penilaian dalam asesmen formatif.

Asesmen Formatif, Refleksi, Pengayaan, dan Lembar Kerja Peserta Didik

Keterangan

1. Uji Kompetensi

Bagian ini berisi uji kompetensi dalam satu bab (asesmen sumatif).

2. Refleksi

Bagian ini berisi refleksi yang dibutuhkan guru dan peserta didik setelah mempelajari satu bab tersebut.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji Kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran bab perancangan seni rupa terdiri atas dua jenis penilaian sumatif, yaitu 1) penilaian hasil berdasarkan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan belajar; 2) penilaian kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran seni rupa kelas XI fase F. Penilaian kompetensi terdiri atas penilaian portofolio laporan dan penilaian proyek perancangan karya seni rupa. Rubrik penilaian hasil pembelajaran tersebut berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang terdiri atas elemen mengalami, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, serta berdampak.

D. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dilaksanakan dengan metode 4E. Metode tersebut, antara lain 1) *Fact* atau peristiwa (merefleksikan pengalaman pembelajaran berdasarkan kejadian yang dialami); 2) *Feeling* atau perasaan (merefleksikan pembelajaran berdasarkan perasaan yang dialami dalam proses pembelajaran); 3) *Finding* atau temuan (merefleksikan setiap kegiatan dalam proses pembelajaran); 4) *Future* atau masa depan (merencanakan proses pembelajaran yang lebih baik ke depannya). Berikut ini merupakan aspek-aspek yang perlu direfleksikan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran merancang desain komunikasi visual.

1. Refleksi Guru

- Guru mengevaluasi proses pembelajaran dalam aktivitas merancang desain komunikasi visual dengan membuat poster yang dilaksanakan oleh peserta didik. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

76

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI

E. Pengayaan

Pengayaan ditujukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan kompetensi peserta didik. Kegiatan tersebut berupa memperkaya pengetahuan tentang seni rupa, mencari referensi dengan mengunjungi pameran karya seni rupa, dan *nyontrik*. Pengayaan yang dilakukan meliputi berikut ini.

- Membaca referensi buku teks dan jurnal terindeks nasional untuk menambah literasi pengetahuan.
- Mengunjungi pameran atau galeri karya seni rupa untuk menambah wawasan dan mengembangkan ide-ide dalam berkarya seni rupa.
- Nyontrik* atau berguru kepada seniman atau praktisi seni rupa untuk menambah *skill* dalam berkarya.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Kegiatan Menyusun Administrasi Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik menyusun strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran karya seni rupa berdasarkan hasil berkarya peserta didik dalam proses pembelajaran.
Alokasi Pembelajaran	2 Jam Pelajaran
Alat dan Bahan dalam Kegiatan Pembelajaran	Alat: - Pena - Minir - Spidol atau kapur untuk menulis di papan tulis Bahan: - Kertas atau buku tulis - Papan tulis
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	Peserta didik menyusun strategi teknis dengan manajemen administrasi pameran secara sederhana. Strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran terdiri atas pembungkusan pameran, kuratorial, pembuatan <i>one-line</i> kegiatan, reservasi dan menyebarkan karya yang sesuai, serta pembuatan proposal. - Peserta didik menyusun kapabilitas dalam pameran. Berdiskusi dengan panitia pameran berisikan <i>kuratorial</i> yang terdiri atas ketua penyelenggara, bendahara, sekretaris, <i>de acura</i>, <i>de human</i>, <i>de media</i> dan <i>de perlengkapan</i>, <i>de publikasi</i> dan dokumentasi, <i>de display</i> karya dan dekorasi, serta <i>de konsumsi</i>. - Peserta didik berdiskusi untuk menyusun konsep pameran yang terdiri atas mengidentifikasi kebutuhan pameran, mengumpulkan data yang diperlukan dalam pameran, memverifikasi data pameran yang dibutuhkan, menarik kesimpulan dari hasil data yang didapatkan, serta membuat proposal pameran dan mengembarkannya kepada guru mata pelajaran. - Penyusunan awal bekerja untuk menyusun agenda pameran dan pelaksanaan dalam kegiatan pameran.
Evaluasi Pembelajaran	Peserta didik menyusun strategi teknis manajemen administrasi dalam pameran dari pembungkusan pameran, kuratorial, dan penyusunan agenda kegiatan pameran.

Keterangan

3. Pengayaan

Bagian ini berisi pengayaan yang disarankan kepada peserta didik dalam memperkaya pengetahuan dan kompetensinya sesuai dengan ulasan materi pada satu bab.

4. Lembar Kegiatan

Bagian ini berisi lembar kegiatan pembelajaran yang diserahkan kepada peserta didik yang dilengkapi pula adanya tabel lembar kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peserta didik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas XI (Edisi Revisi)

Penulis: Dedy Prabowo dan Cholis Mahardhika.

ISBN 978-623-388-170-8



Panduan Umum

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini disusun dengan tujuan untuk menyediakan arahan dan dukungan kepada guru seni rupa. Buku ini memandu guru untuk mempersiapkan diri dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang berbasis Kurikulum Merdeka. Panduan yang disajikan tidak hanya mengenai ketercapaian materi, namun juga pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan demikian, guru dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

Kami menyadari bahwa setiap sekolah memiliki konteks dan tantangan yang berbeda. Oleh karena itu, panduan ini dirancang sebagai alat yang fleksibel. Panduan ini disesuaikan dengan kebutuhan lokal masing-masing sehingga dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Buku panduan ini juga memuat informasi mengenai capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, penilaian autentik, serta sumber daya pendukung. Itu semua bisa membantu dalam pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

2. Profil Pelajar Pancasila Disertai Tabel Distribusi Profil Pelajar Pancasila dalam Aktivitas

Profil Pelajar Pancasila menggambarkan karakteristik pelajar yang diharapkan akan terbangun seiring dengan perkembangan dan kemajuan proses pendidikan setiap individu. Untuk mewujudkan cita-cita Profil Pelajar Pancasila diperlukan kerja sama dari seluruh komponen satuan pendidikan. Profil Pelajar Pancasila dijabarkan melalui 6 dimensi, yaitu berikut ini.

- a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- b. Mandiri
- c. Bernalar Kritis
- d. Kreatif
- e. Bergotong Royong
- f. Berkebinekaan Global

Keenam dimensi ini harus dibangun terus-menerus secara konsisten. Sejak fase pondasi di PAUD sampai di akhir fase F jenjang SMA/Kejuruan. Profil Pelajar Pancasila merupakan karakter dan kompetensi yang menjadi fokus sistem Pendidikan Nasional. Untuk membangun keenam dimensi tersebut, guru harus memastikan bahwa kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik terkait dengan keenam dimensi tersebut.

Tabel 1 Keterkaitan Kegiatan dan Pengalaman Belajar Peserta Didik dengan Keenam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
I	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Jujur dan mandiri	Peserta didik dapat mengintropeksikan diri dalam bersikap jujur dan mandiri untuk menciptakan karya perancangan desain komunikasi visual yang harmonis sebagai wujud kebenaran substansial.
	Berkebinekaan global	Kebudayaan tradisi lokal dan global (mancanegara)	Komunikatif dan berwawasan	Peserta didik dapat mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan elemen tradisi lokal dan global sebagai konsep visual dalam perancangan desain komunikasi visual.
	Bergotong royong	Peduli dan kerja sama	Menghargai	Peserta didik dapat bersikap menghargai dalam mengapresiasi karya orang lain sebagai upaya untuk memperkaya pengetahuan serta memahami keunggulan dan kelemahan karya yang diciptakan.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik fokus belajar dalam merancang dan mengembangkan ide dalam perancangan desain komunikasi visual.
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Menganalisis ide	Peserta didik menganalisis ide secara induktif dengan menelaah, mengidentifikasi, mengumpulkan, memverifikasi, dan menyimpulkan.
		Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis dan merespons	Peserta didik menganalisis dan merespons isu-isu sosial budaya ataupun kehidupan sehari-hari dalam masyarakat untuk dijadikan konsep dalam berkarya desain komunikasi visual.
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Orisinalitas gagasan	Peserta didik dapat merancang ide orisinal dengan tidak meniru gagasan dari orang lain.
		Menciptakan karya dan tindakan yang orisinal	Mengembangkan kreativitas	Peserta didik mengembangkan daya kreatif melalui kepekaan atas isu-isu sosial budaya dalam bidang kreativitas dan menciptakan karya seni desain komunikasi visual yang artistik dan bermakna.

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
II	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Menghargai	Peserta didik dapat menghargai potensi yang dimiliki oleh orang lain.
		Akhlak pribadi	Jujur	Peserta didik bersikap jujur dalam membuat tugas yang diberikan oleh guru.
		Berakhlak kepada alam	Tidak merusak lingkungan	Peserta didik dalam membuat karya batik tidak menggunakan bahan zat berbahaya yang dapat merusak lingkungan dan dapat membuang limbahnya secara tepat.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Apresiasi	Peserta didik mengeksplorasi budaya setempat untuk dapat mengembangkan potensi dalam kreativitas berkarya seni.
		Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Komunikatif	Peserta didik mengeksplorasi kebudayaan khas Indonesia sebagai dasar dalam penciptaan karya seni motif ornamen ragam hias.
		Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Toleransi	Peserta didik tidak melakukan diskriminatif terhadap teman sekelasnya yang memiliki kekurangan dalam hal kompetensi.
	Bergotong royong	Kepedulian	Empati	Peserta didik dapat menghargai kebudayaan dengan mengkreasikannya dalam bentuk motif ragam hias ornamen.
		Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik berkolaborasi untuk saling memberikan masukan dan saran dalam proses berkarya.
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Kontribusi dan improvisasi dalam melestarikan kebudayaan	Peserta didik dapat berkontribusi dengan kemampuan yang dimilikinya dalam melestarikan kebudayaan Indonesia.
		Regulasi diri	Pengembangan kompetensi diri	Peserta didik melakukan pengayaan kompetensi dalam menciptakan karya seni batik kepada ahlinya.
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Eksploratif kritis	Peserta didik mengeksplorasi dan mengidentifikasi topik secara sistematis, spesifik, dan detail.
		Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, memverifikasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan potensi kebudayaan di Indonesia dalam merancang karya motif ornamen ragam hias.
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Profesional	Peserta didik bekerja profesional dalam menganalisis topik materi untuk dapat menghasilkan produk yang orisinal.
		Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik menciptakan gagasan dan karya yang orisinal murni dari kemampuan yang dimilikinya.
		Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Inovatif	Peserta didik dapat mengatasi permasalahan pada berkarya membuat dengan membuat alternatif efektif dalam pembuatan karya.

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
III	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Integritas	Peserta didik dapat menghargai potensi seni yang dimiliki oleh orang lain.
	Bernalar kritis	a. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan b. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Eksplorasi kritis dan menganalisis	Peserta didik mengeksplorasi dan mengidentifikasi topik secara sistematis, spesifik, dan detail. Tahapan analisis dengan cara mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan penciptaan seni.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Komunikasi efektif serta menerima dan memberi masukan	Peserta didik bekerja sama dalam mencari ide gagasan serta dalam pembuatan proyek.
	Mandiri	a. Pengembangan diri dan situasi b. Regulasi diri	Pengembangan kompetensi diri	Peserta didik mengembangkan refleksi diri serta memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri.
	Berkebinekaan global	a. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengamalan kebinekaan. b. Berkeadilan sosial	Toleransi	a. Peserta didik tidak melakukan diskriminatif terhadap teman sekelasnya yang memiliki kekurangan dalam hal kompetensi. b. Peserta didik menghargai berbagai pilihan bentuk kebudayaan dalam kreativitas seni sebagai ekspresi keberagaman budaya, baik lokal maupun global.
	Kreatif	a. Menghasilkan gagasan yang orisinal b. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Profesional dan inovatif	Peserta didik mengekspresikan ide-ide atau emosi personal secara kreatif melalui berbagai media seni rupa serta mengembangkan potensi penciptaan karya seni yang orisinal dan bermakna.

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
IV	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Saling menghargai	Peserta didik mampu mengapresiasi dan saling menghargai pendapat orang lain dalam penyusunan administrasi pameran dari pembentukan panitia sampai dengan pembuatan proposal.
		Akhlak bernegara	Patriotisme	Peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan penyusun strategi teknis pameran dapat bersikap peduli dalam membantu sesama untuk bergotong royong.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Toleransi dalam berbineka	Peserta didik saling menghargai dan bertukar pengetahuan tentang kebudayaan antarteman sekelasnya dalam meningkatkan kompetensinya.
		Berkeadilan sosial	Kooperatif	Peserta didik saling membagi tugas sama rata untuk meringankan proyek belajar dalam kegiatan pameran menata karya dan ruangan.
	Bergotong royong	Berbagi	Ikhlās	Peserta didik dapat memberikan dan menerima segala persepsi pemikiran orang lain untuk mengedepan kepentingan kesuksesan acara.
		Kolaborasi	Saling membantu	Peserta didik saling membantu dan saling memberikan saran dalam merancang dan menata ruang pameran yang menarik bagi pengunjung.
		Kepedulian	Empati	Peserta didik saling peduli untuk saling membantu meringankan beban pekerjaan divisi publikasi untuk dapat menarik antusias pengunjung pameran agar datang ke acara tersebut.
	Mandiri	Regulasi diri	Pantang menyerah	Peserta didik memiliki semangat yang kuat dalam melaksanakan tugas yang telah dibagi oleh teman-teman panitia pameran.
		Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Berjiwa besar	Peserta didik dituntut untuk dapat memahami kekurangan dan kelebihan dalam dirinya untuk dapat saling bekerja sama dengan orang lain dan tidak bersikap angkuh.
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses gagasan dan informasi dan gagasan	Fleksibel	Peserta didik mengidentifikasi dan mengklasifikasi perancang konsep tema pameran sesuai dengan kebutuhan.
		Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Objektif	Peserta didik dapat mengamati dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari penataan karya dan ruang pameran agar sesuai dengan kondisi serta konsep yang telah dirancang bersama.
		Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Cermat dan objektif	Peserta didik memperhatikan karakteristik masyarakat sekitar agar dapat menjangkau informasi pameran yang disampaikan tepat sasaran.
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Responsif	Peserta didik responsif dalam mengamati situasi untuk mengemas penataan karya dengan kondisi ruangan yang sederhana dan dengan peralatan seadanya.

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik

a. Kreativitas

Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam mempelajari seni rupa, meliputi menemukan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas. Kreativitas pembelajaran seni rupa disesuaikan dengan minat, bakat, dan kecepatan belajar masing-masing. Dalam pembelajaran ini, kreativitas peserta didik dilatih dengan cara menciptakan gagasan dan karya yang orisinal.

b. Merefleksikan

Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, menciptakan, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.

c. Berpikir dan Bekerja Artistik

Pembelajaran seni rupa dalam suasana menyenangkan, bermakna, dan relevan untuk mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik.

d. Subjektivitas

Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual.

e. Kolaborasi

Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni ataupun bidang keilmuan lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.

f. Berdampak dan Bermakna

Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak.

2. Capaian Pembelajaran per Fase

Pada akhir Fase F, ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium, dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran peserta didik terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Peserta didik memiliki nalar kritis. Peserta didik menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespons keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Peserta didik juga sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif, baik secara mandiri maupun berkelompok. Tabel berikut ini memperlihatkan capaian pembelajaran.

Tabel 2 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Peserta didik membuat karya berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu-isu kontemporer di masyarakat, kesejahteraan emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Berikut ini tujuan pembelajaran per Fase.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran per Fase

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	• Mampu mengamati dan memahami unsur-unsur rupa serta prinsip perancangan rupa di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa untuk kemudian mampu membandingkan gaya seni rupa yang terkandung dalam dua atau lebih karya seni rupa. • Mampu mendeskripsikan dan mempresentasikan hasil perbandingan karya seni rupa mengenai unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	• Mampu mempresentasikan, mendeskripsikan, mengevaluasi, menerima, dan memberikan umpan balik unsur-unsur seni rupa dengan kosakata seni rupa pada sebuah karya seni.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	• Mampu menyusun gagasan artistik untuk kreasi seni rupa yang berkaitan dengan mata pelajaran lain. • Mampu menyusun gagasan yang meliputi penggunaan alat, bahan, dan teknik tertentu.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	• Mampu merealisasikan gagasan kreasi seni rupa secara mandiri dan kerja sama.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	• Mampu mengembangkan kemampuan menyusun gagasan dalam merespons persoalan lingkungan sekitarnya. • Mampu menumbuhkan kepekaan terhadap persoalan sosial dan lingkungan sekitarnya.

4. Alur Tujuan Pembelajaran per Fase

Berikut ini alur tujuan pembelajaran per Fase.

Tabel 4 Alur Tujuan Pembelajaran per Fase

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	1. Mencermati unsur-unsur rupa dan prinsip perancangan rupa yang terdapat di lingkungan sekitar. 2. Mengeksplorasi karya-karya seni rupa di lingkungan sekitar untuk mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa dan prinsip perancangan rupa serta dapat membandingkan. 3. Mengkaji informasi yang didapatkan dalam proses membandingkan unsur-unsur seni rupa, prinsip perancangan rupa, dan gaya seni rupa. 4. Membuat pemaparan deskriptif terhadap hasil kajian perbandingan karya seni rupa. 5. Menyusun dan mempresentasikan hasil kajian pemaparan deskriptif yang disusun.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	1. Mengidentifikasi dan menyusun bahan presentasi secara deskriptif mengenai karya seni rupa. 2. Mempresentasikan hasil dari penyusunan materi. 3. Menyatakan pendapat, menerima, dan memberi umpan balik dalam diskusi.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	1. Mencermati dan mengidentifikasi antara karya seni rupa dan fenomena yang ada pada lingkungan sekitar. 2. Merumuskan ide-ide dan gagasan yang dirancang secara runtut. 3. Menghubungkan hasil rumusan ide-ide dalam kreasi seni rupa dengan mata pelajaran lain yang dapat menunjang proses berkarya. 4. Merumuskan alat, bahan, dan teknik yang dapat menunjang dalam proses berkarya
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	1. Berkreasi secara mandiri sesuai gagasan. 2. Berkreasi secara kerja sama sesuai gagasan. 3. Menerapkan rancangan gagasan kreasi seni menggunakan alat, bahan, dan teknik yang dapat menunjang dalam proses berkarya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	1. Mengidentifikasi fenomena dan permasalahan masyarakat di lingkungan sekitar. 2. Menelaah dan menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap persoalan sekitarnya melalui kreasi seni rupa. 3. Memublikasikan karya dan pemikirannya melalui media sosial.

5. Penjelasan Membuat ATP Alternatif Sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Alur tujuan pembelajaran alternatif dapat disusun secara mandiri oleh pendidik yang ingin mengeksplorasi potensi daerah dan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Berdasarkan Pedoman Pembelajaran dan Penilaian yang dikeluarkan resmi oleh Badan Standar Kurikulum dan Penilaian Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia memberikan metode dalam proses merancang tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik. Caranya adalah dengan merancang secara mandiri sesuai dengan CP terbaru, kemudian dikembangkan serta dimodifikasi sesuai dengan contoh dalam buku ini atau juga dapat menggunakan contoh yang telah disediakan resmi oleh pemerintah. Penyusunan alur tujuan pembelajaran seni rupa disusun secara sistematis dan logis berdasarkan karakteristik pembelajaran pada fase awal hingga akhir. Berikut ini merupakan prinsip yang penting untuk diperhatikan dalam penyusunan alur tujuan pembelajaran.

- a. Penyusunan tujuan pembelajaran harus bersifat umum. Hal itu agar dapat memberikan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.
- b. Susunan tujuan pembelajaran harus lengkap dalam satu fase tanpa putus.
- c. Susunan tujuan pembelajaran melibatkan kolaborasi antarpendidik lintas jenjang kelas dalam satu fase.
- d. Susunan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik serta kompetensi yang dikembangkan pada setiap mata pelajaran. Penyusunannya tersebut perlu ahli atau pendidik yang mahir dalam mengembangkan tujuan pembelajaran.
- e. Susunan tujuan pembelajaran tidak harus lintas fase jika dalam pendidikan khusus.
- f. Penyusunan alur kegiatan pembelajaran harus logis dan kompleks yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran serta pendekatan metodologi yang digunakan.
- g. Sajian tujuan pembelajaran disusun secara sistematis dengan mendahulukan susunan tujuan pembelajaran dan kemudian merancang proses berpikirnya.
- h. Contoh susunan tujuan pembelajaran dari Kemendikbud Ristek dapat diberikan penomoran untuk menunjukkan urutan penyelesaian dalam satu fase.

- i. Susunan tujuan pembelajaran dijelaskan dalam satu alur tujuan pembelajaran tanpa cabang tertentu. Variasi susunan tujuan pembelajaran lain dapat disesuaikan dengan kesepakatan antarpengusun.
- j. Susunan tujuan pembelajaran berfokus pada CP dan bukan berfokus pada Profil Pelajar Pancasila. Penyusunannya dilengkapi dengan pendekatan pembelajaran atau pedagogi.

C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran seni rupa yang akan dialami peserta didik merupakan sebuah proses yang kompleks dan dinamis yang membutuhkan pendekatan terencana dan bervariasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang berbagai strategi pembelajaran yang efektif. Dengan mengadopsi berbagai pendekatan, guru dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang beragam dan memfasilitasi pembelajaran yang berarti dan bermakna.

Pada Fase F kelas XI dalam pembelajaran seni rupa ini, peserta didik diharapkan dalam satu tahun mampu **menciptakan karya seni rupa ekspresi pribadi, baik secara individu maupun kelompok yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium, dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. Kemudian, peserta didik mampu mengapresiasi dan memublikasi karya seninya atau orang lain.** Untuk mewujudkan itu, peserta didik akan dipandu selama proses pembelajaran dalam setahun dengan materi yang dibagi sebanyak empat bab, yaitu berikut ini.

1. Bab I: Perancangan Desain Komunikasi Visual
2. Bab II: Seni Rupa Tradisi Dua Dimensi
3. Bab III: Seni Rupa Ekspresi Personal
4. Bab IV: Publikasi dan Apresiasi Seni Rupa

Untuk menuju tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam setahun, telah dirancang pembelajaran sedemikian rupa pada setiap bagian babnya, yaitu berikut ini.

1. Bab I

Peserta didik dibimbing untuk mengalami, berpikir, dan bekerja artistik tentang dasar-dasar perancangan karya seni rupa yang berkaitan dengan unsur rupa dan prinsip desain. Peserta didik kemudian dilatih untuk menciptakan sebuah karya desain poster berbasis permasalahan di masyarakat atau lingkungan sekitar.

2. Bab II

Peserta didik dibimbing untuk mengalami, berpikir, dan bekerja artistik tentang berbagai macam seni rupa tradisional yang ada di Indonesia. Peserta didik kemudian dilatih untuk menciptakan sebuah modifikasi desain seni rupa tradisional yang diaplikasikan pada berbagai media tertentu.

3. Bab III

Peserta didik dibimbing untuk mengalami, berpikir, dan bekerja artistik tentang seni rupa modern dalam seni rupa ekspresi personal. Peserta didik berkesempatan untuk mengeksplorasi berbagai alat bahan dan teknik yang menunjang dalam pembuatan karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Peserta didik menciptakan karya seni rupa ekspresi personal dua dimensi dan tiga dimensi sesuai dengan karakter dan identitas masing-masing.

4. Bab IV

Peserta didik dibimbing untuk mengalami, berpikir dan bekerja artistik, merefleksikan, dan berdampak dalam sebuah kegiatan pameran seni rupa. Peserta didik akan belajar berorganisasi bekerja secara tim untuk menyusun sebuah kegiatan untuk mengapresiasi, merefleksi, dan mengevaluasi karya-karya yang telah dibuat sebelumnya.

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dicapai peserta didik tidak semata-mata berbasis ketuntasan materi, namun berbasis peningkatan kompetensi. Hal itu karena kompetensi tersebut akan menjadi bekal yang bermanfaat dalam menuju masa depannya sesuai dengan kodrat zamannya. Di setiap bagian bab terdapat strategi pembelajaran yang bervariasi dan berulang. Tujuannya adalah membiasakan peserta didik mengalami proses yang berkali-kali sehingga diharapkan nantinya menjadi karakter yang melekat pada diri peserta didik.

Dalam buku panduan ini akan dieksplorasi sejumlah strategi pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Strategi-strategi ini mencakup pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis penemuan, pembelajaran diferensiasi, dan pembelajaran berbasis refleksi.

1. Kooperatif

Strategi dengan melibatkan kerja sama antarpeserta didik. Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok atau tim kecil untuk berdiskusi, saling mengisi, dan memecahkan masalah satu sama lainnya.

2. Berbasis Proyek

Strategi dengan mengerjakan proyek nyata sebuah karya. Dalam membuat proyek, peserta didik melalui sebuah proses merencanakan, mewujudkan, dan mengevaluasi.

3. Berbasis Penemuan

Peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengeksplorasi dan melakukan percobaan dalam eksperimen untuk menemukan konsep penciptaan sebuah karya. Dalam proses penemuannya tersebut, peserta didik difasilitasi dan dibimbing oleh guru.

4. Diferensiasi

Strategi pembelajaran yang memungkinkan untuk mengakomodir gaya belajar peserta didik sesuai dengan latar belakang, kebutuhan, dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Diferensiasi yang dilakukan bisa berupa konten, proses, dan produk.

5. Berbasis Refleksi

Setiap akhir pembelajaran pada sebuah topik peserta didik merefleksikan pengalaman belajar, mengevaluasi pemahaman, dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan untuk perbaikan ke depan.

D. Asesmen

Pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang sebaiknya tidak dipisahkan. Pendidik dan peserta didik perlu memahami kompetensi yang dituju sehingga keseluruhan proses pembelajaran diupayakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Pendidik perlu merancang asesmen yang dilaksanakan pada awal pembelajaran, pada saat pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran. Perencanaan asesmen, terutama pada asesmen awal pembelajaran sangat perlu dilakukan karena untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dan hasilnya digunakan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap capaian peserta didik.

Dalam buku panduan ini, ada tiga bentuk asesmen yang diterapkan, yaitu asesmen awal, asesmen formatif, dan asesmen sumatif.

1. Asesmen Awal

Dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan peserta didik. Ini sebagai modal dalam mempelajari materi baru. Tujuannya sebagai referensi guru dalam memahami level pemahaman peserta didik. Asesmen awal ini juga untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Asesmen awal dilakukan dengan beberapa cara. Misalnya, tes tulis, pertanyaan lisan, atau observasi terhadap aktivitas awal peserta didik.

2. Asesmen Formatif

Dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengevaluasi proses belajar. Tujuannya untuk memberikan umpan balik secara berkala kepada peserta didik mengenai kemajuan belajarnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Asesmen formatif dilakukan dengan beberapa cara. Misalnya, pertanyaan-pertanyaan, diskusi dan presentasi, konsultasi, dan pengamatan guru terhadap partisipasi peserta didik.

3. Asesmen Sumatif

Dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran untuk mengukur capaian akhir peserta didik dalam tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Asesmen sumatif dilakukan dengan beberapa cara. Misalnya, ujian akhir berupa tes tulis, portofolio, proyek, dan penciptaan karya seni rupa.

Berikut adalah prinsip asesmen dengan contoh pelaksanaannya.

Tabel 5 Prinsip Asesmen dan Contoh Pelaksanaannya

Prinsip Asesmen	Contoh Pelaksanaan Prinsip Asesmen
1. Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya.	- Pendidik menguatkan asesmen di awal pembelajaran yang digunakan untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kesiapan peserta didik. - Pendidik merencanakan pembelajaran dengan merujuk pada tujuan yang hendak dicapai dan memberikan umpan balik agar peserta didik dapat menentukan langkah untuk perbaikan ke depannya. - Pendidik memberikan umpan balik berupa kalimat dukungan untuk menstimulasi pola pikir bertumbuh. - Pendidik melibatkan peserta didik dalam melakukan asesmen, melalui penilaian diri, penilaian antarteman, refleksi diri, dan pemberian umpan balik antarteman. - Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berefleksi tentang kemampuan mereka serta bagaimana meningkatkan kemampuan tersebut berdasarkan hasil asesmen. - Pendidik merancang asesmen untuk mendorong peserta didik terus meningkatkan kompetensinya melalui asesmen dengan tingkat kesulitan yang tepat dan umpan balik yang membangun. - Pada konteks PAUD yang dipantau tidak hanya berbagai aspek perkembangan yang ada di CP, namun juga tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

Prinsip Asesmen	Contoh Pelaksanaan Prinsip Asesmen
2. Asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran.	a. Pendidik memikirkan tujuan pembelajaran pada saat merencanakan asesmen dan memberikan kejelasan kepada peserta didik mengenai tujuan asesmen di awal pembelajaran. b. Pendidik menggunakan teknik asesmen yang beragam sesuai dengan fungsi dan tujuan asesmen. Hasil dari asesmen formatif digunakan untuk umpan balik pembelajaran, sementara hasil dari asesmen sumatif digunakan untuk pelaporan hasil belajar.
3. Asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (<i>reliable</i>) untuk menjelaskan kemajuan belajar, menentukan keputusan tentang langkah, dan sebagai dasar untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai selanjutnya.	a. Pendidik menyediakan waktu dan durasi yang cukup agar asesmen menjadi sebuah proses pembelajaran dan bukan hanya untuk kepentingan menguji. b. Pendidik menentukan kriteria sukses dan menyampaikannya pada peserta didik sehingga mereka memahami ekspektasi yang perlu dicapai. c. Pendidik berkolaborasi dalam merancang asesmen sehingga dapat menggunakan kriteria yang serupa dan sesuai dengan tujuan asesmen. d. Pendidik menggunakan hasil asesmen untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran.
4. Laporan kemajuan belajar dan pencapaian peserta didik bersifat sederhana dan informatif memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai serta strategi tindak lanjut.	a. Pendidik menyusun laporan kemajuan belajar secara ringkas dan mengutamakan informasi yang paling penting untuk dipahami oleh peserta didik dan orang tua. b. Pendidik memberikan umpan balik secara berkala kepada peserta didik dan mendiskusikan tindak lanjutnya bersama-sama orang tua.

Prinsip Asesmen	Contoh Pelaksanaan Prinsip Asesmen
5. Hasil asesmen digunakan oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.	a. Pendidik menyediakan waktu bagi guru untuk membaca, menganalisis, dan melakukan refleksi hasil asesmen. b. Pendidik menggunakan hasil asesmen sebagai bahan diskusi untuk menentukan hal-hal yang sudah berjalan baik dan area yang perlu diperbaiki. Satuan pendidikan memiliki strategi agar hasil asesmen digunakan sebagai refleksi oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua untuk meningkatkan mutu pembelajaran. c. Pendidik memberikan umpan balik secara berkala kepada peserta didik dan mendiskusikan tindak lanjutnya bersama-sama orang tua.

BAB I



Perancangan Desain Komunikasi Visual

A. Pendahuluan

Seni rupa memiliki proses kompleks dalam menciptakan karya seni yang terdiri atas proses perancangan konsep dalam berkarya, penciptaan, dan publikasi seni. Pembahasan bab ini berfokus pada perancangan desain komunikasi visual dalam menciptakan karya seni sebagai dasar dalam menciptakan karya seni.

Perancangan dalam seni rupa merupakan kegiatan paling fundamental dalam mengonsep dan menciptakan karya seni yang estetik. Perancangan seni rupa tersebut juga sebagai proses berpikir desain (*design thinking*) sebelum berkarya seni. *Design thinking* merupakan strategi kreatif dalam merancang sebuah desain. Salah satunya digunakan dalam desain komunikasi visual. Proses perancangan *design thinking* menurut Pressman (2019) terdiri atas mengumpulkan informasi, analisis dan mendeskripsikan masalah, menggeneralisasi ide, mensintesis pemodelan, dan mengevaluasi. Dalam perancangan desain komunikasi visual, kita perlu memperhatikan unsur, prinsip, dan gaya seni rupa yang akan digunakan.

Seni rupa memiliki hubungan khusus dalam bidang keilmuan yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan, estetika, dan komunikasi visual melalui sebuah karya seni. Bidang keilmuan lain yang terintegrasi dengan pembelajaran seni rupa, yaitu bidang keilmuan sains, matematika, teknologi informasi, serta sosial dan budaya. Peranan bidang keilmuan tersebut bertujuan untuk membentuk pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna untuk pribadi dan lingkungan sekitarnya. Pendekatan berpikir lintas bidang keilmuan tersebut juga bertujuan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis.

Lingkungan sekitar menjadi konteks utama dalam proses pembelajaran yang bermakna dan dapat memberikan dampak langsung kepada peserta didik tersebut. Salah satu konteks yang dekat dengan proses pembelajaran peserta didik di lingkungan sekitarnya adalah bidang sosial. Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan. Kedekatan peserta didik dengan konteks sosial tersebut akan memudahkan dalam proses *brainstorming* dan bekerja artistik untuk menemukan ide-ide perancangan konsep seni rupa serta menciptakan karya seni. Pengetahuan peserta didik akan lebih terbentuk dari mengamati fenomena isu-isu sosial di lingkungan sekitar menjadi sebuah karya seni rupa.

1. Tujuan Pembelajaran

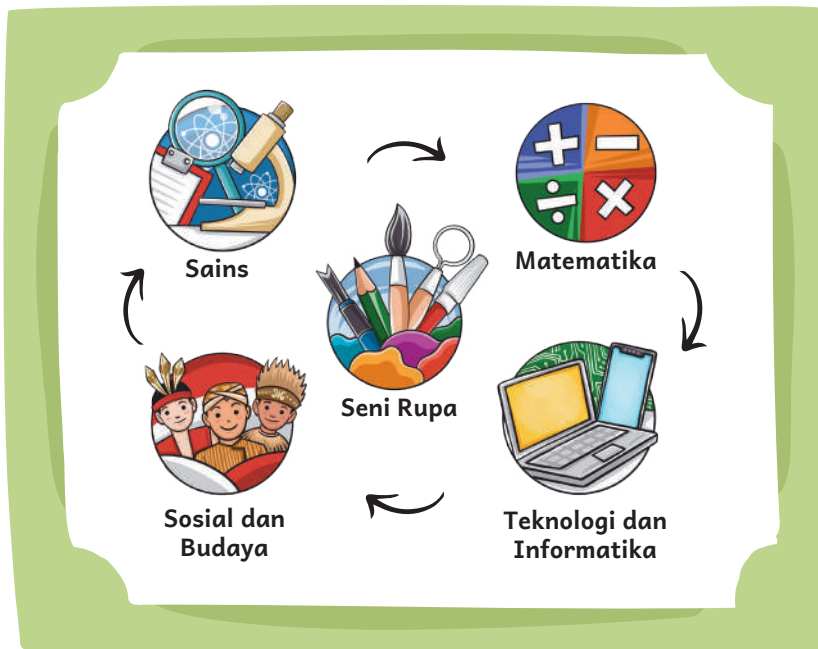
Peserta didik mampu menganalisis dan merancang karya desain komunikasi visual berdasarkan fenomena isu sosial di lingkungan sekitar dengan menghasilkan gagasan kritis yang orisinal.

2. Pokok Materi

Perancangan desain komunikasi visual yang dipelajari dalam bab ini adalah tentang elemen perancangan seni rupa, perancangan *design thinking*, membuat poster ilustrasi, dan membuat laporan.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Dalam menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran ini, perlu memberikan pengetahuan umum lainnya agar peserta didik mampu mengidentifikasi konsep unsur dan perancangan seni rupa dalam karya seni secara benar. Bidang keilmuan lain yang perlu dipelajari oleh peserta didik sebagai penunjang pengetahuan mereka, meliputi sains, matematika, teknologi dan informasi, serta sosial dan budaya. Keempat elemen bidang keilmuan tersebut memiliki perannya masing-masing.



Gambar 1.1 Siklus penunjang bidang keilmuan lain dalam pembelajaran seni rupa.

a. Sains dengan Seni Rupa

Sains memiliki peranan penting dalam mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalkan pencemaran dan menjaga lingkungan, baik dari pencemaran tanah, air, maupun udara. Lingkungan menjadi faktor penting untuk menjaga ekosistem di dalamnya. Wawasan tentang bahan-bahan dalam berkarya seni rupa perlu diberikan kepada peserta didik. Misalnya, memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk tidak menggunakan bahan yang mengandung zat berbahaya yang dapat membahayakan kesehatan mereka ataupun lingkungan sekitar.

Ada dua jenis bahan yang banyak digunakan dalam karya-karya seni rupa, yaitu bahan alami dan bahan sintetis. Bahan alami banyak digunakan pada karya-karya seni rupa tradisi dan bahan sintetis banyak digunakan pada karya-karya ekspresi personal pada zaman modern.

b. Matematika dengan Seni Rupa

Penggunaan teknik yang tepat dalam berkarya seni rupa akan memberikan kesan yang berbeda dari karya seni rupa lainnya. Penerapan bidang keilmuan matematika pada karya seni rupa banyak menggunakan perhitungan spesifik, seperti dalam implementasikan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip perancangan seni rupa.

Matematika, dengan pola-pola geometrisnya, membantu dalam memahami proporsi dan prinsip geometri dalam menciptakan karya seni. Konsep simetri juga digunakan dalam menciptakan keseimbangan visual. Selain itu, konsep pemikiran analitis yang sistematis membantu dalam memecahkan masalah dan merancang strategi untuk melaksanakan ide kreatif untuk bisa lebih efisien. Ilmu matematika juga bisa menjadi ilmu yang digunakan untuk mengalkulasi penggunaan bahan dan alat serta untuk mengalkulasi nilai jual suatu karya seni jika bersifat komersial.

c. Teknologi Informasi dengan Seni Rupa

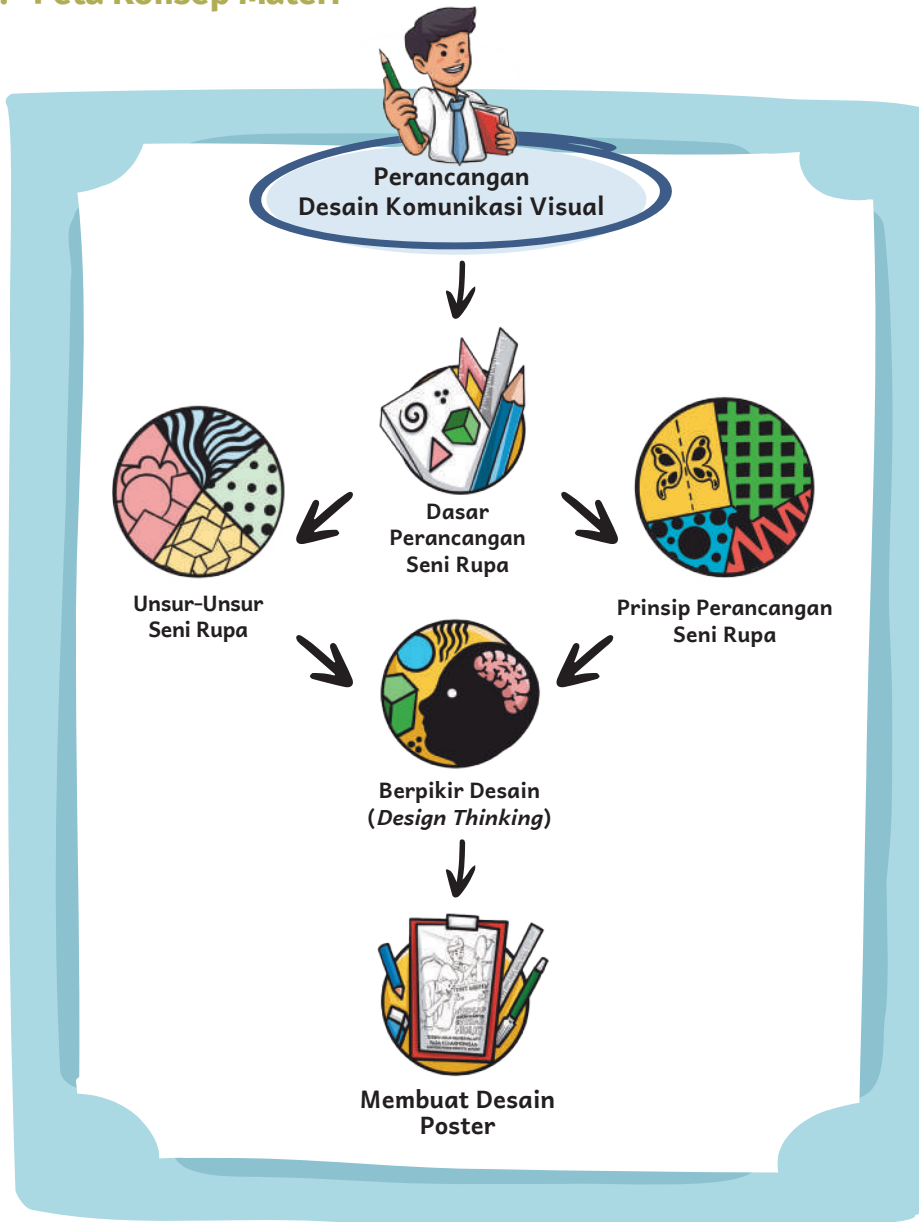
Teknologi memiliki peranan penting dalam hal-hal teknis dalam berkarya seni rupa. Bidang keilmuan teknologi digunakan dari pengolahan bahan, alat, dan teknik yang digunakan, serta teknis publikasi seni yang diterapkan. Teknologi merupakan penunjang dalam berkarya seni rupa yang dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan prosesnya, yaitu teknologi tradisional dan teknologi modern.

Ilmu informasi bertujuan untuk mengomunikasikan pesan atau makna-makna tertentu yang ingin disampaikan oleh seorang seniman seni rupa. Contohnya, karya-karya seni rupa banyak menggunakan isyarat konotatif dan denotatif secara tersirat. Isyarat pesan dan makna yang disampaikan oleh seniman melalui karya seni rupa tergantung pada periodisasi tempat karya itu dibuat.

d. Sosial, Budaya, dan Seni Rupa

Sosial dan budaya merupakan bagian dari kehidupan yang langsung bersentuhan dengan dinamika bermasyarakat. Seni rupa memiliki posisi sebagai media hasil dari akulturasi budaya dalam kehidupan bersosial. Karya seni rupa banyak tercipta dari proses akulturasi tersebut. Proses pencetus ide dalam berkarya banyak dipengaruhi oleh kehidupan sosial di lingkungan sosial. Guru berperan penting dalam mendampingi peserta didiknya selama proses eksplorasi dan mengidentifikasi karya-karya seni rupa di lingkungan sekitar mereka. Peserta didik hendaknya diberikan materi tentang pluralisme (keberagaman) untuk menghindari perpecahan yang disebabkan oleh isu-isu SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan) di lingkungan sekolah. Hal ini penting untuk menciptakan kestabilan dalam kehidupan berbineka dan mencerminkan sikap sebagai Pelajar Pancasila di lingkungan sekitar, terutama di lingkungan sekolah. Proses eksplorasi dan identifikasi karya-karya seni rupa tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik agar tidak mudah terpengaruh hal negatif serta mampu memilah dan memilih hal-hal positif yang dapat mengembangkan potensi dalam diri mereka.

4. Peta Konsep Materi



Materi pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang dipelajari oleh peserta didik meliputi dasar perancangan seni rupa, berpikir desain (*Design Thinking*), dan membuat desain poster. Pembelajaran dasar perancangan seni rupa yang dipelajari meliputi unsur-unsur seni rupa dan prinsip perancangan seni rupa yang nantinya digunakan sebagai elemen dasar dalam pembuatan karya desain poster.

Dalam proses mengonsep karya desain komunikasi visual, peserta didik diberikan materi tentang berpikir desain untuk mendapatkan ide pembuatan karya. Pembelajaran berpikir desain tersebut sangat penting dalam mengonstruksi sebuah fenomena kejadian menjadi sebuah karya poster yang dapat memberikan dampak untuk diri sendiri ataupun lingkungan sekitar.

5. Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Tabel 1.1 Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Pertemuan Ke-	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Target Materi
1 dan 2	Menganalisis konsep perancangan rupa berdasarkan unsur-unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dengan mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar.	4 JP	Mengumpulkan, mereduksi, menyajikan, memverifikasi, serta menarik kesimpulan informasi tentang unsur-unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dalam menciptakan konsep desain berdasarkan isu-isu sosial di lingkungan sekitar.
3 dan 4	Merancang topik dari isu-isu sosial di lingkungan sekitar dalam sebuah konsep perancangan seni rupa untuk menghasilkan gagasan yang orisinal.	4 JP	1. Mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai ide gagasan utama dalam perancangan seni rupa. 2. Membuat konsep perancangan karya desain komunikasi visual untuk nantinya dapat diterapkan dalam bentuk poster. 3. Membuat paparan ilmiah berdasarkan konsep perancangan seni rupa yang dibuat.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Dengan memiliki konsep dan keterampilan awal sebagai modal belajar, peserta didik akan lebih siap dan mampu untuk merumuskan gagasan-gagasan kreatif dalam seni rupa dengan lebih efektif dan terstruktur.

Beberapa hal yang penting dipahami peserta didik dalam perancangan seni rupa, seperti berikut ini.

- a. Perancangan desain komunikasi visual terdiri atas elemen unsur-unsur seni rupa dan prinsip perancangan dalam seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang perlu dipahami, meliputi titik, garis, bidang, ruang, dan warna. Kita perlu juga memahami prinsip perancangan dalam seni rupa, meliputi proporsi, keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama, repetisi, kesinambungan, harmonisasi, dan perspektif.
- b. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran perancangan desain komunikasi visual adalah pemahaman tentang keteknikan menggambar secara manual dengan alat pensil warna, cat air, tinta, dan cat akrilik atau pemahaman tentang teknik gambar digital dengan telepon pintar, tablet, dan komputer.

7. Apersepsi

Desain komunikasi visual banyak diterapkan untuk menyampaikan pesan secara tersurat dengan bentuk visual yang menarik. Salah satu produk dari desain komunikasi visual adalah poster. Poster banyak ditemui di lingkungan sekitar.

Desain poster dapat dibuat dengan teknik gambar manual menggunakan alat, seperti cat warna atau pensil warna. Pembuatan poster juga dapat menggunakan teknik digital bagi yang memiliki telepon pintar atau komputer yang didukung aplikasi desain menggambar poster.

Selanjutnya, pertanyaan yang dapat diajukan seperti berikut ini. Bagaimanakah bentuk poster yang menarik menurut peserta didik? Teknik apa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk dapat diterapkan dalam pembuatan poster tersebut?



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Tabel 1.2 Penilaian sebelum Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kalian pernah melihat pameran seni rupa di lingkungan sekitar?		
2.	Apakah dalam pameran karya seni rupa yang kalian kunjungi menampilkan karya-karya berdasarkan isu-isu fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitar?		
3.	Apakah kalian memiliki gagasan ide dalam perancangan konsep seni rupa berdasarkan isu-isu fenomena sosial yang ada di ruang publik?		
4.	Apakah kalian pernah mendengar tentang tahapan seorang seniman dalam menciptakan suatu karya seni dari perancangan konsep sampai dengan pembuatan karya?		
5.	Apakah kalian pernah belajar tentang desain dalam perancangan karya seni rupa?		

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Menganalisis Topik Isu Sosial Menjadi Konsep Perancangan Desain Komunikasi Visual

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai gagasan kritis yang orisinal dalam perancangan karya desain komunikasi visual berdasarkan unsur, prinsip, dan gaya seni rupa.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan awal pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan serta mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang fenomena isu sosial yang menjadi topik yang sedang tren di

lingkungan sekitar. Guru memantik peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri sehingga dapat mengidentifikasi fenomena isu sosial tersebut menjadi sebuah konsep perancangan karya seni rupa. Konsep yang dibuat tidak mengandung unsur sosial SARA dan radikalisme.

b. Kegiatan Inti

- 1) Pada kegiatan inti awal, guru memberikan rangsangan (*stimulation*) kepada peserta didik dengan menayangkan contoh foto atau video tentang konsep perancangan karya seni rupa dari beberapa seniman di lingkungan sekitar. Ide perancangan karya seni rupa dari beberapa seniman itu berdasarkan fenomena isu sosial.
- 2) Peserta didik mengidentifikasi masalah (*problem statement*) berdasarkan fenomena isu sosial dengan berdiskusi antarteman dan guru untuk dapat mengonstruksi topik tersebut menjadi sebuah konsep rancangan karya seni rupa.
- 3) Peserta didik mengumpulkan data (*data collection*) dengan cara mencari referensi dari berbagai macam literasi untuk mengorelasikan topik fenomena isu sosial yang didiskusikan dengan konsep perancangan karya seni rupa yang akan dibuat.
- 4) Peserta didik kemudian mengolah data (*data processing*) dari hasil mengorelasikan fenomena isu sosial tersebut menjadi sebuah konsep perancangan karya seni rupa yang orisinal.
- 5) Peserta didik memverifikasi (*verification*) hasil konsep perancangan karya seni rupa yang dibuat secara orisinal dan sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru. Caranya dengan mempresentasikan materi tersebut di depan kelas. Materi tersebut kemudian didiskusikan dengan guru dan teman sekelasnya. Materi konsep perancangan karya seni rupa yang disusun oleh peserta didik tidak memuat konten yang mengandung SARA dan radikalisme.
- 6) Peserta didik kemudian menarik kesimpulan (*generalization*) dari proses merancang dan mengorelasikan topik fenomena isu sosial menjadi sebuah konsep karya seni rupa yang memiliki dampak positif bagi pribadi dan lingkungan sekitarnya.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik mendokumentasikan seluruh proses eksplorasi dalam menganalisis dan mengorelasikan fenomena isu-isu sosial menjadi sebuah ide perancangan konsep dalam seni rupa. Ini sebagai bahan penyusunan laporan.
- 2) Bersama guru, peserta didik menyimpulkan dan merefleksikan kembali materi yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran tahap pertama.

3. Materi Esensial

Menganalisis Topik Ide Gagasan

Materi esensial dalam kegiatan pembelajaran yang pertama ini berfokus pada metode menganalisis fenomena isu sosial di lingkungan sekitar menjadi sebuah konsep rancangan dalam karya desain komunikasi visual. Proses analisis tersebut disusun secara deduktif. Analisis deduktif merupakan metode berpikir kritis yang dimulai dengan cara membuat asumsi umum dan menerapkan asumsi tersebut pada situasi atau kasus yang lebih spesifik. Pendekatan tersebut menitikberatkan pada penarikan kesimpulan dari premis atau asumsi yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah-langkah dalam analisis tersebut di antaranya adalah sebagai berikut. (1) Menentukan dan mengidentifikasi pokok permasalahan. (2) Mengorelasikan topik dengan konsep perancangan karya. (3) Menerapkan asumsi spesifik menjadi ide konsep perancangan karya. (4) Menyusun dan mengidentifikasi konsep perancangan. (5) Mengidentifikasi dampak dari konsep karya seni yang dibuat. (6) Menarik kesimpulan. Berikut ini merupakan metodologi untuk menganalisis topik fenomena isu sosial menjadi sebuah konsep rancangan karya seni rupa yang akan dibuat berbentuk produk gambar manual ataupun digital.

a. Mengumpulkan Informasi

Tahap awal dalam analisis perancangan desain komunikasi visual adalah dengan mengumpulkan dan mengidentifikasi informasi berkaitan dengan topik fenomena isu sosial di lingkungan sekitar. Topik isu sosial yang dipilih harus reliabel dengan kondisi perkembangan kognitif peserta didik. Proses pengumpulan informasi tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik dalam mengumpulkan informasi dengan cara membuat *draft* pertanyaan-pertanyaan penting dan mendasar dari topik yang akan digali dengan rumus 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where, dan How*).

b. Mereduksi Informasi

Proses dalam mereduksi informasi perlu memilah dan memilih informasi yang penting. Cara dalam mereduksi informasi adalah dengan membuat ringkasan yang spesifik dan detail sesuai dengan topik fenomena isu sosial yang dipilih. Informasi yang ditulis diklasifikasikan berdasarkan jenisnya yang terdiri atas informasi primer dan informasi sekunder. Informasi primer berkaitan dengan fenomena yang langsung dialami dan menjadi topik pilihan utama yang akan diangkat menjadi konsep perancangan karya desain komunikasi visual. Informasi sekunder merupakan informasi yang berasal dari pengalaman orang lain sebagai alternatif dalam melengkapi informasi dari topik utama yang dipilih. Kedua jenis topik tersebut kemudian dikorelasikan untuk menarik kesimpulan yang reliabel. Proses reduksi informasi tidak mengandung konten SARA dan radikalisme.

c. Menyajikan Informasi

Proses penyajian informasi dalam kegiatan analisis tersebut melibatkan interpretasi ringkasan-ringkasan dari hasil reduksi menjadi sebuah pemaparan yang reliable, faktual, dan informatif. Proses penyajian informasi bertujuan untuk melihat kembali hasil analisis perancangan konsep seni rupa. Tahap tersebut dapat menyeleksi informasi yang tidak relevan dengan topik penyajian data yang ditentukan. Pada tahapan ini memungkinkan untuk dapat menarik kesimpulan awal.

d. Memverifikasi Informasi

Informasi yang disajikan perlu diverifikasi untuk mengetahui kebenarannya secara faktual, tidak mengurangi, dan menambahi informasi yang tidak diperlukan. Kebenaran faktual dalam memverifikasi informasi dapat dilakukan dengan menyeleksi data. Proses penyeleksian data tersebut dapat dilakukan dengan cara mengorelasikan informasi yang satu dengan informasi yang lain dari sumber yang berbeda. Informasi tersebut dikatakan valid jika hasil data yang didapat dari beberapa sumber similar.

e. Menarik Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan merupakan proses analisis yang paling terakhir. Pada tahap tersebut, kajian informasi mulai disusun secara sistematis dan runtut sesuai dengan kerangka berpikir agar tidak ada informasi yang tidak valid. Kevalidan informasi dalam menganalisis fenomena isu sosial menjadi sebuah konsep perancangan karya seni menjadi dasar dalam pengembangan konsep menjadi produk.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Tabel 1.3 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Jujur dan mandiri	Peserta didik dalam proses pembelajaran ini berupaya untuk selalu mengembangkan kompetensi diri secara mandiri, jujur, terampil, dan mengintrospeksi diri dalam mengidentifikasi perancangan karya seni desain komunikasi visual.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Apresiatif	Dalam bereksplorasi untuk mencari topik permasalahan sebagai dasar perancangan desain komunikasi visual, peserta didik mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan konsep perancangan karya seni rupa di tingkat lokal, nasional, regional, dan global.
	Bergotong royong	Peduli dan kerja sama	Menghargai	Peserta didik dalam merancang karya desain komunikasi visual memiliki tujuan untuk membantu memberikan penjelasan kepada teman yang belum paham tentang dampak fenomena sosial yang berada di lingkungan sekitar. Dalam proses kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat bersikap untuk mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan tersebut.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik bersikap sabar, antusias, fokus, dan belajar dengan rajin dalam menganalisis perancangan desain komunikasi visual berdasarkan isu-isu di lingkungan sekitar.
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Menganalisis ide	Dalam proses eksplorasi, peserta didik mendeskripsikan ide berdasarkan analisis fenomena sosial untuk menciptakan karya desain komunikasi visual berupa himbauan atau larangan. Analisis tersebut berupa menelaah isu-isu penting yang dapat digunakan sebagai topik perancangan desain tersebut, mengidentifikasi, mengumpulkan data, memverifikasi data, dan menyimpulkan.
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Profesional	Dalam merancang pemikiran kreatif untuk mencari dan menemukan ide, peserta didik diharapkan dapat menghasilkan gagasan ide perancangan karya seni rupa yang orisinal, tidak meniru, dan terhindar dari plagiasi.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Proses kegiatan pembelajaran dalam menganalisis fenomena isu sosial sebagai ide dalam perancangan konsep karya seni rupa tersebut membutuhkan peran orang tua/wali dan masyarakat untuk menggali informasi secara mendalam. Interaksi yang dapat diterapkan peserta didik adalah dengan cara wawancara. Berikut ini merupakan contoh pertanyaan wawancara yang dilakukan peserta didik kepada orang tua/wali dan masyarakat.

Tabel 1.4 Contoh Pertanyaan Wawancara

Contoh Fenomena Isu Sosial	Contoh Pertanyaan Wawancara
<i>Bullying</i> dan kenakalan di lingkungan sekolah.	Bagaimanakah kasus <i>bullying</i> dan kenakalan remaja di lingkungan sekitar dan penanganannya?
Kerukunan umat beragama dalam bermasyarakat.	Bagaimanakah umat beragama saling menghormati dan melaksanakan ibadah di lingkungan yang beda-beda keyakinan?
Gelandangan dan anak jalanan.	Bagaimanakah cara untuk memberikan perhatian khusus kepada mereka dan mengampanyekan sikap peduli antarsesama manusia?
Seniman jalanan.	Bagaimanakah memberi ruang kepada mereka untuk dapat berkarya dengan maksimal dan didukung oleh banyak pihak?

6. Asesmen Formatif

Lembar Penilaian Diri

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas :

Nama :

Tahun Pelajaran :

Petunjuk

1. Perhatikan pernyataan pada tabel pertanyaan dengan teliti dan isi dengan jujur.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang dialami oleh peserta didik. Berikut ini merupakan skala pemahaman peserta didik.

4 = Sangat Paham

2 = Cukup Paham

3 = Paham

1 = Kurang Paham

No.	Pernyataan	Skala Pemahaman			
		4	3	2	1
1.	Saya paham dalam mengidentifikasi dan menganalisis fenomena isu sosial yang berada di lingkungan sekitar sebagai ide dalam perancangan seni rupa.				
2.	Saya paham tentang unsur-unsur, prinsip perancangan, dan gaya seni rupa untuk dapat mengaitkannya dengan ide perancangan konsep karya seni rupa berdasarkan topik yang diberikan.				



No.	Pernyataan	Skala Pemahaman			
		4	3	2	1
3.	Saya paham secara spesifik tentang fenomena isu sosial di lingkungan sekitar yang akan diangkat menjadi topik utama dalam perancangan konsep seni rupa dan menerapkannya dalam sebuah produk karya seni.				
4.	Saya paham secara spesifik karakteristik konsep perancangan karya seni rupa yang akan dibuat berdasarkan fenomena isu sosial di lingkungan sekitar.				
5.	Saya paham tentang metodologi analisis yang tepat dalam perancangan konsep karya seni rupa berdasarkan topik fenomena isu sosial di lingkungan sekitar.				

Uraian Pemahaman Peserta Didik

Buatlah catatan tentang analisis kalian mengenai fenomena isu sosial di lingkungan sekitar sebagai ide pokok dalam perancangan konsep karya seni rupa.

Kegiatan 2

Menyusun Konsep Perancangan

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai ide gagasan utama dalam perancangan seni rupa.
- b. Menyusun gagasan dalam sebuah produk konsep perancangan seni rupa.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Dalam kegiatan pembuka ini, selain memfokuskan peserta didik untuk hadir penuh dalam belajar dengan *ice breaking* (gim seru dan menarik), pertanyaan pemantik juga perlu dilakukan untuk merangsang peserta didik membangun koneksi dengan materi, mengaktifkan belajar berbasis penemuan, serta merancang pemikiran kritis. Pertanyaan pemantik yang bisa digunakan, misalnya berikut ini.
 - (1) Mengapa penting bagi kita untuk memahami dan merespons terhadap isu-isu sosial dalam membuat karya seni rupa?
 - (2) Bagaimana karya seni rupa dapat digunakan sebagai medium untuk menyampaikan pesan-pesan terkait isu-isu sosial?
 - (3) Bagaimana karya seni rupa dapat memengaruhi kesadaran masyarakat tentang isu-isu sosial tertentu?
 - (4) Apa yang dapat kita pelajari dari karya seni rupa yang telah ada yang mengangkat isu-isu sosial tertentu, seperti lingkungan, ketidaksetaraan, atau kemiskinan?
- b) Pertanyaan pemantik bisa dikembangkan lebih lanjut menyesuaikan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Namun, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kita bisa mengondisikan peserta didik untuk aktif dan antusias dalam merespons pertanyaan dengan jawaban-jawaban atau pendapat yang bermakna sehingga membuat mereka siap untuk menerima materi yang akan diberikan.

2) Kegiatan Inti

- a) Untuk memberikan pemahaman, peserta didik perlu dijelaskan konsep seni rupa dan pentingnya memahami isu-isu sosial dalam berkarya seni rupa. Bagaimana para perupa menggunakan karya seni rupa mereka sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Menyajikan tayangan video atau gambar-gambar melalui LCD atau telepon genggam tiap-tiap peserta didik dapat menjadi metode yang efektif dalam memberi pemahaman tentang konsep. Jika pun hal tersebut sulit dilakukan, kita dapat menyajikan contoh-contoh karya seni rupa seniman secara langsung, baik berupa foto maupun karya asli sebagai media untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.
- b) Peserta didik mengidentifikasi isu sosial yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka, misalnya dalam hal pencemaran lingkungan, keanekaragaman budaya, politik, tren anak muda, dan kuliner. Kemudian, peserta didik melakukan riset tentang isu sosial yang mereka pilih serta mencari contoh-contoh karya seni rupa desain yang berhubungan dengan isu tersebut.
- c) Membimbing peserta didik dalam merancang ide-ide karya seni yang telah dikembangkan. Mendukung mereka dalam mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya seni rupa desain.
- d) Dalam mewujudkan karya seni rupa desain, peserta didik membuat gambaran berupa sketsa kasar atau bisa juga disertai catatan-catatan kecil yang mewakili ide yang akan dikembangkan untuk diwujudkan dalam sebuah karya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dari peserta didik berperan penting untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang telah mereka alami. Bagaimana perasaan mereka dan kendala serta kesulitan apa yang dihadapi dapat menjadi landasan mempersiapkan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- b) Menginstruksikan kepada peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan dalam membuat karya seni rupa desain pada pembelajaran berikutnya.

b. Pertemuan Kedua

1) Kegiatan Pembuka

Memastikan kesiapan belajar peserta didik dalam pembelajaran perlu dilakukan, terutama kesiapan alat dan bahan untuk aktivitas membuat gambar desain yang akan dilakukan pada pertemuan kedua ini. Obrolan-obrolan ringan mengenai apa yang telah peserta didik rancang mengenai karya mereka menjadi stimulus untuk memfokuskan peserta didik melakukan pembelajaran menciptakan karya yang menyenangkan.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada kegiatan inti ini, peserta didik mengalami pembelajaran mengaplikasikan atau menerapkan sketsa goresan-goresan kasar atau catatan-catatan kecil yang dibuat pada pertemuan sebelumnya untuk dijadikan bentuk gambar hitam putih. Penerapan ini akan dilakukan secara manual di atas kertas gambar atau *sketchbook* dengan menggunakan pensil gambar dengan ukuran kertas A4/A3 menyesuaikan kondisi yang ada.
- b) Gambar yang dimaksud dalam pembelajaran ini adalah gambar desain poster dengan mengangkat isu-isu sosial yang telah peserta didik tentukan. Penting untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang cara membuat desain poster dengan elemen-elemen di dalamnya, seperti gambar, tulisan/slogan, dan warna.

3) Kegiatan Penutup

Refleksi dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik dalam menggambar. Hal-hal seru dan menarik apa yang dirasakan, tingkat kesulitan, serta mengetahui sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran saat itu.

c. Pertemuan Ketiga dan Keempat

Pada pertemuan ketiga dan keempat, peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan memberikan pewarnaan pada gambar yang telah dibuat. Proses pewarnaan dilakukan dalam dua kali pertemuan agar ada proses yang cukup bagi peserta didik untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang maksimal.

1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka diawali dengan pertanyaan-pertanyaan seputar kesiapan peserta didik dalam pembelajaran ini. Bagaimana kesiapan peserta didik dalam membawa alat dan bahan untuk pewarnaan? Teknik apa yang akan digunakan? Apakah gambar yang akan diberi warna sudah jadi atau masih ada perbaikan?

2) Kegiatan Inti

- a) Sebagai stimulus kepada peserta didik, guru dapat menyajikan kembali contoh-contoh desain poster, baik dari gambar, foto maupun karya langsung.
- b) Dalam proses pewarnaan gambar desain poster yang telah dibuat, peserta didik diperkenankan untuk memilih teknik pewarnaan apa yang akan digunakan. Bagi peserta didik yang sudah terbiasa dan mahir dalam pewarnaan, tentunya mereka sudah bisa menyiapkan dan melakukan pewarnaan pada gambarnya secara mandiri. Bagi peserta didik yang masih ragu-ragu atau merasa kurang mampu, guru dapat melakukan pendampingan individu dengan diskusi ringan dan memberi masukan teknik yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

3) Kegiatan Penutup

- a) Pada kegiatan penutup, dipastikan peserta didik telah melakukan dan mengalami proses kegiatan dengan baik. Mereka diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- b) Peserta didik juga diingatkan untuk menyiapkan keperluan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Pertemuan Kelima

1) Kegiatan Pembuka

- a) Pada pertemuan kelima ini diawali dengan memastikan peserta didik telah mempersiapkan keperluan yang telah disepakati untuk melakukan *finishing* karya, yaitu mengemas karya desain poster dalam sebuah pigura.

- b) Peserta didik juga perlu mengetahui tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, yaitu bahwa karya yang telah dibuat akan dikemas dalam sebuah pigura supaya terlihat lebih menarik dan rapi untuk dijadikan koleksi. Selain itu, karya yang telah dikemas akan menjadi karya yang siap untuk dipamerkan dalam pameran akhir semester atau kegiatan pameran lainnya.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada pembelajaran dalam melakukan *finishing* karya, kerja sama antarpeserta didik sangat diperlukan. Mereka akan saling membantu dan mengisi kekurangan, baik dari segi persiapan alat dan bahan maupun keterampilan dalam *finishing* karya.
- b) Kerja sama dalam pengemasan karya bisa dilakukan dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil. Peserta didik diberi kesempatan untuk membentuk kelompok sesuai keinginan mereka. Kemudian, kesepakatan kelompok dan kesepakatan kelas perlu dibuat untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran saat itu bisa tercapai dengan baik. Kesepakatan yang bisa dibuat, misalnya tentang keamanan dalam menggunakan benda atau alat yang tajam dan mudah pecah, menjaga agar fasilitas kelas tidak rusak, tidak bercanda yang berlebihan, saling menghargai kebutuhan, dan kepentingan antarteman, dan sebagainya.

3) Kegiatan Penutup

Melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka mengenai karya yang telah dibuat, bagaimana tingkat kepuasannya, serta apa yang disukai dan tidak disukai dari serangkaian proses kreatif yang telah dilakukan.

3. Materi Esensial

a. Dasar Perancangan Seni Rupa

1) Unsur-Unsur Seni Rupa

Perancangan konsep dalam desain komunikasi visual melibatkan penggunaan unsur dan prinsip dalam seni rupa tertentu untuk menciptakan karya seni yang kuat dan bermakna. Berikut ini menjelaskan unsur dan prinsip yang digunakan dalam desain komunikasi visual.

2) Unsur-Unsur Seni Rupa

- a) Titik sebagai poin terpenting dalam karya-karya seni rupa tidak hanya sebagai entitas yang terisolasi (wujud visual tunggal), tetapi juga sebagai komponen yang berulang dan tersusun secara linier. Susunan tersebut akan menghasilkan karya seni rupa yang indah.
- b) Garis merupakan rangkaian dari titik-titik yang membentuk goresan. Unsur tersebut sebagai pembentuk bidang dan bentuk lain dalam karya seni rupa. Garis tidak hanya berperan sebagai penanda atau pembatas, tetapi juga sebagai elemen yang dapat mengembangkan ruang visual dan mengekspresikan konsep atau ide dalam seni rupa secara lebih luas.
- c) Bidang secara esensial dapat dianggap sebagai hasil dari penyatuan titik-titik atau garis-garis yang membentuk suatu area tertentu dalam lingkup ruang visual. Bidang dalam seni rupa melibatkan persepsi tentang hubungan antara garis-garis yang saling berhubungan hingga membentuk ruang tertutup yang memiliki dimensi dan karakter visual tersendiri.
- d) Ruang dalam perspektif karya seni dua dimensi memiliki karakteristik yang bersifat ilusif. Konsep ruang dalam seni rupa dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Ruang negatif merujuk pada ruang di sekitar objek yang tidak terisi oleh bentuk atau volume apa pun. Selanjutnya, ruang positif merupakan ruang yang diisi oleh bentuk atau volume objek itu sendiri.

- e) Warna memiliki kekuatan ekspresif yang besar dalam seni rupa yang bersifat monokromatik dan polikromatik. Penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan suasana, menarik perhatian, atau menyampaikan emosi.
- f) Tekstur menjadi salah satu unsur yang langsung berkaitan dengan pengalaman interaktif manusia terhadap karya seni rupa. Tekstur merujuk pada kualitas fisik atau visual permukaan dalam sebuah karya seni rupa dapat berupa tekstur maya (semu) dan tekstur nyata. Tekstur dapat memberikan dimensi tambahan dan kekayaan visual.

3) Prinsip Perancangan Seni Rupa

- a) Proporsi (*proportion*) dalam seni rupa merupakan kesesuaian perbandingan antara ukuran, skala, bentuk, bidang, dan ruang dari suatu karya seni. Elemen tersebut merupakan dasar keindahan visual yang memungkinkan karya seni tersebut lebih enak untuk dinikmati secara visual.
- b) Keseimbangan (*balance*) dalam perancangan seni rupa didistribusikan sebagai bentuk visual yang menitikberatkan kepada simetris atau asimetris unsur rupa pada suatu karya.
- c) Kesatuan (*unity*) dalam seni rupa membutuhkan integrasi yang menyeluruh antara berbagai unsur yang terdapat dalam karya seni itu sendiri. Prinsip kesatuan dapat dicapai melalui berbagai pendekatan yang beragam. Ini mengacu pada hubungan harmonis antara berbagai unsur-unsur dalam karya seni.
- d) Penekanan atau *emphasis* merujuk pada cara seniman menggunakan unsur-unsur visual untuk menyoroti atau menonjolkan bagian-bagian tertentu dalam karya seni. Penekanan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk penggunaan warna, bentuk, ukuran, tekstur, kontras, dan komposisi.
- e) Irama dalam seni rupa merujuk pada bagaimana unsur-unsur visual disusun secara berulang dan teratur untuk menciptakan perasaan gerakan atau aliran dalam karya seni. Prinsip irama dalam karya seni rupa dapat berupa pengaturan berulang unsur-unsur, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan perbedaan nilai gelap-terang.

- f) Repetisi dalam konteks seni rupa terdiri atas unsur-unsur visual tertentu dalam sebuah karya seni yang diulang-ulang untuk menciptakan efek yang konsisten, harmonis, dan teratur. Repetisi membantu untuk merancang kesatuan dan kohesi pada karya seni rupa yang diciptakan oleh seorang seniman.
- g) Kesenambungan berfungsi untuk menciptakan perasaan kontinuitas, aliran, atau hubungan yang harmonis antara bagian dalam susunan karya seni rupa. Peran pada prinsip kesenambungan untuk menciptakan hubungan visual yang kuat antara unsur-unsur visual satu dan lainnya.
- h) Harmonisasi atau keselarasan bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai unsur yang ada dalam karya seni, seperti berbagai bentuk yang berbeda. Harmonisasi untuk membantu menciptakan kohesi visual di dalam sebuah karya seni yang diciptakan.
- i) Perspektif dalam seni rupa merujuk pada cara menggambar suatu objek atau ruang membentuk bidang tiga dimensi. Konsep penggambaran perspektif digunakan untuk memberikan kesan kedalaman, jarak, dan proporsi yang akurat dalam gambar.

b. Perancangan *Design Thinking* Desain Komunikasi Visual

Perancangan *design thinking* yang digunakan dalam desain komunikasi visual adalah menggunakan teori dari Pressman (2019) terdiri atas mengumpulkan informasi, analisis dan mendeskripsikan masalah, menggeneralisasi ide, mensintesis pemodelan, dan mengevaluasi. Berikut ini merupakan penjelasan dari metode *design thinking* menurut Pressman (2019).

1) Mengumpulkan Informasi

Pemikiran dalam desain dimulai dengan menyelami keunikan fenomena yang ingin diangkat dalam sebuah desain. Keunikan-keunikan yang ada dalam permasalahan merupakan proses penemuan sebagai petunjuk dari solusi yang ingin dijelaskan sebagai topik permasalahan. Penemuan keunikan-keunikan tersebut dapat dilakukan dengan cara mengeksplorasi secara utuh dan mendalam dari berbagai perspektif (Pressman, 2019: 14).

2) Analisis dan Mendeskripsikan Masalah

Tahap analisis dan mendeskripsikan masalah adalah dengan merumuskan permasalahan yang akan diangkat sebagai gagasan utama dalam perancangan sebuah desain komunikasi visual. Perumusan permasalahan yang jelas perlu dilakukan sebelum mengambil tindakan untuk mengoptimalkan dalam mendiagnosis permasalahan ke dalam sebuah pemikiran desain. Proses tersebut menegaskan pentingnya memvalidasi penyusunan kembali melalui identifikasi permasalahan. Permasalahan yang diidentifikasi kemudian dibatasi untuk memfokuskan topik gagasan yang akan dirancang dalam sebuah desain (Pressman, 2019: 27–24).

3) Menggeneralisasi Ide

Proses menggeneralisasi ide dengan cara diteliti dan dianalisis untuk dapat diidentifikasi topik utama dari permasalahan yang diangkat. Proses dalam menggeneralisasi ide juga diintegrasikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Objektivitas berpikir dalam menggeneralisasi ide sangat dibutuhkan untuk dapat mendeskripsikan ide secara detail. Proses tersebut membutuhkan pemikiran yang imajinatif, inovatif, dan kreatif untuk dapat menafsirkan informasi serta dapat menggabungkan informasi satu dengan yang lainnya. Kreativitas menjadi solusi yang bermakna dalam menggeneralisasi ide berdasarkan topik permasalahan yang ingin diangkat. Proses generalisasi ide yang sering dilakukan oleh seorang desainer adalah melalui proses *brainstorming* atau berdiskusi langsung dengan tim perancangan desain (Pressman, 2019: 27--28).

4) Mensintesis Pemodelan

Tahap sintesis pemodelan adalah dengan mengambil ide terbaik berdasarkan hasil proses menggeneralisasi ide untuk dapat membangun model atau membuat solusi *prototipe* yang terbaik. Sebuah *prototipe* yang dibuat berupa desain yang siap diproduksi. Pembuatan *prototipe* harus sesuai dengan produk yang akan dibuat dengan detail dan skala dimensi yang sama. Tahap ini juga membutuhkan pemikiran desain yang melibatkan pengkhususan atau generalisasi dari semua ide dalam proses *brainstorming* hingga yang paling spesifik dengan berpikir konvergen (Pressman, 2019: 39--40).

Pembuatan pemodelan atau *prototype* memiliki dua tujuan penting yang perlu diperhatikan. Pertama, menciptakan model sebagai alat untuk mengubah ide menjadi sebuah solusi yang koheren. Pemodelan yang dapat dibuat berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi dan dilengkapi dengan penjelasan narasi deskriptif. Proses tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam mengonsep dan menghasilkan ide kreatif dari orang lain. Pemodelan dalam bentuk *draft* yang dibuat tersebut memungkinkan untuk dapat dikembangkan dan diperbaiki. Kedua, mendapatkan umpan balik dari evaluator kritis. Pembuatan model harus sama dengan wujud produk yang akan dibuat agar dapat memperoleh kritik dan saran yang detail untuk membangun produk karya seni yang estetik (Pressman, 2019: 41–42).

5) Evaluasi Kritis

Proses dalam evaluasi kritis membutuhkan diskusi antara pencipta dan orang lain dengan berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Hal tersebut bertujuan untuk memperkuat dan menyempurnakan ide, mengeliminasi ide yang tidak sesuai, serta memberikan saran untuk ide-ide terbaru. Kemampuan antarindividu dengan berbagai perspektif keahlian khusus untuk memberikan manfaat dan sinergi dalam mensintesis ide-ide mereka agar proses pembuatan produk karya seni menjadi lebih baik. Kritikan yang valid menjadi bahan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pribadi (Pressman, 2019: 42).

c. Cara Pembuatan Desain Komunikasi Visual

1) Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu elemen dalam membuat desain komunikasi visual yang digunakan untuk menciptakan media komunikasi visual. Elemen yang digunakan dalam pembuatan desain komunikasi visual, seperti gambar, teks, dan grafik. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan, informasi, atau emosi secara jelas, efektif, dan menarik. Desain grafis mencakup berbagai media, seperti media cetak, digital, dan interaktif. Perancangan desain grafis mencakup unsur-unsur visual yang bertujuan untuk mencapai tujuan.

Desain grafis secara konseptual mengacu pada proses kreatif dalam mengembangkan ide dan pemikiran kritis untuk menciptakan karya seni. Proses perancangan dalam pengembangan ide tersebut melibatkan pemahaman yang mendalam tentang tujuan, pesan yang ingin disampaikan, target audiens, dan unsur-unsur desain yang akan digunakan dalam mencapainya. Teknik dalam proses penciptaan karya desain grafis dapat menggunakan manual dan digital.

2) Pembuatan Desain Grafis dengan Teknik Manual

Penciptaan desain grafis secara manual dapat menggunakan alat tradisional, seperti pensil, kertas, cat air, pensil warna, atau dengan media yang lain. Tahapan dalam menciptakan desain grafis secara manual tersebut meliputi perancangan konseptual, pembuatan sketsa kasar, pengembangan desain ilustrasi, pembuatan tipografi manual, pendetailan desain, pengevaluasian kekurangan serta kelebihan, dan *finishing*. Pembuatan desain grafis secara manual tersebut menuntut keterampilan tangan dalam menggunakan alat gambar.

3) Pembuatan Desain Grafis dengan Teknik Digital

Teknik pembuatan desain grafis dengan cara digital tersebut menggunakan perangkat digital, seperti komputer, tablet grafis, atau telepon pintar dengan *stylus*. Aplikasi yang digunakan dalam desain grafis untuk pembuatan desain dengan menggunakan komputer adalah *software*, seperti *CorelDraw*, *Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Sketchup*, atau dengan aplikasi yang lain. Jika pembuatan desain grafis dilakukan dengan menggunakan tablet atau telepon pintar, peserta didik dapat menggunakan aplikasi, seperti *Canva*, *Infinity Design*, *Sketchbook*, *Vector Ink*, *PaperColor*, atau dengan aplikasi yang lain.

Tahapan langkah-langkah dalam pembuatan desain grafis secara digital tersebut hampir sama dengan teknik manual. Perbedaannya terletak pada alat dan media yang digunakan. Langkah-langkah dalam penciptaan desain grafis digital tersebut, meliputi merancang konseptual, menyiapkan perangkat dan *software* yang digunakan, membuat sketsa dalam pengembangan konsep, membuat desain, menyusun tipografi dan teks, menambahkan efek visual, membuat *layer* dan komposisi, terakhir mengeksport dan mem*finishing* desain dengan kemasan yang komplit.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Dalam proses pembelajaran yang dialami peserta didik dalam mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar untuk dijadikan gagasan dalam sebuah produk konsep perancangan seni rupa, ada nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila yang dilatih dan ditanamkan. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam tindakan nyata mereka. Nilai-nilai tersebut adalah berikut ini.

Tabel 1.5 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Apresiasi	Dalam mengamati dan memilih isu-isu sosial yang ada di lingkungan masyarakat, peserta didik akan menyadari keberagaman dan belajar menghargai perbedaan. Peserta didik juga dapat menunjukkan kepedulian sosial terhadap kondisi lingkungan sekitar.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis dan merespons	Peserta didik menganalisis dan merespons isu-isu sosial dalam masyarakat yang dijadikan konsep dalam berkarya desain komunikasi visual. Mereka berlatih menjadi pribadi yang kritis dan reflektif. Mereka berpikir kritis tentang sebuah permasalahan dan menggunakan karya seni rupa sebagai sarana untuk membangun kesadaran dan menciptakan perubahan positif dalam masyarakat.
	Kreatif	Menciptakan karya dan tindakan yang orisinal	Mengembangkan kreativitas	Saat berproses kreatif menciptakan karya seni rupa, peserta didik mengembangkan kreativitas dalam mengatasi isu-isu sosial dan menciptakan solusi melalui desain yang artistik dan bermakna.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada materi ini, interaksi antara peserta didik dan orang tua/wali dan masyarakat bisa dilakukan dengan beberapa hal seperti ini. Peserta didik berbicara dengan orang tua/wali dan masyarakat sekitar tentang pentingnya pembelajaran seni rupa dalam memahami isu-isu sosial yang terjadi di lingkungan dalam masyarakat. Salah satu karya seni rupa adalah desain poster yang menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menciptakan kesadaran dalam masyarakat.

- a. Peserta didik mengajak orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk membuat daftar isu-isu sosial dan memberi masukan.
- b. Peserta didik meminta pendampingan orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk melakukan penelitian terhadap isu yang telah ditentukan. Pandangan dan masukan orang tua/wali dan masyarakat akan banyak membantu untuk memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap peserta didik.
- c. Peserta didik mengajak orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk berdiskusi mengenai pembuatan desain poster untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Diskusi ini juga memperkuat keterlibatan orang tua/wali dan masyarakat terhadap pendidikan peserta didik di sekolah.





6. Asesmen Formatif

Membuat Korelasi Isu-Isu Sosial di Lingkungan Sekitar dalam Perancangan Karya Desain Poster

Nama Lengkap :

Kelas/Tingkat :

Tanggal/Bln/Thn :

Instruksi

Carilah isu-isu sosial di lingkungan masyarakat, kemudian jelaskan ide/gagasan yang akan dijadikan konsep melalui karya seni rupa desain.

1. Jelaskan isu-isu sosial yang ada di lingkungan masyarakat sekitar.
 - a. Isu 1
 - b. Isu 2
 - c. Isu 3
2. Jelaskan ide utama untuk perancangan karya seni rupa desain yang berkaitan dengan isu-isu sosial tersebut.
 - a. Ide utama 1
 - b. Ide utama 2
 - c. Ide utama 3
3. Pilihlah salah satu dari tiga isu sosial tersebut, kemudian jelaskan pesan yang akan disampaikan melalui karya seni rupa desain.

Rubrik Penilaian

Tabel 1.6 Rubrik Penilaian

No.	Tema	Perlu Bimbingan	Cukup Baik	Baik	Amat Baik
1.	Menjelaskan isu-isu sosial.	Pemahaman yang kurang tentang beberapa isu sosial yang relevan.	Pemahaman yang terbatas tentang beberapa isu sosial yang relevan.	Pemahaman yang baik tentang beberapa isu sosial yang relevan.	Pemahaman yang baik dan mendalam tentang berbagai isu sosial yang relevan.
2.	Menjelaskan ide utama isu-isu sosial untuk perancangan karya seni rupa desain.	Penjelasan yang kurang tentang ide utama perancangan karya seni rupa desain.	Penjelasan yang terbatas tentang ide utama perancangan karya seni rupa desain.	Penjelasan yang baik tentang ide utama perancangan karya seni rupa desain.	Penjelasan yang baik dan mendalam tentang ide utama perancangan karya seni rupa desain.
3.	Menjelaskan pesan yang akan disampaikan. melalui karya seni rupa desain.	Penjelasan yang kurang tentang pesan yang disampaikan.	Penjelasan yang terbatas tentang pesan yang disampaikan.	Penjelasan yang baik tentang pesan yang disampaikan.	Penjelasan yang baik dan mendalam tentang pesan yang disampaikan.

Perlu Bimbingan : 0–5

Cukup Baik : 6–10

Baik : 11–15

Amat Baik : 16–20

Nilai : rentang nilai x 5 = nilai akhir

Kegiatan 3

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Membuat laporan dalam bentuk konten visual yang menarik dan informatif untuk publikasi di media sosial.

- b. Menyusun laporan dan mendiskusikan hasil konsep perancangan seni rupa yang telah dibuat.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Dalam pembuka pembelajaran, penting untuk menyampaikan tujuan pembelajaran saat itu. Kemudian, guru menjelaskan hubungannya dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya.
- b) Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang ide-ide konten kreatif dan imajinatif dalam pembuatan konten visual, seperti berikut ini.
 - (1) Apakah yang membuat kalian tertarik pada konten di media sosial?
 - (2) Konten yang kalian sukai dalam media sosial pasti memiliki ciri khas. Apakah kalian bisa menjelaskan?
 - (3) Jika kalian akan membuat konten di media sosial, bagaimana kalian akan menentukan konsepnya?
 - (4) Apa saja hal-hal yang harus ada di dalam konten yang kalian buat supaya menarik dan diminati?

Pertanyaan-pertanyaan dapat dikembangkan menyesuaikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik membuat foto dan video dokumentasi selama proses pembelajaran perancangan desain komunikasi visual dalam membuat poster. Foto dokumentasi diedit untuk mendapatkan kualitas gambar yang baik, sedangkan video dokumentasi disusun menjadi video sinematik agar terlihat lebih komunikatif. Pengeditan foto dapat menggunakan aplikasi bawaan dari telepon pintar peserta didik atau aplikasi lain, seperti *Photoshop*, *Photoroom*, atau *Canva*. Untuk pembuatan video sinematik dokumentasi, peserta didik dapat menggunakan aplikasi bawaan telepon pintar atau aplikasi, seperti *Kinemaster*, *CapCut Video*, *PowerDirector*, ataupun aplikasi pengeditan video lainnya.

- b) Peserta didik membuat akun media sosial untuk menampung seluruh karya teman-teman sekelasnya. Media sosial tersebut bertujuan sebagai tempat dokumentasi pembelajaran dan pameran secara online. Media sosial yang dapat digunakan, seperti *TikTok*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, ataupun *Whatsapp* bisnis. Akun media sosial tersebut kemudian dibagikan kepada warga di lingkungan sekolah ataupun teman-teman yang lain.
- c) Peserta didik kemudian menyusun laporan ilmiah berdasarkan hasil eksplorasi dalam pembelajaran desain komunikasi visual yang menciptakan karya berbentuk poster. Laporan disusun secara deskriptif dengan model deduktif. Contohnya seperti infografik kerangka berpikir dan contoh laporan ilmiah pada materi esensial.
- d) Laporan dokumentasi foto dan video serta laporan ilmiah kemudian diserahkan kepada guru pengampu mata pelajaran seni rupa.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan ditutup dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik menceritakan hal-hal seru dan menarik, baik yang menyenangkan maupun yang kurang menyenangkan. Kemudian, guru memberikan umpan balik (*feedback*) yang akan menjadi evaluasi pada pembelajaran berikutnya.

b. Pertemuan Kedua dan Ketiga

Pada pertemuan kedua dan ketiga, peserta didik akan mengalami proses pembelajaran pembuatan laporan. Proses pembelajaran ini cukup penting karena peserta didik akan belajar mempertanggungjawabkan karya yang telah dibuat dalam laporan ilmiah sederhana. Alokasi waktu pertemuan pembuatan laporan sebanyak dua kali. Hal ini dimaksudkan agar selain membuat laporan, peserta didik juga akan mendiskusikan dan mempresentasikan laporan tersebut.

1) Kegiatan Pembuka

Dalam kegiatan pembuka dijelaskan tujuan pembelajaran. Kemudian, guru menjelaskan hal apa yang akan dipelajari. Apa saja yang harus dipersiapkan? Bagaimana metode yang akan digunakan? Peserta didik diberikan gambaran umum mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dalam pembuatan laporan karya seni yang telah mereka buat.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada awal kegiatan inti, guru menjelaskan langkah-langkah disertai contoh terkait format pembuatan laporan sehingga peserta didik mudah memahami apa yang akan mereka pelajari dan bagaimana nantinya mereka mampu mengembangkan analisis kritis dalam memahami koneksi antara karya seni rupa dan konteks serta maknanya.
- b) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan temannya dalam membuat laporan sesuai format yang diberikan. Diskusi ini perlu dilakukan supaya ada interaksi timbal balik dan saling mengoreksi satu sama lain. Hal tersebut dilakukan dalam upaya merefleksikan proses analisis pada pembuatan karya, termasuk tantangan, penemuan, dan pemahaman baru yang didapatkan oleh peserta didik.
- c) Setelah laporan selesai dibuat, peserta didik mempresentasikan hasil laporannya untuk kemudian didiskusikan bagaimana kedalaman pemahaman mereka tentang karya seninya.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan ditutup dengan mengumpulkan laporan. Selanjutnya, peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terkait pembuatan laporan.

3. Materi Esensial

Penyusunan Laporan Konsep Perancangan Karya Seni Rupa

Penyusunan laporan merupakan aspek yang penting untuk mempertanggungjawabkan ide gagasan perancangan konsep pembuatan karya seni rupa. Penyusun laporan tersebut terdiri atas penyusunan ide, perancangan konsep, pembahasan konsep, dan penutup. Pelaporan tersebut bertujuan untuk mempertanggungjawabkan hasil perancangan konsep karya seni. Materi pembelajaran ini terdiri atas dua jenis laporan, yaitu perancangan konten visual dan penyusunan laporan ilmiah.

a. Membuat Laporan Bentuk Konten Visual

Pembuatan konten visual bertujuan untuk mengomunikasikan proses kreatif dari proses perancangan konsep sampai dengan pembuatan karya

seni. Konten visual tersebut berfungsi sebagai publikasi karya seni yang telah dibuat untuk disiarkan melalui sosial media digital. Penyiaran konten visual tersebut dapat dilakukan melalui sosial media *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook*, atau dengan *Youtube*.

Bentuk konten yang dibuat untuk melaporkan kegiatan berkarya seni dan bekerja kreatif berupa kumpulan foto dan video. Bukti foto sebagai bahan pembuatan laporan ilmiah dan laporan video digunakan untuk publikasi di media sosial. Langkah-langkah dalam pembuatan konten visual, meliputi menentukan tujuan dan target audiens, memilih *platform* sosial media, dan menentukan jenis format konten visual, mengumpulkan bahan dan ide, membuat konsep awal, memilih gaya penyajian konten, mengembangkan konten visual, menguji dan mengevaluasi, serta *memfinishing* dan memublikasikannya.

b. Penyusunan Laporan Ilmiah

Penyusun laporan ilmiah merupakan bukti orisinalitas dalam perancangan konsep dalam seni rupa secara sistematis dan saintifik. Tahapan dalam penyusunan laporan ilmiah adalah sebagai berikut. (1) Menentukan ruang lingkup laporan ilmiah. (2) Mengumpulkan data laporan. (3) Menyusun struktur laporan. (4) Menuliskan pendahuluan, tinjauan pustaka, metode perancangan, membahas hasil konsep perancangan, menyimpulkan, dan memberikan daftar pustaka kajian. Syarat khusus dalam penyusunan ilmiah harus disajikan secara informatif dengan bahasa yang baku sesuai EYD, sistematis, dan mudah dipahami oleh pembaca. Berikut ini merupakan format dalam penyusunan laporan ilmiah.

BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang

Berisikan penjelasan tentang latar belakang ide konsep perancangan.

B. Rumusan Masalah

Berisikan aspek-aspek permasalahan yang menjadi dasar pencetus ide dalam konsep perancangan.

C. Tujuan

Menjelaskan kebermanfaatan tentang sajian konsep perancangan yang ditentukan.

BAB II Kajian

A. Fenomena Isu Sosial

Membahas fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

B. Konsep Dasar Perancangan

Membahas kajian tentang unsur-unsur, prinsip, dan gaya seni rupa yang dipilih.

BAB III Perancangan Konsep

A. Pembuatan Sketsa

Berisikan sketsa perancangan konsep karya seni rupa yang akan dibuat berdasarkan ide dari topik fenomena isu sosial.

B. Pembuatan *Prototipe*

Berisikan *prototipe* dari pengembangan sketsa konsep karya seni rupa dan karya seni siap diproduksi.

BAB IV Pembahasan

A. Persiapan Berkarya

Menjelaskan penyiapan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni rupa.

B. Proses Berkarya

Menjelaskan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembuatan karya seni rupa.

BAB V Penutup

A. Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari latar belakang pembuatan konsep perancangan, metode perancangan, dan pembahasan karya.

B. Saran

Menjelaskan saran-saran yang diberikan kepada pembaca laporan dalam perancangan konsep seni rupa.

Penyusunan laporan ilmiah harus faktual, valid, dan informatif dengan bahasa formal sesuai dengan EYD. Logika berpikir yang digunakan dalam penyusunan laporan adalah dengan metode berpikir desain (*design thinking*). Struktur metodologi yang digunakan dalam penyusunan laporan adalah dari umum ke khusus. Format penyusunan tersebut disebut dengan metode laporan secara deduktif.

Salah satu contoh ide penyusunan laporan dari penciptaan karya poster adalah dengan mengamati fenomena perundungan yang banyak terjadi di beberapa sekolah. Fenomena perundungan menjadi ide pokok dalam pembuatan desain poster yang diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pencegahan kasus tersebut. Berikut ini merupakan contoh logika berpikir dalam penyusunan laporan karya.

Contoh Laporan Penerapan Metode Berpikir Desain (*Design Thinking*) dalam Penciptaan Karya Poster



1

Mengumpulkan Informasi

Perundungan merupakan fenomena kenakalan remaja yang banyak terjadi di lingkungan sekolah. Korbannya dapat mengalami berbagai macam dampak negatif, baik secara psikologi maupun fisik.

Analisis dan Mendeskripsikan Masalah

2

Perundungan dapat dicegah dengan cara melakukan komunikasi yang baik antara pemberi pesan dan penerima pesan. Salah satunya melalui pesan visual berupa poster himbauan yang bertujuan untuk saling menghargai perbedaan antarmanusia.



3

Menggeneralisasi Ide



Peserta didik membuat desain poster dengan judul “Berbineka, Ciptakan Keharmonisan di Sekolah”. Poster tersebut akan ditempelkan lingkungan sekolah dan dibagikan melalui media sosial sebagai upaya dalam pencegahan kasus perundungan.

Mensintesis Pemodelan

4

Hasil karya poster berisikan pesan “Hidup bukan hanya sekadar hidup, tetapi hidup membawa arti pada keharmonisan dan kedamaian hidup itu sendiri”.



5

Evaluasi Kritis



Berdasarkan respons dari guru dan teman-teman di sekolah, poster yang dibuat memiliki kekuatan pesan positif dan desainnya menarik. Akan tetapi, distribusi pesan dalam poster tersebut belum dapat dimaknai dan dilaksanakan dengan baik oleh teman-teman di sekolah.

Gambar 1.2 Infografik yang menyajikan contoh logika berpikir dalam penyusunan laporan karya.

Berikut ini merupakan contoh karya poster berdasarkan fenomena perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah.



Gambar 1.3 Fenomena perundungan di lingkungan sekolah (atas) dan karya poster berdasarkan fenomena perundungan di lingkungan sekolah (bawah).



Selanjutnya, contoh laporan ilmiah lengkap dapat dilihat dengan memindai (*scan*) barcode ini atau klik link ini
https://buku.kemdikbud.go.id/s/cth_proposal



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 1.7 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
3	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Jujur dan mandiri	Peserta didik dalam proses pembuatan laporan harus bersikap jujur agar dapat melaporkan hasil karyanya secara objektif dan tidak melebih-lebihkan keunggulan produk yang dibuatnya.
	Berkebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Komunikatif	Dalam mendeskripsikan laporan hasil karya mereka, peserta didik mengomunikasikan kebudayaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembaca akan dapat memberikan respons terhadap hasil karya yang dihasilkan.
	Bergotong royong	Kepedulian	Empati	Peserta didik menunjukkan kepeduliannya dengan mengomunikasikan hasil karya poster dalam bentuk laporan dan presentasi untuk mengimbau masyarakat umum tentang fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik dapat mengendalikan pikirannya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selama proses pembelajaran, mereka dianjurkan untuk banyak membaca guna menambah pengetahuan.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Laporan hasil karya peserta didik merupakan bentuk portofolio untuk mengembangkan, menganalisis, dan mengevaluasi proses berkarya mereka.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peserta didik membutuhkan interaksi dengan orang tua/wali dan masyarakat untuk mendapatkan masukan dalam mengoreksi laporan hasil karya desain komunikasi yang mereka buat. Orang tua/wali dan masyarakat yang diwawancarai peserta didik wajib memberikan saran yang terbaik untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan *skills* mereka dalam berkarya seni desain komunikasi visual.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik mengidentifikasi dan mendeskripsikan hasil karya desain komunikasi visual mereka dalam bentuk video konten sosial dan tulisan.

Tabel 1.8 Rubrik Penilaian Mengidentifikasi dan Mendeskripsikan Laporan

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik membuat laporan dalam bentuk konten visual yang menarik dan informatif untuk publikasi di media sosial.	Meng-identifikasi	Peserta didik dapat meng-identifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat konten visual dan dapat memberikan informasi yang spesifik, detail, dan komunikatif.	Peserta didik dapat meng-identifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat konten visual dan dapat memberikan informasi yang spesifik dan menarik.	Peserta didik belum dapat meng-identifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat konten visual sehingga tidak dapat memberikan informasi yang spesifik dan menarik.	Peserta didik tidak dapat meng-identifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat konten visual sehingga tidak dapat memberikan informasi yang spesifik, menarik, dan komunikatif.

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik menyusun laporan dan mendiskusikan dari hasil konsep perancangan seni rupa yang telah dibuat.	Mendeskripsikan	Peserta didik dapat menyusun deskripsi laporan hasil karya desain komunikasi visual mereka secara sistematis, spesifik, dan detail dengan bahasa yang lugas.	Peserta didik dapat menyusun deskripsi laporan hasil karya desain komunikasi visual mereka secara sistematis dan detail dengan bahasa yang lugas.	Peserta didik belum dapat menyusun deskripsi laporan hasil karya desain komunikasi visual mereka sehingga belum dapat mendeskripsikan secara sistematis dan detail dengan bahasa yang lugas.	Peserta didik tidak dapat menyusun deskripsi laporan hasil karya desain komunikasi visual mereka sehingga tidak dapat mendeskripsikan secara sistematis dan detail dengan bahasa yang lugas.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji Kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran bab perancangan seni rupa terdiri atas dua jenis penilaian sumatif, yaitu 1) penilaian sikap berdasarkan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan belajar; 2) penilaian kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran seni rupa kelas XI fase F. Penilaian kompetensi terdiri atas penilaian portofolio laporan dan penilaian proyek perancangan karya seni rupa. Rubrik penilaian hasil pembelajaran tersebut berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang terdiri atas elemen mengalami, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, serta berdampak.

1. Penilaian Sikap Berdasarkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Berikut ini merupakan rubrik penilaian sikap peserta didik berdasarkan dimensi pada Profil Pelajar Pancasila selama proses pembelajaran perancangan seni rupa.

Tabel 1.9 Rubrik Penilaian Sikap Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Penilaian Sikap P3	Skala Penilaian Sikap		
	(3) Sangat Baik	(3) Baik	(2) Perlu Pendampingan
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Selalu berintrospeksi diri dalam setiap proses pembelajaran.	Bersikap introspeksi diri dalam beberapa kegiatan pembelajaran.	Tidak dapat introspeksi diri dalam setiap proses pembelajaran.
	Bersikap saling menghormati dan menghargai dengan perbedaan pendapat antarpeserta didik.	Bersikap dapat menghormati dan menghargai pendapat antarpeserta didik di beberapa sesi kegiatan pembelajaran	Tidak memiliki sikap hormat dan saling menghargai dengan perbedaan pendapat antarpeserta didik.
	Bertanggung jawab penuh dan <i>on time</i> dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.	Bersikap mampu bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.	Tidak memiliki rasa bertanggung jawab penuh menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Dimensi Penilaian Sikap P3	Skala Penilaian Sikap		
	(3) Sangat Baik	(3) Baik	(2) Perlu Pendampingan
Berkebinekaan Global	Bersikap sangat kooperatif dalam menghargai dengan keberagaman kebudayaan adiluhung dalam setiap kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.	Bersikap kooperatif dalam menghargai dengan keberagaman kebudayaan adiluhung dalam beberapa kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.	Bersikap tidak kooperatif dengan keberagaman kebudayaan adiluhung dalam setiap kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.
	Bersikap saling menghargai keberagaman SARA dan tidak memiliki sikap radikal dalam setiap kegiatan pembelajaran.	Bersikap mampu menghargai keberagaman SARA dan tidak memiliki sikap radikal di beberapa kegiatan pembelajaran.	Tidak memiliki sikap dapat menghargai keberagaman SARA dan memiliki sikap radikal di setiap kegiatan pembelajaran.
	Berjiwa sosial dan sangat peduli antarsesama peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.	Berjiwa sosial dan berusaha untuk selalu peduli antarsesama peserta didik dalam beberapa kegiatan pembelajaran.	Tidak memiliki jiwa sosial dan bersikap tidak peduli antarsesama peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.
Bergotong Royong	Bersikap sangat apresiatif dengan potensi dan bakat yang dimiliki antarpeserta didik di setiap kegiatan pembelajaran.	Bersikap apresiatif dengan potensi dan bakat yang dimiliki antarpeserta didik di beberapa kegiatan pembelajaran.	Bersikap tidak apresiatif dengan potensi dan bakat yang dimiliki antarpeserta didik di setiap kegiatan belajar.
	Bekerja sama dengan sangat baik antarpeserta didik satu dengan peserta didik lainnya dalam memperkaya pengetahuan dan kompetensi.	Bekerja sama dengan baik antarpeserta didik satu dengan peserta didik lainnya dalam memperkaya pengetahuan dan kompetensi.	Tidak dapat bekerja sama dengan baik antarpeserta didik satu dengan peserta didik lainnya dalam memperkaya pengetahuan dan kompetensi.

Dimensi Penilaian Sikap P3	Skala Penilaian Sikap		
	(3) Sangat Baik	(3) Baik	(2) Perlu Pendampingan
Mandiri	Bersikap pantang menyerah dan sangat bersemangat dalam mengatasi kesulitan-kesulitan pada setiap kegiatan pembelajaran.	Berusaha pantang menyerah dan bersemangat dalam mengatasi kesulitan-kesulitan pada setiap kegiatan pembelajaran.	Tidak memiliki sikap semangat dan mudah menyerah dalam mengatasi kesulitan-kesulitan pada setiap kegiatan pembelajaran.
Bernalar Kritis	Bersikap sangat analitis untuk merancang strategi belajar secara mandiri ataupun kelompok dalam mencapai hasil pembelajaran yang terbaik.	Bersikap analitis untuk merancang strategi belajar secara mandiri ataupun kelompok dalam mencapai standar hasil pembelajaran yang telah ditentukan.	Tidak memiliki sikap analitis dan belum mampu merancang strategi belajar secara mandiri ataupun kelompok untuk mencapai standar hasil pembelajaran yang telah ditentukan.
Kreatif	Bersikap luwes dalam menganalisis topik materi yang diberikan oleh guru dalam menciptakan gagasan yang orisinal.	Bersikap kaku dalam menganalisis topik materi yang diberikan oleh guru dalam menciptakan gagasan yang orisinal.	Bersikap kaku dan tidak dapat menganalisis topik materi yang diberikan oleh guru sehingga gagasan yang dihasilkan terindikasi meniru dari orang lain.

2. Penilaian Kompetensi Berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Penilaian sumatif dalam bab perancangan seni rupa berikut ini terdiri atas penilaian portofolio laporan digital dan laporan ilmiah serta penilaian proyek dari pembuatan konsep perancangan karya seni rupa. Rubrik penilain berikut ini dirancang sesuai dengan elemen-elemen dalam capaian pembelajaran Seni Rupa Kelas XI Fase F.

3. Penilaian Portofolio Laporan Konten Visual dan Laporan Ilmiah

Rubrik yang digunakan untuk penilaian portofolio laporan tersebut terdiri atas laporan berbasis konten visual dan laporan ilmiah. Berikut ini merupakan rubrik penilaian portofolio laporan.

Tabel 1.10 Rubrik Penilaian Portofolio

Elemen CP	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian		
			3 Melampaui CP	2 Mencapai CP	1 Perlu Bimbingan
CP 1. Mengalami (<i>Experiencing</i>)	(Konten Laporan Ilmiah) Analisis Fenomena Isu Sosial menjadi Konsep Perancangan Seni Rupa	Analisis fenomena isu sosial di lingkungan sekitar.	Analisis yang disajikan mendalam, sistematis, dan tidak mengandung unsur SARA.	Analisis yang disajikan cukup mendalam, kurang sistematis, dan tidak mengandung unsur SARA.	Analisis yang disajikan tidak mendalam, tidak sistematis, dan tidak mengandung unsur SARA.
		Korelasi fenomena isu sosial dengan konsep perancangan karya seni rupa.	Korelasi yang disajikan sangat faktual dan konseptual yang dirancang sangat kreatif.	Korelasi yang disajikan cukup faktual dan konseptual yang dirancang cukup kreatif.	Korelasi yang disajikan kurang faktual dan konseptual yang dirancang kurang kreatif.
		Deskripsi penyajian laporan	Deskripsi laporan sangat relevan dengan fakta yang disajikan dengan bahasa efektif sesuai EYD.	Deskripsi laporan cukup relevan dengan fakta yang disajikan dengan bahasa efektif sesuai EYD.	Deskripsi laporan tidak relevan dengan fakta yang disajikan dengan bahasa efektif sesuai EYD.
CP 2. Merefleksikan	(Presentasi) Membuat media konten visual	Tampilan media konten visual	Tampilan gambar, warna, dan teks konten visual sangat menarik dan harmonis.	Tampilan gambar, warna, dan teks konten visual cukup menarik dan harmonis.	Tampilan gambar, warna, dan teks konten visual kurang menarik dan kurang harmonis.
		Sajian media konten visual	Bahasa yang digunakan sangat informatif dengan menggunakan analogi yang mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup informatif dengan menggunakan analogi yang cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan kurang informatif dengan menggunakan analogi yang kurang mudah dipahami.

4. Penilaian Proyek Perancangan Karya Seni Rupa

Rubrik penilaian proyek perancangan karya seni rupa untuk menilai hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi analisis fenomena isu sosial menjadi sebuah konsep perancangan karya seni rupa. Rubrik berikut ini untuk menilai karya seni peserta didik berbentuk poster ataupun ilustrasi.

Tabel 1.11 Rubrik Penilaian Proyek

Elemen CP	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian		
			3 Melampaui CP	2 Mencapai CP	1 Perlu Bimbingan
CP 3. Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pengembangan Gagasan	Perancangan bentuk karya seni yang akan dibuat	Perancangan bentuk karya seni yang dibuat sangat kreatif dan sketsa yang dibuat sangat rapi.	Perancangan bentuk karya seni yang dibuat cukup kreatif dan sketsa yang dibuat cukup rapi.	Perancangan bentuk karya seni yang dibuat kurang kreatif dan sketsa yang dibuat kurang rapi.
		Perancangan isi dan makna karya seni	Perancangan isi makna karya seni dapat diinterpretasikan dengan sangat baik dalam unsur-unsur rupa sehingga penonton sangat mudah memahami.	Perancangan isi makna karya seni dapat diinterpretasikan dengan cukup baik dalam unsur-unsur rupa sehingga penonton sudah dapat memahami.	Perancangan isi makna karya seni dapat diinterpretasikan dengan kurang baik dalam unsur-unsur rupa sehingga penonton kurang mudah memahami.
	Persiapan Berkarya	Persiapan alat yang digunakan sebelum berkarya	Alat yang akan digunakan sangat sesuai sehingga memudahkan dalam proses berkarya seni.	Alat yang akan digunakan sesuai sehingga memudahkan dalam proses berkarya seni.	Alat yang akan digunakan kurang sesuai sehingga memberi kemudahan dalam proses berkarya seni.
		Persiapan bahan yang digunakan sebelum berkarya	Bahan yang digunakan tidak berbahaya dan mudah diolah sehingga memudahkan dalam proses berkarya.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya dan cukup mudah diolah sehingga memudahkan dalam proses berkarya.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya dan kurang mudah diolah sehingga akan menyulitkan dalam proses berkarya.

Elemen CP	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian		
			3 Melampaui CP	2 Mencapai CP	1 Perlu Bimbingan
CP 4. Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Perancang dan Pembuatan Konsep Karya Seni	Penyusunan unsur-unsur seni rupa (gambar dan tipografi)	Penyusunan unsur-unsur seni rupa (gambar dan tipografi) sangat memenuhi prinsip-prinsip perancangan.	Penyusunan unsur-unsur seni rupa (gambar dan tipografi) cukup memenuhi prinsip-prinsip perancangan.	Penyusunan unsur-unsur seni rupa (gambar dan tipografi) belum memenuhi prinsip-prinsip perancangan.
		Hasil Karya Seni yang Dibuat	Hasil karya seni yang dibuat sangat rapi, harmonis, proporsional, dan komunikatif.	Hasil karya seni yang dibuat cukup rapi, harmonis, proporsional, dan komunikatif.	Hasil karya seni yang dibuat kurang rapi sehingga terlihat kurang harmonis, proporsional, dan komunikatif.
CP 5. Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pengemasan dan Publikasi Karya Seni	Pengemasan Hasil Karya Seni	Tampilan karya seni yang dibuat dikemas sangat menarik dan sangat rapi sehingga terlihat elegan.	Tampilan karya seni yang dibuat dikemas cukup menarik dan cukup rapi sehingga terlihat elegan.	Tampilan karya seni yang dibuat dikemas kurang menarik dan kurang rapi sehingga terlihat kurang elegan.

D. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dilaksanakan dengan metode 4F. Metode tersebut, antara lain 1) *Fact* atau peristiwa (merefleksikan pengalaman pembelajaran berdasarkan kejadian yang dialami); 2) *Feeling* atau perasaan (merefleksikan pembelajaran berdasarkan perasaan yang dialami dalam proses pembelajaran); 3) *Finding* atau temuan (merefleksikan setiap kegiatan dalam proses pembelajaran); 4) *Future* atau masa depan (merencanakan proses pembelajaran yang lebih baik ke depannya). Berikut ini merupakan aspek-aspek yang perlu direfleksikan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran merancang desain komunikasi visual.

1. Refleksi Guru

- Guru mengevaluasi proses pembelajaran dalam aktivitas merancang desain komunikasi visual dengan membuat poster yang dilaksanakan oleh peserta didik. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

- b. Guru mencatat kemampuan kompetensi peserta didik dalam memahami materi yang diberikan di setiap proses kegiatan belajar. Tujuannya adalah melakukan pendampingan khusus bagi peserta didik yang memiliki kemampuan kompetensi kurang dan memberikan pengayaan lebih lanjut untuk peserta didik yang memiliki kompetensi baik.
- c. Guru mengamati sikap peserta didiknya untuk dapat mengevaluasi metode pembelajaran yang diberikan di kelas selama proses pembelajaran. Hal tersebut untuk mengetahui penerapan sikap dari Profil Pelajar Pancasila apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Peserta didik mencatat materi pembelajaran dalam perancangan desain komunikasi visual yang kurang dipahami untuk dapat ditanyakan kembali kepada guru.
- b. Peserta didik mengevaluasi kompetensi yang dimilikinya. Evaluasi tersebut adalah dengan merenungkan kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran desain komunikasi visual dan proses berkarya membuat poster.
- c. Peserta didik dapat bersikap bijaksana dalam merespons kritik dan saran yang diberikan oleh guru ataupun teman sekelasnya dalam mengkritik hasil karya yang dibuat.

E. Pengayaan

Pengayaan ditujukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan kompetensi peserta didik. Kegiatan tersebut berupa memperkaya pengetahuan tentang seni rupa, mencari referensi dengan mengunjungi pameran karya seni rupa, dan *nyantrik*. Pengayaan yang dilakukan meliputi berikut ini.

1. Membaca referensi buku teks dan jurnal terindeks nasional untuk menambah literasi pengetahuan.
2. Mengunjungi pameran atau galeri karya seni rupa untuk menambah wawasan dan mengembangkan ide-ide dalam berkarya seni rupa.
3. *Nyantrik* atau berguru kepada seniman atau praktisi seni rupa untuk menambah *skill* dalam berkarya.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Menganalisis Topik Isu Sosial menjadi Konsep Perancangan Desain Komunikasi Visual

Tabel 1.12 Menganalisis Topik Isu Sosial menjadi Konsep Perancangan Desain Komunikasi Visual

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menganalisis isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai gagasan kritis yang orisinal dalam perancangan karya desain komunikasi visual berdasarkan dari unsur, prinsip, dan gaya seni rupa.
Alokasi Waktu Pembelajaran	2 Jam Pelajaran
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	• Peserta didik mengidentifikasi masalah (<i>problem statement</i>) berdasarkan fenomena isu sosial dengan berdiskusi antarteman dan guru untuk dapat mengonstruksi topik tersebut menjadi sebuah konsep rancangan karya seni rupa. • Peserta didik mengumpulkan data (<i>data collection</i>) dengan cara mencari referensi dari berbagai macam literasi untuk mengorelasikan topik fenomena isu sosial yang didiskusikan dengan konsep perancangan karya seni rupa yang akan dibuat. • Peserta didik kemudian mengolah data (<i>data processing</i>) dari hasil mengorelasikan fenomena isu sosial tersebut menjadi sebuah konsep perancangan karya seni rupa yang orisinal. • Peserta didik memverifikasi (<i>verification</i>) hasil konsep perancangan karya seni rupa yang dibuat secara orisinal dan sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru, caranya, yaitu dengan mempresentasikan materi tersebut di depan kelas. Materi tersebut kemudian didiskusikan dengan guru dan teman sekelasnya. Materi konsep perancangan karya seni rupa yang disusun oleh peserta didik tidak memuat konten yang mengandung SARA dan radikalisme. • Peserta didik kemudian menarik kesimpulan (<i>generalization</i>) dari proses merancang dan mengorelasikan topik fenomena isu sosial menjadi sebuah konsep karya seni rupa yang memiliki dampak positif bagi pribadinya dan lingkungan sekitarnya.
Asesmen Formatif Pembelajaran	Penilaian diri

2. Membuat Konsep Perancangan

Tabel 1.13 Membuat Konsep Perancangan

Indikator Tujuan Pembelajaran	1. Mengorelasikan isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai ide gagasan utama dalam perancangan seni rupa. 2. Membuat konsep perancangan karya desain komunikasi visual untuk nantinya dapat diterapkan dalam bentuk poster.
Alokasi Waktu Pembelajaran	4 Jam Pelajaran
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	• Peserta didik mengidentifikasi dan merancang ide berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukannya dengan membuat narasi deskriptif tentang konsep desain karya yang akan dibuat. • Peserta didik membuat desain berupa sketsa berdasarkan dari konsep yang dideskripsikannya menjadi sebuah model prototipe desain komunikasi visual berupa poster ilustrasi.
Asesmen Formatif Pembelajaran	Penilaian diri

3. Membuat Laporan Konsep Perancangan Karya Seni Rupa

Tabel 1.14 Membuat Laporan Konsep Perancangan Karya Seni Rupa

Indikator Tujuan Pembelajaran	1. Membuat laporan dalam bentuk konten visual yang menarik dan informatif untuk dipublikasikan di media sosial. 2. Menyusun laporan dan mendiskusikan hasil konsep perancangan
Alokasi Waktu Pembelajaran	4 Jam Pelajaran
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	• Peserta didik mengumpulkan informasi berupa foto, video, dan deskripsi prosedur langkah-langkah kegiatan dalam berkarya membuat poster yang dilakukannya. • Peserta didik mendokumentasikan proses pembelajaran perancangan desain komunikasi visual dalam membuat poster melalui foto dan video. Foto dokumentasi diedit untuk mendapatkan kualitas gambar yang baik, sedangkan video dokumentasi disusun menjadi video sinematik agar terlihat lebih komunikatif. Pengeditan foto dapat menggunakan aplikasi bawaan dari telepon pintar yang dimiliki atau dengan aplikasi lain, seperti <i>Photoshop</i>, <i>Photoroom</i>, atau <i>Canva</i>. Pembuatan video sinematik dokumentasi dalam berkarya dapat menggunakan aplikasi bawaan telepon pintar yang dimiliki atau dengan <i>Kinemaster</i>, <i>CapCut Video</i>, <i>PowerDirector</i>, atau aplikasi pengeditan video lainnya. • Peserta didik membuat akun media sosial untuk menampung seluruh karya teman-teman sekelasnya. Media sosial tersebut bertujuan untuk dokumentasi pembelajaran dan pameran secara <i>online</i>. Media sosial yang digunakan dapat berupa <i>TikTok</i>, <i>Instagram</i>, <i>Facebook</i>, <i>YouTube</i>, ataupun <i>WhatsApp</i> Bisnis. Akun media sosial tersebut kemudian dapat dibagikan kepada warga di lingkungan sekolah maupun teman-teman yang lain. • Peserta didik kemudian menyusun laporan ilmiah berdasarkan hasil eksplorasi dalam pembelajaran desain komunikasi visual dan proses menciptakan karya berbentuk poster. Laporan disusun secara deskriptif dengan model deduktif, contohnya seperti infografik kerangka berpikir dan contoh laporan ilmiah di materi esensial. • Laporan dokumentasi foto dan video serta laporan ilmiah kemudian diserahkan kepada guru pengampu mata pelajaran seni rupa.
Asesmen Formatif Pembelajaran	Peserta didik mengidentifikasi dan mendeskripsikan karya desain komunikasi visual dalam bentuk foto atau video konten media sosial dan menyusun laporan secara deskriptif deduktif.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas XI (Edisi Revisi)

Penulis: Dedy Prabowo dan Cholis Mahardhika.

ISBN 978-623-388-170-8

BAB II



Seni Rupa Tradisi Dua Dimensi

A. Pendahuluan

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam. Salah satunya dalam bidang seni rupa tradisi dua dimensi adalah produk-produk ragam hias. Perkembangan karya seni rupa tradisi di setiap daerah memiliki kekhasannya masing-masing. Perkembangan karya seni tersebut memiliki potensi kebudayaan yang dapat dikenalkan secara regional dan global. Pengembangan potensi kebudayaan daerah melalui karya seni tradisi berupa ragam hias perlu diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di lingkungan sekolah untuk dapat melestarikan kebudayaan setempat.

Proses dalam pembelajaran seni rupa tradisi, peserta didik dituntut untuk dapat membuat kreasi ragam hias khas daerah masing-masing yang bertujuan untuk mengangkat potensi kebudayaan lokal di lingkungan sekolah. Proses dalam membuat kreasi ragam hias tersebut dari membuat konsep ide kreatif dalam perancangan motif ornamen, pembuatan desain pola atau prototipe, dan mengimplementasikan desain pola tersebut pada karya batik. Peserta didik diberi kebebasan berekspresi dalam membuat kreasi motif ornamen tersebut dari suatu subjek atau objek yang mencerminkan kebudayaan di lingkungan sekitar.

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membuat kreasi ragam hias seni rupa tradisi dua dimensi di lingkungan sekitar untuk mengangkat potensi kebudayaan daerah.

2. Pokok Materi

Pokok materi yang dipelajari meliputi proses kreatif dalam merancang ragam hias, membuat desain pola atau prototipe, dan membuat karya batik dari desain prototipe yang dibuat. Ragam hias yang dikreasikan berupa ornamen geometri dan ornamen organis. Proses pembuatan desain prototipe ornamen sampai pada proses pewarnaan (*coloring*). Pada proses pembuatan batik dengan teknik mencanting dan pewarnaan batik dengan teknik colet atau menggunakan teknik gradasi.

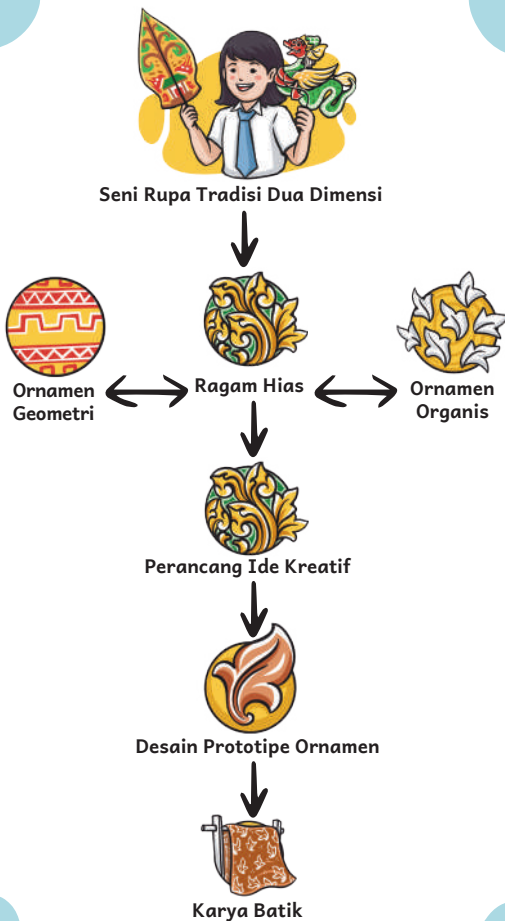
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Proses berkarya dalam seni rupa tradisional dua dimensi banyak melibatkan beberapa proses tradisional yang dibuat secara *handmade*. Proses tradisional tersebut melibatkan bidang keilmuan lain dalam proses

produksi. Bidang keilmuan lain tersebut, meliputi teknologi, sains, budaya, dan matematika. Bidang keilmuan teknologi tersebut berperan sebagai teknik dalam pengolahan bahan dan proses berkarya seni rupa tradisional dua dimensi. Bidang sains memuat materi tentang proses kimia dari zat-zat tertentu yang nantinya dapat diterapkan dalam proses pembuatan karya seni rupa tradisional dua dimensi. Bidang keilmuan budaya dekat dengan masyarakat langsung untuk mempelajari proses asimilasi kebudayaan menjadi sebuah karya seni. Bidang keilmuan matematika berperan untuk memperdalam kompetensi dalam pengukuran secara akurat untuk menghasilkan karya seni rupa tradisional dua dimensi yang terbaik.

4. Peta Konsep Materi

Materi inti yang dipelajari dalam bab pembahasan ini adalah membuat kreasi ragam hias seni rupa tradisional dua dimensi menjadi sebuah produk karya batik. Perancangan ide kreatif dalam mengonsep ragam hias berdasarkan potensi kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar menjadi sebuah motif ornamen yang kekinian. Proses dalam berkarya seni tersebut diharapkan dapat mengangkat potensi kebudayaan daerah tempat tinggal di lingkungan sekitar. Berikut ini merupakan peta konsep materi.



5. Saran Periode Pembelajaran dalam Satu Bab

Tabel 2.1 Saran Periode Pembelajaran dalam Satu Bab

Pertemuan Ke-	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Target Materi
1	Mengidentifikasi dan merancang ide kreatif penyusunan motif geometri dan motif organis menjadi ragam hias berdasarkan potensi kebudayaan daerah.	2 JP	Mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah dan merancang konsep ide kreatif dalam penyusunan ragam hias dalam pembelajaran seni rupa tradisi dua dimensi.
2-3	Membuat kreasi konsep ornamen menjadi karya desain pola atau prototipe dari motif geometri dan motif organis berdasarkan potensi kebudayaan di lingkungan sekitar.	4JP	Mendesain motif ornamen geometri dan ornamen organis.
3-5	Menciptakan motif ornamen geometri dan ornamen organis dalam sebuah karya seni batik.	6JP	1. Menciptakan motif ornamen geometri dan ornamen organis. 2. Membuat karya seni batik.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Peserta didik memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan pensil, pastel warna, pensil warna, dan kuas dalam teknik membuat desain prototipe ornamen geometri dan ornamen organis.

7. Apersepsi

Motif ornamen geometri dan organis banyak dilihat dari ragam hias yang berada di benda-benda bersejarah, seperti tembikar dan batik. Bagaimanakah menurut kalian adanya ornamen tersebut dapat terlihat lebih menarik dan unik?



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memberikan argumentasi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Apakah kalian pernah melihat karya seni rupa tradisi berupa karya ragam hias?
- b. Bagaimanakah ide kreatif kalian dalam merancang ragam hias sebagai karya seni rupa tradisi untuk mengangkat eksistensi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar?
- c. Bagaimanakah menurut kalian untuk membuat kreasi motif ornamen tradisi tersebut agar dapat menjadi lebih menarik dan kekinian?
- d. Bagaimanakah cara kalian dapat membuat karya batik yang dapat mengangkat potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar?
- e. Bagaimanakah cara kalian untuk mempromosikan batik sebagai identitas dari potensi kebudayaan daerah yang dimiliki.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Mengidentifikasi dan Merancang Ragam Hias

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Merancang konsep ragam hias ornamen geometri atau organis dengan membuat kembali bentuk dasar berdasarkan motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran awal dengan memberikan tayangan foto dan video tentang keberagaman potensi kebudayaan lokal di lingkungan sekitar. Tayangan potensi kebudayaan tersebut untuk memantik ide kreatif peserta didik untuk nantinya dapat merancang konsep dalam penciptaan ragam hias. Penciptaan ragam hias berupa pendekorasian bentuk objek kebudayaan daerah di lingkungan sekitar. Susunan dekoratif ragam hias objek kebudayaan tersebut terdiri atas ornamen geometri dan ornamen organis.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik diajak untuk mengidentifikasi ragam hias motif ornamen khas yang berada di daerah tempat tinggalnya atau di daerah lain. Ragam hias tersebut dapat berupa motif ornamen batik, motif ornamen songket, motif ukiran, atau motif ornamen khas lainnya.
- 2) Peserta didik mengumpulkan data dan informasi tentang ragam hias yang dipilih sebagai ide dalam pengembangan motif ornamen. Informasi yang dikumpulkan berupa sejarah latar belakang ragam hias, bentuk detail ragam hias, dan makna yang terkandung dalam ragam hias tersebut.
- 3) Peserta didik kemudian memverifikasi informasi-informasi tersebut dengan cara membuat ringkasan atau catatan penting tentang sejarah latar belakang ragam hias, bentuk detail ragam hias, dan makna yang terkandung dalam ragam hias tersebut. Pada tahap tersebut, peserta didik wajib mengonsultasikan kepada guru mata pelajaran seni rupa agar kajian yang didapat kredibel.
- 4) Peserta didik menarik kesimpulan dari proses eksplorasinya tersebut dengan kemudian mendeskripsikan secara spesifik dan detail untuk mengetahui sejarah, bentuk, dan makna yang sebenarnya dari ragam hias motif ornamen yang dipilih sebagai ide pokok perancangan.
- 5) Peserta didik kemudian membuat rancangan awal berupa sketsa pengembangan ragam hias motif ornamen yang ditulis dalam deskripsi konsep perancangan.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru merefleksikan kembali tentang pentingnya merancang konsep untuk menciptakan produk karya seni rupa tradisi yang estetik.
- 2) Peserta didik kemudian mencatat semua konsep ide kreatif tersebut beserta menyimpan sketsa kasar hasil perancangan ragam hias sebagai dasar pengembangan pembuatan desain prototipe.

3. Materi Esensial

a. Kreativitas dalam Berkesenian

Kreativitas merupakan tindakan solutif yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan dan berinovasi untuk memberi kemudahan ataupun manfaat yang lainnya. Menurut Sternberg dan Lubart, mereka menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menginovasikan atau menciptakan suatu produk ataupun konsep baru yang disesuaikan dengan gagasan pada segala situasi (Botella, dkk., 2013). Kreativitas seseorang berbeda-beda tergantung pada kemampuan kognitif dan pengalamannya dalam mengidentifikasi topik permasalahan. Botella, dkk. (2013) juga menjelaskan bahwa komponen kognitif merupakan kemampuan intelektual yang terlibat dalam proses kreatif tersebut. Kapasitas kemampuan kognitif merupakan bagian dari mengidentifikasi sintesi dan mendefinisikan pokok permasalahan. Orang kreatif dapat mengasosiasikan antara ide-ide yang dikumpulkan dengan cara mengombinasikannya secara selektif. Seseorang dalam mengamati kesamaan antarberbagai domain merupakan salah satu kemampuan dalam membandingkan secara selektif (Lubart, dkk., 2003). Proses dalam mengelaborasi dan mengevaluasi topik dari ide-ide yang terus dihasilkan tersebut akan dapat dinilai dan kapasitas kognitif akan akan memunculkan gagasan yang kreatif (Botella, dkk., 2013).

Penciptaan karya seni rupa tradisi merupakan hasil dari gagasan kreatif orang-orang pada zaman dulu. Penciptaan karya seni pada masyarakat zaman dahulu memiliki nilai-nilai luhur yang tersirat dalam karyanya. Proses penciptaan karya seni tersebut dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Munandar, 2009). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam dirinya. Faktor tersebut bersifat keterbukaan, *locus of control* individu, mengeksplorasi unsur, bentuk, dan konsep dalam membentuk kombinasi yang baru. Faktor yang berasal dari dalam dirinya disebut dengan faktor eksternal. Faktor tersebut didorong oleh keamanan dan kebebasan, psikologi, sarana dan minat yang berbeda antarindividu, penghargaan dari orang lain, kebebasan dan berkesempatan untuk bermeditasi, serta mengembangkan fantasi kognitif dan inisiatif tertentu.

Ciri-ciri seseorang yang memiliki gagasan kreatif dalam dirinya dapat diidentifikasi melalui empat kemampuan yang dimilikinya. Menurut Kauffman dan Sternberg (2006), kemampuan tersebut terdiri atas berikut ini.

- 1) *Fluency* (kelancaran atau kesigapan) merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyak gagasan.
- 2) *Flexibility* (keleluasaan) merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan berbagai macam cara dalam mengatasi masalah, memproduksi sejumlah ide, pandangan yang berbeda, serta menggunakan pendekatan dan pemikiran yang beragam.
- 3) *Originality* (orisinalitas) merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan unik yang orisinal atau asli.
- 4) *Elaboration* (elaborasi atau mengombinasikan) merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi gagasan secara detail untuk ditambahkan dan dikembangkan secara terperinci agar menjadi ide yang menarik.

Kreativitas seorang seniman seni rupa tradisi pada zaman dahulu muncul ketika mereka sedang melakukan kegiatan dalam berkesenian. Proses kreatif seorang seniman tersebut muncul ketika menciptakan karya seni (Jung dalam Harbunangin, 2016). Proses kreatif dalam penciptaan karya seni rupa tradisi memiliki beberapa tahapan penting. Tahapan tersebut terdiri atas proses persiapan sampai dengan kepada pengujian produk karya seni. Tahapan proses kreatif tersebut terdiri atas empat tahap. Berikut ini merupakan tahapan proses kreatif yang diungkapkan oleh Wallas (dalam Botella, 2013).

- 1) *Preparation* dapat disebut dengan tahap persiapan atau masukan. Tahapan pertama tersebut merupakan proses untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dari permasalahan topik yang kita identifikasi. Kemampuan seseorang dalam hal pengetahuan dan pengalaman akan memungkinkan untuk dapat mengidentifikasi topik dari berbagai pendekatan. Proses tersebut memungkinkan untuk mengeksplorasi berbagai macam alternatif dalam mengidentifikasi topik yang akan dibahas. Tahap *preparation* ini mengutamakan pemikiran *divergent* dan kreatif untuk merancang konsep.

- 2) *Incubation* atau yang disebut dengan tahap pengeraman. Pada tahap inkubasi ini memberi kebebasan dalam dirinya untuk tidak berpikir secara sadar, namun mengerami dengan berpikir dari alam prasadar. Seniman seni tradisi pada zaman dahulu sering melakukan kontemplasi dan meditasi untuk mengerami pikiran dan membebaskan alam prasadar untuk menemukan inspirasi. sebagai cikal bakal ide gagasan penciptaan seni.
- 3) *Illumination* atau disebut dengan tahapan dalam menemukan ilham atau inspirasi. Tahapan tersebut memungkinkan untuk munculnya *insight* atau gagasan baru. Gagasan baru tersebut muncul sebagai konsep dalam perancangan karya seni.
- 4) *Verification* atau disebut dengan tahap pembuktian atau pengujian. Tahapan tersebut digunakan ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji realitas secara konkret. Proses berpikir kreatif (divergensi) dalam tahap verifikasi tersebut harus diikuti dengan proses berpikir kritis (konvergensi). Pemikiran-pemikiran yang bersifat spontan harus diikuti oleh pemikiran yang selektif dan imajinasi seseorang harus diuji realitasnya (*reality-testing*).

b. Ragam Hias

Ragam hias atau dikenal dengan istilah ornamen. Ornamen merupakan motif khas yang selalu ada dalam setiap karya seni rupa tradisi. Ornamen atau *orare* (dalam bahasa Yunani) memiliki arti hiasan atau perhiasan (Soepratno, 2007: 1). Ornamen secara implisit memiliki fungsi sebagai hiasan yang menyangkut keindahan dan beberapa memiliki nilai-nilai simbolik. Nilai simbolik tersebut berhubungan dengan pandangan hidup atau filsafat hidup manusia. Filsafat hidup tersebut memiliki arti yang lebih mendalam yang berupa harapan-harapan tertentu (Gustami, 2008: 4).

Ornamen tersebut merupakan piktogram yang berupa ungkapan ekspresi jiwa. Ekspresi tersebut dapat berupa hiasan pada permukaan benda-benda tertentu untuk memperindah (Saragih, 2017: 2–3). Ornamen memiliki perwujudan jiwa yang terinspirasi dari bentuk-bentuk pada unsur-unsur alam berupa batuan, pegunungan, dan tumbuhan. Unsur alam tersebut membentuk pola hiasan tertentu yang digayakan menjadi bentuk ragam hias yang dapat diterapkan pada seni lukis ataupun seni

ukir (Covarrubias, 1974: 148). Ragam hias ornamen mengandung unsur-unsur hiasan yang dikembangkan dari bentuk daun, geometris, dan bentuk binatang (Mayer, 1957: vii). Bentuk-bentuk hiasan ornamen tersebut memiliki fungsi utamanya untuk memperindah benda produk tertentu agar menambah nilai keindahan (Sunaryo, 2009: 3).

1) Jenis Ragam Hias

Ragam hias secara umum dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu kelompok ragam hias geometris, kelompok ragam hias bentuk tumbuhan, kelompok ragam hias makhluk hidup, dan kelompok ragam hias dekoratif gabungan (Toekio, 1987:10). Kelompok ragam hias tersebut dibentuk melalui proses stilisasi bentuk menjadi sebuah susunan motif ornamen. Berdasarkan keempat jenis kelompok ragam hias tersebut dikelompokkan secara implisit menjadi dua jenis, yaitu ragam hias geometri dan ragam hias organis (Bastomi, 1986: 7).

Ragam hias geometri merupakan ragam hias yang disusun dari unsur-unsur garis dan bidang. Ragam hias tersebut merupakan salah satu yang paling mudah dibuat, namun memiliki nilai-nilai yang mencerminkan sifat yang keras, religius, magis, dan konstruktif.

Ornamen ragam hias tersebut banyak ditemui pada karya tenunan, anyaman, dan bangunan. Cerminkan sifat keras pada ornamen geometri menginterpretasikan masyarakat primitif yang dapat menaklukkan alam dengan suasana kemagisan (Bastomi, 1986: 7).

Ragam hias organis merupakan bentuk stilisasi dari motif tumbuhan dan hewan. Bentuk stilisasi tumbuhan menjadi ornamen contohnya menggunakan unsur daun, kelopak bunga, dan batang sulur. Pada ragam hias bentuk hewan biasanya tidak terkait dengan makna atau simbol tertentu, contohnya hiasan kerbau di Tana Toraja dan berbagai macam burung (Bastomi, 1986: 7).



2) Unsur dalam Ragam Hias

Ragam hias memiliki beberapa unsur untuk dapat menciptakan motif ornamen. Susunan unsur-unsur ragam hias sebagai nilai estetika. Unsur-unsur tersebut, meliputi bentuk, proporsi, komposisi, perspektif, warna, tekstur, keseimbangan, ruang, *emphasis*, dan keharmonisan. Berikut ini merupakan penjelasan tentang unsur-unsur ornamen menurut Sakri (1986).

- a) Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa yang memiliki ukuran, warna, dan tekstur yang dapat dirasakan oleh indra peraba dan mata. Bentuk memiliki ciri khusus, di antaranya titik, garis, dan bidang. Titik merupakan bentuk yang paling sederhana tidak bersudut dan terlihat kecil. Garis dalam ornamen memiliki beberapa bentuk, di antaranya garis lurus, garis lengkung, garis bertekuk garis, garis zigzag, dan garis sesuai kebebasan tangan. Unsur bentuk bidang berbentuk dua dimensi yang terdiri atas bentuk geometri, bentuk organik, bentuk bersudut, bentuk tidak beraturan, bentuk tarik tangan (*freehand*), seperti kaligrafi dan penggabungan dari beberapa bentuk (Sakri, 1986: 7).
- b) Proporsi ditentukan oleh bentuk yang akan dirancang dengan ukuran media dalam berkarya (Sakri, 1986).
- c) Komposisi merupakan susunan antarbentuk menjadi kesatuan yang utuh dalam bidang berkarya (Sakri, 1986).
- d) Perspektif merupakan teknik menggambar untuk menentukan jarak jauh atau dekatnya objek gambar. Teknik perspektif menggunakan dua titik lenyap atau lebih tergantung pada banyaknya objek dan jarak objek gambar (Sakri, 1986).
- e) Warna merupakan hasil dari pantulan cahaya pada mata sehingga mata dapat membedakan beberapa warna dari hasil pantulan cahaya tersebut. Jenis warna yang digunakan dalam perancangan ornamen dapat menggunakan jenis warna primer, warna sekunder, ataupun warna tersier (Sakri, 1986).
- f) Tekstur merupakan hasil nilai raba dari suatu permukaan benda. Penerapan pada ragam hias contohnya pada seni ukir untuk menentukan cekung atau cembungnya bentuk motif ornamen. Contoh lain penerapan pada batik dengan menggunakan prodo atau warna emas untuk memberi kesan tegas pada *outline* motif batik dan memberikan kesan kemewahan (Sakri, 1986).

- g) Keseimbangan merupakan salah satu unsur dalam prinsip perancangan seni rupa yang digunakan dalam perancangan ragam hias motif ornamen. Keseimbangan berpatokan pada kesesuaian konsep dengan tujuan, kegunaan, dan fungsi dari tema yang ditentukan dalam perancangan motif ornamen (Sakri, 1986).
- h) Ruang pada perancangan motif ornamen bertujuan untuk menampilkan suatu objek tertentu pada tiap-tiap bentuk ornamen yang ingin dirancang. Unsur ruang akan memberikan kesan luwes dan interaksi antara objek gambar ornamen tidak sesak (Sakri, 1986).
- i) *Emphasis* atau pusat perhatian merupakan unsur yang penting dalam memberikan titik fokus pada perancangan karya motif ornamen ragam hias yang dibuat. *Emphasis* untuk menampakkan kekuatan tema gambar yang ingin dirancang (Sakri, 1986).
- j) Keharmonisan merupakan kesesuaian antara bentuk, unsur, proporsi, komposisi, warna, perspektif, tekstur, keseimbangan, ruang, dan empati menjadi satu kesatuan yang utuh dapat saling melengkapi. Keharmonisan pada perancangan motif ornamen ragam hias disesuaikan dengan tema yang ingin dibuat dalam berkarya secara estetik (Wucius Wong, 1972. 28).

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang ingin dilatih, di antaranya meliputi berikut ini.



Tabel 2.2 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlaq kepada manusia	Menghargai	Dalam kegiatan pembelajaran pertama, peserta didik diharapkan dapat menghargai potensi yang dimiliki oleh orang lain atau kelompok pelestari kebudayaan tertentu dengan cara mengapresiasi potensi kebudayaan daerah yang berada di lingkungan sekitar.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Apresiatif	Kegiatan pembelajaran 1 tersebut mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar. Peserta didik dituntut untuk mengobservasi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar dan memperoleh informasi yang faktual.
	Bergotong royong	Kepedulian	Empati	Rasa empati peserta didik dalam menghargai kebudayaan sebagai potensi daerah perlu ditanamkan untuk ikut melestarikan kebudayaan tersebut dengan cara mengkreasikan dalam bentuk motif ragam hias ornamen.
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Kontribusi dan improvisasi dalam melestarikan kebudayaan	Peserta didik perlu memahami kekurangan dan kelebihan yang ada dalam dirinya untuk mengenali potensi dalam diri mereka sehingga dapat berkontribusi pada pelestarian seni rupa tradisi sebagai produk kebudayaan. Pada kegiatan pembelajaran tersebut, peserta didik dapat merefleksikan potensi dalam diri mereka dengan berkontribusi merancang motif ornamen ragam hias sebagai produk karya seni untuk mengangkat potensi daerah di lingkungan sekitar.
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Eksploratif kritis	Peserta didik dituntut untuk mampu mengeksplorasi dan mengidentifikasi topik, mengumpulkan data informasi, memverifikasi data informasi, dan kemudian disimpulkan sebagai ide pokok dalam perancangan motif ornamen ragam hias untuk mengangkat potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar.
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Profesional	Peserta didik dituntut untuk bekerja secara profesional dalam menganalisis topik materi yang dipilih untuk menghasilkan produk perancangan motif ornamen ragam hias sebagai potensi untuk mengangkat kebudayaan daerah di lingkungan sekitar.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi dalam pembelajaran seni rupa tradisi tersebut untuk mendampingi dan memberi pengarahan kepada peserta didik untuk observasi dan mengeksplorasi kesenian kebudayaan di lingkungan sekitar ataupun di museum kesenian daerah. Tujuan pendampingan tersebut untuk memberikan pengetahuan mengenai kekayaan kebudayaan daerah yang berada di lingkungan sekitar. Peserta didik tidak hanya memahami wujud kebudayaan daerah tersebut, tetapi diharapkan juga dapat terlibat dalam pelestarian kebudayaan di lingkungan sekitar.

6. Asesmen Formatif

Penilaian hasil belajar dalam kegiatan 1 mengidentifikasi dan merancang ragam hias dilakukan dengan membuat esai yang mendeskripsikan konsep perancangan motif ornamen ragam hias yang akan dibuat berdasarkan pengembangan motif ornamen ragam hias khas daerah tempat tinggal atau daerah lain beserta sketsa rancangan awal. Berikut merupakan rubrik penilaian esai tersebut.



Tabel 2.3 Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 1

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Merancang konsep ragam hias ornamen geometri atau organis dengan mengkreasikan kembali bentuk dasar berdasarkan motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain.	Meng-identifikasi	Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan mencantumkan sumber buku yang kredibel dan narasumber ahli dalam proses eksplorasinya sehingga hasil identifikasinya dapat detail.	Peserta didik dapat meng-identifikasi ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan mencantumkan sumber yang kredibel dalam proses eksplorasinya sehingga hasil identifikasinya dapat spesifik.	Peserta didik tidak dapat berperan aktif dalam meng-identifikasi ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan mencantumkan sumber yang kredibel sehingga hasil identifikasinya belum spesifik dalam proses eksplorasi yang dilaksanakannya.	Peserta didik tidak dapat meng-identifikasi ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain, sehingga tidak memiliki sumber yang kredibel dan hasil identifikasinya belum spesifik dalam proses eksplorasi yang dilaksanakannya.
	Mendeskripsikan	Peserta didik dapat mendeskripsikan secara sangat detail sejarah dan makna filosofi dari motif ragam hias ornamen di daerah tempat tinggalnya atau daerah lain yang dipilih sebagai ide pokok dalam pengembangan desain motif ornamen.	Peserta didik dapat mendeskripsikan secara runtut sejarah dan makna filosofi dari motif ragam hias ornamen di daerah tempat tinggalnya atau daerah lain yang dipilih sebagai ide pokok dalam pengembangan desain motif ornamen.	Peserta didik belum dapat mendeskripsikan secara runtut sejarah dan makna filosofi dari motif ragam hias ornamen di daerah tempat tinggalnya atau daerah lain yang dipilih sebagai ide pokok dalam pengembangan desain motif ornamen sehingga kajiannya tidak maksimal.	Peserta didik tidak dapat mendeskripsikan secara runtut sejarah dan makna filosofi dari motif ragam hias ornamen di daerah tempat tinggalnya atau daerah lain yang dipilih sebagai ide pokok dalam pengembangan desain motif ornamen sehingga tidak paham dengan apa yang dituliskan.
	Merancang	Peserta didik dapat merancang ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan menunjukkan kreativitas kebaruannya dari sisi unsur dan prinsip perancangan yang diterapkan sehingga sketsa rancangan awal terlihat lebih dinamis dan banyak disukai orang lain.	Peserta didik dapat merancang ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan menunjukkan kebaruannya dari sisi unsur dan prinsip perancangan yang diterapkan sehingga sketsa rancangan awal terlihat lebih dinamis dan kekinian.	Peserta didik belum dapat merancang ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain, sehingga belum menunjukkan kebaruannya dari sisi unsur dan prinsip perancangan yang diterapkan dan hasil sketsa rancangan awal kurang terlihat kekinian.	Peserta didik tidak dapat merancang ragam hias motif ornamen khas di daerah tempat tinggal atau di daerah lain, sehingga tidak ada menunjukkan kebaruannya dari sisi unsur dan prinsip perancangan yang diterapkan dan hasil sketsa rancangan awal tidak terlihat kekinian serta cenderung meniru bentuk asal.

Kegiatan 2

Membuat Kreasi Motif Ragam Hias

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain.

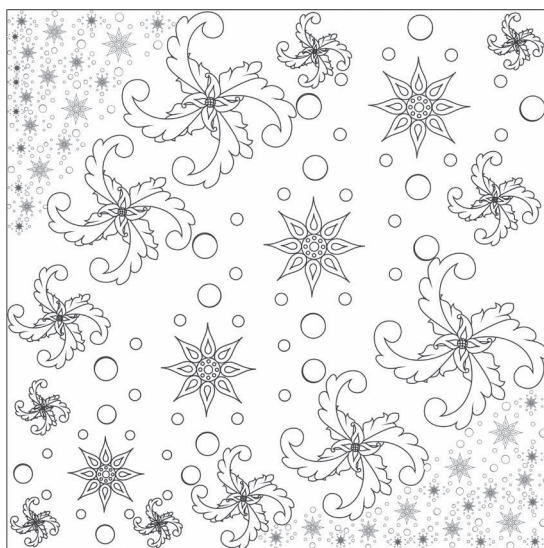
2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran awal dengan memberikan contoh-contoh karya motif ragam hias yang terdiri atas ornamen geometri dan motif ornamen organis untuk mengembangkan ide peserta didik dalam berkreasi. Peserta didik diberikan contoh teknik menstilir untuk memberikan gambaran dalam menyusun ide menjadi motif ornamen.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik mengembangkan sketsa kasar dari kegiatan pembelajaran pertama tersebut. Sketsa ornamen yang telah dibuat sebelumnya dikreasikan menjadi sebuah motif geometri dan motif organis dalam sebuah pola tertentu. Berikut ini merupakan contoh sketsa pengembangan motif ragam hias dari ornamen dasar truntum.



Gambar 2.1 Sketsa pengembangan motif truntum.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

- 2) Peserta didik mendetailkan sketsa kreasi motif tersebut seperti *isen-isen* motif dan pewarnaan. Teknik pewarnaan dalam detailing motif geometri dan motif organis dapat menggunakan teknik pewarnaan gradasi dan teknik pewarnaan organis. Berikut ini merupakan contoh detailing motif ragam hias dari pengembangan motif truntum.



Gambar 2.2 Detailing sketsa pengembangan motif truntum.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

- 3) Desain motif ornamen geometri dan motif ornamen organis tersebut menjadi sebuah pola yang akan diterapkan ke dalam kain untuk dibatik.
- 4) Peserta didik menyalin pola desain tersebut pada selembar kain dengan cara dijiplak. Penyalinan pola desain tersebut menggunakan pensil. Kain yang sudah berbentuk pola motif ornamen geometri dan motif ornamen organis siap untuk dibatik.



Gambar 2.3 Proses penyalinan motif ragam hias ornamen pada kain.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

c. Kegiatan Akhir

- 1) Peserta didik diberikan refleksi kembali tentang kaidah-kaidah penting dalam mendetailkan sketsa kasar menjadi sebuah desain yang siap ditetapkan menjadi sebuah karya batik.
- 2) Peserta didik mencatat dan mendokumentasikan proses dalam berkarya tersebut sebagai bukti hasil pembelajaran.

3. Materi Esensial

Metode Penciptaan Karya Ragam Hias

Metode penciptaan karya dalam seni rupa tradisi dua dimensi tersebut menggunakan metodologi yang dikembangkan oleh Hawkins (dalam Soedarsono, 2001: 207) yang terdiri atas berikut ini.

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses pertama dalam metode penciptaan karya untuk menjejaki objek atau fenomena yang akan diangkat sebagai tema penciptaan karya. Proses dalam eksplorasi mencakup unsur visual dan referensi dari topik yang telah ditentukan sebagai konsep dalam merancang karya seni. Penciptaan karya seni dimulai dari berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespons benda-benda yang digunakan untuk menciptakan. Improvisasi dalam proses eksplorasi memungkinkan untuk memunculkan imajinasi, menyeleksi, dan menciptakan (Soedarsono, 2001). Metode dalam eksplorasi tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek kebudayaan daerah, observasi studi pustaka dan pendokumentasian sebagai sumber referensi, serta mewawancarai narasumber dari topik materi yang akan kita pilih sebagai ide pokok perancangan.

b. Improvisasi

Improvisasi merupakan fase yang fokus pada eksperimentasi dengan medium yang akan digunakan (material, teknik, dan alat), eksplorasi visual dalam bentuk sketsa, dan terakhir mengorganisasikan elemen visual untuk menentukan nilai estetika karya. Tahap improvisasi memungkinkan peningkatan keterlibatan diri karena memiliki banyak kebebasan. Selama tahap improvisasi, dimungkinkan untuk melakukan berbagai eksperimen untuk menemukan bentuk artistik baru. Proses tersebut memungkinkan untuk menghasilkan produk yang konsisten (Soedarsono, 2001).

Tahap improvisasi tersebut adalah memvisualkan ide-ide yang telah diidentifikasi dengan membuat desain alternatif dari desain kasar yang telah dibuat dalam proses eksplorasi gagasan kreatif. Pembuatan desain alternatif tersebut berupa perancangan motif ragam hias yang terdiri atas ornamen geometri dan ornamen organis berdasarkan objek potensi kebudayaan di lingkungan sekitar. Tahap pembuatan desain alternatif tersebut dapat menggunakan beberapa teknik dalam menggambar ragam hias ornamen.

Teknik dasar dalam menggambar ragam hias ornamen terdiri atas tiga jenis, yaitu realis, stilisasi, dan kombinasi. Teknik realis merupakan teknik menggambar ornamen dengan meniru bentuk asli dari suatu bentuk atau subjek yang ingin digambar. Teknik menggambar tersebut berusaha menampilkan bentuk asli dari objek atau subjek yang dikehendaki. Teknik stilisasi merupakan teknik menggambar ornamen dengan mengubah sebagian atau keseluruhan bentuk atau subjek yang diinginkan. Teknik kombinasi tersebut merupakan penggabungan teknik menggambar realis dan stilisasi. Teknik tersebut memberi kebebasan untuk mengekspresikan bentuk atau subjek tertentu menjadi ornamen yang sesuai dengan ide atau khayalan pembuatnya.

c. Pembentukan

Pembentukan merupakan suatu proses perwujudan atau eksekusi dalam berkarya dari berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi karya seni (Soedarsono, 2001). Tahap tersebut dapat memungkinkan adanya perubahan bentuk karya untuk penyesuaian nilai estetik yg lebih baik lagi di tengah proses berkarya. Proses pembentukan karya tersebut dapat berubah karena munculnya ide-ide terbaru di tengah proses berkarya untuk mewujudkan hasil yang lebih baik lagi.

Proses pembentukan desain motif ragam hias dalam bentuk ornamen, yaitu dengan cara *memfinishing* salah satu desain alternatif yang telah dibuat dengan beberapa cara yang terdiri atas teknik hitam-putih dan teknik pewarnaan. Teknik hitam-putih tersebut dapat menggunakan tinta, pensil, ataupun *drawing pen*. Penerapan teknik tersebut terdiri atas arsiran dan pointilis (titik-titik dengan gradasi tertentu). Teknik pewarnaan merupakan cara untuk mewarnai ornamen dengan cat, pensil warna, atau dengan pastel warna. Teknik dalam pewarnaan tersebut terdiri atas beberapa macam, yaitu gradasi monokromatik, gradasi gelap terang, dan sungging.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dilatih dalam kegiatan pembelajaran kedua tersebut, yaitu meliputi berikut ini.

Tabel 2.4 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Jujur dan Mandiri	Penerapan nilai akhlak pribadi tersebut pada kegiatan penciptaan motif ragam hias ornamen. Peserta didik wajib bersikap jujur untuk membuat tugas berkarya seni kepada orang lain. Peserta didik untuk dapat percaya diri dengan kemampuan dirinya yang berorientasi pada proses belajar dan tidak hanya berorientasi pada hasil penilaian.
	Berkebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Komunikatif	Subelemen tersebut dapat dicerminkan pada kegiatan pembelajaran eksplorasi dalam proses penciptaan karya seni motif ragam hias ornamen. Pada tahap eksplorasi tersebut, peserta didik dituntut untuk menjelajahi potensi kebudayaan yang berada di lingkungan sekitar dalam penciptaan karya seni. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut akan berkomunikasi dengan tokoh masyarakat pelestari kebudayaan daerah di lingkungan sekitar. Sikap yang diharapkan dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah dapat menghargai keberagaman kebudayaan yang ada di lingkungan tersebut dengan tidak berbuat onar atau merusak kestabilan kehidupan sosial masyarakat sekitar.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Kegiatan pembelajaran dalam menciptakan karya motif ragam hias ornamen untuk dapat saling berkolaborasi dengan teman sekelas. Peserta didik dalam berkolaborasi antarteman dapat dilakukan dengan cara saling memberi saran dan masukan dalam proses berkarya dari tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan karya seni. Peserta didik juga dianjurkan untuk berbagi pengetahuan dan informasi terkait dengan penciptaan motif ragam hias ornamen.

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Kontribusi dan improvisasi dalam melestarikan kebudayaan	Penerapan nilai Subelemen tersebut dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dalam proses menciptakan karya seni. Pada tahap eksplorasi, peserta didik dituntut untuk tidak mudah terprovokasi dari permasalahan sosial yang ada di lingkungan tempat observasi objek kebudayaan daerah. Proses improvisasi dalam berkarya seni peserta didik dapat mengatasi permasalahan dalam eksperimen dengan berbagai macam media dan material dalam menciptakan desain motif ragam hias ornamen. Proses pembentukan karya yang dihasilkan peserta didik tidak mengandung isu SARA untuk menghindari diskriminasi dan perpecahan di lingkungan masyarakat.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Cerminan dalam Subelemen tersebut diterapkan dalam kegiatan peserta didik dalam mengeksplorasi, mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, memverifikasi, dan menarik kesimpulan dari proses merancang gagasan kreatif menjadi karya seni motif ragam hias ornamen. Peserta didik dapat menerima kritikan yang bersifat membangun dan bersikap rendah hati dari evaluasi guru ataupun teman sekelasnya.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Proses peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran dituntut untuk menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal murni dari kemampuan yang dimilikinya. Peserta didik tidak diperkenankan untuk menjiplak ide atau karya orang lain dalam proses kegiatan pembelajaran.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi dengan orang tua yang dibutuhkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kedua adalah mendampingi putra putrinya dalam proses berkarya seni dalam menciptakan motif ragam hias ornamen berdasarkan potensi objek kebudayaan daerah di lingkungan sekitar. Bentuk pendampingan orang tua berupa memberi saran, masukan, serta informasi berkaitan dengan objek kebudayaan daerah sebagai bentuk perwujudan karya seni motif ragam hias dan material yang digunakan dalam proses berkarya.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah dengan pemberian tugas kepada peserta didik untuk membuat desain alternatif dan memilih salah satu yang terbaik berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran untuk *difinishing*. Desain alternatif penciptaan motif ragam hias berupa ornamen geometri atau ornamen organis dengan jumlah 3 sketsa. Salah satu dari desain alternatif tersebut dipilih untuk *difinishing* menjadi satu kesatuan ornamen yang estetik berdasarkan rekomendasi dari guru pelajaran. Berikut ini rubrik penilaian asesmen formatif.

Tabel 2.5 Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 2

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain.	Membuat	Peserta didik dapat sangat kreatif dalam membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan bentuk yang estetik, detail, dan orisinal.	Peserta didik dapat membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain dengan bentuk yang estetik dan orisinal.	Peserta didik belum dapat membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain secara kreatif sehingga bentuk karya yang dihasilkan terlihat kurang estetik dan ada kemiripan dengan bentuk aslinya.	Peserta didik tidak dapat membuat kreasi ragam hias ornamen geometri atau organis berdasarkan motif ornamen khas daerah tempat tinggal atau di daerah lain secara kreatif sehingga bentuk karya yang dihasilkan terlihat tidak estetik dan tidak ada kebaruan dari idenya sendiri.
	Membuat kreasi	Peserta didik dapat menginvasikan bentuk asli ragam hias motif ornamen tradisi khas daerah tempat tinggalnya atau daerah lain dengan bentuk yang lebih kekinian, harmonis, dan unik.	Peserta didik dapat menginvasikan bentuk asli ragam hias motif ornamen tradisi khas daerah tempat tinggalnya atau daerah lain dengan bentuk yang lebih kekinian dan harmonis.	Peserta didik belum dapat menginvasikan bentuk asli ragam hias motif ornamen tradisi khas daerah tempat tinggalnya atau daerah lain sehingga desain yang dihasilkan terlihat tidak kekinian dan cenderung banyak kemiripan dengan bentuk aslinya.	Peserta didik tidak dapat menginvasikan bentuk asli ragam hias motif ornamen tradisi khas daerah tempat tinggalnya atau daerah lain sehingga desain yang dihasilkan terlihat hanya membuat duplikat saja.

Kegiatan 3

Membuat Batik dengan Motif Ornamen Geometri dan Organis

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Membuat karya batik dengan motif ornamen geometri dan motif ornamen organis untuk dapat mengangkat potensi daerah yang dimiliki.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- 1) Peserta didik diberikan tayangan video tentang proses membatik yang benar.
- 2) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membatik untuk menstimulus peserta didik sebelum proses membatik.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membatik. Alat yang digunakan, meliputi canting, kuas, kompor batik, wajan kecil untuk batik, gawangan, bak penampung air, panci, dan kompor gas. Bahan yang digunakan dalam proses membatik, meliputi kain yang telah diberi pola motif ornamen, malam batik, pewarna batik remasol, dan pengunci warna batik *water glass*.
- 2) Peserta didik memanaskan kompor batik dan malam untuk proses pencantingan. Proses pencantingan harus tembus dan sesuai pola yang digambar pada kain. Teknik mencanting terdiri atas teknik *outline*, blok, dan sawut untuk membuat detailing.
- 3) Peserta didik melakukan pewarnaan pada kain batik yang telah selesai dicanting dengan cara dicolet dengan kuas. Proses pewarnaan disesuaikan dengan warna pada desain yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pertama dalam pewarnaan adalah mencelupkan kain ke dalam cairan TRO atau deterjen untuk membuka pori-pori kain. Setelah kain basah, kemudian ditiriskan terlebih dahulu sampai kondisi lembap baru melakukan pewarnaan. Pewarnaan menggunakan remasol, kemudian dikunci dengan menggunakan *water glass* dengan cara dikuaskan.
- 4) Peserta didik kemudian menyiapkan panci berisikan air yang dicampur dengan *water glass* sedikit untuk memudahkan proses

pelarutan malam batik. Air tersebut dipanaskan menggunakan kompor gas untuk proses melorot atau melunturkan malam yang terdapat pada kain. Kain batik yang sudah dilorot, kemudian dijemur di tempat yang tidak terkena terik matahari.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Peserta didik meninjau kembali tahapan-tahapan dalam proses membatik yang telah dilakukannya dengan mencatat dan mendokumentasikannya.

3. Materi Esensial

Teknik Membatik

a. Memindahkan Pola Desain pada Kain

Proses pertama dalam membatik adalah memindahkan desain pola pada kain dengan cara menjiplak dengan menggunakan pensil. Cara menjiplak memindahkan desain pada kain dengan memanfaatkan meja kaca dengan di bawahnya diberikan lampu untuk memudahkan menampakkan ornamen pada kertas. Proses tersebut membutuhkan ketelitian dalam menjiplaknya untuk menghasilkan pola yang sesuai dengan desain.

Menjiplak merupakan teknik yang umum digunakan dalam pembuatan pola batik dengan pola yang telah ada diterapkan kembali ke atas kain yang akan dijadikan batik (Fitinline, 2017). Pemolaan merujuk pada tahap dalam pembuatan pola batik dengan pola batik yang telah disiapkan, kemudian digambarkan kembali ke atas permukaan kain dengan teknik menjiplak. Proses tersebut dilakukan di atas meja pola



Gambar 2.4 Proses memindahkan pola pada kain.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

dengan menggunakan peralatan, seperti pensil, penghapus, dan penggaris. Pembuatan pola batik dilakukan secara manual dalam skala 1:1. Pemolaan atau *nyorèk* bertujuan untuk membuat garis besar pola batik, khususnya garis klowongan. Bagian-bagian detail pada batik disebut dengan *isèn-isèn* (Wardoyo, 2019).

b. Proses Mencanting

Mencanting merupakan kegiatan berkarya seni dengan menggoreskan malam batik dengan menggunakan canting. Proses menorehkan lilin tersebut menggunakan canting nitik (Iswanto, dkk, 2020). Proses pencantingan pada kain tersebut harus tembus agar dalam proses pewarnaan tidak bocor. Malam batik tersebut berfungsi sebagai perintang warna antara bentuk atau bagian tertentu. Malam yang digunakan disarankan menggunakan malam yang lentur dengan kualitas yang bagus. Proses pencantingan tersebut membutuhkan gawangan atau tiang bantuan untuk memudahkan untuk mencanting.



Gambar 2.5 Proses mencanting.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

Tahap *nyanthing* merupakan langkah penting dalam proses menggoreskan lilin malam batik cair dengan canting pada pola motif ornamen di atas permukaan kain. Proses *nyanthing* dapat diulangi berulang kali berdasarkan desain motif ornamen yang telah dirancang (Wardoyo, 2019).

c. Proses Mewarnai dan Mengunci Warna Batik

Proses pewarnaan batik dalam pembelajaran ini direkomendasikan untuk menggunakan jenis pewarna remasol dengan pengunci warna dengan *water glass*. Teknik pewarnaan batik yang digunakan dengan gradasi gelap terang atau dengan gradasi monokromatik. Jenis pewarna batik remasol tersebut memiliki karakter seperti cat lukis yang dapat dibuat gradasi warna namun tidak bisa dicampurkan.

Tahapan pewarnaan batik yang pertama, yaitu melarutkan TRO atau deterjen dengan air dalam bak air. Larutan TRO atau deterjen tersebut digunakan untuk meredam kain cantingan sebelum proses pewarnaan. Tujuannya adalah untuk membuka pori-pori kain. Tahap berikutnya kemudian melarutkan remasol dengan menggunakan air hangat. Pewarna remasol tersebut siap diaplikasikan untuk mewarnai motif batik pada kain tersebut. Tahap terakhir adalah penguncian warna agar dapat awet dan tahan lama dengan menggunakan *water glass*. Pengaplikasian *water glass* tersebut dengan cara mengoleskan pada kain dalam cara dikuas bolak balik dan dilakukan dua kali pelapisan. *Water glass* tersebut tidak perlu dilarutkan dengan air karena sudah berbentuk cairan. Setelah kain dioles dengan *water glass* kemudian dikeringkan.

Tahap pewarnaan batik juga dapat menggunakan zat warna alami yang berada di lingkungan sekitar. Proses pewarnaan batik dengan bahan alami terdapat langkah spesifik yang harus dilakukan secara terpisah atau yang dikenal dengan tahap mordanting. Proses mordanting merupakan proses untuk meningkatkan daya tarik zat warna alam pada bahan tekstil yang bertujuan untuk menghasilkan ketajaman warna yang baik. Proses mordanting melibatkan penambahan unsur logam pada serat kain untuk memungkinkan zat warna alami dapat diterapkan dan meresap ke dalam kain. Tahap mordanting memiliki peranan penting karena sangat memengaruhi keberhasilan penggunaan zat warna alami dalam proses pewarnaan (Wardoyo, 2019).

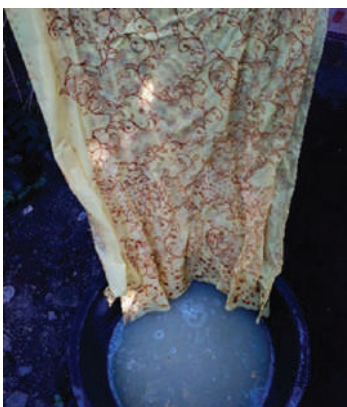
Setelah persiapan pewarna alami selesai, berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses pewarnaan atau pencelupan kain menggunakan pewarna alami.

- 1) Kain batik yang telah selesai dicanting, kemudian dicelup dalam larutan TRO. Jika TRO tidak tersedia, kita dapat menggunakan deterjen, kemudian diangkat dan ditiriskan biarkan agak kering.

- 2) Setelah kain agak kering, kain dimasukkan ke dalam larutan pewarna alami hingga merata dengan cara ditekan dan dibolak-balik.
- 3) Setelah kain batik dicelupkan, kain dikeringkan di tempat yang teduh atau dibiarkan terkena angin sampai agak kering. Selanjutnya, proses pencelupan dengan bahan yang sama diulangi hingga warna yang diinginkan tercapai (Giriloyo, 2020).

Setelah kain batik dicelupkan pada pewarna alami, tahap berikutnya adalah fiksasi atau penguncian warna. Tujuan dari fiksasi adalah untuk meningkatkan daya tahan warna pada kain dan arah warna yang terbentuk setelah fiksasi bergantung pada jenis logam yang digunakan dalam proses penguncian. Terdapat tiga jenis fiksasi yang sering digunakan dalam pembuatan batik dengan pewarna alami, yakni tawas, kapur, dan tunjung (Giriloyo, 2020).

Fiksasi warna merupakan tahapan sangat penting dalam proses penataan zat pewarna pada serat tekstil setelah tahapan pencelupan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan hasil yang tahan lama dan tidak mudah luntur. Proses fiksasi dilakukan dengan maksud untuk menetapkan zat pewarna pada serat tekstil dengan kuat sehingga warna yang telah meresap ke dalam serat tidak mudah luntur, bahkan dalam kondisi pencucian berulang. Fiksasi warna dapat disimpulkan memegang peran penting dalam menjaga kestabilan dan ketahanan warna pada produk tekstil batik (Saribanon, Nonon, dkk, 2020).



Gambar 2.6 Proses pencelupan TRO sebelum pewarnaan.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024



Gambar 2.7 Proses pewarnaan teknik celup.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024



Gambar 2.8 Proses fiksasi atau penguncian warna.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

d. Proses Melorot atau Melunturkan Malam Batik

Proses membatik terakhir ini, yaitu untuk melunturkan malam yang menempel pada kain. Pelarutan malam batik dengan cara merebus kain tersebut pada air mendidih. Air yang digunakan untuk proses melorot tersebut dicampur dengan TRO atau deterjen dan ditambahi dengan sedikit *water glass* agar kain mudah bersih dari malam batik.

Pelorotan adalah tahap dalam proses batik dengan lilin yang menempel pada kain dihilangkan. Proses ini dilakukan dengan merebus kain batik yang telah selesai dihias dalam air mendidih yang telah dicampur dengan soda abu, sambil diaduk hingga lilinnya terlepas. Selanjutnya, kain dicuci hingga lilinnya bersih dan setelah itu dikeringkan dengan menjemurnya di tempat yang teduh atau dianginkan (Wardoyo, 2019).



Gambar 2.9 Proses pelorotan malam.

Sumber: Cholis Mahardhika, 2024

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Dimensi penerapan nilai Profil Pelajar Pancasila yang dilatih dalam kegiatan pembelajaran ketiga tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2.6 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
3	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Berakhlak kepada alam	Tidak merusak lingkungan	Pada kegiatan pembelajaran dalam membuat batik tersebut, peserta didik diharapkan untuk tidak merusak lingkungan dengan membuang limbah dalam proses pewarnaan dan proses <i>nglorot</i> (pelarutan) lilin malam pada kain. Kedua bahan dalam proses tersebut terdapat zat yang dapat merusak lingkungan. Peserta didik juga dihimbau untuk tidak mengeksploitasi bahan alam yang digunakan, jika proses pewarnaannya menggunakan bahan alami, seperti akar, kulit kayu, buah, atau daun yang dapat memberikan warna tekstil.
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengamalan kebinekaan	Toleransi	Penerapan pada nilai Subelemen tersebut tercermin pada setiap kegiatan dalam membuat batik untuk tidak saling membully kemampuan teman sekelasnya yang dianggap kurang secara kompetensinya. Proses peserta didik dalam membuat batik untuk tidak merusak karya teman sekelasnya jika ada perbedaan konsep ataupun ide yang berasal dari latar belakang kebudayaan yang berbeda. Peserta didik dituntut untuk dapat belajar menyelaraskan dengan keberagaman latar belakang perbedaan kebudayaan antarteman sekelasnya.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Proses dalam kegiatan membuat batik tersebut membutuhkan bantuan orang lain untuk memberikan kemudahan dalam proses berkarya seni. Peserta didik diharapkan untuk dapat bekerja sama dengan baik antarteman sekelasnya untuk dapat saling berkolaborasi dengan baik. Peserta didik dituntut untuk dapat membantu teman sekelasnya yang mengalami kesulitan dalam proses membuat batik dan dapat menerima masukan ataupun kritikan yang diberikan oleh teman sekelasnya atau dari guru demi menghasilkan karya yang terbaik.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Penerapan nilai regulasi diri pada peserta didik, yaitu dengan dapat selalu mengasah kemampuan kompetensinya dan rajin belajar untuk dapat ikut membantu mengembangkan potensi kebudayaan daerah melalui kegiatan berkarya seni rupa. Peserta didik direkomendasikan untuk dapat belajar membuat batik pada tokoh masyarakat sekitar yang menguasai teknik dalam membuat batik dengan cara <i>nyantrik</i> (berguru atau belajar). Peningkatan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut nantinya diharapkan untuk dapat membantu teman sekelasnya dalam proses kegiatan pembelajaran membuat batik.

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
3	Bernalar kritis	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Cermat dan Objektif	Kegiatan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik diharapkan untuk dapat merefleksikan dan mengevaluasi kemampuan serta kekurangan yang ada dalam dirinya. Peserta didik dapat menerima umpan balik dari teman dan guru terkait dengan proses membatik dan hasil karya yang dibuat sebagai pembelajaran yang dapat berdampak untuk dirinya.
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Responsif	Pembelajaran dalam keteknikan membatik akan beberapa kendala dalam proses berkarya. Peserta didik diharapkan untuk dapat mengatasi masalah tersebut dengan baik. Permasalahan yang biasanya terjadi dalam proses membatik di antaranya, yaitu alat yang tidak sesuai, bahan yang kualitasnya kurang akan mengurangi kualitas karya, lilin malam batik terlalu panas hingga gosong yang menimbulkan lilin tersebut dapat pecah dan warna saling bercampur. Permasalahan tersebut dituntut untuk peserta didik dapat mengatasinya sebagai kelebihan dari karyanya bukan menjadi gagal produksi dalam berkarya seni.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Kegiatan pembelajaran dalam proses membatik membutuhkan interaksi orang tua. Interaksi dengan orang tua berupa pengawasan kepada peserta didik dalam menggunakan alat dan bahan dalam membatik. Orang tua dapat memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memberi pengetahuan tentang prosedur keselamatan kerja agar tidak terjadi kecelakaan kerja. Prosedur keselamatan kerja tersebut dimulai dari persiapan menggunakan alat pengaman atau pelindung saat berkarya, menjauhkan benda yang mudah terbakar karena dalam membatik membutuhkan nyala kompor untuk mencairkan lilin malam batik serta tidak membuang sembarang zat hasil pewarnaan dan pelarutan lilin malam pada kain batik.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang digunakan dalam penilaian hasil belajar dalam kegiatan ini adalah dengan tes dan nontes.

- Penilaian tes dalam kegiatan pembelajaran tersebut, yaitu peserta didik diminta untuk mendokumentasi dan mendeskripsikan hasil foto tersebut dalam bentuk esai. Deskripsi esai tersebut sebagai bahan laporan untuk membuktikan orisinalitas karya yang dibuat.
- Penilaian nontes yang digunakan dalam penilaian kegiatan pembelajaran membuat adalah dengan penilaian diri.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Penilaian sumatif pada pembelajaran seni rupa tradisi dua dimensi ini terdiri atas berikut ini.

1. Penilaian Sikap Berdasarkan Dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.7 Rubrik Penilaian Sikap Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada Manusia (Kegiatan Pembelajaran 1)	Peserta didik dapat menghargai potensi yang dimiliki orang lain dan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan daerah tertentu.	Peserta didik dapat menghargai potensi yang dimiliki orang lain dan kelompok pelestari kebudayaan tertentu.	Peserta didik belum dapat menghargai potensi yang dimiliki orang lain dan kelompok pelestari kebudayaan tertentu.	Peserta didik tidak dapat menghargai potensi yang dimiliki orang lain dan kelompok pelestari kebudayaan tertentu.
	Akhlak Pribadi (Kegiatan Pembelajaran 2)	Peserta didik bersikap sangat jujur dalam membuat tugas berbentuk portofolio dan berkarya seni.	Peserta didik dapat bersikap jujur dalam membuat tugas berbentuk portofolio dan berkarya seni.	Peserta didik beberapa kali tidak selalu bersikap jujur dalam membuat tugas berbentuk portofolio dan berkarya seni.	Peserta didik tidak selalu bersikap jujur dalam membuat tugas berbentuk portofolio dan berkarya seni.
	Berakhlak kepada Alam (Kegiatan Pembelajaran 3)	Peserta didik tidak merusak lingkungan dengan tidak membuang limbah sembarangan tempat hasil proses pewarnaan dan proses <i>nglorot</i> serta dapat membuang limbah secara khusus.	Peserta didik tidak merusak lingkungan dengan tidak membuang limbah hasil proses pewarnaan dan proses <i>nglorot</i> .	Peserta didik tidak merusak lingkungan, namun kurang cermat dalam membuang limbah hasil proses pewarnaan dan proses <i>nglorot</i> .	Peserta didik membuang limbah hasil proses pewarnaan dan proses <i>nglorot</i> secara sembarangan sehingga dapat mencemari lingkungan sekitar.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Berkebinekaan Global	Mengenal dan Menghargai Budaya (Kegiatan Pembelajaran 1)	Peserta didik dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar dengan sistematis dan faktual sesuai konteks.	Peserta didik dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar dengan sistematis.	Peserta didik belum menguasai dalam proses mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar dengan sistematis.	Peserta didik tidak dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar dengan sistematis.
	Komunikasi dan Interaksi antarBudaya (Kegiatan Pembelajaran 2)	Peserta sangat komunikatif sehingga dapat saling bertukar ide dan memberikan saran pengembangan motif batik berbentuk ragam hias ornamen sehingga karya yang dihasilkan sangat sesuai dengan kaidah kebudayaan yang diangkat.	Peserta didik dapat saling bertukar ide dan saling memberikan saran untuk pengembangan desain motif batik berbentuk ragam hias ornamen sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan kaidah kebudayaan yang diangkat.	Peserta didik belum dapat komunikatif sehingga tidak dapat saling bertukar ide dan saling memberikan saran untuk pengembangan motif batik berbentuk ragam hias ornamen serta karya yang dihasilkan belum sesuai dengan kaidah kebudayaan yang diangkat.	Peserta didik tidak dapat komunikatif dengan temannya sehingga tidak dapat saling bertukar ide dan saling memberikan saran untuk pengembangan motif batik berbentuk ragam hias pada ornamen serta karya yang dihasilkan tidak sesuai dengan kaidah kebudayaan yang diangkat.
	Refleksi dan Tanggung Jawab (Kegiatan Pembelajaran 3)	Peserta didik memiliki rasa tanggung jawab yang penuh sehingga dapat merefleksikan setiap kegiatan pembelajaran dan sikapnya dalam mem-pertanggung-jawabkan hasil karya yang diciptakannya dengan dapat menjelaskan latar belakang dan konsep penciptaannya dengan sangat detail.	Peserta didik dapat merefleksikan setiap kegiatan pembelajaran dan sikapnya dalam mem-pertanggung-jawabkan hasil karya yang diciptakannya dengan dapat menjelaskan latar belakang dan konsep penciptaannya dengan detail.	Peserta didik belum dapat memiliki rasa tanggung jawab sehingga kesulitan dalam merefleksikan setiap kegiatan pembelajaran dan sikapnya dalam mem-pertanggung-jawabkan hasil karya yang diciptakannya dengan menjelaskan latar belakang dan konsep penciptaannya secara belum detail.	Peserta didik tidak dapat memiliki rasa tanggung jawab penuh sehingga kesulitan dalam merefleksikan setiap kegiatan pembelajaran dan sikapnya dalam mem-pertanggung-jawabkan hasil karya yang diciptakannya dengan menjelaskan latar belakang dan konsep penciptaannya secara tidak detail.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Bergotong Royong	Kepedulian (Kegiatan Pembelajaran 1)	Memiliki rasa empati untuk ikut menghargai serta dapat melestarikan kebudayaan sebagai potensi daerah dan dapat membuat kreasinya dalam bentuk motif ragam hias ornamen dengan tampilan visual yang sangat estetik.	Memiliki rasa empati untuk ikut menghargai kebudayaan sebagai potensi daerah dan dapat membuat kreasinya dalam bentuk motif ragam hias ornamen dengan tampilan visual yang cukup estetik.	Memiliki rasa empati untuk ikut menghargai kebudayaan sebagai potensi daerah dan dapat mengkreasi-nya dalam bentuk motif ragam hias ornamen dengan tampilan visual yang kurang estetik.	Tidak memiliki rasa empati untuk ikut menghargai kebudayaan sebagai potensi daerah dan dapat membuat kreasinya dalam bentuk motif ragam hias ornamen dengan tampilan visual yang tidak estetik.
	Kolaborasi (Kegiatan Pembelajaran 2 dan 3)	Peserta didik sangat ringan tangan untuk dapat saling membantu, saling menghargai, dan kooperatif dalam membuat desain batik dan menerapkannya dalam media kain dengan prosedur yang runtut sehingga dapat menghasilkan karya yang sangat baik.	Peserta didik dapat saling membantu, saling menghargai, dan kooperatif dalam membuat desain batik dan menerapkannya dalam media kain dengan prosedur yang benar sehingga dapat menghasilkan karya estetik.	Peserta didik belum memiliki kesadaran untuk saling membantu, saling menghargai, dan kooperatif dalam membuat desain serta menerapkannya pada media kain sehingga hasil karyanya tidak terlalu baik.	Peserta didik tidak dapat bekerja sama untuk saling membantu, saling menghargai, dan kooperatif dalam membuat desain batik serta penerapannya pada kain sehingga karya yang dihasilkan sangat tidak rapi.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Mandiri	Pemahaman Diri dan Situasi Kepedulian (Kegiatan Pembelajaran 1)	Peserta didik sangat memahami kekurangan dan kelebihan potensi dalam dirinya untuk ikut melestarikan seni rupa tradisi sebagai produk kebudayaan.	Peserta didik dapat memahami kekurangan dan kelebihan potensi dalam dirinya untuk ikut melestarikan seni rupa tradisi sebagai produk kebudayaan.	Peserta didik cukup memahami kekurangan dan kelebihan potensi dalam dirinya untuk ikut melestarikan seni rupa tradisi sebagai produk kebudayaan.	Peserta didik tidak dapat memahami kekurangan dan kelebihan potensi dalam dirinya sehingga tidak dapat ikut melestarikan seni rupa tradisi sebagai produk kebudayaan.
	Pemahaman Diri dan Situasi yang Dihadapi (Kegiatan Pembelajaran 2)	Peserta didik tidak mudah terprovokasi dan bijaksana dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dalam proses perancangan ide kreatif.	Peserta didik tidak mudah terprovokasi dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dalam proses perancangan ide kreatif.	Peserta didik mudah terprovokasi dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dalam proses perancangan ide kreatif.	Peserta didik tidak mudah terprovokasi dan tidak dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dalam proses perancangan ide kreatif.
	Regulasi Diri (Kegiatan Pembelajaran 3)	Peserta didik sangat menyadari kemampuan dirinya dan memiliki rasa rendah hati sehingga tidak egois dan mereka dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik serta dapat saling memberikan saran kepada temannya dalam berkarya seni.	Peserta didik menyadari kemampuan dirinya dan tidak sombong sehingga tidak egois dan mereka dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik serta dapat membantu memberikan saran kepada temannya dalam berkarya seni.	Peserta didik belum menyadari kemampuan dirinya dan cenderung agak sombong sehingga memiliki sikap yang sedikit egois dan mereka belum dapat mengembangkan kemampuan-nya dengan baik serta belum memberikan bantuan saran kepada temannya dalam berkarya seni.	Peserta didik tidak mudah terprovokasi dan tidak dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dalam proses perancangan ide kreatif. Peserta didik tidak mampu menyadari kemampuan dirinya dan cenderung sangat sombong sehingga memiliki sikap yang sangat egois dan mereka tidak dapat mengembangkan kemampuannya secara baik serta tidak dapat memberikan saran kepada temannya dalam berkarya.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Bernalar Kritis	Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan Kepedulian (Kegiatan Pembelajaran 1)	Peserta didik sangat kritis dalam memperoleh informasi sehingga dia dapat memverifikasi hasil informasi tersebut dan mencari kebenarannya melalui wawancara dan konsultasi kepada guru mata pelajaran.	Peserta didik memiliki pemikiran kritis serta dapat memverifikasi hasil informasi yang didapat dan mencari kebenarannya melalui wawancara dan konsultasi kepada guru mata pelajaran.	Peserta didik belum dapat berpikir secara kritis sehingga dirinya belum dapat memverifikasi informasi yang didapat sehingga kebenaran informasi perlu dikaji ulang.	Peserta didik tidak dapat berpikir secara kritis sehingga dirinya tidak dapat memverifikasi informasi yang didapat sehingga kebenaran informasi perlu dikaji ulang.
	Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran (Kegiatan Pembelajaran 2)	Peserta didik sangat kritis dalam mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis, dan mengevaluasi penalarannya dalam berpikir untuk menyikapi permasalahan yang diangkat sebagai topik gagasan pembuatan seni rupa tradisi secara kredibel.	Peserta didik dapat mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis, dan mengevaluasi penalarannya dalam berpikir untuk menyikapi permasalahan yang diangkat sebagai topik gagasan pembuatan seni rupa tradisi secara tepat.	Peserta didik belum dapat mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga kesulitan dalam menginterpretasikan penalarannya dalam berpikir untuk menyikapi permasalahan yang diangkat sebagai topik gagasan pembuatan seni rupa tradisi secara tepat.	Peserta didik tidak dapat mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga tidak dapat menginterpretasikan penalarannya dalam berpikir untuk menyikapi permasalahan yang diangkat sebagai topik gagasan pembuatan seni rupa tradisi secara tepat.
	Merefleksikan dan Mengevaluasi (Kegiatan Pembelajaran 3)	Peserta didik memiliki pemikiran kritis untuk merefleksikan dan mengevaluasi penalaran berpikirnya dalam proses mengidentifikasi permasalahan sampai dengan membuat produk karya seni rupa tradisi sehingga dapat menginovasikan kebutuhan karya berdasarkan bereksplorasi.	Peserta didik dapat merefleksikan dan mengevaluasi penalaran berpikirnya dalam proses mengidentifikasi permasalahan sampai dengan membuat produk karya seni rupa tradisi sehingga dapat menginovasikan karya berdasarkan kebutuhan dari hasil bereksplorasi.	Peserta didik belum dapat merefleksikan dan mengevaluasi penalaran berpikirnya sehingga kesulitan dalam proses mengidentifikasi sampai dengan membuat produk karya seni rupa tradisi sehingga dapat menginovasikan karya berdasarkan kebutuhan dari hasil bereksplorasi.	Peserta didik tidak dapat merefleksikan dan mengevaluasi penalaran berpikirnya sehingga tidak mampu dalam proses mengidentifikasi sampai dengan membuat produk karya seni rupa tradisi sehingga dapat menginovasikan karya berdasarkan kebutuhan dari hasil bereksplorasi.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Subelemen	Penilaian Sikap Berdasarkan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila			
		4 Melampaui Dimensi PPP	3 Sesuai Dimensi PPP	2 Menuju Dimensi PPP	1 Perlu Bimbingan
Kreatif	Menghasilkan Gagasan yang Orisinal Kepedulian (Kegiatan Pembelajaran 1)	Peserta didik mahir dalam menghasilkan gagasan yang orisinal dalam proses eksplorasi merancang konsep gagasan dan menciptakan karya sehingga tidak menjiplak persis dengan karya dari orang lain dan dapat berinovasi secara baik.	Peserta didik dapat menghasilkan gagasan yang orisinal dalam proses eksplorasi merancang konsep gagasan dan menciptakan karya sehingga tidak menjiplak persis dengan karya dari orang lain.	Peserta didik belum dapat menghasilkan gagasan yang orisinal dalam proses eksplorasi merancang konsep gagasan dan menciptakan karya sehingga karya yang dihasilkan ada kemiripan dengan karya milik orang lain.	Peserta didik tidak dapat berpikir kreatif untuk menghasilkan gagasan yang orisinal dalam proses eksplorasi merancang konsep gagasan dan menciptakan karya sehingga karya yang dihasilkan ada banyak kemiripan dengan karya milik orang lain.
	Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal (Kegiatan Pembelajaran 2)	Peserta didik sangat dapat bertanggung jawab dengan karya yang dihasilkannya sehingga dapat menjelaskan proses mengidentifikasi topik permasalahan, mendeskripsikan konsep perancangan, mengevaluasi hasil perancangan, dan menciptakan karya dengan benar dan detail.	Peserta didik dapat bertanggung jawab dengan karya yang dihasilkannya sehingga dapat menjelaskan proses mengidentifikasi topik permasalahan, mendeskripsikan konsep perancangan, mengevaluasi hasil perancangan, dan menciptakan karya dengan baik dan benar.	Peserta didik belum dapat bertanggung jawab secara penuh dengan karya yang dihasilkannya sehingga kesulitan dalam menjelaskan proses mengidentifikasi topik permasalahan, mendeskripsikan konsep perancangan, mengevaluasi hasil perancangan, dan menciptakan karya dengan baik dan benar.	Peserta didik tidak dapat bertanggung jawab secara penuh dengan karya yang dihasilkannya sehingga tidak mampu menjelaskan proses mengidentifikasi topik permasalahan, mendeskripsikan konsep perancangan, mengevaluasi hasil perancangan, dan menciptakan karya dengan baik dan benar.
	Memiliki Keluwesan Berpikir dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan (Kegiatan Pembelajaran 3)	Peserta didik memiliki keluwesan dalam konstruktif berpikirnya secara logis berdasarkan prosesnya untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi sehingga dapat menemukan alternatif metode dalam menyelesaikan produk karya seni yang diciptakannya secara baik dan menghasilkan karya yang estetis serta disukai oleh banyak orang.	Peserta didik memiliki keluwesan dalam konstruktif berpikirnya secara logis berdasarkan prosesnya untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi sehingga dapat menemukan alternatif metode dalam menyelesaikan produk karya seni yang diciptakannya secara baik dan benar.	Peserta didik belum mampu berpikir secara fleksibel pada konstruktif berpikirnya secara logis berdasarkan prosesnya untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi sehingga memiliki kendala untuk menemukan alternatif metode terbaik dalam menyelesaikan produk karya seni yang diciptakannya secara benar.	Peserta didik tidak mampu berpikir secara fleksibel pada konstruktif berpikirnya secara logis berdasarkan prosesnya untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi sehingga kesulitan untuk menemukan alternatif metode terbaik dan produk yang diciptakannya tidak dapat terselesaikan dengan baik.

2. Penilaian Kompetensi Berdasarkan pada Capaian Pembelajaran

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

- a. Guru mengamati sikap dan kompetensi peserta didik selama proses pembelajaran sebagai bahan dalam memperbaiki metode pembelajaran yang diterapkan.
- b. Guru mencatat hasil belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
- c. Guru mencatat keaktifan peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi mereka dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Bagaimanakah peserta didik mendapatkan ide dalam perancangan ide kreatif pembuatan motif ragam hias ornamen berdasarkan topik potensi objek kebudayaan di lingkungan sekitar?
- b. Bagaimanakah konsep perancangan motif ragam hias ornamen yang dibuat peserta didik?
- c. Bagaimanakah teknik membatik peserta didik dalam menerapkan motif ragam hias ornamen berdasarkan potensi objek kebudayaan di lingkungan sekitar?
- d. Bagaimanakah persiapan peserta didik dalam menyiapkan alat, bahan, dan sarana dalam berkarya seni?

E. Pengayaan

Pengayaan dalam pembelajaran seni rupa tradisi dua dimensi dalam sajian materi bab ini adalah dengan melaksanakan kegiatan di luar kelas. Kegiatan belajar di luar kelas dapat dilakukan dengan cara *nyantrik* (berguru dengan ahli bidang tertentu). Metode belajar *nyantrik* dapat dilakukan di sanggar kesenian seni rupa tradisi atau industri kreatif seni rupa tradisi daerah sekitar tempat tinggal. Pengayaan lain dapat dilaksanakan dengan belajar mandiri melalui media sosial dan buku. Peserta didik dapat membentuk kelompok belajar lintas sekolah untuk bertukar pengetahuan yang menunjang peningkatan kompetensi di bidang seni rupa tradisi dua dimensi.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Pedoman Observasi dan Wawancara Peserta Didik

Pedoman observasi berikut ini digunakan oleh peserta didik dalam mengidentifikasi objek potensi kebudayaan daerah di lingkungan sekitar.

2. Lembar Portofolio Esai Peserta Didik

Lembar esai berikut ini digunakan oleh peserta didik dalam menuliskan konsep perancangan motif ragam hias ornamen berdasarkan data informasi yang didapat dalam kegiatan observasi dan wawancara dengan tokoh masyarakat.

3. Lembar Proyek Peserta Didik

Proyek peserta didik dalam pembelajaran seni rupa tradisi dua dimensi tersebut terdiri atas dua jenis, yaitu berikut ini.

a. Lembar Proyek Desain

Peserta didik diberi penugasan untuk membuat 3 desain alternatif dan 1 desain akhir yang telah *difinishing*.

b. Lembar Proyek Membatik

BAB III



Seni Rupa Ekspresi Personal

A. Pendahuluan

Pembelajaran kali ini akan memberikan peserta didik sebuah pengalaman untuk mencoba mengeksplorasi berbagai teknik dan gaya dalam proses kreatif berkarya seni rupa dalam ekspresi personal. Melalui proses berkarya yang nanti akan dilakukan, peserta didik akan mengasah kreativitas seluas-luasnya dalam mengungkapkan pengalaman batinnya. Peserta didik akan dibersamai dalam mengenali dirinya sendiri menuju langkah-langkah praktis dan konseptual guna mengembangkan keterampilan berkesenian dan mengasah rasa estetikanya.

Pada bab sebelumnya, yaitu Bab II, peserta didik mempelajari seni rupa tradisional yang merujuk pada karya seni yang dihasilkan masyarakat tertentu dalam periode yang lama. Hal tersebut merupakan bentuk ekspresi kreatif komunal yang merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat, hubungan antara masyarakat dan sejarah, budaya, dan alam sekitarnya. Kebudayaan yang khas dan terpaut dengan nilai-nilai, keyakinan, dan praktik tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Selanjutnya pada Bab III ini, peserta didik mempelajari seni rupa modern yang merujuk pada eksplorasi ide-ide baru dalam mengembangkan ekspresi kreatif bersifat personal (diri sendiri). Mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemikiran kritis dan analitis. Mengevaluasi dan meniti ide-ide yang kompleks, serta berani menyajikan argumen yang terbuka dan reflektif terhadap karya seninya. Karya seni rupa yang dihasilkan nanti diharapkan merupakan cerminan individu peserta didik yang unik dan bermakna. Penting untuk membimbing mereka meningkatkan rasa percaya dirinya, mendorong keberanian dalam pengungkapan emosi, menjelajah imajinasi, dan menggali ide-ide yang mungkin selama ini masih terpendam.

Dalam prosesnya nanti diharapkan peserta didik mendapatkan kesempatan seluas-luasnya dalam bereksperimen dan berefleksi. Pembelajaran ini tidak hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang proses yang menyenangkan untuk berani mencoba hal-hal baru sebagai kunci dalam perkembangan kepribadian sesuai dengan fase dan kodrat alamnya.

1. Tujuan Pembelajaran

Pada pembelajaran pada Bab III ini, peserta didik diharapkan mampu membuat karya seni rupa ekspresi pribadi, baik dua dimensi maupun tiga dimensi berdasarkan gagasan dan konsep berkreasi secara mandiri ataupun secara bekerja sama.

2. Pokok Materi

Di Bab III, ini ada dua pokok materi yang akan dijadikan bahan belajar peserta didik, yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Di dalamnya terdapat tahapan materi lain yang perlu dipelajari guna menunjang peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa ekspresi personal.

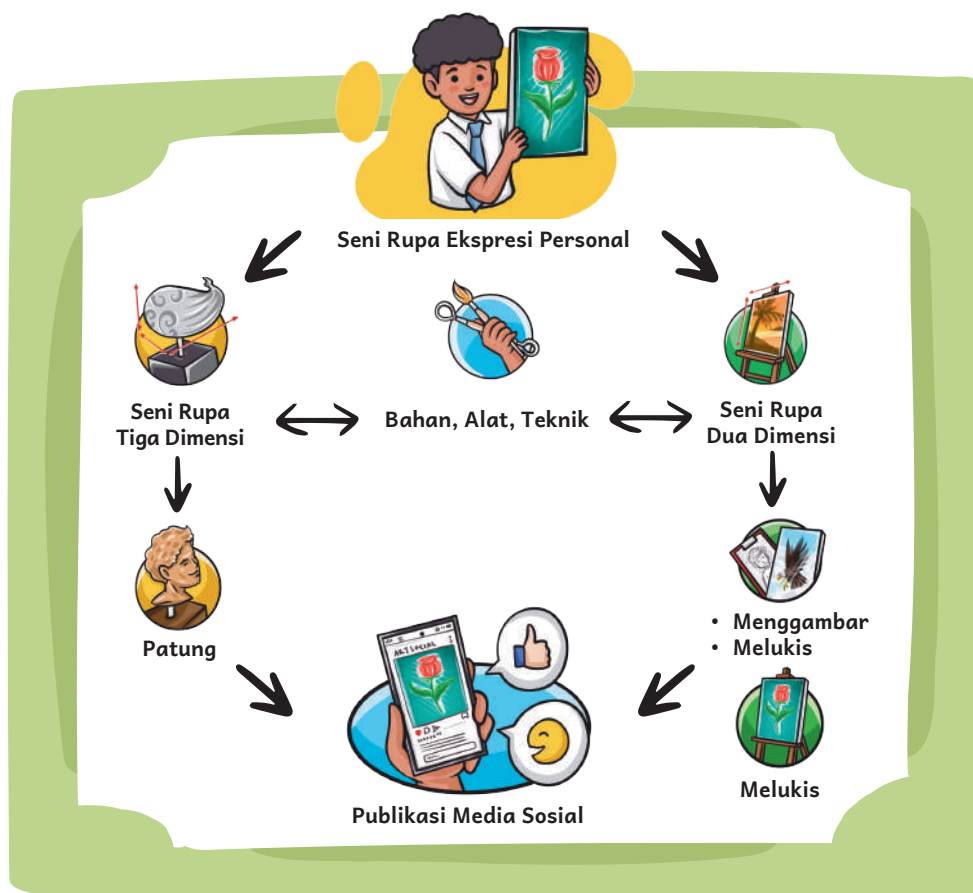
- a. Seni Rupa Dua Dimensi
 - 1) Bahan, alat, dan teknik
 - 2) Menggambar
 - 3) Nirmana dua dimensi
 - 4) Membuat lukisan
 - 5) Publikasi
- b. Seni Rupa Tiga Dimensi
 - 1) Bahan, alat, dan teknik
 - 2) Membuat patung
 - 3) Publikasi

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

- a. Dalam berkarya seni rupa, ekspresi personal dapat juga dijadikan sebagai ekspresi spiritual. Melalui karya seni rupanya, peserta didik dapat mengekspresikan keyakinan, nilai, dan pengalaman spiritualnya.
- b. Dalam berkarya seni rupa, ekspresi personal juga bisa menerapkan konsep proporsi dan skala di bidang matematika. Hal ini untuk menciptakan keseimbangan visual dan harmoni. Selain itu, pola matematis, seperti konsep geometri dalam komposisi visual dapat diaplikasikan menggunakan prinsip-prinsip, seperti simetri, proporsi, dan transformasi.

- c. Di akhir berkarya seni rupa, ekspresi personal merefleksi dan mengevaluasi serta mengapresiasi dengan kritik sebuah karya, baik secara verbal maupun tulisan perlu penguasaan bahasa komunikasi yang baik. Kemampuan menulis akan mendukung peserta didik membuat laporan karya, sedangkan kemampuan bicara akan mendukung peserta didik mempresentasikan karyanya dengan baik.
- d. Berkarya seni rupa juga bisa menjadi media terapi yang berkaitan dengan kondisi psikologi seseorang. Dengan mengungkapkan perasaan atau mencurahkan hati, itu merupakan bentuk terapi mengatasi tekanan batin, stres, atau kebingungan.

4. Peta Konsep Materi



5. Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Periode yang disarankan dalam menempuh pembelajaran pada Bab III ini dialokasikan waktunya sebanyak 15 kali pertemuan. Dalam satu minggu, satu kali dengan waktu dua jam pelajaran (@45 menit/menyesuaikan alokasi waktu sekolah masing-masing).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

- Kemampuan dalam mengamati dengan teliti detail-detail sebuah benda ataupun objek akan sangat membantu peserta didik. Utamanya untuk merekam dengan baik benda ataupun objek yang mereka lihat menjadi sebuah gambar atau lukisan.
- Keterampilan teknis dalam penguasaan berbagai teknik dan penggunaan alat akan memperkaya peserta didik dalam membuat eksperimen visual dalam menciptakan karya seni rupa.
- Keterampilan kreatif dan kritis untuk menghasilkan ide-ide dalam proses pembuatan karya yang meliputi daya imajinasi, eksperimen, dan inovasi dalam penciptaan, serta kemampuan melakukan analisis kritis karya sendiri ataupun orang lain akan membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan kualitas karya mereka.
- Keterampilan dalam menggunakan aplikasi media sosial.

7. Apersepsi

Berkarya seni rupa dalam ekspresi personal bukan hanya sekadar tentang membuat gambar, lukisan, atau patung yang menarik secara visual. Lebih dari itu, karya seni rupa merupakan sarana dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan diri.



Jika kita renungkan sejenak bagaimana kita bekerja dalam proses kreatif berkarya seni rupa ekspresi personal, kita akan merasakan sebuah kedalaman jiwa yang tercermin di dalam karya seni yang kita buat.

Mari, mencoba mengekspresikan kedalaman jiwa diri kita berdasarkan pengalaman batin, emosi, atau gagasan secara sederhana ke dalam selembar kertas.

- Siapkan sebuah kertas dan pensil/bolpoin (berwarna).
- Cari sebuah pengalaman yang menggugah emosi, baik yang menyenangkan, menyedihkan, maupun membingungkan.
- Tuangkan ke dalam kertas dengan membuat coretan-coretan, seperti sketsa atau gambar, baik berupa gambar saja maupun diberi tulisan-tulisan.



Setelah membuat coretan-coretan yang mencerminkan kedalaman jiwa dengan pengalaman batin, mari kita refleksikan pengalaman tersebut. Bagaimana perasaan kalian saat proses mengekspresikan emosi dalam coretan?

- Apakah coretan tersebut mencerminkan jati diri kalian?
- Hal baru apa yang kalian temui dan sadari dari pengalaman tersebut?



Gambar 3.1 Gambar coretan-coretan.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024

Selamat membuka pikiran dan bebaskan diri
untuk berekspresi dalam karya seni rupa.
Selamat berkarya.



1. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran pada materi seni rupa ekspresi personal ini diperlukan untuk mengetahui informasi kondisi awal peserta didik. Mengapa hal ini penting untuk diketahui? Hal itu karena berhubungan dengan emosi dan kepercayaan diri. Bagaimana peserta didik mampu mentransfer emosi diri ke dalam bentuk visual dengan berbagai teknik dan media rupa? Bentuk penilaiannya adalah berikut ini.

- a. Dengan menyajikan sebuah gambar karya seni rupa dua dimensi, seperti lukisan atau gambar ilustrasi.
- b. Peserta didik menerjemahkan karya seni rupa tersebut dalam sebuah tulisan narasi yang berkaitan dengan ceritanya, tekniknya, bahannya, dan elemen-elemen apa yang terdapat di dalamnya, misalnya garis, bentuk, figur, tekstur, dan warna.

Berikut merupakan contoh lukisan, Ibu/Bapak Guru bisa memberi contoh lukisan atau karya seni rupa lainnya sesuai kebutuhan. Untuk elemen penyusun, itu bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan.



Tabel 3.1 Karya Seni Rupa dan Elemen Penyusun

Karya Seni Rupa	Elemen Penyusun	Keterangan
 Gambar 3.2 Lukisan kanvas menggunakan cat akrilik. Sumber: Dedy Prabowo 2024	Nama Karya	Lukisan
	Media	Kanvas
	Bahan	Menggunakan cat akrilik.
	Teknik	Menggunakan teknik blok dengan perpaduan warna-warni dengan motif-motif ornementik dan elemen dekorasi.
	Tekstur	Tekstur halus dengan sapuan kuas.
	Warna	Merah, putih, biru, hitam, ungu, kuning, hijau, dan ada beberapa gradasi warna di beberapa objek, seperti oranye ke kuning, merah ke putih, dan sebagainya.
	Objek	Bendera merah putih, bendera Belanda, sarung, tentara, manusia, tank berbentuk teko, dan sebagainya.
	Cerita	Sebuah lukisan yang menceritakan sebuah perjuangan atau perang antara rakyat Indonesia dan tentara Belanda. Di sana, ada tulisan <i>freedom</i> yang menunjukkan semangat rakyat Indonesia melawan penjajahan untuk memperjuangkan kemerdekaan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Bahan, Alat, dan Teknik dalam Karya Seni Rupa

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, indikator yang perlu terlihat dari peserta didik adalah berikut ini.

- a. Memahami dan menguasai prinsip desain visual dan pemanfaatan teknik melalui penggunaan garis, bentuk, tekstur, dan warna.
- b. Menunjukkan kemampuan kreatif dalam proses penciptaan dan menghasilkan gagasan-gagasan baru dengan menggabungkan berbagai elemen.
- c. Mengungkapkan ide dan perasaan dalam menyampaikan pesan atau konsep melalui karya yang unik.
- d. Merefleksikan proses pembuatan karya dalam sebuah laporan dan memublikasikan dengan pembuatan konten kreatif di media sosial.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembelajaran kali ini merupakan langkah awal menuju proses kreatif berkarya seni rupa ekspresi personal dua dimensi. Sebuah pengetahuan untuk memperdalam pemahaman tentang bahan, alat, dan teknik yang menjadi faktor penting dalam menciptakan karya seni rupa. Peserta didik akan memperdalam pemanfaatan bahan, alat, dan teknik dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi. Mereka akan mengalami penjelajahan keterampilan berbagai macam bahan, alat dan teknik yang memiliki karakteristik dan keunikan yang beragam untuk menghasilkan karya seni rupa ekspresi personal yang memikat.

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Memfokuskan peserta didik dalam materi yang akan dipelajari dengan pertanyaan pemantik untuk memancing diskusi ringan seputar pemahaman peserta didik tentang alat dan bahan membuat karya seni rupa dua dimensi yang mereka ketahui.

- b) Guru memberikan umpan balik dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai beserta indikatornya.

2) Kegiatan Inti

Pemahaman mengenai bahan, alat, dan teknik serta perannya dalam membentuk penciptaan karya seni rupa dua dimensi perlu dikuasai oleh peserta didik. Untuk itu, pengetahuan mengenai hal tersebut diperdalam untuk mempertajam pemahaman peserta didik.

- a) Guru menyajikan sebuah tayangan video/contoh-contoh gambar/foto/karya seni rupa dua dimensi asli sebagai alat peraga dalam memberikan pemahaman. Dari sana, peserta didik mengidentifikasi karya seni rupa dua dimensi sesuai tabel yang telah disiapkan.

Tabel 3.2 Karya Seni Rupa Dua Dimensi

No.	Karya Seni Rupa Dua Dimensi	Bahan	Teknik	Keterangan
1.	Lukisan di kanvas	Menjelaskan berbagai bahan yang membentuk lukisan di kanvas, seperti cat air, cat minyak, cat akrilik, dan pewarna alami.	Menjelaskan teknik yang digunakan, seperti <i>brushstroke</i> atau goresan kuas, dipalet, pencipratan cat, dan didusel.	Menceritakan gambaran visual, atau cerita yang terlihat dalam karya, atau ide penciptaan, atau pesan yang ingin disampaikan, seperti lukisan pemandangan alam di pantai dengan warna-warna cerah kemerahan di sore hari. Dihiasi berjejer pohon kelapa dan perahu di atas laut, dan seterusnya).
2.	Mural/lukisan dinding			
3.	Lukisan cat air			
4.	Gambar bentuk			
5.	Gambar ilustrasi			

Tabel di atas merupakan contoh dan bisa diubah menyesuaikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

- b) Guru memfasilitasi diskusi antarpeserta didik.

- c) Guru menjelaskan berbagai macam bahan, alat, dan teknik dalam menyusun berbagai macam karya seni rupa dua dimensi. Memberi pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya memilih bahan, alat, dan teknik yang sesuai dengan ide penciptaan sehingga bisa terwakili dengan baik ke dalam bentuk visual.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan materi pada pertemuan berikutnya dan menginstruksikan untuk menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan.

3. Materi Esensial

Bahan, Alat, dan Teknik Karya Seni Rupa

Elemen-elemen kunci secara keseluruhan yang menyusun proses kreatif terciptanya karya seni rupa adalah alat, bahan, dan teknik. Ketiga elemen tersebut saling berinteraksi dan membentuk fondasi bagi penciptaan karya seni rupa yang unik dan beragam.

- a. Alat adalah sebuah sarana yang digunakan untuk mewujudkan sebuah ide kreatif ke dalam bentuk visual. Pemilihan dan penggunaan alat yang tepat penting dilakukan karena akan memengaruhi hasil yang diinginkan dari segi tekstur, bentuk, dan karakter sebuah karya.
- b. Bahan adalah sebuah material atau substansi fisik yang menyusun terciptanya sebuah karya seni rupa. Pemilihan bahan yang tepat penting dilakukan karena akan memengaruhi karakter dari visual sesuai konsep dan tujuan karya.
- c. Teknik adalah sebuah metode atau cara khusus yang digunakan untuk mengolah alat dan bahan menjadi sebuah bentuk karya seni rupa yang diinginkan. Pemilihan dan keterampilan dalam menggunakan teknik yang penting dilakukan karena setiap teknik memiliki proses yang unik yang akan memengaruhi hasil dalam sebuah karya seni rupa.
- d. Berikut beberapa contoh alat, bahan, dan teknik sebagai penyusun pembuatan karya seni rupa dua dimensi.

a. Alat

- 1) Pensil digunakan untuk membuat sketsa dan gambar awal.
- 2) Kuas digunakan untuk membuat sapuan cat.
- 3) Palet digunakan untuk mencampur dan menampung cat.
- 4) Perangkat elektronik digunakan untuk membuat karya digital dan mencetaknya.

b. Bahan

- 1) Kanvas digunakan sebagai media melukis.
- 2) Kertas digunakan sebagai media melukis dan menggambar.
- 3) Cat air digunakan untuk membuat lukisan di kertas.
- 4) Cat minyak digunakan untuk membuat lukisan di kanvas.
- 5) Cat akrilik digunakan untuk membuat lukisan di kanvas dan tembok.
- 6) Tinta digunakan untuk mencetak gambar/foto.
- 7) Arang gambar (*charcoal*) digunakan untuk menggambar.
- 8) Pastel merupakan batangan warna yang digunakan untuk menggambar dan melukis.

c. Teknik

- 1) Arsir digunakan dalam menggambar dengan menggoreskan pensil berulang-ulang.
- 2) Sapuan digunakan dalam melukis, baik lukisan di kanvas dengan teknik blok maupun lukisan cat air dengan teknik transparan/*aquarel*.
- 3) Dusel digunakan dalam menggambar dengan menggosok atau mendusel bahan, seperti arang, krayon, dan pastel.
- 4) Semprot (*airbrush* atau *brush paint*) digunakan dalam membuat gambar atau lukisan dengan bahan yang disemprotkan/*dibrush* menggunakan alat tertentu.
- 5) Cap digunakan untuk membuat bentuk yang dicetak secara manual sederhana.
- 6) Cetak digunakan untuk mencetak gambar/foto secara digital.
- 7) Kolase digunakan untuk membuat gambar dari potongan-potongan kertas dan ditempel.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 3.3 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide-ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengasah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat kebersamaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terbuka dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Interaksi positif antara peserta didik dan orang tua/wali memperkuat tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat berdiskusi dengan orang tua/wali berkaitan dengan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat karya seni rupa. Dalam hal ini, peran orang tua/wali sangatlah penting. Selain berkaitan dengan dukungan finansial dalam mempersiapkan kebutuhan dalam berkarya, orang tua/wali dapat memberikan dukungan emosional, mengapresiasi, dan mendorong peserta didik dalam mengembangkan



karyanya sehingga dapat membangkitkan rasa percaya diri dan bangga dalam berekspresi.

6. Asesmen Formatif

Mengidentifikasi karya seni rupa berdasarkan bahan, teknik, serta bentuk visual. Lihat kembali **Tabel 3.2**. Berikut ini contoh lembar penilaian diri.

Lembar Penilaian Diri

Mata Pelajaran :

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk

4 = Sangat Paham 2 = Cukup Paham
3 = Paham 1 = Kurang Paham

1. Perhatikan pernyataan pada tabel pertanyaan dengan teliti dan isi dengan jujur.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang dialami oleh peserta didik. Berikut ini merupakan skala pemahaman peserta didik.

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Diri

No.	Pernyataan	Skala Pemahaman			
		4	3	2	1
1.	Saya paham dalam mengidentifikasi dan menganalisis alat dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi.				
2.	Saya paham dalam mengidentifikasi dan menganalisis bahan dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi.				
3.	Saya paham dalam mengidentifikasi dan menganalisis teknik dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi.				

Tabel di atas merupakan contoh dan bisa diubah menyesuaikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

Kegiatan 2

Nirmana Dua Dimensi

Nirmana dua dimensi merupakan faktor penting untuk memahami aspek-aspek yang terkait dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi. Nirmana dikenal juga sebagai tata desain elementer. Aspek tersebut meliputi konsep dasar komposisi, perspektif, warna, hingga berbagai teknik yang memungkinkan sebagai landasan menciptakan karya seni rupa yang menarik dan bermakna.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, indikator yang perlu terlihat dari peserta didik adalah berikut ini.

- a. Memahami dan mengidentifikasi konsep nirmana dua dimensi.
- b. Membuat karya nirmana dua dimensi sesuai konsep dan teknik sendiri.
- c. Mempresentasikan proses kreatif pembuatan nirmana dua dimensi.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Apersepsi
- b) Menjelaskan tujuan dan capaian belajar yang akan dilaksanakan oleh peserta didik. Memberikan motivasi untuk membangkitkan kepercayaan diri peserta didik bahwa proses belajar merupakan tujuan utama daripada hasil yang didapat nanti.

2) Kegiatan Inti

- a) Menjelaskan nirmana dan bagaimana pentingnya mempelajari nirmana sebagai kompetensi dasar melatih kepekaan rasa estetika sebelum membuat karya seni rupa dua dimensi.

- b) Untuk memperkaya referensi dan menstimulasi imajinasi, perlu kiranya memperlihatkan contoh-contoh nirmana, baik melalui foto-foto maupun karya nirmana asli. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa begitu banyak ide kreatif yang bisa diciptakan peserta didik sesuai dengan gaya masing-masing. Temuan-temuan ide kreatif ini akan muncul jika peserta didik mau dengan tekun terus mencoba dalam coretan-coretan di kertas dan saling berdiskusi dengan teman sekitarnya. Rasa percaya diri peserta didik perlu dimunculkan dengan meyakinkan mereka bahwa setiap personal/individu mempunyai keunikan masing-masing yang terpendam di dalam dirinya. Dengan demikian, pembuatan gambar nirmana dua dimensi ini tidak hanya sekadar membuat komposisi unsur dan prinsip yang tersusun dalam abstraksi visual yang indah, namun juga mencerminkan karakter yang unik dari ekspresi personal peserta didik masing-masing.
- c) Peserta didik membuat sketsa nirmananya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan kaitan pembelajaran hari ini dengan pertemuan berikutnya. Mengingatkan peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembelajaran berikutnya, yaitu membuat nirmana dua dimensi.

b. Pertemuan Kedua

1) Kegiatan Pembuka

- a) Pada pertemuan kedua ini, penting bagi guru untuk memastikan kesiapan peserta didik dalam melakukan pembelajaran pembuatan nirmana dua dimensi. Menanyakan bagaimana emosi mereka, apa yang dirasakan (Senang? Takut? Bersemangat? Ragu-ragu? Bingung? Atau biasa saja?).
- b) Menanyakan juga kepada peserta didik kesiapan alat dan bahan untuk pembelajaran.

- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran saat itu. Pengalaman apa yang akan dialami peserta didik serta hasil yang akan didapat dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik membuat gambar nirmana dua dimensi di atas kertas gambar. Peserta didik mencari komposisi yang sesuai berdasarkan prinsip dasar seni rupa dalam sketsa-sketsa kasar menggunakan pensil atau bahan sejenisnya.
- b) Guru melakukan pendampingan dengan konsultasi dan diskusi-diskusi ringan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi.
- b) Guru menjelaskan kepada peserta didik kaitan pembelajaran yang baru saja dilakukan dengan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik diingatkan untuk mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dengan baik.

c. Pertemuan Ketiga

- 1) Pertemuan ketiga pada pembelajaran ini merupakan pembelajaran lanjutan dari pertemuan sebelumnya, yaitu pembuatan gambar nirmana dua dimensi. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan gambar nirmana dua dimensinya dengan memberikan pewarnaan pada gambar nirmana yang dibuat pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Guru melakukan pendampingan dan memastikan peserta didik mengalami proses pembelajaran dengan baik. Pada pertemuan ketiga ini diharapkan peserta didik sudah menyelesaikan gambar nirmana dan mempersiapkan untuk mengalami proses pembelajaran berikutnya dengan materi baru, yaitu menggambar.
- 3) Guru juga dapat melakukan penilaian hasil karya peserta didik dan memberikan pengayaan terhadap peserta didik yang mampu melampaui target atau melebihi ekspektasi.

3. Materi Esensial

Nirmana merupakan sebuah penyusunan atau pengorganisasian bentuk-bentuk yang tidak bermakna. Nirmana terdiri atas dua kata, yaitu “nir” yang berarti tidak dan “mana” yang berarti makna. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra dan trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen-elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya, yaitu berikut ini.

a. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tidak bersudut, dan tanpa arah.

b. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna.

c. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, dan mempunyai kedudukan, arah, dan dibatasi oleh garis.

d. Gempal

Gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.



Gambar 3.3 Gambar nirmana dua dimensi.

Sumber: Dedy Prabowo 2024

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Tabel 3.5 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide-ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengasah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat kebersamaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terbuka dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Interaksi positif antara peserta didik dan orang tua/wali dalam pembelajaran membuat gambar nirmana ini bisa dilakukan dengan pelaporan progres proses kreatif peserta didik kepada orang tua/wali. Peran orang tua penting terhadap proses ini supaya terjadi komunikasi aktif sehingga peserta didik merasa diperhatikan dalam proses belajar dari orang tuanya. Kegiatan interaksi antara peserta didik dan orang tua dapat dilakukan dengan meminta apresiasi atau masukan dan tanda tangan kepada orang tua terhadap tahapan proses pembelajaran dalam setiap pertemuannya.



6. Asesmen Formatif

Lembar Penilaian Diri Proses Kreatif Menggambar Nirmana Dua Dimensi

Mata Pelajaran :

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini merupakan lembar perkembangan proses kreatif peserta didik dalam setiap pertemuannya. Persentase pada kolom merupakan nilai maksimal yang harus dicapai.

Tabel 3.6 Lembar Penilaian Diri

No.	Pernyataan	Pertemuan ke-			Keterangan Guru	Keterangan Orang Tua/Wali
		1 (20%)	2 (40%)	3 (40%)		
1.	Membuat sketsa gambar nirmana dua dimensi.					
2.	Menggambar desain nirmana dua dimensi.					
3.	Memberi warna desain nirmana dua dimensi.					

Kegiatan 3

Menggambar Bentuk

Menggambar bentuk merupakan aktivitas berkesenian yang melatih kecermatan mata untuk melihat dengan teliti. Ini berupaya mengamati detail dan memahami hubungan antarbentuk yang berbeda. Selain itu, ini bisa digunakan untuk pengendalian motorik halus yang baik, seperti mengontrol pensil dengan presisi dalam teknik arsir dan membantu mengembangkan koordinasi tangan dan mata.

Dalam prosesnya, menggambar bentuk melatih kesabaran dan ketelitian serta fokus yang tinggi. Peserta didik diharapkan dapat belajar untuk mengelola emosi dengan baik dan mengembangkan keterampilan mengelola frustrasi ketika menghadapi tantangan.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, indikator yang perlu terlihat dari peserta didik adalah berikut ini.

- a. Menjelaskan berbagai teknik dan macam-macam jenis gambar.
- b. Membuat macam gambar berdasarkan kreativitas yang dimiliki dengan teknik yang dikuasai.
- c. Mempresentasikan dan mengapresiasi gambar yang telah dibuat ataupun gambar orang lain.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Apersepsi
- b) Guru menjelaskan pengalaman belajar yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kali ini.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyajikan beberapa contoh gambar bentuk dengan berbagai macam teknik. Kemudian, guru menjelaskan berbagai macam teknik yang digunakan dalam membuat gambar bentuk, seperti teknik arsir dan dusel.

- b) Kegiatan pembelajaran menggambar bentuk bisa dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggambar bentuk di dalam kelas atau menggambar bentuk di luar kelas.
- c) Pembelajaran menggambar bentuk di dalam kelas dilakukan dengan menggambar berbagai benda yang telah disusun sedemikian rupa. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menggambar bentuk objek yang telah disiapkan.
- d) Pembelajaran menggambar bentuk di luar kelas, yaitu dengan menggambar objek-objek yang berada di lingkungan sekolah. Peserta didik bebas memilih objek sesuai keinginan dan kemampuannya.
- e) Untuk mengawali proses menggambar, guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil. Hal ini bertujuan untuk kolaborasi dalam pembelajaran, baik dari pengelolaan posisi menggambar bentuk di dalam kelas maupun kolaborasi dalam penggunaan alat dan bahan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat berdiskusi dan berkolaborasi dalam penggunaan teknik menggambar sehingga peserta didik semakin luas dan kaya akan wawasan serta saling mengisi dalam kekurangan.
- f) Guru mengelola kelas untuk mempersiapkan pembelajaran menggambar dan menginstruksikan peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan yang telah disepakati.
- g) Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhannya dan mulai membuat sketsa untuk proses awal menggambar.



Gambar 3.4 Pembelajaran menggambar di dalam kelas.



Gambar 3.5 Pembelajaran menggambar di luar kelas.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran. Peserta didik mengungkapkan perasaannya, kesulitan yang terjadi, kendala yang dihadapi, atau hal-hal menarik lainnya yang mungkin tidak terduga.
- b) Guru memastikan peserta didik mengalami proses belajar dengan baik sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

b. Pertemuan Kedua

1) Kegiatan Pembuka

- a) Memastikan peserta didik untuk siap mengalami pembelajaran dengan menanyakan emosi mereka. Apakah ada kejadian-kejadian yang memengaruhi semangat mereka dalam belajar? Memastikan peserta didik untuk siap menyelesaikan gambar bentuknya dengan mengecek kelengkapan alat dan bahan yang dibutuhkan.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada pertemuan kedua, pembelajaran menggambar bentuk ini merupakan proses lanjutan dari pertemuan sebelumnya. Peserta didik melakukan penyempurnaan gambarnya dengan teknik arsir ataupun

dusel untuk membentuk volume dan kesan tiga dimensi sesuai objek yang dilihatnya. Tentunya, peserta didik sudah memahami teknik yang akan diterapkan pada gambarnya dalam bimbingan guru pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Dengan demikian, hasil yang didapat cukup sesuai dengan yang diharapkan.

- b) Guru dengan pendekatan persuasif selalu mendampingi peserta didik dalam berproses. Guru juga mendengarkan keluhan, memotivasi, dan membimbing peserta didik untuk menemukan solusi sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran.
- b) Guru mengapresiasi belajar peserta didik yang telah melakukan proses belajar dengan baik dan menjelaskan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga ini adalah pertemuan terakhir dalam proses menggambar. Diharapkan peserta didik telah menyelesaikan gambarnya dengan baik. Guru juga dapat melakukan penilaian hasil karya peserta didik dan memberikan pengayaan terhadap peserta didik yang mampu melampaui target atau melebihi ekspektasi.

3. Materi Esensial

Menggambar merupakan salah satu bentuk ekspresi kreatif paling tua dan serbaguna dalam seni rupa. Hal itu karena gambar bisa menjadi alat komunikasi ide, emosi, atau cerita dengan orang lain. Menggambar merupakan proses kreatif dalam menciptakan bentuk representasi visual dari objek, ide, atau konsep yang menggunakan berbagai alat dan teknik tertentu. Menggambar melibatkan penggunaan garis, bentuk, warna, dan tekstur untuk memproduksi atau mengekspresikan dunia nyata atau imajiner.

Dalam membuat gambar yang merefleksikan pengamatan atau imajinasinya, seniman biasanya menggunakan berbagai bahan, seperti pensil, arang, tinta, cat air, atau media digital. Proses menggambar melibatkan

pemilihan subjek, perencanaan komposisi, dan penerapan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Menggambar juga bisa menjadi bentuk keterampilan yang sangat berguna dalam berbagai bidang, seperti desain, ilustrasi, arsitektur, dan teknik. Kemampuan menggambar dapat meningkatkan pemahaman visual, kreativitas, dan kemampuan komunikasi seseorang secara visual.

a. Jenis-Jenis Gambar

1) Gambar Potret

Menggambar wajah orang atau bahkan binatang dengan fokus pada ekspresi dan karakter.

2) Gambar Model

Menggambar orang dengan model orang sesungguhnya secara langsung.

3) Gambar Pemandangan

Menggambar panorama alam, seperti pegunungan, pantai, danau, hutan, desa, atau perkotaan.

4) Gambar Still Life

Menggambar objek-objek diam, seperti buah-buahan, bunga, peralatan rumah tangga, atau benda-benda lainnya.

5) Gambar Ilustrasi

Menggambar untuk mengilustrasikan cerita, seperti buku atau konsep tertentu.

6) Gambar Fantasi

Menggambar dengan menciptakan dunia imajiner atau makhluk-makhluk fantasi.

7) Gambar Komik

Menggambar sebuah cerita dalam skenario melalui panel-panel berurutan yang disertai dialog atau narasi.

8) Gambar Teknis

Menggambar yang dibuat dengan tujuan teknis, seperti rancangan arsitektur, desain produk, atau ilustrasi ilmiah.

b. Teknik Alat, Bahan, dan Teknik Menggambar

1) Pensil

Teknik penggunaan pensil grafik dan pensil warna, *shading*, *hatching*, dan *cross-hatching*.

2) Charcoal

Teknik penggunaan arang, *blending*, dan *erasure*.

3) Pastel

Teknik penggunaan pastel keras dan pastel lembut, *blending*, *layering*, dan teknik lainnya.

4) Ink

Teknik penggunaan tinta untuk menggambar, *cross-hatching*, *stippling*, dan teknik *ink wash*.

5) Digital Drawing

Teknik penggunaan perangkat lunak untuk menggambar dan menerapkan efek digital.



Gambar 3.6 Gambar potret dengan teknik arsir menggunakan pensil.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



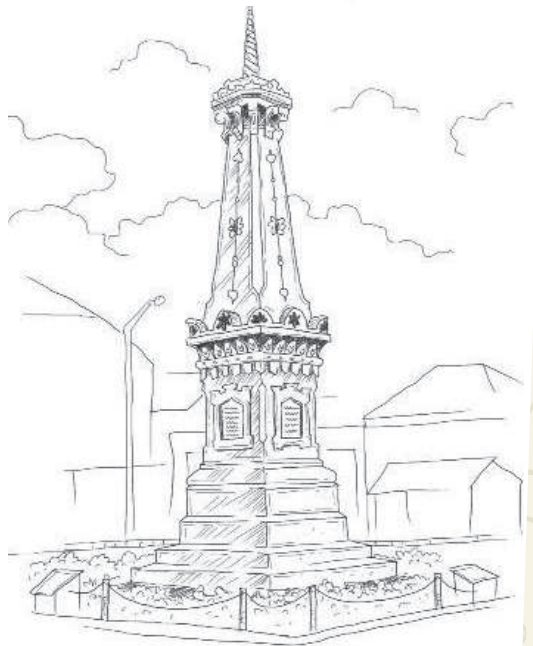
Gambar 3.7 Gambar binatang dengan teknik arsir menggunakan charcoal.

Sumber: Kawan Pustaka, 2008.



Gambar 3.8 Gambar komik dengan teknik blok menggunakan tinta.

Sumber: Plotpoint, 2012



Gambar 3.9 Gambar ilustrasi dengan teknik digital.

Sumber: Indocamp, 2022.



Gambar 3.10 Gambar fantasi di media alternatif.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Tabel 3.7 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dlatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
3	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide-ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengasah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat kebersamaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terbuka dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Interaksi positif antara peserta didik dan orang tua/wali dalam pembelajaran menggambar ini bisa dilakukan dengan pelaporan progres proses kreatif peserta didik kepada orang tua/wali. Peran orang tua penting terhadap proses ini supaya terjadi komunikasi aktif sehingga peserta didik merasa diperhatikan dalam proses belajar dari orang tuanya. Kegiatan interaksi antara peserta didik dan orang tua dapat dilakukan dengan meminta apresiasi atau masukan dan tanda tangan kepada orang tua terhadap tahapan proses pembelajaran dalam setiap pertemuannya.

6. Asesmen Formatif

Lembar Penilaian Diri Proses Kreatif Menggambar

Mata Pelajaran :

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini merupakan lembar perkembangan proses kreatif peserta didik dalam setiap pertemuannya. Persentase pada kolom merupakan nilai maksimal yang harus dicapai.

Tabel 3.8 Lembar Penilaian Diri

No.	Pernyataan	Pertemuan ke-			Keterangan Guru	Keterangan Orang Tua/Wali
		1 (20%)	2 (40%)	3 (40%)		
1.	Membuat sketsa.					
2.	Menggambar dengan teknik tertentu yang dikuasai.					
3.	Menyempurnakan gambar/ penyelesaian.					

Kegiatan 4

Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa merupakan bahasa universal dengan menggunakan keindahan visual, emosi, dan ide berdasarkan pengalaman batin manusia. Layaknya bahasa verbal, seni rupa juga memungkinkan kita untuk berkomunikasi dalam gagasan, perasaan, simbol, dan makna secara mendalam.

Pentingnya simbol sebagai alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan konsep diekspresikan dalam bentuk, warna, garis, tekstur, dan komposisi untuk menyampaikan makna yang terdalam dari seorang perupa. Seni rupa sebagai wadah ekspresi memungkinkan menjadi cerminan dari beragam perspektif dan identitas personal sehingga menjadi sarana penting dalam mengungkapkan persoalan dan memahami isu-isu yang berkembang di dalam masyarakat.

Pembelajaran ini bukan hanya untuk menghasilkan karya seni yang indah secara visual. Ini bertujuan juga untuk membekali peserta didik dengan wawasan keilmuan yang sesuai dengan elemen mengalami pada landasan pembelajaran seni rupa. Ini akan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan mengenali, merasakan, dan memahami proses kreatif sehingga mereka dapat merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, indikator yang perlu terlihat dari peserta didik adalah berikut ini.

- a. Memahami struktur, proporsi, tekstur, dan penguasaan teknik dalam menggunakan berbagai alat dan bahan yang diperlukan untuk menciptakan karya seni rupa dua dimensi.
- b. Menunjukkan kemampuan kreatif dalam proses penciptaan dan menghasilkan gagasan-gagasan baru dengan menggabungkan berbagai elemen.
- c. Mengungkapkan ide dan perasaan dalam menyampaikan pesan atau konsep melalui karya lukisan yang unik.

- d. Merefleksikan proses pembuatan karya dalam laporan dan memublikasikannya dengan pembuatan konten kreatif dalam media sosial.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Dibuka dengan mengajukan pertanyaan pemantik guna menggiring peserta didik untuk hadir penuh dan siap mengawali pembelajaran dengan fokus dan bersemangat. Misalnya, seperti berikut ini.
- Apakah kalian pernah melihat karya seni rupa? Karya seni rupa apa yang kalian lihat dan di mana?
 - Saat kalian melihat karya seni rupa tersebut, apa yang kalian rasakan? Hal menarik apa yang kalian temukan?
 - Dari pengalaman kalian membuat karya seni rupa, proses kreatif mana yang kalian merasa sulit dan kalian merasa menyenangkan?
- b) Dari pertanyaan pemantik tersebut, guru memberikan umpan balik terhadap jawaban dan cerita pengalaman yang diutarakan peserta didik. Untuk kemudian, dihubungkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada kegiatan awal dalam pembelajaran ini, guru menjelaskan proses kreatif dalam membuat karya seni rupa ekspresi personal. Guru memberikan pemahaman tahapan-tahapan yang dilakukan dalam membuat karya seni rupa dua dimensi. Dimulai dari pencarian ide, pembuatan sketsa, persiapan alat dan bahan, pengaplikasian sketsa dalam media karya seni rupa (misalnya, lukisan dengan media kanvas), dan *finishing*.
- b) Guru menjelaskan proyek individu yang akan dikerjakan oleh peserta didik, yaitu membuat sebuah karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal. Karya tersebut berupa lukisan di kanvas dengan teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Perlu diingatkan

juga kepada peserta didik untuk mencatat dan mendokumentasikan tahapan proses yang dilakukan untuk laporan pertanggungjawaban yang nanti akan dikumpulkan saat akhir pertemuan dalam evaluasi dan presentasi.

- c) Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan pencarian konsep sebagai ide penciptaan karya seninya. Dengan membagi ke dalam kelompok, peserta didik diharapkan dapat berdiskusi dengan teman-temannya untuk saling bertukar pikiran menambah referensi sebagai inspirasi konsep yang lebih bermakna. Selain itu, peserta didik juga bisa mendiskusikan bagaimana mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- d) Peserta didik membuat sketsa di kertas sebagai implementasi ide yang telah ditemukan. Guru mendampingi dan membimbing peserta didik membuat sketsa.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik diberi kesempatan untuk merefleksikan diri dalam pembelajaran yang baru saja dilakukan. Peserta didik juga menceritakan bagaimana pengalaman mereka dalam mencari ide penciptaan dan membuat sketsa. Apa kesulitan dan kendalanya? Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? Apa hal menarik yang ditemukan?
- b) Guru mengevaluasi proses pembelajaran. Guru juga mengapresiasi peserta didik yang telah belajar dalam pembuatan sketsa. Guru menekankan pada peserta didik untuk menyelesaikan sketsanya di rumah dan bisa juga mendiskusikannya dengan orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk memperkaya ide. Guru menjelaskan materi belajar pada pertemuan berikutnya.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peserta didik melanjutkan proses kreatif pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik telah mengawali proses kreatif dengan mencari ide dalam penciptaan karya, lalu dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Sketsa pada pertemuan kedua ini diharapkan sudah selesai sehingga peserta didik dapat melanjutkan proses kreatif berikutnya secara bersama-sama.

Pada kegiatan inti, peserta didik membuat lukisan di kanvas. Peserta didik diinstruksikan untuk mulai membuat karyanya dengan alat dan bahan yang telah mereka siapkan. Guru mendampingi peserta didik dalam berkarya untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar. Target pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada pertemuan ini adalah minimal peserta didik telah membuat lukisan dengan progres 35%. Pada Kegiatan pembuka dan penutup, peserta didik tetap diberi penguatan dan melakukan refleksi diri pembelajaran.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, peserta didik melanjutkan proses kreatif pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik diharapkan telah membuat karya seni rupanya dengan capaian hasil minimal 35%. Pada Pertemuan ketiga ini, peserta didik diharapkan mampu membuat perkembangan dalam berkaryanya dengan capaian minimal 70%. Dengan demikian, pada pertemuan berikutnya yang merupakan pertemuan terakhir pembelajaran proses berkarya, peserta didik bisa menyelesaikan karyanya dengan baik.

d. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat merupakan pertemuan terakhir pada proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi berupa lukisan. Pada pertemuan ini, peserta didik diharapkan menyelesaikan karyanya. Jika pun ada, kurangnya tidak terlalu banyak.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru menanyakan kabar peserta didik dan menanyakan bagaimana perasaan atau emosi apa yang dirasakan pada saat itu. Peserta didik digiring untuk menstabilkan emosi dan mempersiapkan pembelajaran dengan senang hati. Hal tersebut penting karena pada pertemuan keempat ini merupakan pertemuan untuk menyelesaikan tugas mereka. Emosi peserta didik mungkin berbeda-beda seiring dengan hasil dari capaian mereka.

- b) Guru memotivasi dan mengapresiasi peserta didik serta memberikan penguatan akan proses kreatif pada pertemuan keempat ini. Bagaimana pun hasil dari karyanya, peserta didik telah melakukan dan mengalami proses belajar yang luar biasa.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik melanjutkan proses pembuatan lukisannya. Diharapkan pada pertemuan ini, peserta didik dapat menyelesaikan hingga tahap *finishing*.
- b) Bagi peserta didik yang telah menyelesaikan karyanya, ia bisa mulai merancang pembuatan laporan dan bahan presentasi pada kegiatan evaluasi di pertemuan berikutnya.
- c) Bagi peserta didik yang belum selesai, ia dikondisikan supaya tetap merasa nyaman dengan dukungan teman-temannya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik menceritakan pengalaman belajar mereka dalam berproses kreatif dari awal sampai akhir.
- b) Guru mengapresiasi karya peserta didik.

e. Pertemuan Kelima

Pembelajaran kali ini merupakan kegiatan penutup sebagai bentuk pertanggungjawaban peserta didik dalam pembuatan karya seni rupanya. Selain itu, peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar membuat konten dalam mempromosikan atau memamerkan karyanya kepada teman-temannya atau masyarakat yang lebih luas di dunia maya dalam sebuah media sosial.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru menanyakan kabar peserta didik, memotivasi, dan mengapresiasi peserta didik, serta memberikan penguatan terhadap karya seni rupa

yang telah mereka buat. Bagaimana pun hasil dari karyanya, peserta didik telah melakukan dan mengalami proses belajar yang luar biasa.

- b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman alur pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan sekitar 4--5 anak. Pembelajaran dalam kelompok ini dimaksudkan supaya peserta didik dapat berkolaborasi dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban karyanya dan juga dalam pembuatan konten kreatif karya tersebut.
- b) Peserta didik membuat laporan pertanggungjawaban karyanya secara individu dengan kelompoknya masing-masing. Meskipun dalam pelaksanaan belajar peserta didik dibagi dalam kelompok, dalam mengerjakan laporan merupakan tugas individu atau tiap-tiap peserta didik harus mengumpulkan laporan tersebut.
- c) Peserta didik membuat tugas laporan pertanggungjawaban karyanya dengan sederhana sesuai format yang telah disiapkan oleh guru.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik menceritakan pengalaman belajar mereka saat itu.
- b) Guru melakukan evaluasi pembelajaran. Guru mengaitkan pembelajaran saat itu dengan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, yaitu pembuatan konten untuk memamerkan karyanya di dunia maya.

f. Pertemuan Keenam

Pada pertemuan keenam ini, peserta didik diharapkan telah menyelesaikan laporan proses kreatif pembuatan karya seni rupanya sehingga dapat dilakukan persentasi laporan di depan teman-temannya. Selain itu, peserta didik juga akan mengalami proses pembuatan konten kreatif untuk memamerkan karyanya di dunia maya.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru memberikan apersepsi.
- b) Guru memberikan pertanyaan pemantik seputar media sosial yang peserta didik ketahui dan miliki.
- c) Peserta didik menceritakan pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial. Apa yang mereka suka, mengapa mereka suka, dan seberapa pentingkah media sosial tersebut bagi peserta didik.
- d) Guru merespons dan memberikan umpan balik cerita peserta didik serta mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.
- e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik masih dengan kelompoknya pada pertemuan sebelumnya atau membentuk kelompok baru.
- b) Guru mengajak peserta didik untuk membuat kesepakatan kelas dalam pembelajaran. Kesepakatan kelas ini penting dilakukan karena pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu pembuatan konten merupakan pembelajaran yang akan membuat peserta didik aktif dan bersenang-senang. Dengan adanya kesepakatan kelas yang dibuat, peserta didik akan mengetahui batasan dalam berperilaku sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.
- c) Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk merancang konten yang akan dibuat sesuai *platform* yang diinginkan. *Platform* sosial media yang digunakan bisa berupa *tiktok*, *Instagram*, *youtube*, dan lainnya.
- d) Peserta didik membuat konten kreatif karya seni rupanya.
- e) Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengumpulkan tugasnya berupa *link* yang dikumpulkan melalui kelompoknya. Dalam pengumpulan tugas, guru dapat menerapkan cara sesuai kondisi yang ada.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik menceritakan pengalaman belajar mereka yang telah dilalui.
- b) Guru melakukan evaluasi pembelajaran.

3. Materi Esensial

Eksplorasi Media dan Teknik dalam Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua sisi atau ukuran, yakni panjang dan lebar. Karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat, diraba, dan dibuat di atas permukaan datar. Contohnya, lukisan, seni grafis, gambar, dan desain komunikasi visual. Dalam mengeksplorasi media dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi, seorang kreator harus mengenal dahulu jenis-jenis media dan teknik yang digunakan dalam berkarya sehingga dapat mempermudah proses penciptaan karya.

a. Media Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Ketika akan mulai berkarya, berbagai media yang harus dikenali oleh perupa beserta karakter dan kegunaannya. Akan tetapi, pada proses kreatif terkadang media yang digunakan tidak dibatasi karakter dan kegunaan. Karena itulah, ada pula seni rupa dua dimensi yang dinamakan *mix media*, yaitu gabungan dari berbagai media yang biasa digunakan untuk berkarya di atas bidang datar ini.

Bahan untuk berkarya seni rupa ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) ada pula yang berfungsi sebagai bahan penunjang. Bahan utama yang akan menjadi medium berkarya seni merupakan bahan tidak habis pakai, sedangkan bahan penunjang, seperti cat atau bahan pewarna lainnya merupakan bahan habis pakai. Bahan utama untuk seni rupa dua dimensi adalah kanvas dan kertas atau bahan alternatif lainnya, seperti tembok dan tripleks/kayu.

b. Teknik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Berkarya seni rupa membutuhkan keterampilan teknis dalam menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan karya yang digarap. Keterampilan ini bisa didapat dengan latihan yang terus-menerus dan berkesinambungan. Sebagai contoh, untuk menciptakan karya dengan bahan cat minyak, perlu dilakukan beberapa eksperimen sehingga dapat menghasilkan warna yang diinginkan. Demikian juga halnya untuk melukis dengan teknik cat air di atas kertas *aquarel* akan dibutuhkan latihan berulang guna mengenali karakter dan efek yang timbul dari cat atau bahan pewarna yang digunakan.



Gambar 3.12

Gambar melukis di kanvas.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



Gambar 3.11

Gambar melukis di tripleks.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



Gambar 3.13 Gambar lukisan cat air.

Sumber: Galeri Nasional Indonesia/Istimewa

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 3.9 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
4	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide-ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengasah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat kebersamaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terbuka dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Dukungan orang tua/wali terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan instrumen umpan balik seperti berikut.

Nama Lengkap :

Kelas :

Tabel 3.10 Instrumen Umpan Balik

No.	Ekspresi Personal Karya Seni Rupa Dua Dimensi	Umpan Balik Orang Tua/Wali
1.	Judul karyanya (menyebutkan dan menjelaskan judul dan maknanya).	
2.	Jenis karya, ukuran, dan medianya (menjelaskan karya seni rupa apa yang akan dibuat dan apa medianya).	
3.	Alat dan bahan apa saja yang perlu disiapkan? (menjelaskan alat dan bahan yang digunakan).	
4.	Berapa biaya yang dibutuhkan? (merinci biaya yang dibutuhkan dalam menyiapkan alat dan bahan).	
5.	Gambaran karya yang akan dibuat. (menjelaskan secara garis besar bagaimana proses pembuatan karya dan bentuknya).	

6. Asesmen Formatif

Tidak hanya hasil akhir sebuah proyek yang menjadi tagihan penilaian, juga tidak kalah pentingnya adalah proses kreatif yang peserta didik telah lakukan dalam setiap tahapannya. Peserta didik dinilai berdasarkan progres dalam mengeksplorasi ide, mengembangkan keterampilan teknis, dan menerapkan konsep artistik dalam karya seni rupa dua dimensinya. Ini memungkinkan pengakuan terhadap berbagai pendekatan kreatif dan memotivasi peserta didik untuk terus berinovasi dan bereksperimen.

Lembar Penilaian Diri Proses Kreatif Melukis

Mata Pelajaran :

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini merupakan lembar perkembangan proses kreatif peserta didik dalam setiap pertemuannya. Persentase pada kolom merupakan nilai maksimal yang harus dicapai.

Tabel 3.11 Lembar Penilaian Diri

No.	Pernyataan	Pertemuan ke-			Keterangan Guru	Keterangan Orang tua/wali
		1 (20%)	2 (40%)	3 (40%)		
1.	Membuat sketsa lukisan.					
2.	Melukis					
3.	Melukis					

Kegiatan 5

Seni Rupa Ekspresi Personal Tiga Dimensi

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, indikator yang perlu terlihat dari peserta didik adalah berikut ini.

- Memahami struktur, proporsi, tekstur, dan karakter material ataupun penguasaan teknik dalam menggunakan berbagai alat dan bahan yang diperlukan untuk menciptakan karya seni rupa tiga dimensi.
- Menunjukkan kemampuan kreatif dalam proses penciptaan dan menghasilkan gagasan-gagasan baru dengan menggabungkan berbagai elemen.
- Mengungkapkan ide dan perasaan dalam menyampaikan pesan atau konsep melalui karya yang unik.
- Merefleksikan proses pembuatan karya dalam laporan dan memublikasikan dengan pembuatan konten kreatif dalam media sosial.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan 1

Definisi, Fungsi, Unsur, Bahan, Alat, Teknik dan Ragam Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Seperti pada pembelajaran sebelumnya, materi seni rupa dua dimensi, pada pembelajaran kali ini merupakan langkah awal menuju proses kreatif berkarya seni rupa ekspresi personal tiga dimensi. Sebuah pengetahuan untuk memperdalam pemahaman tentang bahan, alat, dan teknik yang menjadi faktor penting dalam menciptakan karya seni rupa. Peserta didik akan memperdalam pemanfaatan bahan, alat, dan teknik dalam pembuatan karya seni rupa tiga dimensi, seperti patung dan instalasi seni. Mereka akan mengalami penjelajahan keterampilan berbagai macam bahan, alat dan teknik yang memiliki karakteristik dan keunikan yang beragam untuk menghasilkan karya seni rupa ekspresi personal yang memikat.

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Memfokuskan peserta didik dalam materi yang akan dipelajari dengan pertanyaan pemantik untuk memancing diskusi ringan seputar pemahaman peserta didik tentang alat dan bahan membuat karya seni rupa tiga dimensi yang mereka ketahui.
- b) Guru memberikan umpan balik dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai beserta indikatornya.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyajikan sebuah tayangan video/contoh-contoh gambar/foto/karya seni rupa tiga dimensi asli sebagai alat peraga dalam memberikan pemahaman. Dari sana, peserta didik mengidentifikasi karya seni rupa tiga dimensi sesuai tabel yang telah disiapkan.

Tabel 3.12 Mengidentifikasi Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

No.	Karya Seni Rupa Tiga Dimensi	Bahan	Teknik	Keterangan
1.	Patung	Menjelaskan berbagai bahan yang membentuk patung di media tertentu, seperti (kayu, semen, logam, tanah, dan plastik.)	Menjelaskan teknik yang digunakan, seperti (dicetak, dipahat, dilem, dan digabungkan.)	Menceritakan gambaran visual atau cerita yang terlihat dalam karya, atau ide penciptaan, atau pesan yang ingin disampaikan, seperti (sebuah patung yang terbuat dari bahan-bahan logam bekas yang digabungkan menjadi bentuk tank yang unik.)
2.	Tugu			
3.	Wayang golek			
4.	Instalasi			

Tabel di atas merupakan contoh dan dapat dimodifikasi menyesuaikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

- b) Guru memfasilitasi diskusi antarpeserta didik.
- c) Guru menjelaskan berbagai macam bahan, alat, dan teknik dalam menyusun berbagai macam karya seni rupa tiga dimensi. Guru memberi pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya memilih bahan, alat, dan teknik yang sesuai dengan ide penciptaan sehingga bisa terwakili dengan baik ke dalam bentuk visual.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan materi pada pertemuan berikutnya dan menginstruksikan untuk menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan

Kegiatan 2

Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pembuka

- a) Dibuka dengan mengajukan pertanyaan pemantik guna menggiring peserta didik untuk hadir penuh dan siap mengawali pembelajaran dengan fokus dan bersemangat. Pertanyaan-pertanyaan seputar jenis-jenis karya tiga dimensi.
- b) Dari pertanyaan pemantik tersebut, guru memberikan umpan balik terhadap jawaban dan cerita pengalaman yang diutarakan peserta didik. Untuk kemudian, ini dihubungkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Pada kegiatan awal dalam pembelajaran ini, guru mengajak diskusi peserta didik mengenai pembuatan karya tiga dimensi. Alat, bahan, dan teknik apa saja yang dapat digunakan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi tersebut.
- b) Guru menjelaskan proyek individu yang akan dikerjakan oleh peserta didik, yaitu membuat sebuah karya seni rupa tiga dimensi ekspresi

personal. Karya tersebut berupa patung dengan berbagai macam bahan dan teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Perlu diingatkan juga kepada peserta didik untuk mencatat dan mendokumentasikan tahapan proses yang dilakukan untuk laporan pertanggungjawaban yang nanti akan dikumpulkan saat akhir pertemuan dalam evaluasi dan presentasi.

- c) Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan pencarian konsep sebagai ide penciptaan karya seninya. Dengan membagi ke dalam kelompok, peserta didik diharapkan dapat berdiskusi dengan teman-temannya untuk saling bertukar pikiran menambah referensi sebagai inspirasi konsep yang lebih bermakna. Selain itu, peserta didik juga bisa mendiskusikan bagaimana mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- d) Peserta didik membuat sketsa di kertas sebagai implementasi ide yang telah ditemukan. Guru mendampingi dan membimbing peserta didik membuat sketsa.

3) Kegiatan Penutup

- a) Peserta didik diberi kesempatan untuk merefleksikan diri dalam pembelajaran yang baru saja dilakukan. Peserta didik menceritakan bagaimana pengalaman mereka dalam mencari ide penciptaan dan membuat sketsa. Apa kesulitan dan kendalanya? Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? Apa hal menarik yang ditemukan?
- b) Guru mengevaluasi proses pembelajaran. Guru mengapresiasi peserta didik yang telah belajar dalam pembuatan sketsa. Guru menekankan peserta didik untuk menyelesaikan sketsanya di rumah dan bisa juga mendiskusikan dengan orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk memperkaya ide. Guru menjelaskan materi belajar pada pertemuan berikutnya.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peserta didik melanjutkan proses kreatif pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik telah mengawali proses kreatif dengan mencari ide dalam penciptaan karya yang dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Sketsa pada pertemuan kedua

ini diharapkan sudah selesai sehingga peserta didik dapat melanjutkan proses kreatif berikutnya secara bersama-sama.

Pada kegiatan inti, peserta didik membuat patung. Peserta didik diinstruksikan untuk mulai membuat karyanya dengan alat dan bahan yang telah mereka siapkan. Guru mendampingi peserta didik dalam berkarya untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar. Target pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada pertemuan ini adalah minimal peserta didik telah membuat lukisan dengan progress 50%. Pada kegiatan pembuka dan penutup, peserta didik tetap diberi penguatan dan melakukan refleksi diri pembelajaran.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga merupakan pertemuan terakhir pada proses pembuatan karya seni rupa patung. Pada pertemuan ini, peserta didik diharapkan menyelesaikan karyanya.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Menanyakan kabar peserta didik dan menanyakan bagaimana perasaan atau emosi apa yang dirasakan pada saat itu. Peserta didik digiring untuk menstabilkan emosi dan mempersiapkan pembelajaran dengan senang hati. Hal tersebut penting karena pada pertemuan ketiga ini merupakan pertemuan untuk menyelesaikan tugas mereka. Emosi peserta didik mungkin berbeda-beda seiring dengan hasil dari capaian mereka.
- b) Guru memotivasi dan mengapresiasi peserta didik serta memberikan penguatan akan proses kreatif pada pertemuan ketiga ini. Bagaimana pun hasil dari karyanya, peserta didik telah melakukan dan mengalami proses belajar yang luar biasa.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik melanjutkan proses pembuatan patung. Diharapkan pada pertemuan ini, peserta didik dapat menyelesaikan hingga tahap *finishing*.

- b) Bagi peserta didik yang telah menyelesaikan karyanya, mereka bisa mulai merancang pembuatan laporan dan bahan presentasi pada kegiatan evaluasi di pertemuan berikutnya.
- c) Bagi peserta didik yang belum selesai, itu dikondisikan supaya tetap merasa nyaman dengan dukungan teman-temannya.

3) Kegiatan Penutup

Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik menceritakan pengalaman belajar mereka dalam berproses kreatif dari awal sampai akhir.

d. Evaluasi, Presentasi, dan Publikasi

Secara materi, pembelajaran ini sama seperti pembelajaran sebelumnya, yaitu peserta didik mempertanggungjawabkan karya seni rupanya dalam sebuah laporan sederhana. Selain itu, peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar membuat konten dalam mempromosikan atau memamerkan karyanya kepada teman-temannya atau masyarakat yang lebih luas di dunia maya dalam sebuah media sosial.

Seperti halnya pembelajaran sebelumnya, yaitu mengevaluasi, presentasi, dan memublikasikan karya seni rupa dua dimensi, peserta didik juga melakukan hal yang sama dengan karya seni rupa tiga dimensinya. Tentunya, hasil yang akan dicapai akan lebih baik karena peserta didik sudah berpengalaman pada karya dua dimensinya.

Pertemuan pada pembelajaran ini juga dialokasikan waktunya sebanyak dua kali pertemuan dalam dua pekan dengan dua jam pelajaran setiap minggunya.

3. Materi Esensial

Alat, Bahan, dan Teknik Seni Rupa Tiga Dimensi

Berikut beberapa contoh alat, bahan, dan teknik sebagai penyusun pembuatan karya seni rupa tiga dimensi.

a. Alat

- 1) Pahat dan alat tusir digunakan untuk memotong, memahat, dan membentuk berbagai jenis material, seperti kayu, batu, atau tanah liat.
- 2) Gergaji digunakan untuk memotong kayu, logam, atau material lainnya menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan.
- 3) Perangkat pembakar kayu digunakan untuk membuat detail dan tekstur pada kayu dengan membakarnya.
- 4) Mesin pemotong digunakan untuk membuat karya digital dan mencetaknya.
- 5) Peralatan pengelasan digunakan untuk menggabungkan logam dengan cara melelehkan dan menyatukannya.

b. Bahan

- 1) Tanah liat digunakan untuk karya patung dan keramik.
- 2) Kayu digunakan untuk karya patung dan kerajinan.
- 3) Logam digunakan untuk karya patung dan dekorasi.
- 4) Batu digunakan untuk karya patung dan dekorasi.
- 5) Kaca digunakan untuk karya patung, mosaik, dan dekorasi.
- 6) Plastik digunakan untuk karya patung dan instalasi.
- 7) Bambu digunakan untuk karya patung, instalasi, dan kerajinan.
- 8) Resin digunakan untuk karya kerajinan dan dekorasi.
- 9) Cat digunakan untuk mewarnai material patung dan kerajinan.

c. Teknik

- 1) Pemahatan digunakan untuk menghilangkan material dalam membentuk objek tiga dimensi.
- 2) *Modelling* digunakan untuk membentuk dan memahat material, seperti tanah liat dan plastisin.
- 3) Pengecoran digunakan untuk mencetak bentuk dari bahan, seperti logam, plastik, atau karet dengan menggunakan cetakan.
- 4) Kontruksi digunakan untuk membangun objek dari berbagai bahan, seperti kayu, logam, atau plastik dengan menggabungkan dan merakit komponennya.



Gambar 3.14 Patung dari resin.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



Gambar 3.15 Patung dari bahan bekas.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



Gambar 3.16 Patung dari logam.

Sumber: Dedy Prabowo, 2024



Gambar 3.17 Patung GWK di Bali dari perunggu.

Sumber: Instagram Garuda Wisnu Kencana



Gambar 3.18 Patung dari kayu.

Sumber: Jeffro Uitto

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 3.13 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
5	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik mengembangkan nilai kemandirian dalam hal fokus mengeksplorasi ide-ide, gaya, dan teknik. Kemandirian akan membantu peserta didik mengasah kemampuan mengatasi masalah yang terjadi dalam proses kreatif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam ekspresi artistik.
	Bergotong royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik mengembangkan nilai bergotong royong dalam hal kolaborasi di dalam kelompok kecil. Peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif, berbagi ide, serta dengan semangat kebersamaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan inklusif.
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik mengembangkan nilai bernalar kritis dalam hal eksplorasi, analisis, dan evaluasi konsep, gagasan, dan teknik. Peserta didik membangun pemahaman yang mendalam tentang estetika sehingga peserta didik mampu menyusun argumen yang terbuka dan kritis terhadap karya seninya sendiri ataupun karya orang lain.
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Antiplagiarisme	Peserta didik mengembangkan nilai kreatif dalam hal berani dalam bereksperimen dan menggali ide-ide baru untuk menciptakan karya seni rupa yang unik dan orisinal.

5. Interaksi Dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Dukungan orang tua/wali terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan instrumen umpan balik seperti berikut.

Nama anggota kelompok :

Kelas :

Tabel 3.14 Instrumen Umpan Balik

No.	Ekspresi Personal Karya Seni Rupa Tiga Dimensi	Umpan Balik Orang Tua/Wali
1.	Judul karyanya (menyebutkan dan menjelaskan judul dan maknanya).	
2.	Jenis karya, ukuran, dan medianya (menjelaskan karya seni rupa apa yang akan dibuat dan apa medianya).	
3.	Alat dan bahan apa saja yang perlu disiapkan? (menjelaskan alat dan bahan yang digunakan)	
4.	Berapa biaya yang dibutuhkan? (merinci biaya yang dibutuhkan dalam menyiapkan alat dan bahan).	
5.	Gambaran karya yang akan dibuat (menjelaskan secara garis besar bagaimana proses pembuatan karya dan bentuknya).	

Tabel di atas merupakan contoh dan dapat dimodifikasi menyesuaikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

6. Asesmen Formatif

Tidak hanya hasil akhir sebuah proyek yang menjadi tagihan penilaian, juga tak kalah pentingnya adalah proses kreatif yang peserta didik lakukan dalam setiap tahapannya. Peserta didik dinilai berdasarkan progres dalam mengeksplorasi ide, mengembangkan keterampilan teknis, dan menerapkan konsep artistik dalam karya seni rupa tiga dimensinya. Ini memungkinkan pengakuan terhadap berbagai pendekatan kreatif dan memotivasi peserta didik untuk terus berinovasi dan bereksperimen.

Lembar Penilaian Diri Proses Kreatif Membuat Patung

Mata Pelajaran :

Nama Lengkap :

Kelas :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini merupakan lembar perkembangan proses kreatif peserta didik dalam setiap pertemuannya. Persentase pada kolom merupakan nilai maksimal yang harus dicapai.

Tabel 3.15 Lembar Penilaian Diri

No.	Pernyataan	Pertemuan ke-			Keterangan Guru	Keterangan Orang tua/wali
		1 (20%)	2 (40%)	3 (40%)		
1.	Membuat sketsa dan kerangka patung.					
2.	Membuat patung.					
3.	Membuat patung.					

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

1. Tes Wawasan

Tes wawasan dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mampu memberikan gambaran bagaimana peserta didik memahami pengetahuan dan mampu menceritakan proses yang telah dialami dalam berkarya. Tes wawasan dapat dilakukan dengan format secara tertulis, tanya jawab, rekam suara, atau rekam video.

Berikut contoh pertanyaan yang bisa diberikan dalam Uji Kompetensi.

- a. Ceritakan proses kreatif yang telah kalian lakukan dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, mulai dari bagaimana pencarian ide penciptaan, bagaimana mempersiapkan media, alat dan bahan, dan bagaimana tahapan yang dilakukan dalam membuat karya seni rupa tersebut.
- b. Ceritakan pula kejadian-kejadian yang dialami, seperti kendala dan kesulitan apa yang dihadapi dan bagaimana cara penyelesaiannya, siapa saja orang-orang yang terlibat atau membantu dalam prosesnya.
- c. Ceritakan bagaimana cara dan proses memublikasikan karya seni rupa kalian agar dapat dinikmati oleh teman di sekolah ataupun masyarakat secara luas di luar sekolah.

2. Proyek

Penilaian proyek dilakukan pada akhir pembelajaran dengan rubrik penilaian yang melihat pada hasil akhir karya seni.



Nama Lengkap Peserta Didik :

Kelas :

Jenis Karya Seni/Projek :

Tabel 3.16 Rubrik Penilaian

Proses Kreatif	1	2	3	4
	Perlu Bimbingan Khusus	Cukup Mampu	Mampu	Sangat Mampu
a. Kemampuan menggunakan alat dan bahan.				✓
b. Kemampuan menggunakan teknik yang artistik.				✓
c. Kemampuan menggambarkan ide/konsep secara kreatif dan orisinal.				✓
d. Kemampuan mengatur komposisi elemen-elemen visual.				✓
e. Kemampuan mengolah keindahan visual atau daya tarik artistik dari karya seni.				✓
f. Kemampuan dalam membuat keterkaitan karya seni dengan tema yang telah ditentukan.				✓

Tabel di atas merupakan contoh dan dapat dimodifikasi menyesuaikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

Nilai Total ($4 \times 6 = 24$) $\times 4$ = Nilai Akhir (96)

Rentang Nilai

AB = 90 – 100

B = 80 – 89

C = 70 – 79

K = 60 – 69

D. Refleksi

Refleksi dalam pembelajaran penting dilakukan untuk meninjau kembali pengalaman proses pembelajaran seseorang yang bertujuan untuk memahami, mengevaluasi, dan memperbaiki dari proses tersebut. Refleksi dapat dilakukan dengan berbagai cara oleh guru ataupun peserta didik.

Berikut contoh refleksi yang bisa diterapkan dengan menjawab pertanyaan seputar proses belajar yang telah dilakukan.

1. Refleksi Peserta Didik

- a. Bagaimana perasaan saya saat membuat karya seni rupa? Apakah saya menemukan kejadian-kejadian yang menantang dalam proses kreatif?
- b. Apakah saya sudah berhasil memahami dan menerapkan konsep seni rupa yang berkaitan dengan alat, bahan, dan teknik ke dalam karya seni rupa yang telah saya buat?
- c. Dari semua materi yang telah diajarkan, keterampilan mana yang saya anggap berhasil dan mana yang perlu ditingkatkan?
- d. Apakah saya merasa sukses dalam mengekspresikan ide dan emosi dalam berkarya seni rupa?
- e. Apakah kolaborasi yang saya lakukan dengan teman sekelas sudah berjalan dengan baik dan dapat membantu saya dalam mengembangkan karya seni rupa saya?
- f. Dalam proses pembelajaran yang telah saya lakukan, tantangan terbesar apa yang menjadi kesulitan saya dalam berkarya?
- g. Apakah capaian terbesar saya selama menjalani proses kreatif dalam berkarya seni rupa?
- h. Dari pengalaman saya dalam belajar, langkah konkret apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan keterampilan saya di masa depan?
- i. Apakah sekarang saya lebih menghargai karya orang lain dan lebih memahami nilai estetika? Bagaimana itu bisa terjadi?
- j. Pelajaran terpenting apa yang saya pelajari dan dapatkan dalam berkarya seni rupa? Bagaimana saya menerapkan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari ke depannya?

2. Refleksi Guru

- a. Apakah metode pembelajaran yang saya terapkan sudah berhasil dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep berkarya seni rupa?
- b. Apakah saya memberi dukungan dan merespons peserta didik dengan baik dan sesuai dalam menghadapi kesulitan dan tantangan belajar dan membuat karya seni rupa?
- c. Apakah sumber daya yang saya sediakan cukup memfasilitasi pembelajaran peserta didik?
- d. Apakah saya sudah memberikan materi dan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik?
- e. Apakah saya mengevaluasi kemajuan dalam mengembangkan keterampilan peserta didik dengan baik?
- f. Apakah saya memberikan kesempatan yang cukup kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan bereksperimen sesuai bakat minat peserta didik?
- g. Apakah saya memberikan kesempatan yang cukup dan memfasilitasi kolaborasi antarpeserta didik untuk berbagi ide dan memberikan umpan balik satu sama lain?
- h. Apakah saya sudah memfasilitasi belajar siswa yang majemuk dengan pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi?
- i. Langkah-langkah konkret apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan pembelajaran ke depan supaya bisa lebih baik?

E. Pengayaan

Pengayaan dilakukan untuk memberikan pengalaman yang lebih kompleks dalam peningkatan kompetensi peserta didik yang telah melampaui tujuan belajar inti. Berikut beberapa kegiatan yang bisa diberikan dalam pengayaan.

1. Memberikan peserta didik pengalaman untuk melakukan studi perbandingan seniman dengan berbagai gaya untuk dibuat makalah dan mempresentasikannya. Hal ini akan membantu peserta didik untuk memahami keragaman dan mengembangkan keterampilan penelitian analitis.
2. Memberikan peserta didik pengalaman untuk mengeksplorasi media alternatif seperti digital atau instalasi. Hal ini akan mendorong mereka untuk bereksperimen dengan teknik baru.
3. Mendatangkan praktisi atau seniman lokal sebagai guru tamu untuk diskusi dan demonstrasi, guna memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran baru yang bisa dijadikan inspirasi dan motivasi.





F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Lengkap Peserta Didik :

Kelas :

Jenis Karya Seni/Proyek : Patung Robot (dari Bahan Bekas)

Bentuk Kegiatan : Membuat Laporan Pembuatan Patung Robot

Tabel 3.17 Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pertanyaan	Jawaban	Foto
1. Alat dan Bahan	Plastik, kayu, logam, paku, stik <i>ice cream</i> , lem tembak, mesin las	
2. Teknik	Dilem, dipaku, dilas	
3. Tema	Patung robot pembasmi kejahatan dengan senjata canggih	
4. Proses Pembuatan	Proses 1: Pembuatan sketsa	



Pertanyaan	Jawaban	Foto
	Proses 2: Penyiapan alat dan bahan	
	Proses 3: Pembuatan patung	
	Proses 4: Penyelesaian/ <i>Finishing</i>	

BAB IV



Publikasi dan Apresiasi Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pembelajaran publikasi dan apresiasi seni rupa ini merupakan kegiatan pembelajaran sebagai program pengayaan peserta didik. Pembelajaran publikasi karya seni rupa tersebut berupa kegiatan pameran yang dilaksanakan oleh peserta didik.

Peserta didik dalam kegiatan pameran tersebut belajar mengorganisir pameran seni rupa. Kegiatan mengorganisir pameran yang dilakukan peserta didik terdiri atas tiga jenis, yaitu manajemen administrasi, penataan karya dan ruang pameran, serta memublikasikan pameran. Manajemen administrasi terdiri atas pembentukan kepanitiaan (membagi *job desk* antarpeserta didik), kuratorial, dan penyusunan proposal (memuat tema, kepanitiaan, ketentuan karya, susunan acara, dan pengajuan sumber dana). Penataan karya dan ruang pameran terdiri atas membuat sirkulasi pengunjung, menata karya, dan mendekorasi ruang pameran. Publikasi pameran terdiri atas pembuatan label karya serta katalog yang berisi foto karya dan deskripsi ulasan karya. Publikasi pameran tersebut juga dapat dengan memanfaatkan media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, *TikTok* ataupun *Youtube* untuk mengunggah foto atau video dalam proses pameran agar dapat menjangkau apresiasi publik lebih luas. Video yang diunggah ke media sosial dapat berupa persiapan pameran, *display* karya, suasana pembukaan, testimoni, apresiasi pengunjung untuk disusun menjadi video dokumentasi sinematik.

Pelaksanaan pameran karya yang dipamerkan tersebut menggunakan karya dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan pembuatan karya pada BAB I Karya Poster, BAB II Karya Seni Rupa Tradisi, dan BAB III Karya Seni Rupa Ekspresi Personal. Kegiatan pameran tersebut bertujuan untuk saling mengapresiasi karya yang dibuat oleh peserta didik. Ulasan karya dalam mengapresiasi karya seni orang lain sebagai kajian dalam pengayaan seni rupa.

Apresiasi seni rupa dalam pembelajaran tersebut berupa memberi ulasan dari salah satu karya teman yang *didisplay* dalam kegiatan pameran. Peserta didik dalam memberikan ulasan karya teman tersebut untuk mewujudkan pembelajaran berkarya seni yang dapat berdampak untuk dirinya sebagai upaya memperkaya pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki. Pada proses pembelajaran apresiasi seni tersebut, peserta didik diminta untuk membuat karya tulis ilmiah berbentuk esai sebagai bentuk ulasan tertulis. Ulasan karya berbentuk esai tersebut kemudian akan dipresentasikan peserta didik di depan kelas.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam pembelajaran publikasi dan apresiasi seni tersebut adalah berikut ini.

- a. Menyusun strategi teknis dan membuat pameran seni rupa hasil berkarya dalam kegiatan pembelajaran praktik selama satu tahun.
- b. Mengidentifikasi dan menilai karya seni dalam bentuk ulasan berdasarkan hasil dalam kegiatan pameran karya seni rupa dari proses pembelajaran sebelumnya.

2. Pokok Materi

Materi pokok yang diberikan kepada peserta didik terdiri atas pembelajaran tentang publikasi dan apresiasi seni rupa. Pembelajaran publikasi karya seni berupa pameran sederhana yang dilaksanakan di lingkungan sekolah dan dilaksanakan oleh peserta didik. Materi pokok yang dipelajari dalam pameran, meliputi manajemen administrasi, penataan karya dan ruang pameran, serta publikasi dalam pameran.

Apresiasi seni yang dipelajari oleh peserta didik berupa mengidentifikasi dan menilai karya orang lain. Tahapan apresiasi seni rupa, meliputi menyebutkan dan mendeskripsikan fakta, menganalisis fakta, menafsirkan bukti, menilai karya seni, dan pertimbangan dasar.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Hubungan materi pembelajaran publikasi dan apresiasi seni rupa dengan mata pelajaran lain, meliputi bidang keilmuan pendidikan Pancasila, bahasa Indonesia, pendidikan agama, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Pada pendidikan Pancasila, peserta didik belajar tentang pengorganisasian, kolaborasi, dan menghargai keberagaman perbedaan pendapat untuk memperkaya pengetahuan. Pada bahasa Indonesia, peserta didik belajar tentang pengetahuan dalam berbahasa yang baik dan sesuai dengan kaidah. Pada pendidikan agama, peserta didik belajar tentang kesabaran dan rendah hati. Pada bidang keilmuan matematika, peserta didik belajar tentang numerik untuk menghitung jarak *display* antarkarya dalam aktivitas pameran dalam publikasi karya seni. Pada bidang keilmuan ilmu pengetahuan alam, peserta didik belajar tentang spesifikasi material yang digunakan dalam berkarya. Material tersebut diidentifikasi bertujuan untuk menilai tingkat keawetan dan aman atau tidaknya material yang digunakan.

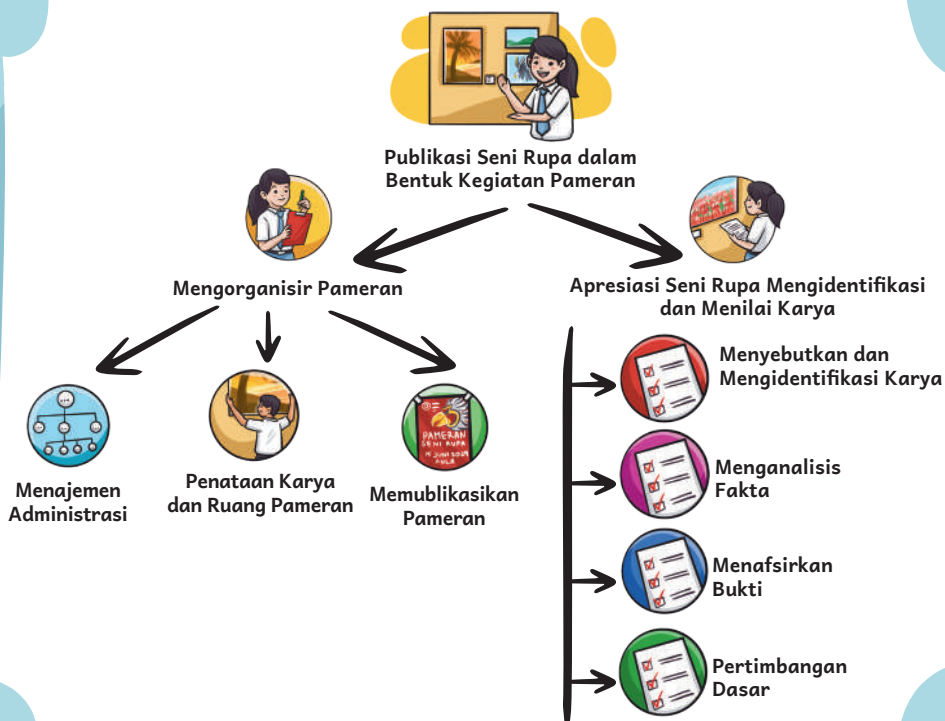
4. Peta Konsep Materi

Kompetensi yang dapat menunjang proses pembelajaran publikasi dan apresiasi seni rupa sebagai berikut.

a. Pembelajaran Publikasi dalam Kegiatan Pameran Karya Seni Rupa

Pembelajaran dalam publikasi karya seni rupa berbentuk kegiatan pameran. Materi kompetensi yang wajib dipelajari oleh peserta didik adalah mengorganisir kegiatan pameran. Kegiatan pembelajaran tersebut terdiri atas manajemen administrasi, penataan karya dan ruang pameran, serta publikasi pameran.

b. Pembelajaran Apresiasi Karya Seni Rupa



Pembelajaran apresiasi karya seni rupa untuk peserta didik adalah materi kompetensi tentang mengulas karya seni rupa. Hasil ulasan karya dalam kegiatan belajar apresiasi seni peserta didik, yaitu membuat laporan karya tulis berbentuk esai.

Ulasan yang dibahas dalam esai terdiri atas menyebutkan dan mendeskripsikan fakta, menganalisis fakta, menafsirkan bukti, menilai karya seni, dan pertimbangan dasar. Tulisan esai tersebut kemudian dipresentasikan peserta didik di depan kelas.

5. Saran Periode Pembelajaran untuk Satu Bab

Pembelajaran publikasi dan apresiasi seni rupa dilaksanakan pada semester 2 dengan total pertemuan enam kali. Keenam pertemuan tersebut dibagi menjadi empat kali pertemuan proses pembelajaran mengadakan pameran dan dua pertemuan merupakan proses pembelajaran mengapresiasi karya seni teman. Pembagian proses pembelajaran tersebut sebagai berikut.

- a. Pertemuan pertama, peserta didik menyusun strategi teknis pameran yang terdiri atas manajemen administrasi. Manajemen administrasi pameran terdiri atas mengonsep acara, membentuk kepanitiaan, dan membuat *timeline* kegiatan, membuat proposal, dan pendataan karya.
- b. Pertemuan kedua dan ketiga, peserta didik mulai menata karya dan ruang pameran. Penataan karya dan ruang pameran yang dimulai dengan membuat sirkulasi pengunjung dan penataan karya pada dinding atau peralatan pameran. Alat bantu pameran untuk menata karya (*display* karya) adalah dengan pustek dan sketsel.
- c. Pertemuan keempat, peserta didik membuat media promosi dan memublikasikan pameran melalui sosial media atau poster pengumuman di sekolah. Kegiatan publikasi pameran terdiri atas pembuatan label karya, pembuatan poster pameran, dan pembuatan katalog pameran.
- d. Pertemuan kelima, peserta didik membuat kelompok diskusi yang terdiri atas 3-4 orang untuk mengapresiasi karya seni milik teman lain. Karya yang diulas ditentukan oleh guru mata pelajaran seni rupa. Kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan pada saat pameran berlangsung untuk dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan karya secara langsung. Ulasan karya seni rupa milik orang lain diidentifikasi dan dideskripsikan dalam bentuk esai untuk bahan presentasi kelompok.

- e. Pertemuan keenam, peserta didik membuat media presentasi menggunakan *Powerpoint* untuk mempermudah dalam menjelaskan hasil identifikasi dan deskripsinya. Peserta didik diberi waktu 10 menit dalam mempresentasikan hasil tulisannya.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Beberapa hal yang bisa menjadi landasan peserta didik untuk memperdalam pemahamannya dalam pembelajaran publikasi dan apresiasi karya seni rupa adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan peserta didik dalam mengamati dan memperhatikan detail karya seni rupa secara visual yang meliputi bentuk, warna, tekstur, ataupun komposisi.
- b. Kemampuan peserta didik dalam membuat pertanyaan-pertanyaan kritis untuk menjelajahi lebih dalam sebuah karya seni rupa yang diamatinya.
- c. Kemampuan peserta didik untuk menyampaikan dan menjelaskan pendapat ataupun pemikiran mengenai sebuah karya seni rupa, baik secara lisan maupun tulisan.
- d. Kemampuan peserta didik untuk bisa bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah kegiatan, berbagi ide, dan dalam diskusi kelompok untuk mengapresiasi karya seni rupa secara bersama-sama.

7. Apersepsi

Kegiatan puncak dalam berkarya seni rupa adalah dengan melaksanakan kegiatan pameran karya. Pameran umumnya banyak dilaksanakan di tempat umum yang dapat menjangkau apresiasi publik. Penataan ruang dan karya dalam pameran menjadi daya tarik pertama yang dapat ditangkap secara visual oleh indra penglihatan. Salah satu contoh penataan ruang dan karya dalam pameran adalah di museum lukisan seniman terkenal atau museum budaya yang berada di daerah tempat tinggal kalian atau di daerah lain.

Kesuksesan kegiatan pameran untuk dapat mengorganisir seluruh elemen-elemen yang dibutuhkan adalah tidak lepas dari kerja sama tim dan kurator dalam manajemen kegiatan tersebut.



Penataan ruang dan karya dalam pameran yang estetik akan dapat merangsang respons pengunjung untuk dapat memberikan apresiasi berupa sikap ataupun berupa tindakan. Respons dalam mengapresiasi karya seni rupa tergantung pada pengalaman estetika pengunjung dalam memahami dan memaknai karya seni. Sikap ataupun tindakan pengunjung dalam mengapresiasi hasil karya seni yang diciptakan dapat sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan kompetensi diri.

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran tersebut menggunakan *pretest* pengetahuan awal. *Pretest* yang digunakan dalam penilaian awal tersebut terdiri atas lima pertanyaan penting. Berikut ini merupakan pertanyaan yang digunakan dalam penilaian awal.

- Apakah kalian pernah menyaksikan pameran seni rupa di daerah sekitar?
- Coba kalian identifikasi, bagaimana penataan karya di pameran seni rupa yang pernah dikunjungi?
- Bagaimanakah cara dalam merancang pameran yang kalian ketahui?
- Bagaimanakah cara penyusunan kepanitiaan pameran?
- Bagaimanakah konsep pameran seni rupa yang kalian inginkan?
- Bagaimanakah cara kalian dalam mengapresiasi dan mengidentifikasi unsur-unsur dalam karya seni?
- Bagaimanakah cara kalian dalam menilai karya seni?

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Menyusun Administrasi Pameran

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Menyusun strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran karya seni rupa berdasarkan hasil berkarya peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- a) Pada kegiatan awal dalam pembelajaran tersebut, peserta didik diberikan wawasan tentang pameran dan memberikan tayangan video atau gambar dalam sebuah acara pameran. Guru mengajak diskusi kepada peserta didik tentang kebutuhan apa saja dalam persiapan pameran berdasarkan tayangan yang diberikan. Diskusi tersebut untuk memancing peserta didik dalam merancang strategi teknis dalam persiapan yang akan dilaksanakan.
- b) Guru menampilkan dan menjelaskan sistematika proposal dalam kegiatan pameran. Peserta didik diajak diskusi tentang sasaran proposal pameran yang akan dibuat untuk siapa. Proposal tersebut merupakan bukti otentik bagi peserta didik dalam melaksanakan pameran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik diajak untuk menyusun strategi teknis dalam pameran berupa manajemen administrasi pameran sederhana dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Kegiatan pameran peserta didik tersebut dapat dilaksanakan secara sederhana yang bertujuan untuk memberikan pengalaman mereka dalam mengorganisir pameran seni rupa. Strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran terdiri atas pembentukan panitia, kuratorial, pembuatan *timeline* kegiatan, menerima dan menyeleksi karya yang sesuai, serta pembuatan proposal.

- 2) Peserta didik pertama-tama diajak untuk menyusun kepanitiaan dalam kegiatan pameran yang berbentuk hierarki. Kepanitiaan dalam bentuk hierarki tersebut terdiri atas ketua penyelenggara, bendahara, sekretaris, sie acara, sie humas, sie usaha dana, sie perlengkapan, sie publikasi dan dokumentasi, sie *display* karya dan dekorasi, serta sie konsumsi.
- 3) Tahapan kedua dalam mengonsep pameran adalah dengan menetapkan kurator. Peran kurator dalam kegiatan pameran tersebut dapat dari peserta didik atau guru mata pelajaran. Kurator akan bekerja sama dengan tim kepanitiaan untuk bekerja dalam menentukan konsep tema pameran, mengumpulkan dan menyeleksi karya pameran, membuat *timeline* kegiatan pameran, menyusun rangkaian acara, serta menentukan bentuk publikasi pameran. Peran kurator juga membuat ulasan atau tulisan mengenai pameran tersebut yang nantinya akan dicetak dalam katalog pameran. Tahapan dalam mengonsep pameran dan pembuatan proposal meliputi berikut ini.
 - a) Peserta didik mengidentifikasi kebutuhan dalam persiapan pelaksanaan pameran seni rupa yang akan dilaksanakan. Aspek yang perlu diidentifikasi, di antaranya aspek audiens penikmat pameran, aspek tim panitia pelaksana, aspek anggaran yang dibutuhkan, dan aspek sumber dana yang dibutuhkan.
 - b) Peserta didik mengumpulkan data yang berkaitan dengan kebutuhan dalam kegiatan pameran. Kebutuhan data yang diperlukan untuk melengkapi proposal pameran, meliputi membuat daftar acara dalam rangkaian kegiatan pameran, membuat daftar susunan nama peserta didik yang terlibat dalam kepanitiaan, menyusun anggaran yang dibutuhkan dalam pameran, dan membuat daftar sumber dana untuk menyuplai kegiatan pameran.
 - c) Peserta didik memverifikasi hasil data yang telah dibuat untuk penyusunan pameran. Proses verifikasi data tersebut dilaksanakan dengan cara diskusi dengan seluruh tim panitia pameran. Data hasil dikorelasikan dengan progres kerja tim sesuai dengan *timeline* yang telah dibuat.

- d) Peserta didik kemudian menarik kesimpulan data yang disusun dalam proposal hasil diskusi tim pameran dengan guru mata pelajaran. Dalam proses final dalam penyusunan proposal tersebut, guru memiliki peranan penting dalam memberikan pertimbangan kepada peserta didik. Guru juga memiliki peranan dalam kelayakan proposal yang telah dibuat oleh peserta didik.
 - e) Proposal yang telah disetujui oleh guru pengampu mata pelajaran kemudian difinalisasi dengan cara ditandatangani oleh ketua penanggung jawab, guru mata pelajaran seni rupa, dijilid, dan diberikan kepada guru pendamping serta kepala sekolah.
- 4) Tim kepanitiaan yang telah dibentuk kemudian menyusun agenda kegiatan pameran dari persiapan awal, persiapan final, dan pelaksanaan pameran. Persiapan awal dalam penyusunan agenda kegiatan terdiri atas pembuatan proposal, mencari sumber dana pameran, merancang acara, dan mengumpulkan karya. Persiapan final terdiri atas menyeleksi karya sesuai dengan jenisnya, merancang penataan karya dan tata ruang pameran, membuat *ceklist* perlengkapan, mendokumentasikan karya dalam bentuk foto, membuat katalog dan label karya, serta membuat pamflet publikasi pameran. Rancangan tahap pelaksanaan pameran terdiri atas *display* karya dan mendekorasi tempat pameran, membagi *job desk* teknis, serta memublikasikan pamflet dan katalog pameran melalui humas sekolah atau dengan sosial media. Perencanaan persiapan pameran tersebut sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik tentang kelengkapan dalam pendukung dalam persiapan pameran dan untuk membuat *draft* proposal pameran.
- 2) Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan karyanya sebaik mungkin dan sudah dikemas.

3. Materi Esensial

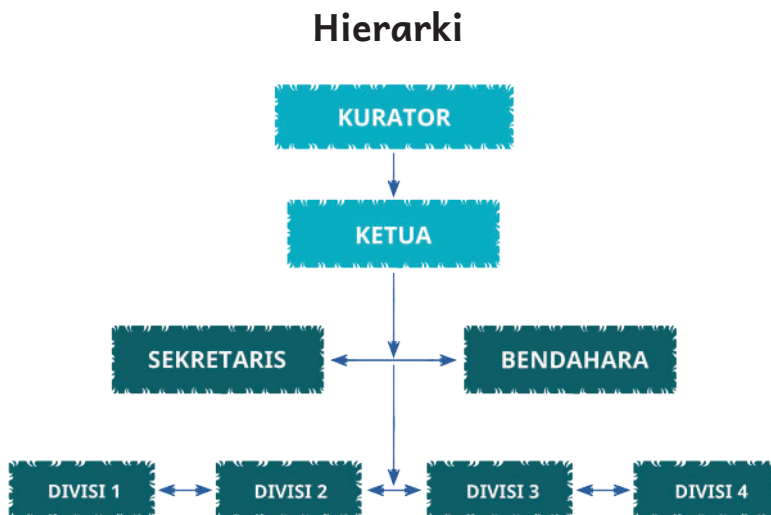
Memajemen Pameran

a. Mengonsep Pameran

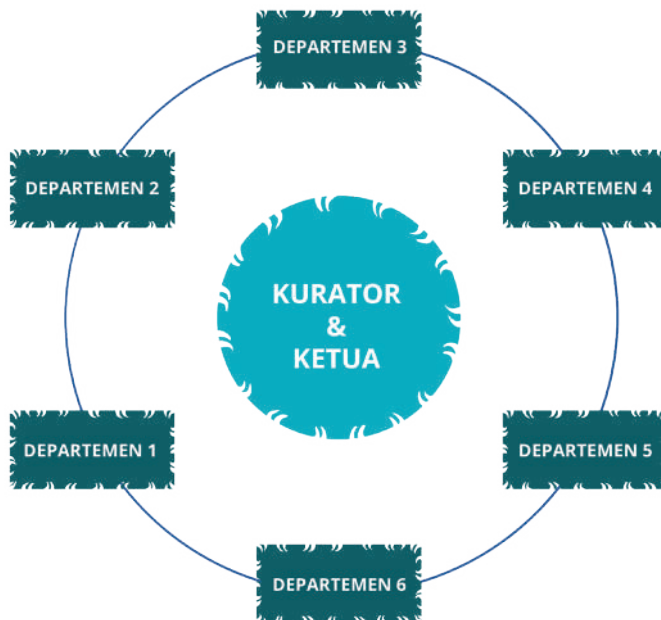
Konsep pameran merupakan poin yang sangat penting dalam manajemen seni dari keseluruhan kegiatan pameran. Kegiatan pameran memerlukan peran dari seorang kurator yang bertugas untuk merancang keseluruhan acara dari persiapan awal hingga pelaksanaan pameran. Tugas seorang kurator tersebut dapat dilakukan sendiri atau dengan bantuan tim panitia pameran. Fungsi mengonsep pameran adalah untuk memperjelas tema dari keseluruhan ide. Penentuan konsep pameran terdiri atas menentukan tujuan pameran, menentukan jenis karya, membuat sirkulasi pengunjung, mendekorasi pameran, pembuatan pamflet dan label pameran. Cakupan dalam penyusunan konsep pameran terdiri atas penentuan kurator, membentuk tim kepanitiaan, dan menyusun *timeline* kegiatan pameran.

b. Membentuk Panitia Pelaksana

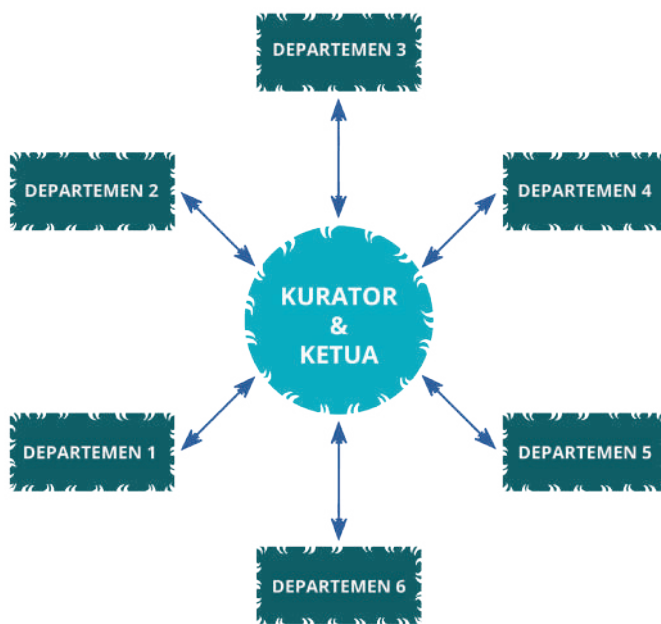
Panitia pelaksana bertugas untuk mengorganisir dari keseluruhan rangkaian acara. Bentuk panitia pelaksana pameran terdiri atas panitia dalam bentuk hierarki, tim, dan jejaring (Susanto, 2014).



Tim



Jejaring



Gambar 4.1 Bagan struktur kepanitiaian dalam pameran.

Sumber: Susanto, 2014: 12

1) Bentuk Kepanitiaian Hierarki

Bentuk kepanitiaian hierarki merupakan bentuk kepanitiaian terpusat yang dipimpin oleh ketua. Tingkat pertama dalam bentuk kepanitiaian tersebut adalah ketua. Ketua pameran didampingi oleh sekretaris dan bendahara pameran. Sekretaris bertugas untuk membuat semua keperluan pameran yang bersifat administratif. Bendahara bertugas untuk *menghandle* sistem keuangan dalam kegiatan pameran. Tingkat dua bentuk kepanitiaian hierarki dibagi menjadi beberapa divisi, yaitu meliputi divisi humas dan usaha dana, divisi penataan karya dan ruang pameran, divisi acara, divisi produk karya, divisi perlengkapan, divisi dokumentasi dan publikasi, serta divisi logistik konsumsi.

2) Bentuk Kepanitiaian Tim

Bentuk kepanitiaian tim dipimpin oleh satu koordinator atau ketua pameran. Bentuk kerja tim dalam susunan kepanitiaian pameran terbagi atas beberapa departemen yang terdiri atas beberapa orang. Departemen dalam tim pelaksanaan pameran tersebut terdiri atas departemen perencanaan, departemen humas dan pelayanan, departemen promosi dan publikasi, departemen penata karya, departemen penata tempat, dan departemen dokumentasi (Susanto, 2014: 13).

3) Bentuk Kepanitiaian Jejaring

Bentuk kepanitiaian jejaring merupakan susunan panitia gabungan dari beberapa kelompok. Susunan panitia gabungan tersebut saling bekerja sama untuk melaksanakan pameran. Bentuk kepanitiaian jejaring bisa digunakan untuk jenis pameran besar, seperti pameran antardaerah atau pameran nasional. Struktur kepanitiaian jejaring dipimpin oleh ketua umum. Ketua umum tersebut memiliki wakil antardepartemen atau ketua pendamping dalam beberapa kelompok.

Penentuan bentuk kepanitiaian pameran didasarkan pada kondisi wilayah, jangkauan target pameran, sarana prasarana, dan anggaran biaya.

Tahap berikutnya setelah menentukan kepanitiaan adalah dengan menyusun deskripsi pembagian kerja. Deskripsi pembagian kerja tersebut sangat penting untuk mengoordinasikan seluruh anggota untuk dapat saling bekerja sama. Pembuatan deskripsi kerja berisi tentang pembagian kerja antardivisi atau departemen kepanitiaan pameran, daftar *ceklist* kebutuhan logistik antardivisi atau departemen, serta rincian anggaran biaya operasional dan logistik yang dibutuhkan antartiap-tiap divisi atau departemen.

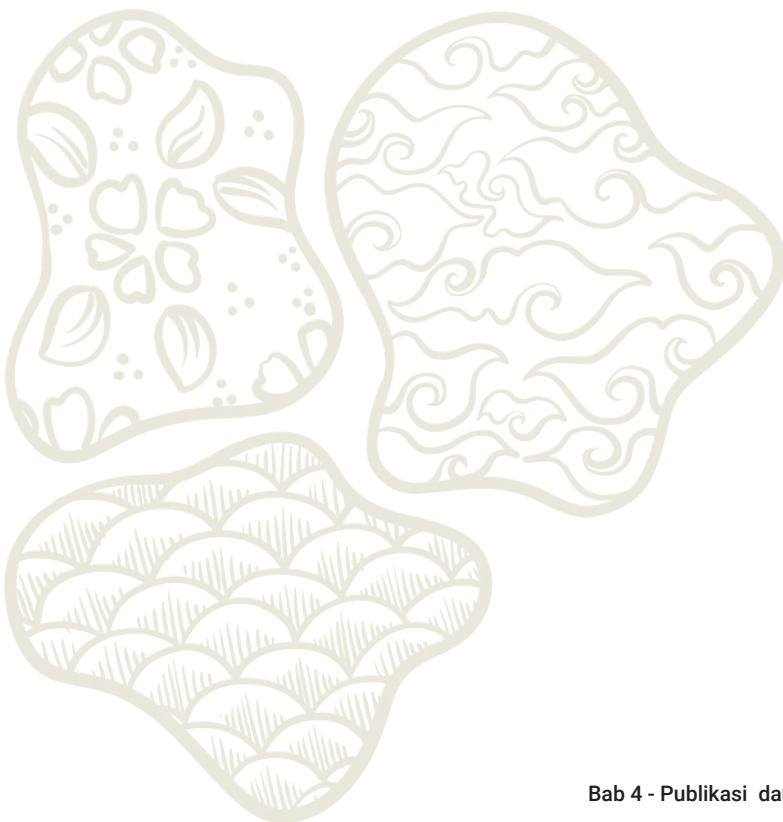
c. Menyusun Agenda Kegiatan Pameran

Kegiatan pameran hasil karya peserta didik tahap berikutnya adalah menyusun agenda. Penyusunan agenda kegiatan pameran tersebut bertujuan untuk merancang kegiatan dari persiapan sampai dengan pelaksanaan. Berikut ini merupakan contoh penyusunan agenda kegiatan pameran.

Tabel 4.1 Contoh Penyusunan Agenda Kegiatan dan Deskripsi Kerja Panitia Pameran di Lingkup Sekolah

Waktu Pelaksanaan	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
Pertemuan Pertama (4 minggu sebelum pelaksanaan)	Menentukan rencana lokasi pameran dan waktu tanggal pelaksanaan.	Divisi penata karya dan ruang pameran, divisi humas, serta divisi acara.
	Menentukan fasilitas perlengkapan yang akan digunakan dalam pameran.	Divisi perlengkapan
	Menguratori pameran.	Ketua panitia dan kurator

Waktu Pelaksanaan	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
Pertemuan Kedua (3 minggu sebelum pameran)	Membuat pamflet publikasi acara pameran dan mengonsultasikan kepada guru pendamping mata pelajaran.	Divisi dokumentasi dan publikasi
	Membuat proposal pameran dan mengonsultasikan kepada guru pendamping mata pelajaran.	Divisi kesekretariatan
	Mencari perlengkapan yang digunakan untuk menata karya dan ruang pameran.	Divisi perlengkapan
	Pengumpulan karya pameran.	Divisi kesekretariatan yang dibantu oleh divisi penataan karya dan ruang pameran



Waktu Pelaksanaan	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
Pertemuan Ketiga (2 minggu sebelum pameran)	Memublikasikan pamflet pameran.	Divisi dokumentasi dan publikasi
	Menyebarkan proposal untuk mencari dana pameran dan sponsor kepada pihak sekolah serta kepada donatur.	Divisi humas
	Menyusun acara dan mencari penampilan hiburan dalam pembukaan pameran.	Divisi acara
	Memastikan kelengkapan alat, bahan, dan properti yang dibutuhkan dalam pameran.	Divisi perlengkapan yang dibantu oleh divisi penataan karya dan ruang pameran
	Pembuatan katalog pameran dan label karya.	Divisi dokumentasi dan publikasi
	Membuat undangan dan mendistribusikannya untuk tamu penting dalam acara pembukaan pameran.	Divisi kesekretariatan
	Mempersiapkan logistik konsumsi untuk semua anggota panitia dalam persiapan sebelum acara pembukaan pameran.	Divisi logistik konsumsi

Waktu Pelaksanaan	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
Pertemuan Keempat (1 minggu sebelum pembukaan pameran)	Menyiapkan lokasi pameran yang digunakan serta menata karya dan ruang pameran. Proses <i>display</i> karya, melabeli karya, dan mendekorasi ruangan.	Divisi perlengkapan yang dibantu oleh divisi penataan karya dan ruang pameran
	Memastikan penampil dalam acara pembukaan, meliputi eksekutor yang membuka pameran, penampil hiburan, dan pemberi sambutan.	Divisi acara
	Mempersiapkan konsumsi untuk tamu undangan.	Divisi konsumsi
Hari H Pembukaan Acara Pameran	<i>Briefing</i> seluruh anggota panitia pameran dan penampil sebelum acara pameran.	Ketua panitia, kurator, dan divisi acara
	Pelaksanaan rangkaian acara pembukaan pameran.	Divisi acara
	Memastikan keamanan dalam seluruh rangkaian acara kegiatan pameran dari pembukaan hingga penutupan pameran.	Divisi humas

d. Menyusun Acara dalam Pembukaan Pameran

Susunan rangkaian acara dalam pembukaan pameran hasil karya peserta didik dalam berkarya seni disusun oleh divisi acara. Rangkaian acara pembukaan pameran tersebut secara garis besar terdiri atas acara inti, acara hiburan, dan acara penutup. Berikut ini merupakan contoh penyusunan rangkaian acara dalam pembukaan pameran.

1) Acara Inti

- a) Pembukaan oleh MC.
- b) Sambutan dan laporan kegiatan pameran oleh ketua panitia.
- c) Penjelasan kurasi pameran oleh kurator.
- d) Sambutan dan pembukaan oleh kepala sekolah.

2) Acara Hiburan

- a) Hiburan tarian daerah oleh salah satu peserta didik.
- b) Mempersilakan untuk menikmati hidangan yang telah disediakan.
- c) Hiburan musik akustik oleh salah satu peserta didik.

3) Acara Penutup

- a) Doa bersama yang dipimpin oleh salah satu anggota panitia pameran.
- b) Penutup dan mempersilakan pengunjung untuk masuk ke dalam ruang pameran.

e. Menyusun Proposal Pameran

Tujuan pembuatan proposal, di antaranya (1) sebagai sarana untuk menunjukkan keseluruhan program kepada pihak-pihak tertentu yang tidak ada kaitannya dengan sponsor dan (2) sebagai sarana penggalangan dana bagi sponsor. Meskipun usulan kadang-kadang menyimpang dari kedua tujuan tersebut, kedua tujuan tersebut sama pada dasarnya. Saat menyiapkan proposal, ada baiknya kalian mencoba menghubungi

donatur atau *sponsorship* secara langsung terlebih dahulu. Tahapan pertama tersebut sebaiknya dilakukan pada tingkat yang tinggi terlebih dahulu untuk memperkenalkan keberadaan kepanitiaan pameran. Misalnya, kepada kepala sekolah terlebih dahulu di lingkungan sekolah. Tahap awal tersebut juga dapat mencakup undangan dari pemberi dana untuk mengunjungi lokasi atau organisasi dan menyaksikan kegiatan yang dilakukan oleh organisasi tersebut (Susanto, 2014, 14).

Berikut ini merupakan susunan dalam proposal pameran menurut Susanto (2014, 14--15).

- 1) Halaman pembuka yang ditandatangani oleh pimpinan organisasi.
- 2) Judul pameran/program (dan sub judul jika ada). Biasanya singkat, menarik, dan biasanya tidak lebih dari sepuluh kata.
- 3) Ringkasan (*executive summary*) pameran/program. Biasanya terdiri atas 200 kata atau kurang yang menjelaskan tujuan proposal, waktu pelaksanaan, dan kebutuhan dana.
- 4) Latar belakang yang menjelaskan fakta/informasi yang mendukung, target kelompok masyarakat yang dilayani, atau yang menjadi sebab mengapa pameran/proyek ini digelar.
- 5) Tujuan pameran/program yang bersifat spesifik, eksplisit, dan dapat diukur tentang apa yang akan dicapai melalui pameran atau proyek ini. Hindari pernyataan yang terlalu ambisius yang mungkin tidak dapat dicapai.
- 6) Metode yang menjelaskan secara rinci aktivitas yang akan dilakukan. Ini termasuk mengenai orang yang akan menjalankan pameran/proyek tersebut dan mengapa aktivitas atau metode tersebut digunakan atau pelaksanaan teknis (waktu, tempat, panitia, peserta, dan karya yang dipamerkan).

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 4.2 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada manusia	Menghargai	Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan penyusunan manajemen administrasi pameran dan dapat menghargai pendapat orang lain. Pendapat orang lain kemudian diidentifikasi tanpa memaksakan pendapat sendiri.
	Berkebinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	Toleransi dalam berbineka	Peserta didik dapat saling bertukar kebudayaan antarteman dalam bentuk sikap ataupun pemikiran yang tercerminkan dalam menentukan strategi yang tepat dalam pameran. Sikap tersebut ditunjukkan dengan tidak idealis dengan kepentingan pribadi pada kerja tim kepanitiaan untuk menyukkseskan kegiatan pameran.
	Bergotong Royong	Berbagi	Ikhlas	Sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik dicerminkan pada kegiatan rapat persiapan pameran. Peserta didik dapat memberikan dan menerima segala persepsi pemikiran orang lain untuk mengedepan kepentingan kesuksesan acara.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik memiliki semangat yang kuat dalam melaksanakan tugas yang telah dibagi oleh teman-teman panitia pameran. Peran dan pemikirannya sesuai dengan bidang kepanitiaan yang diberikan sehingga dapat bekerja maksimal.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi yang dibutuhkan oleh orang tua atau wali dan orang sekitar peserta didik adalah dengan memberikan wawasan kepada mereka untuk mengajak ke galeri pameran seni rupa atau memberikan tayangan video tentang teknis persiapan dalam pameran. Orang tua atau wali dapat membantu peserta didik dalam pengemasan karya yang akan ditampilkan dalam kegiatan pameran karya seni. Mereka juga berperan sebagai penasihat peserta didik dalam merancang setiap kegiatan pameran.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik menyusun strategi teknis manajemen administrasi dalam pameran dari pembentukan kepanitiaan, kuratorial, dan penyusunan agenda kegiatan pameran.

Tabel 4.3 Rubrik Penilaian Formatif Menyusun Administrasi Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran dalam karya seni rupa berdasarkan hasil berkarya peserta didik dalam proses pembelajaran.	Meng-identifikasi	Peserta didik dapat meng-identifikasi secara runtut, jelas, detail, dan deskripsi terstruktur dengan sangat baik tentang kebutuhan dalam administrasi pameran dari penentuan tim kepanitiaan, kuratorial, dan pembuatan proposal pameran.	Peserta didik dapat meng-identifikasi secara runtut dan jelas tentang kebutuhan dalam administrasi pameran dari penentuan tim kepanitiaan, kuratorial, dan pembuatan proposal pameran.	Peserta didik belum dapat meng-identifikasi secara runtut dan jelas arah pembahasannya tentang kebutuhan dalam administrasi pameran dari penentuan tim kepanitiaan, kuratorial, dan pembuatan proposal pameran.	Peserta didik tidak dapat meng-identifikasi secara runtut dan jelas tentang kebutuhan dalam administrasi pameran dari penentuan tim kepanitiaan, kuratorial, dan pembuatan proposal pameran.

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran dalam karya seni rupa berdasarkan hasil berkarya peserta didik dalam proses pembelajaran.	Menyusun	Peserta didik mampu menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran sesuai dengan sistematika yang disepakati, detail, dan rapi dalam penyusunannya.	Peserta didik mampu menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran sesuai dengan sistematika yang disepakati.	Peserta didik mampu menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran, tetapi belum sesuai dengan sistematika yang disepakati dan masih ada yang perlu diperbaiki.	Peserta didik mampu menyusun strategi teknis manajemen administrasi pameran, tetapi tidak sesuai dengan sistematika yang disepakati dan perlu perbaikan yang cukup banyak.

Kegiatan 2

Penataan Karya dan Ruang Pameran

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Membuat susunan penataan karya dan ruang pameran dengan estetik agar dapat menarik pengunjung untuk menikmati hasil karya peserta didik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberikan wawasan kepada peserta didik tentang penataan karya dan ruang pameran. Guru dapat memberikan tayangan foto dan video tentang tata letak, layout, dan sirkulasi pengunjung.
- 2) Guru mengajak diskusi kepada peserta didik untuk mendiskusikan penataan karya dan ruang pameran yang sesuai dengan konsep tema yang ditentukan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk menata karya dan ruang pameran.

Tabel 4.4 Alat dan Bahan dalam Menata Karya

Alat untuk Menata Karya dan Ruang Pameran	Bahan untuk Menata Karya dan Ruang Pameran
a) Gunting	a) Senar pancing untuk menata karya.
b) <i>Cutter</i>	b) Sekrup dan <i>fisher</i> untuk mengikat senar di dinding.
c) Tang	c) Cat tembok dan pigmen cat warna.
d) Mesin bor <i>drill</i> dinding	d) Lem <i>double tape</i>
e) Obeng	e) Lem <i>paper tape</i>
f) Sketsel atau dinding dari papan	
g) Pustek atau <i>box</i> untuk meletakkan karya 3 dimensi	

- 2) Peserta didik mempersiapkan ruangan yang akan digunakan untuk pameran. Ruangan yang dapat digunakan untuk pameran, meliputi ruang kelas, ruang auditorium sekolah, dan lorong kelas.
- 3) Peserta didik membuat desain sirkulasi pengunjung dan *layout* penempatan karya. Desain tersebut diskusikan dengan anggota kepanitiaan yang lain. Peserta didik mendesain sirkulasi pengunjung dalam pameran. Pembuatan sirkulasi pengunjung mempertimbangkan beberapa aspek yang terdiri atas ukuran dimensi ruangan, perkiraan jumlah pengunjung yang akan datang, dan konsep pameran yang telah dibuat.
- 4) Desain yang sudah disetujui peserta didik kemudian menyesuaikannya dengan ruangan yang akan digunakan. Penataan karya disesuaikan dengan jenis, warna, bentuk, dan dimensi. Jarak penyusunan karya tidak boleh terlalu tinggi dan tidak boleh terlalu rendah. Karya yang dipasang harus sesuai dengan tinggi pandangan mata. Penataan karya juga harus memperhatikan ukuran luas ruangan yang digunakan. Penataan ruang pameran harus memperhatikan luas ruangan dan disesuaikan dengan ukuran properti pameran yang digunakan, seperti sketsel dan pustek.
- 5) Penyusunan sirkulasi pengunjung tersebut mempertimbangkan beberapa aspek yang terdiri atas ukuran dimensi ruangan, perkiraan

jumlah pengunjung yang akan datang, dan konsep pameran yang telah dibuat.

- 6) Proses penataan pameran berikutnya yang dilakukan peserta didik adalah menata cahaya agar karya terlihat lebih estetik. Cahaya merupakan faktor penting dalam penataan karya agar karya seni rupa lebih terlihat hidup.
- 7) Peserta didik perlu menambahkan aksesoris dekorasi tambahan untuk menunjang kemenarikan ruangan dengan karya seni yang ditampilkan. Dekorasi tersebut dapat memperkuat tema pameran yang telah ditentukan oleh peserta didik.
- 8) Peserta didik menyusun acara seremonial pameran dari pembukaan, laporan kegiatan laporan oleh ketua panitia, sambutan dan pembukaan pameran oleh guru pendamping atau kepala sekolah, hiburan, dan penutup. Pada setiap rangkaian acara tersebut, peserta didik diharapkan untuk saling bekerja sama.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan ulasan singkat tentang proposal yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Ulasan dengan guru tersebut untuk memberikan penjelasan tentang kelengkapan data proposal, terutama pada strategi teknis yang telah disusun dan anggaran yang dibutuhkan dalam pameran.
- 2) Guru melakukan progres cek persiapan peserta didik menuju pelaksanaan pameran.

3. Materi Esensial

Penataan Karya dan Ruang Pameran

Kegiatan inti dalam menciptakan pameran yang bagus salah satunya dilihat dari penataan karya dan ruang pameran. Penataan karya dan ruang pameran menjadi poin penting untuk menyusun suasana pameran yang estetik. Aspek yang perlu diperhatikan dalam penataan karya dan ruang pameran menurut Susanto (2014: 36--37) terdiri atas 3 poin pokok, yaitu di antaranya berikut ini.

a. Aspek Unsur yang Ditata

Unsur yang ditata dalam pameran menjadi sangat penting untuk dikelola. Unsur tersebut mencakup pengetahuan tentang materi karya yang akan dipamerkan, label karya, jenis dan bentuk panel, rak *display* karya, lampu dan pengaturan cahaya, pengaturan udara, serta termasuk pengetahuan tentang berbagai properti pendukung lainnya.

b. Aspek Pengguna

Penataan karya dan ruang pameran pada aspek pengguna disesuaikan dengan sasaran pengunjung pameran yang ingin ditargetkan. Karakteristik pengunjung dapat diamati dari sisi latar belakang budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pengunjung. Bentuk tata ruang pameran dan karya didesain dengan memperhatikan kondisi karakteristik pengunjung tersebut.

c. Aspek Prinsip dan Kaidah dalam Menata

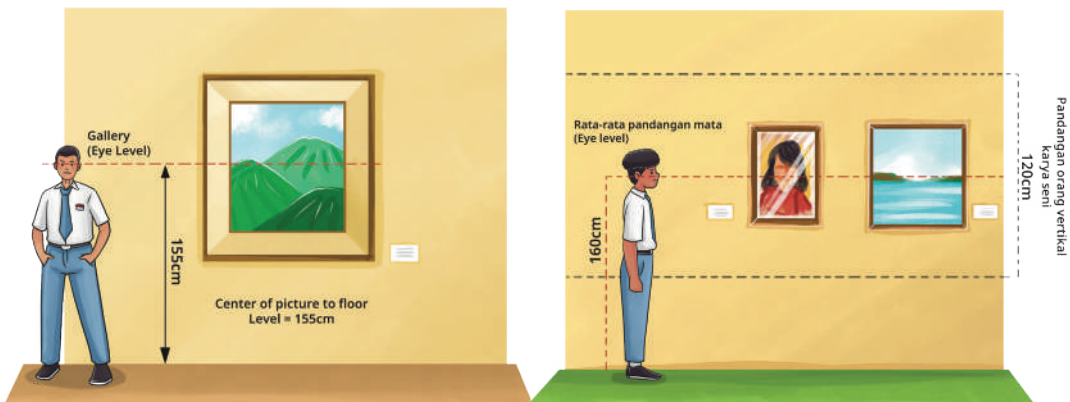
Penataan karya dan ruang pameran pada aspek tersebut perlu memperhatikan pengetahuan tentang perbandingan, keseimbangan, kesatuan, dan material utama dan pendukung pada karya yang akan ditampilkan. Pada aspek tersebut, kurator pameran memegang peranan penting untuk menyusun dan menata ruang pameran agar terlihat harmonis dan sesuai dengan konsep yang dirancang. Kurator harus memiliki kemampuan untuk mengukur, mempertimbangkan, dan menganalisa kondisi lokasi pameran yang disesuaikan dengan kaidah pokok dalam menata karya dan ruang pameran.

a. Menata Karya

Tahap pertama dalam menata karya seni yang akan ditampilkan dalam pameran adalah harus dipastikan tidak ada kecacatan produk. Itu agar karya terlihat rapi dan estetik. Penyimpanan karya pada saat pengumpulan menjadi sangat penting untuk dijaga sebelum proses *display* di lokasi tempat pameran. Semua anggota panitia wajib menjaga keamanan karya dari peserta pameran. Hasil karya seni rupa agar aman perlu disimpan di tempat yang aman. Tempat penyimpanan karya dapat menggunakan rak penyimpanan atau dengan lemari. Hal itu agar karya tidak banyak dijangkau orang banyak di luar panitia pameran untuk menghindari kerusakan karya.

Penataan karya tahap kedua, yaitu perlu memperhatikan bentuk dan jenis karya, dimensi karya, jenis material yang digunakan, dan penggunaan warna pada karya. Klasifikasi karya tersebut menjadi sangat penting untuk mengelompokkan karya sesuai dengan spesifikasinya masing-masing. Hal tersebut untuk memudahkan proses *layout* susunan dan tata letak karya yang akan ditampilkan di lokasi pameran.

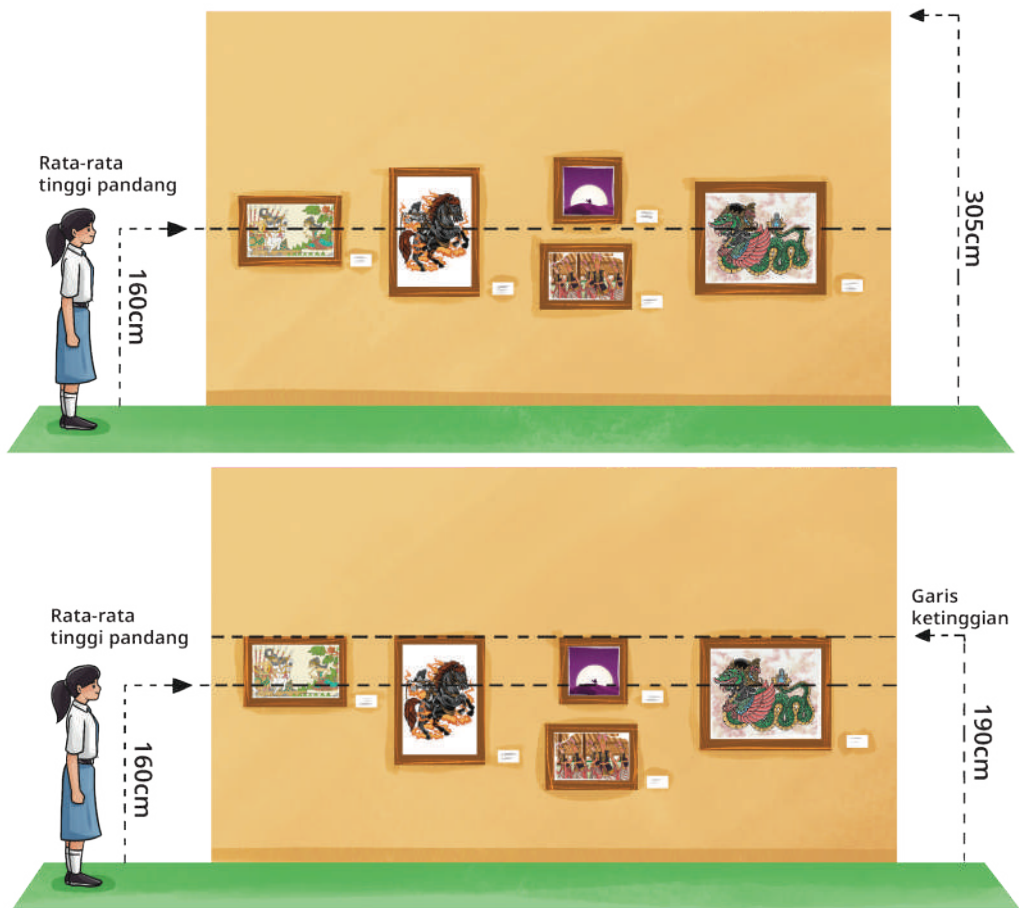
Tahap kedua dalam penyusunan tata letak karya juga perlu memperhatikan ukuran dimensi karya dengan ukuran properti *display* yang digunakan. Peletakan karya seni harus sejajar dengan sudut pandang mata manusia. Karya yang *display* tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah. Berikut ini contoh peletakan karya lukisan yang benar menurut C. Heathcole (1997) (dalam Susanto, 2014: 41).



Gambar 4.2 Jarak ideal memajang karya.

Sumber: C. Heathcole (1997) dalam Susanto, 2014: 41.

Tahap ketiga dalam penataan karya pameran adalah dengan membuat pola aransemen tata letak antarkarya pada dinding ruangan atau dinding panel. Jarak antarkarya harus memiliki spasi yang ideal untuk memberikan ruang agar tidak terkesan padat. Spasi ruang antarkarya yang dipajang digunakan untuk menempel label identitas karya. Penempelan label karya diletakkan di sisi kanan atau bawah dari tampilan karya yang dipajang. Berikut ini merupakan contoh membuat aransemen susunan karya pameran menurut D. Dean (1996) (dalam Susanto, 2014: 42).



Gambar 4.3 Aransemen menata karya.

Sumber: D. Dean (1996) dalam Susanto, 2014: 42.

Tahap terakhir dalam penataan karya setelah ditempel pada media dinding atau media pustek untuk karya tiga dimensi, kemudian diberi label sebagai identitas karya tersebut. Label dalam karya bertujuan untuk

menginformasikan kepada pengunjung tentang judul karya, pencipta karya, dimensi karya, material yang digunakan, dan harga karya yang dipamerkan. Berikut ini merupakan contoh *layout* pembuatan label karya dalam pameran.



Gambar 4.4 Contoh *layout* label karya.

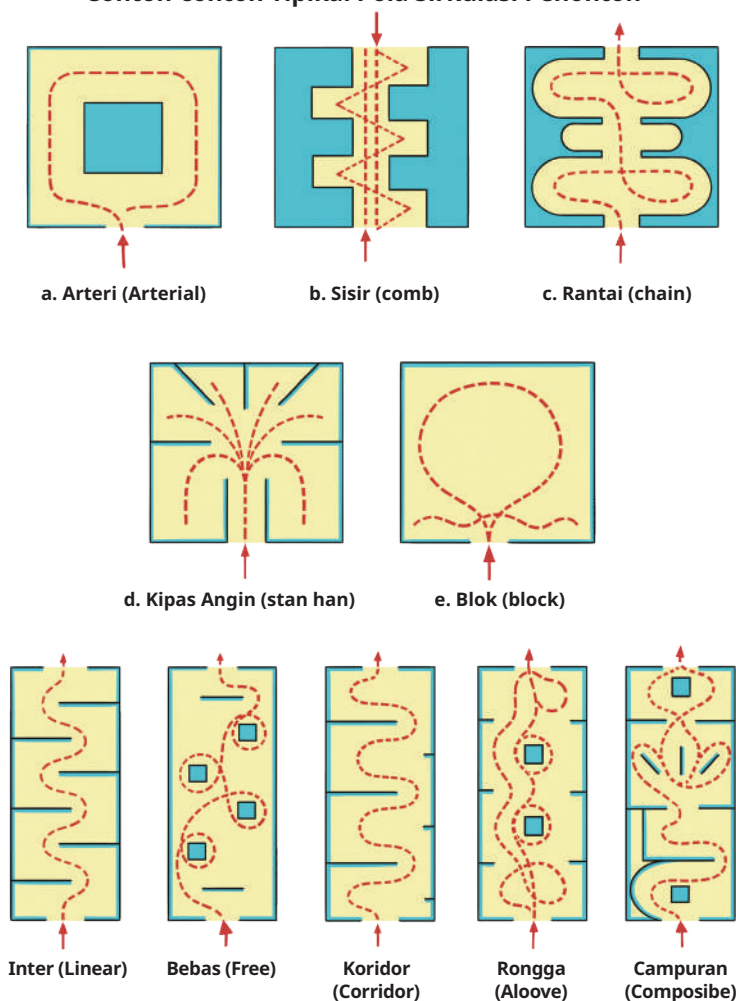
b. Menata Ruang Pameran

Penataan ruang pameran merupakan aspek terpenting untuk memperindah dan mempermudah pengunjung dalam menikmati karya seni yang ditampilkan. Mikke Susanto (2014: 38) memaparkan bahwa teknis penataan ruang pameran terbagi menjadi dua jenis, yaitu ruang pameran *indoor* dan ruang pameran *outdoor*. Aspek yang perlu diperhatikan dalam menata ruang pameran *indoor*, meliputi dimensi ruangan, bentuk ruangan, lantai, dinding, ternit, dan letak jendela dan pintu. Pada ruangan *indoor*, kita dapat mengeksperimentasikan tata ruang untuk pameran dengan catatan atas seizin pemilik ruangan. Cara memajang atau menampilkan karya di ruangan *indoor* dapat memanfaatkan dinding ruangan sebagai media *display*. Karya dengan cara dilubangi dengan mesin bor serta diberi *fisher* dan sekrup untuk menempelkan karya.

Ruang pameran *outdoor* memiliki keluwesan untuk dapat mengolah bentuk pola lantai atau sirkulasi pengunjung dengan menggunakan sketsel dan pustek. Kondisi ruangan *outdoor* memiliki risiko terpapar langsung sinar matahari dan hujan jika tidak menyediakan tenda untuk melindungi karya yang ditampilkan.

Tahapan dalam menata ruangan adalah dengan mendesain pola lantai atau sirkulasi pengunjung. Pembuatan sirkulasi petunjuk yang tepat akan memudahkan mereka untuk dapat nyaman dan menikmati karya-karya pameran yang ditampilkan dan agar tidak terjadi penumpukan pengunjung di satu titik saja. Jarak antarkarya yang ditampilkan sangat memengaruhi kenyamanan pengunjung dan keamanan karya tersebut agar tidak kontak langsung dengan pengunjung yang dapat mengakibatkan kerusakan pada karya. Berikut ini merupakan contoh pola lantai atau sirkulasi pengunjung yang dapat diterapkan dalam ruang pameran menurut M. Beichair 1991 (dalam Susanto, 2014: 40).

Contoh-contoh Tipikal Pola Sirkulasi Penonton



Gambar 4.5 Pola sirkulasi pengunjung dalam menata ruang pameran.

Sumber: M. Beichair 1991 (dalam Susanto, 2014: 40)

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 4.5 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada manusia	Menghargai	Peserta didik dapat saling melengkapi dalam perbedaan dalam berpikir dan bertindak dalam menata karya dan ruang pameran. Mereka saling bekerja sama untuk saling peduli dan tidak memberikan beban tugas hanya kepada salah satu orang saja.
	Berkebinekaan Global	Berkeadilan sosial	Toleransi	Sikap tersebut dapat tercermin melalui kegiatan dalam berkoordinasi dan saling berkomunikasi dalam menata karya dan ruang pameran agar tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi antaranggota. Peserta didik saling membagi tugas sama rata untuk meringankan proyek belajar dalam kegiatan pameran menata karya dan ruangan. Kegiatan tersebut dituntut untuk saling kooperatif agar tidak terjadi perselisihan antaranggota kepanitiaan pameran.
	Bergotong Royong	Kolaborasi	Menerima dan memberi masukan	Peserta didik saling berkolaborasi antardivisi kepanitiaan untuk menyukseskan kegiatan pameran. Kegiatan penataan karya dan ruang pameran membutuhkan pemikiran yang kreatif dalam menciptakan pameran yang menarik. Mereka dituntut untuk dapat memberikan umpan balik antardivisi kepanitiaan agar tidak ada kesulitan yang ditanggung oleh kelompok tertentu.
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Kontribusi dan improvisasi	Peserta didik dituntut untuk dapat memahami kekurangan dan kelebihanannya dalam dirinya untuk dapat saling bekerja sama dengan orang lain dan tidak bersikap angkuh. Sikap pantang menyerah dan terus berusaha dalam menyelesaikan tugas yang diberikan untuk membuat susunan karya dan ruang pameran yang menarik.

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
2	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis	Peserta didik dapat mengamati dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari penataan karya dan ruang pameran agar sesuai dengan kondisi serta konsep yang telah dirancang bersama. Proses evaluasi penataan tersebut sangat dibutuhkan untuk dapat menarik pengunjung pameran untuk melihat dan mengapresiasi hasil karya dari peserta didik.
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Inovatif	Kegiatan penataan karya dan ruang pameran membutuhkan pemikiran kreatif untuk mengemas pameran yang menyesuaikan dengan kondisi sarana prasarana yang ada di sekolah. Pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah untuk menghasilkan susunan karya dan ruang pameran yang indah dapat menarik pengunjung.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi yang dibutuhkan peserta didik dengan orang tua atau wali adalah dengan memberikan bimbingan kepada peserta didik tentang kesiapan mereka dalam melaksanakan pameran. Bimbingan orang tua atau orang sekitar peserta didik dapat berupa memberikan saran dalam penyusunan laporan dan strategi dalam mendapatkan sumber dana yang cukup untuk kegiatan pameran tersebut. Masyarakat di lingkungan sekolah dapat membantu mengawasi dalam kegiatan pameran yang dilaksanakan oleh peserta didik agar tidak terjadi kehilangan karya ataupun pertikaian antara peserta didik.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik menata karya dan ruang pameran dengan memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah. Ruangan yang digunakan dapat berupa ruang kelas, lorong, atau aula sekolah. Peserta didik dituntut kreatif dalam menata karya dan ruang pameran agar terlihat menarik untuk pengunjung pameran.

Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Karya dan Ruang Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik membuat susunan penataan karya dan ruang pameran dengan estetik agar dapat menarik pengunjung untuk menikmati hasil karya peserta didik.	Menyusun	Peserta didik dapat menyusun penataan karya dan ruang pameran berupa desain sketsa yang sangat rapi, menarik, mudah dipahami oleh setiap anggota kepanitiaan pameran, serta dapat menginstruksikan dengan sangat baik kepada temannya.	Peserta didik dapat menyusun penataan karya dan ruang pameran berupa desain sketsa yang dapat dengan mudah dipahami oleh setiap anggota kepanitiaan pameran, serta dapat menginstruksikan dengan baik kepada temannya.	Peserta didik sudah cukup dapat menyusun penataan karya dan ruang pameran berupa desain sketsa dengan gambar yang cukup dipahami oleh setiap anggota kepanitiaan pameran serta belum dapat menginstruksikan yang baik kepada temannya.	Peserta didik masih kesulitan untuk dapat menyusun penataan karya dan ruang pameran berupa desain sketsa dan tidak dapat memberikan instruksi kepada teman-temannya yang mengakibatkan kesalahan komunikasi antaranggota kepanitiaan pameran.
	Membuat	Peserta didik dapat membuat penataan karya dan ruang pameran menjadi sangat menarik dan informatif sehingga pengunjung sangat mudah untuk menjelajahi setiap sudut ruang pameran serta memahami setiap karya yang dipamerkan.	Peserta didik dapat membuat penataan karya dan ruang pameran menjadi menarik sehingga pengunjung mudah untuk menjelajahi setiap sudut ruang pameran serta memahami setiap karya yang dipamerkan.	Peserta didik dapat membuat penataan karya dan ruang pameran menjadi cukup menarik sehingga pengunjung sedikit terbantu untuk dapat menjelajahi setiap sudut ruang pameran serta untuk memahami setiap karya yang dipamerkan.	Peserta didik belum dapat membuat penataan karya dan ruang pameran menjadi menarik sehingga pengunjung tidak mudah untuk menjelajahi setiap sudut ruang pameran serta sulit untuk memahami setiap karya yang dipamerkan.

Kegiatan 3

Publikasi Pameran

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

Membuat publikasi pameran seni rupa yang menarik dan dapat memberikan informasi kepada audiens secara spesifik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan kelengkapan dan kesiapan dalam melaksanakan pameran.
- 2) Guru memberikan contoh foto file cetak tentang pamflet, katalog, dan label karya dalam pameran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik kemudian membuat publikasi pameran yang terdiri atas pamflet, katalog, dan label karya.
- 2) Peserta didik membuat pamflet yang dibuat memuat informasi tentang tema pameran, waktu dan tempat pelaksanaan pameran, peserta pameran, rangkaian acara dalam pameran, dan *sponsorship* jika ada.
- 3) Peserta didik membuat katalog karya yang berisi tentang tema pameran, deskripsi pameran atau ulasan kuratorial, karya yang dipamerkan, spesifikasi bahan dan teknik karya, identitas pembuat karya pameran, dan ulasan beberapa karya pameran.
- 4) Peserta didik membuat label karya bertujuan untuk menginformasikan kepada pengunjung berkaitan dengan identitas karya seni. Identitas karya seni yang ditempel berdampingan dengan karya yang akan dipajang. Identitas tersebut, meliputi judul karya, orang yang membuat karya, tahun pembuatan karya, dan informasi material yang digunakan. Label tersebut ditempatkan berdampingan dengan karya yang dipamerkan.

- 5) Pembuatan media publikasi disesuaikan dengan target audiens dalam menonton pameran yang diselenggarakan. Penyesuaian tersebut berdasarkan warna, gaya, dan isi konten publikasi.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengajak diskusi peserta didik untuk mengevaluasi rangkaian kegiatan pameran seni rupa dari pembukaan sampai dengan penutupan pameran.
- 2) Peserta didik selalu mencatat hasil diskusi dengan tim panitia pameran dan guru pendamping sebagai bahan refleksi untuk pengayaan berikutnya.

3. Materi Esensial

Publikasi Pameran

Publikasi dalam pameran bertujuan untuk menarik pengunjung untuk melihat dan menikmati karya-karya pameran seni rupa yang diadakan. Publikasi dalam pameran juga memiliki peranan penting untuk mempromosikan karya kemasyarakatan umum atau pengamat dan akademisi untuk menunjukkan eksistensi kekayaan karya seni rupa di suatu daerah. Publikasi dan promosi karya dalam kegiatan pameran, menurut Susanto (2014:16), memiliki beberapa elemen penting, yaitu berikut ini.

- a. Target sasaran yang akan dituju.
- b. Gaya bahasa yang digunakan dalam konten publikasi atau promosi yang digunakan.
- c. Media penyampaian pesan yang digunakan atau komunikator penyampai pesan.
- d. Bentuk dan teknik penyampaian pesan media publikasi atau promosi.
- e. Mempertimbangkan anggaran biaya yang dikeluarkan.

Strategi dalam merancang publikasi pameran membutuhkan pemikiran yang kreatif untuk dapat membangkitkan antusiasme di lingkungan publik dalam mendapatkan informasi tentang kegiatan pameran di tingkat lokal, regional, ataupun nasional. Bentuk strategi publikasi pameran yang dapat diterapkan adalah dengan membuat media pamflet, katalog, undangan resmi,

atau dengan menjalin kerja sama dengan media pers. Lebih lanjut, Mikke Susanto (2014: 18) mengatakan strategi alternatif dalam memublikasikan pameran dengan pihak nonmedia massa adalah dengan sebagai berikut.

- a. Menggunakan teknik *getok tular* (dari mulut ke mulut). Contohnya, informasi yang diberikan ke pihak A kemudian disalurkan kepada pihak B dan C. Pihak B dan C kemudian menginformasikan kegiatan pameran kepada rekan terdekat atau keluarga.
- b. Mendekati tokoh publik yang memiliki pengaruh besar untuk dimintai bantuan dalam memublikasikan kegiatan pameran. Contohnya, kepala sekolah merupakan tokoh yang berpengaruh di lingkungan sekolah.
- c. Membuat brosur atau undangan dan pamflet pameran yang nantinya dapat ditempel di pusat keramaian publik atau diunggah ke media sosial.
- d. Mengundang tokoh penting atau figur publik dalam kegiatan pameran.

a. Pamflet Pameran

Pamflet pameran merupakan media komunikasi visual yang bertujuan untuk menginformasikan kegiatan pameran. Pembuatan pamflet dirancang dengan bentuk visual yang menarik serta bahasa yang lugas dan komunikatif. Bentuk visual pamflet pameran yang perlu diperhatikan adalah pemilihan warna, elemen ilustrasi yang digunakan, jenis tipografi, dan komposisi *layout* sesuai prinsip perancangan Desain Komunikasi Visual. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan pamflet pameran menggunakan kosakata komunikatif dan menarik calon pengunjung.

Pamflet pameran merupakan salah satu media yang digunakan untuk mempromosikan kegiatan tersebut dan mempromosikan karya-karya yang ditampilkan. Bentuk pamflet tidak hanya sebagai produk visual, tetapi sebagai media promosi. Pamflet memiliki fungsi yang sama dengan katalog, yaitu sebagai media dalam mempromosikan karya.

Pamflet pameran secara umum berisikan informasi-informasi penting meliputi judul pameran, penyelenggaraan pameran, waktu pelaksanaan pameran, tempat pelaksanaan pameran, acara pendukung dalam rangkaian kegiatan pameran (opsional), dan *sponsorship* pendukung terselenggaranya pameran (jika ada). Berikut ini merupakan contoh pamflet dalam kegiatan pameran.



Gambar 4.6 Contoh pamflet pameran.

b. Katalog Pameran

Katalog merupakan kumpulan dokumen dari karya-karya yang ditampilkan dalam kegiatan pameran. Menurut Fred E. Hann dan Kenneth G. Mangun (1999: 171) bahwa pembuatan katalog membutuhkan keahlian mengaudit keuangan, *human relations*, dan manajemen karya dalam katalog. Berdasarkan penjelasan dari Susanto (2014: 23) dalam pembuatan katalog membutuhkan tiga aspek teknis produksi, yaitu kegiatan produksi praproduksi, produksi fisik, dan pascaproduksi. Kegiatan praproduksi mencakup perencanaan untuk menyepakati dalam menentukan waktu diselesaikannya katalog tersebut dan waktu memublikasikannya. Kegiatan produksi merupakan proses pembuatan katalog dari mendokumentasikan karya, mendesain katalog, mencetak

katalog, dan *memfinishingnya*. Kegiatan terakhir pascaproduksi terdiri atas memublikasikannya kepada pengunjung dan tamu undangan serta menyimpan dan mendokumentasikannya dengan baik.

Media publikasi yang digunakan dalam kegiatan pameran salah satunya adalah katalog. Katalog memiliki peranan penting dalam mempromosikan hasil karya-karya seni rupa yang dipajang (*display*) di kegiatan pameran. Katalog pameran secara umum memiliki kategorisasi berdasarkan fungsi dan konsepnya. Berikut ini merupakan kategorisasi katalog pameran menurut Susanto (2014: 24).

- 1) Katalog berfungsi sebagai iklan. Katalog tersebut berisikan penawaran karya yang akan dijual ke pengunjung pameran.
- 2) Katalog sebagai media kritik. Katalog tersebut difungsikan sebagai media penyampaian ideologi tertentu oleh pengamat dan pelaku seni rupa atau sebagai sanggahan dalam perkembangan ideologi terbaru atau fenomena terkini.
- 3) Katalog sebagai sarana pendidikan. Katalog tersebut bertujuan sebagai media pembelajaran untuk sarana pendidikan formal ataupun nonformal pada tingkatan pendidikan tertentu.
- 4) Katalog sebagai dokumentasi portofolio dalam pameran yang diselenggarakan.
- 5) Katalog sebagai karya seni berwujud produk desain komunikasi visual berbentuk cetak.

Penyusunan dalam pembuatan katalog berisikan beberapa informasi penting terkait dengan konsep kuratorial, tim penyusun dan penyelenggara pameran, dokumentasi foto-foto karya dalam pameran, identitas karya dan perupa pencipta karya tersebut, ulasan karya singkat (opsional), serta sponsor pendukung kegiatan pameran (jika ada). Berikut ini merupakan contoh penyusunan sistematika katalog pameran.

- 1) *Cover* katalog berisikan informasi tentang judul pameran, penyelenggara pameran, waktu, dan tempat pameran.
- 2) Halaman daftar isi
- 3) Kata pengantar
- 4) Halaman identitas perupa dan susunan kepanitiaan penyelenggara pameran.

- 5) Susunan dokumentasi foto-foto karya yang disertai dengan identitas penjelasan karya.
- 6) Ulasan singkat dari beberapa karya yang dipamerkan (opsional).
- 7) Halaman media sponsor pendukung penyelenggaraan pameran (jika ada).

Penyusunan katalog pameran memiliki gaya yang disesuaikan dengan target audiens pengunjung pameran. Bentuk katalog pameran cetak dapat berupa buku ataupun brosur. Pencetakan katalog pameran disesuaikan dengan dana yang dianggarkan. Berikut ini merupakan contoh katalog pameran berbentuk pdf dapat diakses melalui link berikut ini.

- 1) Katalog pameran seni rupa yang berada di website resmi Bentara Budaya. Link berikut ini merupakan katalog pameran yang berjudul Nujudibumi yang diadakan oleh perupa Bogor N'Friends tahun 2022.
<https://www.bentarabudaya.com/assets/docs/2022/05/13/627dd51e6126d.pdf>.
- 2) Katalog pameran seni rupa yang berjudul Anjangsono pada Festival Bulan Purnama Majapahit 2012 di Padepokan Selo Adji Kabupaten Mojokerto - Jawa Timur. Berikut ini merupakan link katalog pameran tersebut yang dapat di akses di Katalog Pameran Seni Rupa Anjangsono Yogjo Mojokerto by abdul malik - (https://issuu.com/banyumili/docs/katalog_angjangsono_with_coverpdf_final).



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 4.7 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
3	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak bernegara	Patriotisme	Peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan strategi teknis pameran dapat bersikap peduli dalam membantu sesama untuk bergotong royong.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Toleransi dalam berbineka	Kegiatan publikasi pameran merupakan upaya untuk mengenalkan kebudayaan yang dipertunjukkan para siswa melalui hasil karya. Peserta didik dalam membuat desain publikasi pameran perlu memperhatikan keberagaman kebudayaan di masyarakat sekitar. Isi konten publikasi pameran tidak menyangkut isu SARA dan ujaran kebencian.
	Bergotong royong	Kepedulian	Empati	Peserta didik dalam kegiatan publikasi pameran tersebut saling bekerja sama untuk mengampunyeakan pameran hasil karya mereka di lingkungan sekitar sekolah. Mereka saling peduli untuk saling membantu meringankan beban pekerjaan divisi publikasi dan untuk dapat menarik pengunjung pameran agar datang dalam acara tersebut.
	Mandiri	Regulasi diri	Fokus	Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengatur pikiran dan perasaannya dalam merancang strategi publikasi pameran yang efektif sehingga dapat menarik pengunjung lebih banyak.
	Bernalar kritis	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Cermat dan objektif	Pada perencanaan strategi dalam memublikasikan pameran, peserta didik perlu memperhatikan karakteristik masyarakat sekitar. Hal itu agar dapat menjangkau informasi pameran yang disampaikan tepat sasaran.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan orang tua atau wali dan masyarakat sekitar adalah dengan memberikan wawasan tentang teknis dalam memublikasikan acara. Masukan dan saran yang diberikan sebagai bahan pengayaan pengetahuan tentang media publikasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk pameran.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik membuat publikasi pameran seni rupa hasil pembelajaran dalam berkarya seni. Bentuk publikasi tersebut berupa pamflet, katalog, dan label karya dalam pameran.

Tabel 4.8 Rubrik Penilaian Formatif dalam Kegiatan Belajar Publikasi Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik membuat publikasi pameran seni rupa yang menarik dan dapat memberikan informasi kepada audiens secara spesifik.	Meng-identifikasi Kebutuhan	Peserta didik dapat meng-identifikasi dan merefleksikan kembali tentang kebutuhan yang diperlukan dalam publikasi pameran secara detail serta spesifik agar dapat memberikan informasi kepada pengunjung.	Peserta didik dapat meng-identifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam publikasi pameran secara spesifik agar dapat memberikan informasi kepada pengunjung.	Peserta didik belum dapat meng-identifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam publikasi pameran secara spesifik sehingga pengunjung kurang menangkap informasi yang disajikan pada publikasi pameran.	Peserta didik dapat meng-identifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam publikasi pameran secara spesifik sehingga pengunjung tidak dapat memahami informasi yang disajikan pada publikasi pameran.
	Membuat	Peserta didik dapat membuat produk publikasi pameran pamflet, katalog, dan label karya yang informatif, detail, spesifik, menarik, estetik dengan memperhatikan unsur serta prinsip dalam perancangan seni rupa.	Peserta didik dapat membuat produk publikasi pameran pamflet, katalog, dan label karya yang informatif, estetik dengan memperhatikan unsur serta prinsip dalam perancangan seni rupa.	Peserta didik belum dapat membuat produk publikasi pameran pamflet, katalog, dan label karya sehingga kurang estetik dengan tidak memperhatikan unsur serta prinsip dalam perancangan seni rupa sehingga informasi yang disajikan kurang tersampaikan.	Peserta didik tidak dapat membuat produk publikasi pameran pamflet, katalog, dan label karya sehingga tidak estetik dengan tidak memperhatikan unsur serta prinsip dalam perancangan seni rupa sehingga informasi yang disajikan tidak tersampaikan dengan baik.

Kegiatan 4

Mengapresiasi Karya Seni Rupa dengan Memberikan Ulasan

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

Mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil kreasi karya seni teman sekelas dalam bentuk ulasan esai untuk dipresentasikan di depan kelas sebagai bentuk apresiasi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mendemonstrasikan cara dalam memberikan ulasan seni berdasarkan hasil dari karya kreasi teman sekelas peserta didik.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan cara mengapresiasi karya seni seseorang dengan cara yang baik dan bijaksana. Cara mendiskusikan karya seni adalah dengan menggunakan bahasa yang baik, melakukan pembahasan yang tepat melalui tata bahasa yang benar, serta bijaksana dalam memberikan penilaian.
- 3) Guru membagi kelompok untuk mengapresiasi hasil karya seni teman. Setiap kelompok terdiri atas 4--5 peserta didik untuk mengapresiasi salah satu hasil karya teman yang telah ditentukan oleh guru pendamping.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik mengidentifikasi hasil karya seni buatan teman sekelas yang dipilihkan oleh guru berdasarkan unsur, prinsip, dan gaya yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut.
- 2) Peserta didik mendeskripsikan unsur, prinsip, dan gaya yang digunakan dalam pembuatan karya secara detail.
- 3) Peserta didik memverifikasi hasil temuan tersebut pada penciptanya dan guru pendamping untuk mengetahui keakuratan informasi yang didapat.

- 4) Peserta didik menyimpulkan informasi yang didapat dan mendeskripsikannya secara kredibel. Kesimpulan tersebut dibuat dalam bentuk ulasan deskripsi karya tulis esai.
- 5) Peserta didik membuat bahan presentasi berdasarkan ulasan deskripsi hasil karya seni teman dalam bentuk esai tersebut dan mempresentasikan di depan kelas. Presentasi setiap kelompok selama 10 menit.
- 6) Peserta didik yang menyimak presentasi temannya memberikan timbal balik dan mendiskusikan hasil mengulas karya tersebut.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Peserta didik merefleksikan kembali hasil ulasan apresiasi karya seni dan mencatat poin-poin penting dalam pembahasan sehingga menjadi dasar dalam membuat ulasan esai akhir (final).
- 2) Guru memberikan pengarahan terkait dengan bidang keilmuan khusus yang dapat menunjang pembahasan apresiasi seni.

3. Materi Esensial

a. Apresiasi Seni Rupa

Apresiasi merupakan bentuk respons yang diberikan kepada seseorang terhadap karya seni. Bentuk respons tersebut berupa penilaian seseorang terhadap karya seni yang diamatinya. Menurut Emmons dan McCullough (2004: 231), apresiasi merupakan suatu tindakan untuk memperkirakan kualitas hal-hal tertentu sesuai dengan penilaian yang sesuai kemampuan penalarannya. Proses penilaian tersebut merupakan kesadaran dalam menikmati karya seni. Penilaian dalam menghargai seni dapat melalui kegiatan pengamatan. Proses pengamatan tersebut akan menimbulkan respons terhadap stimulus dalam menikmati karya seni. Respons awal tersebut berupa rasa terpesona dan diikuti dengan memahaminya secara detail serta mendalam tentang produk karya seni tersebut (Suhardjo, 2005: 169).

Apresiasi seni terbagi menjadi dua jenis dimensi. Osborn (1970) menjelaskan bahwa apresiasi seni terdiri atas dimensi sikap dan dimensi

aksi. Dimensi sikap berasal dari kebiasaan dan keahlian tertentu yang dimiliki seseorang berdasarkan pengalamannya dengan seni untuk dapat memberi ulasan secara lengkap. Apresiasi sikap dalam mengekspresikan respons terhadap karya seni harus dalam koridor tertentu dengan memahami setiap kebudayaan dan memiliki rasa toleransi yang tinggi. Apresiasi sikap tersebut akan berlanjut pada apresiasi tindakan. Apresiasi tindakan berupa respons tubuh dalam menerima stimulus pada karya seni. Stimulus tersebut dapat memicu respons berupa emosi positif. Salah satunya adalah rasa kagum dalam menikmati karya seni. Emmons dan McCullough (2004: 237) menjelaskan bahwa seseorang dalam kondisi rileks kemudian menerima stimulus yang dapat memunculkan rasa emosi dalam diri akan membuat detak jantung akan meningkat. Respons yang dihasilkan tersebut akan membuat perasaan bahagia dalam mengagumi karya seni.

Apresiasi dalam menilai suatu karya dapat berdasarkan pemahaman pengetahuan dan pengalamannya dalam berkarya seni rupa. Kemampuan dalam mengapresiasi karya seni yang dimiliki seseorang beragam. Itu tergantung pada latar belakang wawasan, pengalaman, dan rasa estetik yang dimilikinya. Berikut ini merupakan tingkatan apresiasi seseorang dalam merespons karya (Tabrani, 1998: 20–23).

1) Kejutan

Apresiasi tersebut merupakan respons awal yang diberikan dalam mengamati karya seni rupa.

2) Empati

Apresiasi ini merupakan proses psikologis dalam menghayati bentuk karya seni dan dapat memahaminya berdasarkan ungkapan pesan yang ingin disampaikan oleh penciptanya.

3) Rasa Estetik

Apresiasi berupa rasa estetik merupakan respons keindahan oleh respons indra pada nilai-nilai karya seni yang dirasakan ketika mengamati dan memahami artistik karya seni rupa sebagai proses rasional dari apresiasi.

4) Simpati

Apresiasi ini berupa perasaan simpati seseorang dalam merasakan karya seni rupa yang diamati dan dapat membawa perasaannya hanyut dalam tampilan estetika pada produk karya seni tersebut.

5) Rasa Etis

Rasa etis dalam apresiasi seni adalah tentang pengalaman yang lebih kaya dan multidimensi, di mana penikmat seni diundang untuk tidak hanya terlibat dengan indra mereka, tetapi juga intelek dan hati nurani mereka. Ini melibatkan penghayatan mendalam terhadap pesan moral dan prinsip-prinsip etika yang mungkin disampaikan melalui karya seni tersebut.

6) Terpesona

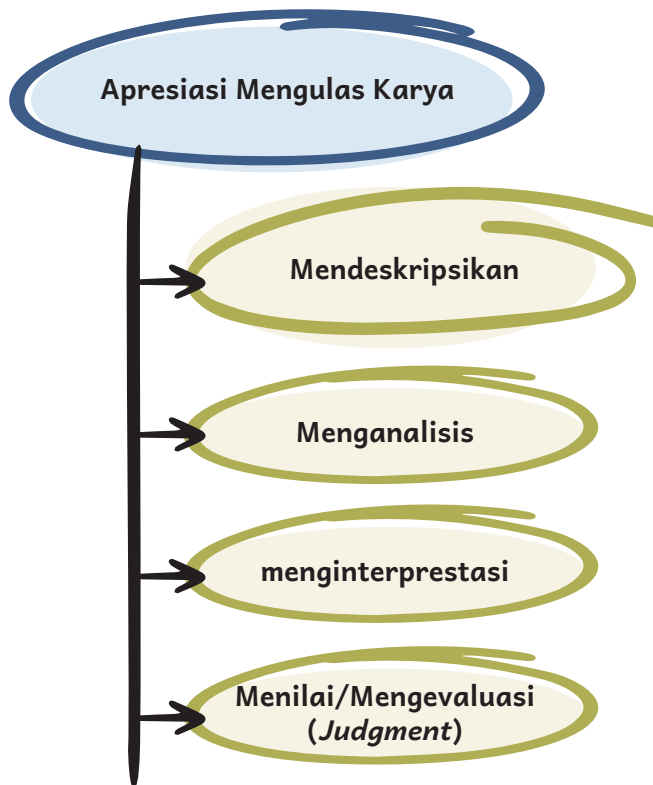
Apresiasi ini timbul berdasarkan sikap empatik dan simpatik seseorang yang hanyut dalam menikmati keindahan karya seni rupa. Perasaan tersebut terproyeksikan melalui sikap terpesona terhadap karya seni. Sikap tersebut merupakan wujud sikap yang jujur dari apresiator.

7) Rasa Terharu

Bentuk apresiasi tersebut biasanya ditimbulkan dari perasaan yang mendalam dalam menghayati dan memahami karya seni. Sikap tersebut biasanya tidak disadari oleh apresiator karena melebur menjadi satu dalam tampilan estetika karya seni rupa.

b. Apresiasi Seni dalam Menilai Karya Seni Rupa

Apresiasi dalam menilai karya seni rupa merupakan tahapan dalam mengidentifikasi secara detail untuk dapat mendeskripsikan bentuk, isi, dan makna dari suatu produk karya. Proses dalam memberikan ulasan karya secara deskriptif membutuhkan metodologi penalaran ilmiah dalam menguraikan karya seni secara sistematis. Tahapan metodologi untuk dapat memberikan ulasan terhadap karya seni dapat menggunakan metode dari Feldman (1994). Metode tersebut terdiri atas 1) deskripsi , 2) analisis 3) interpretasi , dan 4) penilaian/evaluasi (*judgment*) Alur bagan tahapan dalam memberikan ulasan dan mendeskripsikan karya seni rupa menurut Feldman (1994: 25–41) adalah sebagai berikut.



Gambar 4.7 Alur apresiasi mengulas karya.

1) Mendeskripsikan

Seseorang yang akan memberikan ulasan terhadap suatu karya seni harus bersikap netral. Hal itu agar dapat menilai karya secara objektif. Tahap pertama dalam mengulas hasil karya seni rupa adalah dengan mengumpulkan informasi. Informasi yang dikumpulkan berupa fakta bukan berasal dari imajinasi. Pengumpulan informasi yang utama dengan memperhatikan faktor visual. Faktor visual tersebut dengan memperhatikan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Hal tersebut untuk mengetahui bahasa visual yang ingin digambarkan oleh penciptanya. Informasi lain yang perlu dikumpulkan adalah dengan mengamati media, bahan, dan alat yang digunakan. Informasi-informasi tersebut kemudian dideskripsikan secara lengkap dan mendalam.

2) Menganalisis

Tahapan ini dengan melakukan analisis formal yang memperhatikan faktor visual yang digunakan dalam penciptaan karya seni. Proses dalam menganalisis tersebut dengan memperhatikan hasil deskriptif penggambaran karya berdasarkan informasi yang didapatkan dari tahap pengumpulan informasi. Analisis yang dilakukan adalah dengan memberikan ulasan mengenai kualitas garis, bentuk, pencahayaan, warna, penataan figur, lokasi, dan objek yang diamati. Proses dalam memberikan ulasan terhadap unsur visual tersebut harus berlandaskan pada ketelitian, sensitivitas, dan pengalaman yang dimiliki oleh penilai karya seni.

3) Menginterpretasi

Tahapan dalam menginterpretasi karya seni rupa disajikan dalam bentuk deskriptif berdasarkan informasi yang didapat setelah menganalisis bentuk karya tersebut. Tahapan menginterpretasi tersebut, meliputi menafsirkan karya berdasarkan tema dan latar belakang pembuatan karya, bentuk dan simbol-simbol yang dihadirkan pada karya secara konkret, masalah artistik, intelektual pembuat karya, serta makna isi yang terkandung dalam karya seni rupa tersebut. Aspek lain yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasi karya seni adalah dengan mengamati lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar dalam proses penciptaan karya dapat memberikan asumsi lain tentang latar belakang pembuatan karya tersebut.

4) Menilai/Mengevaluasi (*Judgment*)

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam mengulas karya dengan memberikan evaluasi dari keseluruhan proses mengidentifikasi dan mendeskripsikan karya. Tujuan dari mengevaluasi tersebut adalah untuk menentukan penilaian terhadap karya yang diamati. Proses evaluasi penilaian karya seni perlu memperhatikan faktor intrinsik yang berupa ide penciptaan, unsur visual, media, bahan, dan alat yang digunakan dalam berkarya, serta memperhatikan faktor ekstrinsik berupa latar belakang yang dimiliki oleh penciptanya. Latar belakang pencipta karya seni dapat dilihat dari lingkungan tempat tinggal, pengalaman visual, dan kemampuan pengetahuannya. Penilaian terhadap suatu karya tersebut juga dapat dilakukan dengan membandingkan dua atau lebih karya yang akan diidentifikasi agar dapat memberikan evaluasi penafsiran yang kredibel.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Tabel 4.9 Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatih

Kegiatan	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
4	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Menghargai	Kegiatan pembelajaran dalam mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil karya teman perlu memperhatikan keragaman ide penciptaan karya. Poin tersebut sangat vital untuk dapat mengapresiasi dengan memberikan pengayaan pengetahuan bagi penciptanya.
	Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Toleransi dalam berbineka	Kegiatan mengapresiasi hasil karya teman sekelas merupakan salah satu upaya dalam mengenal dan menghargai budaya yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Apresiasi bukan hanya sekadar menilai karya seni, namun juga untuk memperkaya pengetahuan dalam hal budaya di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik dan di daerah lain.
	Bergotong royong	Berbagi	Ikhlas	Peserta didik dapat saling berbagi ilmu berdasarkan keteknikan ataupun material yang digunakan dalam sebuah karya. Peserta didik juga dapat berbagi informasi referensi yang digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil karya seni.
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi.	Berjiwa besar	Peserta didik dapat memberikan penilaian yang bijak dalam mengulas hasil karya teman mereka. Ulasan karya yang diberikan oleh peserta didik tidak terlalu menjatuhkan persepsi yang dirancang oleh teman mereka dalam sebuah karya seni.
	Bernalar kritis	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Cermat dan objektif	Peserta didik merefleksikan kembali ulasan yang dideskripsikan dalam memberikan penilaian terhadap hasil karya teman. Refleksi tersebut bertujuan untuk memastikan tidak ada konten ulasan yang mengarah untuk menjatuhkan kemampuan teman dalam membuat karya. Itu dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Interaksi yang dibutuhkan peserta didik oleh orang tua/wali dan masyarakat sekitar peserta didik adalah dengan memberikan informasi tentang contoh cara mengulas karya seni. Ulasan karya seni berupa pendapat pribadi yang didasarkan pada kaidah perancangan unsur-unsur dalam seni rupa. Orang tua/wali dan masyarakat sekitar memberikan saran untuk tidak hanya menilai kekurangan suatu karya, tetapi juga dapat memberikan pengayaan dalam upaya mengembangkan *skill* dalam berkarya.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik mengapresiasi karya seni rupa dengan cara memberikan ulasan dalam bentuk mengidentifikasi hasil karya teman dan mengevaluasinya untuk memberikan penilaian yang positif. Ulasan penilaian karya dalam apresiasi tersebut dideskripsikan dalam bentuk tulisan esai. Ulasan dalam bentuk esai tersebut minimal ditulis dalam satu lembar kertas folio bergaris.

Tabel 4.10 Rubrik Penilaian Apresiasi dalam Mengulas Karya

Indikator Tujuan Pembelajaran	KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil kreasi karya seni teman sekelas dalam bentuk ulasan esai untuk dipresentasikan di depan kelas sebagai bentuk apresiasi.	Meng-identifikasi	Peserta didik dapat meng-identifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip perancangan dan gaya dari hasil karya seni teman sekelasnya secara spesifik, detail, dan tepat.	Peserta didik dapat meng-identifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip perancangan dan gaya dari hasil karya seni teman sekelasnya secara spesifik dan tepat.	Peserta didik belum dapat meng-identifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip perancangan dan gaya dari hasil karya seni teman sekelasnya secara spesifik dan tepat.	Peserta didik dapat meng-identifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip perancangan dan gaya dari hasil karya seni teman sekelasnya secara spesifik sehingga identifikasinya tidak tepat.
	Mengevaluasi	Peserta didik dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dari hasil karya temannya secara informatif serta sangat mendetail sehingga dapat memberikan pengayaan pengetahuan untuk memberikan saran yang terbaik.	Peserta didik dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dari hasil karya temannya secara informatif mendetail sehingga dapat memberikan pengayaan pengetahuan.	Peserta didik belum dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dari hasil karya temannya secara informatif mendetail sehingga tidak memberikan pengayaan bagi temannya.	Peserta didik tidak dapat memberikan evaluasi kekurangan dan kelebihan dari hasil karya temannya sehingga tidak dapat memberikan informasi yang tepat untuk memperkaya pengetahuan dalam berkarya.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji kompetensi sumatif pada pembelajaran publikasi dan pameran karya seni rupa hasil pembelajaran sebelumnya menggunakan tes. Tes uji kompetensi pada pembelajaran tersebut terdiri atas dua tes, yaitu pertama peserta didik diminta untuk merencanakan dan membuat pameran karya seni rupa. Kedua, peserta didik mengapresiasi karya seni rupa teman dengan cara memberikan ulasan hasil karya tersebut dalam bentuk tulisan esai.

Pada penilaian pertama tersebut, peserta didik diminta untuk membuat pameran seni rupa dengan memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Aspek penilaian dalam kegiatan pameran terdiri atas aspek penilaian manajemen administrasi pameran, aspek penilaian menata karya dan ruang pameran, serta aspek penilaian memublikasikan pameran. Peserta didik diharapkan untuk saling bekerja sama dalam melaksanakan acara pameran tersebut sebagai upaya dalam memperlihatkan ide kreatif mereka melalui karya seni.

Penilaian kedua dalam mengapresiasi hasil karya teman tersebut dilaksanakan pada saat terselenggaranya pembukaan pameran untuk umum. Ulasan karya seni berbentuk esai tersebut dikerjakan oleh peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri atas 4 sampai dengan 5 orang. Tulisan esai tersebut dikerjakan dengan ditulis tangan menggunakan kertas folio bergaris dengan minimal banyaknya tulisan 1 halaman penuh. Hasil ulasan tersebut kemudian dipresentasikan di depan kelas dengan waktu 10 menit. Peserta didik diperkenankan untuk membuat *PowerPoint* untuk pameran atau dengan menggunakan papan tulis.



D. Refleksi

1. Refleksi Guru

- a. Guru merefleksikan metodologi pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pameran dan apresiasi tersebut apakah sudah tepat?
- b. Guru merefleksikan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik?
- c. Guru merefleksikan sumber belajar yang diberikan kepada peserta didik apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman mereka?
- d. Guru merefleksikan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran pameran dan apresiasi seni sudah dapat mendistribusikan kegiatan tersebut?

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Apakah saya menyukai kegiatan pameran?
- b. Apakah saya sudah dapat berkolaborasi dan bekerja sama dalam menyukkseskan kegiatan pameran?
- c. Apakah saya dapat memberikan ulasan karya dalam apresiasi seni dengan bahasa yang santun dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik?
- d. Bagaimanakah saya dalam mengapresiasi karya seni rupa, baik secara sikap maupun dalam memberikan ulasan yang baik?
- e. Apakah saya dapat membuat esai ulasan karya secara faktual dan tidak menyontek dari pekerjaan orang lain?

E. Pengayaan

Guru dapat mengajak para peserta didiknya untuk mengunjungi pameran atau mengunjungi museum yang berada di sekitar lingkungan sekolah. Kunjungan tersebut akan memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam menata karya dan ruang pameran secara baik dan benar. Peserta didik juga dapat belajar langsung pada petugas pameran atau museum untuk belajar tentang *organizer* pameran. Dimulai dari menata administrasi sampai dengan memublikasikannya. Melalui kegiatan kunjungan tersebut juga, peserta didik belajar tentang berbagai representasi penciptaan karya seni rupa sebagai artefak kebudayaan yang bernilai untuk dapat diapresiasi dengan baik. Kunjungan ke tempat pameran atau museum tersebut juga akan memberikan *refreshing* kepada peserta didik agar tidak jenuh untuk pembelajaran di kelas.



F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Kegiatan Menyusun Administrasi Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik menyusun strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran karya seni rupa berdasarkan hasil berkarya peserta didik dalam proses pembelajaran.
Alokasi Pembelajaran	2 Jam Pelajaran
Alat dan Bahan dalam Kegiatan Pembelajaran	Alat: a. Pena b. Mistar c. Spidol atau kapur untuk menulis di papan tulis Bahan: a. Kertas atau buku tulis b. Papan tulis
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	a. Peserta didik menyusun strategi teknis dengan manajemen administrasi pameran secara sederhana. Strategi teknis dalam manajemen administrasi pameran terdiri atas pembentukan panitia, kuratorial, pembuatan <i>timeline</i> kegiatan, menerima dan menyeleksi karya yang sesuai, serta pembuatan proposal. b. Peserta didik menyusun kepanitiaan dalam pameran. Bentuk susunan panitia pameran berbentuk hierarki yang terdiri atas ketua penyelenggara, bendahara, sekretaris, sie acara, sie humas, sie usaha dana, sie perlengkapan, sie publikasi dan dokumentasi, sie <i>display</i> karya dan dekorasi, serta sie konsumsi. c. Peserta didik berdiskusi untuk menyusun konsep pameran yang terdiri atas mengidentifikasi kebutuhan pameran, mengumpulkan data yang diperlukan dalam pameran, memverifikasi data pameran yang dibutuhkan, menarik kesimpulan dari hasil data yang didapatkan, serta membuat proposal pameran dan mengonsultasikan kepada guru mata pelajaran. d. Panitia pameran mulai bekerja untuk menyusun agenda persiapan dan pelaksanaan dalam kegiatan pameran.
Evaluasi Pembelajaran	Peserta didik menyusun strategi teknis manajemen administrasi dalam pameran dari pembentukan kepanitiaan, kuratorial, dan penyusunan agenda kegiatan pameran.

2. Kegiatan Penataan Karya dan Ruang Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik membuat susunan penataan karya dan ruang pameran dengan estetik agar dapat menarik pengunjung untuk menikmati hasil karya peserta didik.
Alokasi Pembelajaran	4 Jam Pelajaran
Alat dan Bahan dalam Kegiatan Pembelajaran	Alat: - Gunting <i>Cutter</i> - Tang - Mesin bor <i>drill</i> dinding - Obeng - Sketsel atau dinding dari papan - Pustek atau <i>box</i> untuk meletakkan karya Bahan: - Senar pancing untuk menata karya. - Sekrup dan <i>fisher</i> untuk mengikat senar di dinding. - Cat tembok dan pigmen cat warna - Lem <i>double tape</i> - Lem <i>paper tape</i>
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	- Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk menata karya dan ruang pameran. - Peserta didik mempersiapkan ruangan yang akan digunakan untuk pameran. Ruangan yang dapat digunakan untuk pameran meliputi ruang kelas, ruang auditorium sekolah, dan lorong kelas. - Peserta didik membuat desain sirkulasi pengunjung dan <i>layout</i> penempatan karya. - Peserta didik kemudian menyesuaikannya dengan ruangan yang akan digunakan. Penataan karya disesuaikan dengan jenis, warna, bentuk, dan dimensi. - Peserta didik menata ruangan dengan membuat sirkulasi pengunjung, menata cahaya, dan mendekorasi lokasi pameran. - Peserta didik menyusun acara seremonial pameran dari pembukaan, laporan kegiatan laporan oleh ketua panitia, sambutan dan pembukaan pameran oleh guru pendamping atau kepala sekolah, hiburan, dan penutup. Pada setiap rangkaian acara tersebut, peserta didik diharapkan untuk saling bekerja sama.
Evaluasi Pembelajaran	Peserta didik menata karya dan ruang pameran dengan memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah. Ruangan yang digunakan dapat berupa ruang kelas, lorong, atau aula sekolah. Peserta didik dituntut kreatif dalam menata karya dan ruang pameran agar terlihat menarik untuk pengunjung pameran.

3. Kegiatan Membuat Media Publikasi Pameran

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik membuat publikasi pameran seni rupa yang menarik dan dapat memberikan informasi kepada audiens secara spesifik.
Alokasi Pembelajaran	2 Jam Pelajaran
Alat dan Bahan dalam Kegiatan Pembelajaran	Alat: - Komputer/laptop/<i>handphone</i> - Alat tulis Bahan: - Kertas A4 untuk mencetak katalog. - Kertas A3 untuk mencetak pamflet.
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	- Peserta didik kemudian membuat publikasi pameran yang terdiri atas pamflet, katalog, dan label karya. - Peserta didik membuat pamflet yang dibuat memuat informasi tentang tema pameran, waktu dan tempat pelaksanaan pameran, peserta pameran, rangkaian acara dalam pameran, dan <i>sponsorship</i> jika ada. - Peserta didik membuat katalog karya yang berisi tentang tema pameran, deskripsi pameran atau ulasan kuratorial, karya yang dipamerkan, spesifikasi bahan dan teknik karya, identitas pembuat karya pameran, dan ulasan beberapa karya pameran. - Peserta didik membuat label karya bertujuan untuk menginformasikan kepada pengunjung berkaitan dengan identitas karya seni. Identitas karya seni yang ditempel berdampingan dengan karya yang akan dipajang. Identitas tersebut, meliputi judul karya, orang yang membuat karya, tahun pembuatan karya, dan informasi material yang digunakan. Label tersebut ditempatkan berdampingan dengan karya yang dipamerkan. - Pembuatan media publikasi disesuaikan dengan target audiens dalam menonton pameran yang diselenggarakan. Penyesuaian tersebut berdasarkan warna, gaya, dan isi konten publikasi.
Evaluasi Pembelajaran	Peserta didik dapat membuat publikasi pameran seni rupa yang menarik dan dapat memberikan informasi kepada audiens secara spesifik.

4. Kegiatan Apresiasi Seni dalam Mengulas Karya Seni

Indikator Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil kreasi karya seni teman sekelas dalam bentuk ulasan esai untuk dipresentasikan di depan kelas sebagai bentuk apresiasi.
Alokasi Pembelajaran	4 Jam Pelajaran
Alat dan Bahan dalam Kegiatan Pembelajaran	Alat: - Pena - Mistar - Spidol atau kapur untuk menulis di papan tulis Bahan: - Kertas atau buku tulis - Papan tulis
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	- Peserta didik mengidentifikasi unsur, prinsip, dan gaya seni rupa sebagai aspek penilaian estetika dalam mengapresiasi karya seni orang lain. Unsur pembentuk karya seni tersebut merupakan hasil dari berpikir kreatif seseorang dalam merancang sebuah karya. - Peserta didik mengumpulkan data informasi yang berkaitan tentang aspek estetika dalam karya yang diidentifikasi dan dinilai sebagai respons dalam bentuk apresiasi seni. Pengumpulan data informasi tentang spesifikasi karya yang direspons dapat dilakukan dengan cara mewawancarai langsung orang yang membuat karya seni tersebut. Proses dalam pengumpulan data juga perlu memperhatikan aspek literasi. Kajian literasi tersebut bertujuan untuk memperoleh makna yang terdapat dari karya tersebut. - Peserta didik kemudian memverifikasi data yang didapatkan. Proses verifikasi tersebut memungkinkan untuk dapat menarik kesimpulan awal. Verifikasi data hasil identifikasi untuk mengevaluasi karya teman perlu mempertimbangkan aspek ide kreatif seseorang, aspek bentuk, dan aspek makna yang ingin dikomunikasikan kepada penonton karya seni. - Peserta didik dapat menarik kesimpulan dari hasil verifikasi data yang didapatkan berdasarkan identifikasi literasi dan identifikasi dalam wawancara. Proses tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dalam mengulas karya seni. Respons dalam apresiasi seni yang diulas tidak hanya memberikan penilaian yang berupa kritikan, namun juga berupa pengayaan untuk pengembangan berkarya selanjutnya. - Berdasarkan hasil ulasan karya seni dalam apresiasi tersebut, peserta didik membuat deskripsi dalam bentuk esai. Deskripsi esai bertujuan untuk dapat memberikan penjelasan secara spesifik dan detail tentang karya seni yang diulas. - Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil ulasan dalam mengapresiasi karya seni tersebut di depan kelas selama 10 menit. Peserta didik diperkenankan untuk membuat media presentasi menggunakan <i>Powerpoint</i> atau dengan papan tulis saja. Peserta didik lainnya kemudian memberikan umpan balik untuk dapat memberikan kesempatan berdiskusi.
Evaluasi Pembelajaran	Peserta didik mengapresiasi karya seni rupa dengan cara memberikan ulasan dalam bentuk mengidentifikasi hasil karya teman dan mengevaluasinya untuk memberikan penilaian yang positif. Ulasan penilaian karya dalam apresiasi tersebut dideskripsikan dalam bentuk tulisan esai. Ulasan dalam bentuk esai tersebut minimal ditulis dalam satu lembar kertas folio bergaris.

Glosarium

- Akulturas** : proses interaksi antara dua atau lebih kelompok budaya yang berbeda, dengan elemen-elemen budaya dari satu kelompok diserap atau digabungkan dengan elemen-elemen budaya dari kelompok lain.
- Aquarel** : jenis cat air transparan yang terbuat dari pigmen yang dicampur dengan air.
- Blending** : teknik atau proses untuk mencampur atau memadukan dua atau lebih warna, nilai, atau lapisan agar terlihat halus dan tidak terlihat seperti garis atau batas yang tajam di antara mereka.
- Eksplorasi** : proses penyelidikan atau pemeriksaan yang cermat dan sistematis terhadap suatu wilayah, konsep, ide, atau topik tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam atau pengetahuan baru.
- Hatching** : teknik *shading* dalam seni rupa dengan garis-garis paralel atau berpotongan digunakan untuk membuat bayangan atau nilai dalam gambar.
- Implementasi** : Implementasi mengacu pada proses menjalankan atau menerapkan suatu rencana, kebijakan, strategi, atau solusi dalam praktik atau kehidupan nyata.
- Konten kreatif** : materi atau informasi yang dibuat dengan menggunakan pendekatan atau perspektif yang inovatif, orisinal, dan menarik.
- Konten** : informasi atau materi yang disampaikan atau disajikan dalam berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari semuanya.

- Platform digital** : sistem atau aplikasi *online* yang menyediakan layanan atau konten kepada pengguna melalui internet.
- Platform** : infrastruktur atau sistem yang menyediakan lingkungan untuk berinteraksi, berkolaborasi, atau melakukan aktivitas tertentu.
- Progress** : istilah yang merujuk pada kemajuan atau perkembangan menuju suatu tujuan atau hasil yang diinginkan.
- Shading** : proses memberikan dimensi, kedalaman, dan detail visual kepada objek atau gambar dengan menggunakan perbedaan dalam nilai-nilai warna atau kegelapan.
- Stippling** : teknik *shading stippling* dalam seni rupa dengan titik-titik kecil digunakan untuk menciptakan nilai, bayangan, atau tekstur dalam gambar.
- Teknikal** : istilah yang digunakan untuk mengacu pada segala sesuatu yang terkait dengan teknologi, ilmu pengetahuan, atau keahlian khusus dalam suatu bidang tertentu.

Daftar Pustaka

- Apriyatno, Veri. 2008. *Menggambar Kucing Besar dengan Pensil*. Jakarta: Penerbit PT Kawan Pustaka.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. 2022. *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA Kelas XI*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Bastomi, Suwaji. 1986. *Kebudayaan Apresiasi Pendidikan Seni*. Semarang: FKIP.
- Botella Marion, Vlad Glaveanu, Franck Zenasni, Martin Storm, Nils Myszkowski, et al. (2013). *How Artists Create: Creative Process And and Multivariate Factors*. Jurnal Learning and Individual Differences 26 161–170. Diunduh di <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1041608013000356>
- Cocarrubias, Miguel. 1974. *Island of Bali, Kuala Lumpur*. Oxford University Press/Indira. Jakarta: Singapore, Melbourne.
- Damid Susanto, dkk. 1984. *Dasar-Dasar Ornamen, Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Emmons, R. A. & McCullough, M.E. ed. 2004. *The Psychology of Gratitude*. New York: Oxford University Press.
- Feldman, Edmund Burke. 1998. *Practical Art Criticism*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Fitiline. 2017. *Membuat Desain Pola Batik pada Kain Batik*. Artikel diunduh di <https://fitinline.com/article/read/membuat-desain-pola-batik-pada-bahan-kain/> pada 28 November 2017.

Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te. Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg*. (Terjemahan. Adjat Sakri. 1986. *Menggambar bBagi Pengembangan Bakat*). Bandung ITB.

Giriloyo, Batik. 2020. *Proses Pembuatan Batik Warna Alam*. Artikel. Diunduh di <https://batikgiriloyo.co.id/pembuatan-batik-warna-ala> pada 7 November 2020.

Gustami SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Yogyakarta: Arindo Yogyakarta.

Harbunangin, Buntje. 2016. *Art and Jung Seni dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*. Jakarta: Antara Publishing.

Iswanto, dkk. 2020. *Batik Nitik*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.

Kauffman, J. C. & Stenberg, R. J. 2006. *The International Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lubart, T. I., Mouchiroud, C., Tordjman, S., and Zenasni, F. 2003. *Psychologie de la Créativité (Psychology of Ccreativity)*. Paris: Armand Collin.

Meyer, Franz Sales. 1957. *Handbook of Ornament*. New York: Dover Publication.

Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Painung. 2022. *Suara: Cerita tentang Kesunyian dan Kata-Kata*. Jakarta: Indocamp.

Pusat Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. 2020. *Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Saragih, Daulat. 2017. *Jenis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra Utara*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.

Saribanon, Nonon, dkk. 2020. *Pengenalan Teknik Membatik dengan Pewarna Alam bagi Penyandang Disabilitas*. Jakarta : Institut Pengembangan Masyarakat.

- 
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.
- Soegeng Toekio M. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Soehardjo, A. J. 2005. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program*. Malang:
- Soepratno, 2007. *Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa 1*. Word Press Semarang.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Susanto, Mikke. 2014. *Modul: Manajemen Pameran Seni Rupa*. Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan, Badan PSDMPK-PMP, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun. 2020. *Naskah Akademik Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wardoyo, Sugeng, dkk. 2019. *Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta Pit Onthel (Sepeda Kayuh) Sebagai Tema Penciptaan Produk Batik Eco Friendly*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta
- Wucius Wong. 1972. *Principles of Two-Dimensional Design*. Van Nostrand Reinhoki company.Inc. (Terjemahan. Adjat Sakri dan kk. 1986. *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*). Bandung:. ITB.

Gambar 3.13 diunduh dari https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/11/28/pameran-seni-lukis-cat-air-internasional-ke-4-di-gelar-di-galeri-nasional-indonesia_43.jpeg?w=700&q=90 pada 15 April 2024.

Gambar 3.17 diunduh dari [https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/MTX-vv0TJG-PO6-oK2UQqjYVBDw=/135x0:665x707/640x853/filters:quality\(75\):strip_icc\(\):format\(webp\)/kly-media-production/medias/2298944/original/059926000_1533186717-37281627_236889600270427_4222283916637110272_n.jpg](https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/MTX-vv0TJG-PO6-oK2UQqjYVBDw=/135x0:665x707/640x853/filters:quality(75):strip_icc():format(webp)/kly-media-production/medias/2298944/original/059926000_1533186717-37281627_236889600270427_4222283916637110272_n.jpg) pada 15 April 2024.

Gambar 3.18 diunduh dari [https://cdn0-production-images-kly.akamaized.net/VPWuGnGzKvGE1ekYfqVrIfyfY6I=/640x360/smart/filters:quality\(75\):strip_icc\(\):format\(webp\)/kly-media-production/medias/2859959/original/060528700_1563775429-patung_dari_kayu_bekas.jpg8.jpg](https://cdn0-production-images-kly.akamaized.net/VPWuGnGzKvGE1ekYfqVrIfyfY6I=/640x360/smart/filters:quality(75):strip_icc():format(webp)/kly-media-production/medias/2859959/original/060528700_1563775429-patung_dari_kayu_bekas.jpg8.jpg) pada 15 April 2024.

B

berbineka 6, 31, 200, 219, 228

D

departemen 193, 194

dimensi vii, xiii, 2, 3, 13, 49, 50, 51,
52, 53, 68, 69, 88, 89, 90, 97,
104, 117, 124, 122, 123, 127,
129, 130, 131, 135, 136, 137,
138, 139, 142, 146, 153, 154,
156, 160, 165, 166, 167, 170,
171, 176, 203, 206, 207, 208,
222, 234, 235

display 182, 183, 185, 189, 197, 205,
206, 208, 217, 233

divisi 6, 193, 194, 195, 196, 197, 198,
219

E

eksperimen iv, 14, 104, 107, 125, 161

eksplorasi 31, 37, 40, 60, 77, 78, 101,
104, 105, 106, 107, 122, 122,
133, 140, 150, 162, 173

estetik 28, 53, 92, 98, 105, 108, 119,
122, 187, 202, 204, 205, 212,
220, 223, 234

F

fiksasi vii, 113, 240

G

generalisasi 52

H

Human relations 240

I

improvisasi 4, 99, 104, 105, 106, 107,
210

interpretasi 38, 121, 225

K

koheren 53

kredibel 92, 101, 121, 222, 227

L

Literasi 250

M

Menafsirkan 184, 240

Mensintesis 52, 64, 240

N

nnglorot 115, 117

nyanting 111

nyantrik 75, 115, 124

O

Objektivitas 52

P

pluralisme 31

Publikasi vi, viii, 12, 74, 123, 124,
170, 181, 182, 184, 213, 214,
220, 235, 240

S

sintesis 52

sponsorship 199, 213, 215, 235

T

timeline kegiatan 185, 188, 189, 191,
233

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dedy Prabowo

Email : dedydedet15@gmail.com
dedyprabowo58@guru.smk.belajar.id

Instansi : SMKN 4 Probolinggo

Alamat Instansi : Jl. Semeru No.123 Kademangan
Kota Probolinggo Jawa Timur

Bidang Keahlian : Seni Rupa



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual SMKN 4 Probolinggo, 2011 – sekarang
2. Guru Penggerak Angkatan 8, 2023
3. Pengawas Yayasan Ananda Mutiara Indonesia (YAMI) Probolinggo, 2020 – sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
2. Akta Mengajar Universitas Negeri Yogyakarta, 2008

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Novel *Suara Juara II* Ceris Jawa Timur, 2022
2. Tim Penulis Modul PPG Seni Rupa CPMK, 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada

Profil Penulis

Nama Lengkap : Cholis Mahardhika, S. Pd. M. Pd.
Email : cholis.mahardhika@gmail.com
Instansi : Mahardhika Art Project
Alamat Instansi : Sawahan Kidul RT 02 RW 5, Wedomartani,
Ngemplak, Sleman, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kriya



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2023 Narasumber dalam Talkshow Kewirausahaan bersama Dinas Koperasi dan UMKM, serta Radio Geronimo FM di SMK Negeri 1 Kalasan
2. 2023 Instruktur dan Pelatih dalam Pembinaan Minat, Bakat, dan Kreativitas Siswa (LKS N PDBK) Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga
3. 2022 Narasumber dalam rangka Peningkatan Keterampilan Bidang Vokasi di SLB Negeri 1 Kulon Progo
4. 2020 Vendor Media Pembelajaran Projek dari Program Studi Seni Tari, FBSB, UNY Yogyakarta untuk Mahasiswa PPG.
5. 2019 Ilustrator Buku "Kriya Kayu Tradisional"
6. 2018 Trainer *Workshop* Kewirausahaan dan Keterampilan Batik Guru-Guru Sekolah Luar Biasa di Sleman - Yogyakarta
7. 2017 - Sekarang Owner Mahardhika Art Project (Produksi Project Visual Art dan Sanggar Sinau)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. 2018 – 2021 : S2 Jurusan Pendidikan Seni S2, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
2. 2013 – 2017 : S1 Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Ukir Kayu di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta, Skripsi Penelitian 2017.
2. *Wayang Beber in the Postmodern Era*, Jurnal Penelitian (Terindeks Thomson Reuters Web of Science) 2019.
3. *The Existence of Panji Masks in the Postmodern Era*, Jurnal Penelitian (Terindeks Thomson Reuters Web of Science) 2019.
4. Wayang Beber Lakon Remeng Mangunjoyo dan Penerapannya dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Seni Rupa untuk SMA di Kabupaten Gunung Kidul, Tesis Penelitian 2021.

Profil Penelaah

Nama : M. Rain Rosidi
Email : rainrosidi@gmail.com
Instansi : Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta
Bidang Keahlian : Kurator dan Akademisi Seni Rupa



Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):

1. Kurator Pameran Seni Rupa "Merajut Persatuan" - Taman Ismail Marzuki, Jakarta tahun 2023.
2. Kurator Pameran Seni Rupa "Nandur Srawung" - *Yogyakarta International Annual Exhibition* di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2023.
3. Kurator Pameran "REKAM MASA" di Museum Nasional, Jakarta tahun 2022.
4. Kurator Pameran Asosiasi Pematung Indonesia "*Journey*" di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2022.
5. Kurator Pameran Seni Rupa "Konevergensi" di Galeri RJ Katamsi, ISI Yogyakarta tahun 2022.
6. Direktur Artsitik pada *Indo NFT Festiverse* di Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta tahun 2022.
7. Kurator Pameran Seni Rupa "Nandur Srawung" di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2021.
8. Ketua Panitia Pameran 70 Tahun HARLAH ASRI di Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta tahun 2020.
9. Kurator Pameran *Kulon Progo Annual Art Exhibition* di Taman Budaya Kulon Progo Yogyakarta tahun 2020.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. 2017 – 2021 Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pasca Sarjana, ISI Yogyakarta
2. 1992 – 1999 Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

RJ Katamsi dalam Pusaran Sejarah (2024)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2021 Konstruksi Identitas ASRI dalam Arena Kuasa Simbolik Seni Rupa Modern
2. 2021 Relasi Timur dan Barat dalam Karya Tiga Seniman Yogyakarta: Kajian Poskolonial pada karya Nano Warsono, Utin Rini, dan Eddy Susanto
3. 2021 Persepsi Mengenai Kreator dan Praktik Kreasi NFT dalam Kelompok Percakapan *Discord Indoartnow NFT*

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Asmudjo Jono Irianto
Email : iirnaga@gmail.com
Instansi : Institut Teknologi Bandung
Alamat Instansi : Jalan Ganesa 10 Bandung, Bandung
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Dosen pada Program Studi Seni Rupa, FSRD ITB
2. Seniman dan Kurator Independent

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. Lulus Seni Rupa ITB S-1 tahun 1990
2. Lulus Seni Rupa ITB S-2 tahun 1998

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Sepuluh tahun terakhir tidak menulis buku formal, namun menulis teks kurasi untuk banyak pameran seni rupa (biennale, pameran besar, pameran group dan pameran tunggal para seniman Indonesia)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Penelitian Pembuatan Tungku Frit Untuk Produksi Glasir Frit
2. Penelitian Estetika Antroposen, Studi Kasus Karya dengan Material Mycelium

10 tahun terakhir aktif dalam kerja kurasi untuk puluhan pameran, di antaranya yang penting:

1. Kurator CP Biennale ke-1 (2003) dan ke-2 (2005).
2. Kurator Jakarta Internasional Ceramic Biennale ke-1 (2009), dan ke-3 (tahun 2013).
3. Kurator Pavilion Indonesia pada Venice Biennale tahun 2019
4. Kurator Bandung Painting Today.

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Aditya Candra Kartika, S. Pd
Email : aditya.aceka@gmail.com
Instansi : SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Madyotaman 1/22 Surakarta
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Desain



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Lukis SD Negeri Bumi No. 67 Surakarta (2018–2019)
2. Guru Mapel Produktif DKV dan Seni Budaya di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta (2018–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS Surakarta (2016)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas I, Kemendikbudristek, 2021.
2. Buku Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas I, Kemendikbudristek, 2021.
3. Buku Siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas IX, Kemendikbudristek, 2021.
4. Buku Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas IX, Kemendikbudristek, 2021.
5. Buku Siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas XII, Kemendikbudristek, 2021.
6. Buku Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas XII, Kemendikbudristek, 2021.
7. Buku Panduan Guru Prakarya: Pengolahan Kelas VII, Kemendikbudristek, 2022.
8. Buku Panduan Guru Prakarya: Pengolahan Kelas X, Kemendikbudristek, 2022.
9. Buku Panduan Guru PJOK Kelas VI, Kemendikbudristek, 2022.
10. Buku Panduan Guru PJOK Kelas XII, Kemendikbudristek, 2022.
11. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VII, 2022.
12. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VIII, Kemendikbudristek, 2022.
13. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas IX, Kemendikbudristek, 2022.
14. Buku Siswa Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek, 2023.
15. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek, 2023.
16. Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas I Edisi Revisi, Kemendikbudristek, 2024.
17. Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas IV Edisi Revisi, Kemendikbudristek, 2024.
18. Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas VII Edisi Revisi, Kemendikbudristek, 2024.
19. Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas X Edisi Revisi, Kemendikbudristek, 2024.
20. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas IV Edisi Revisi, Kemendikbudristek, 2024.

Profil Editor

Nama Lengkap : Meilany, S.S.

Email : meizyty@gmail.com

Alamat Instansi : Mutiara Gading Timur Blok J3 No. 49
RT002/RW25 Mustika Jaya Bekasi Timur

Bidang Keahlian : Penyunting Lepas



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 tahun Terakhir):

1. 2012–2013 : Editor di Penerbit Jepe Press Media Utama
2. 2013–2016 : Editor Freelance
3. 2016–Mei 2016 : Editor di Penerbit Mediantara
4. Mei 2016–Sekarang : Penulis dan Editor Freelance

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Lulus SI Sastra Indonesia tahun 1999, Fakultas Sastra, Universitas Indonesia, Depok.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Ensiklopedia Jambore Pramuka*, Penerbit PT. Jepe Press Media Utama, 2023.
2. *Ensiklopedia Sandi Pramuka*, Penerbit PT. Jepe Press Media Utama, 2023.
3. *Buku Siswa Sekolah Modul Latihan Soal Kurmer Incer Bahasa Indonesia SD Kelas 4 - Kurikulum Merdeka*, Penerbit JP Books, 2023.
4. *Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 4- Kurikulum Merdeka*, Penerbit CV Bukit Mas Mulia, 2023.
5. *Modul Pendamping Prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs IX Kurikulum Merdeka*, Penerbit Mitra Abadi, 2023.
6. *Modul Bersama Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V Kurikulum Merdeka*, Penerbit Intra Makmur Bersama, 2024.
7. *Modul Bersama Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum Merdeka*, Penerbit Intra Makmur Bersama, 2024.

Profil Editor Visual

Nama Lengkap : Alfian Candra Ayuswantana., S.T., M.Ds

Email : alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

Instansi : Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur

Alamat Instansi : Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec.
Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Bidang Keahlian : Ilustrasi, Komik



Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Vector Artist at stockunlimited.com (2014-2016)
2. Asisten Akademik Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya Visual FSRD ITB (2017-2018)
3. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur (2019-Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (S1) (2006)
2. Institut Teknologi Bandung (S2) (2018)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Kajian Sosok Naga Pada Iklan Susu Bear Brand 2021 & 2016 Dalam Sudut Pandang Posmodernisme (2021)
2. Pengembangan Bahan Ajar Web Komik Bertema Kesejarahan untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Atas Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi (2021)
3. Representasi Sosio-Kultural Masyarakat Budaya Arek Dalam Boneka Wayang Gathotkaca Krodha pada Wayang Jekdong (2024)

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wh2KUXUAAAAJ&hl=en>

Profil Desainer

Nama Lengkap : Ines Mentari

Email : inesmentari1@gmail.com

Bidang Keahlian : Desain Grafis



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer Buku (Pekerja Lepas) di Pusat Perbukuan Kemdikbudristek (2013–sekarang)
2. Desainer Grafis di PT Bukalapak.com Tbk (2022)
3. Senior Desainer Grafis di PT. Rukita Bhinneka Indonesia (2019–2021)
4. Desainer Grafis di PT Metrox Lifestyle (2017–2019)
5. Desainer Buku dan ilustrator di PT ASTA Ilmu Sukses (2016–2017)
6. Desainer Kover Novel dan Ilustrator (Pekerja Lepas) di Gramedia Pustaka Utama (2014–2016)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual (2012–2015)

Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Panduan Guru: Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (Edisi Revisi). Kemdikbudristek (2023)
2. Model Buku Teks SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek (2023)
3. Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek (2023)
4. Piring Bahagia Si dan Bi. Kemdikbudristek (2023)
5. Gadis Rempah. Kemdikbudristek (2023)
6. Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek (2023)
7. Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek (2023)
8. Pendidikan Dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas VI. Penerbitan bersama Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)
9. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI. Kemdikbudristek (2022)
10. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas XII. Kemdikbudristek (2022)