



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2023

**Buku Panduan Guru**  
**DASAR-DASAR**  
**SENI RUPA**

**Giriluhita Retno Cahyaningsih**  
**Haeni Purwanto**

**SMK/MAK KELAS X**

**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.

**Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa**  
untuk SMK/MAK Kelas X

**Penulis**

Giriluhita Retno Cahyaningsih  
Haeni Purwanto

**Penelaah**

Rizki Raindriati  
Awaludhi Budiargo

**Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Wijanarko Adi Nugroho  
Yanuar Adi Sutrasno  
Meylina

**Kontributor**

Arief Darmawan  
Catur Setyawan

**Ilustrator**

Arief Firdaus (kover dan isi)  
Daniel (ikon-ikon)

**Editor**

Ayu Susantie  
Meylina

**Desainer**

Muhammad Azis  
Sona Purwana  
Achmad Syarif

**Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**Dikeluarkan oleh**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

**Cetakan pertama, 2023**

ISBN 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/15 pt, Steve Matteson.  
xvii, 302 hlm., 17,6 x 25 cm.

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 yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023

Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 196804051988121001

*“Cinta akan keindahan adalah rasa. Penciptaan keindahan adalah seni.”* - Ralph Waldo Emerson -

Dasar-Dasar Seni Rupa merupakan mata pelajaran kejuruan yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian pekerjaan seni rupa. Di dalamnya berisi berbagai ilmu dasar sebagai bekal mempelajari mata pelajaran lain. Keberadaannya membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan minat supaya memiliki dasar yang kuat untuk mempelajari mata pelajaran selanjutnya di kelas XI dan XII. Mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap seni rupa melalui pemahaman secara utuh dan menyeluruh tentang wawasan industri seni rupa, proses bisnis berbagai industri seni rupa, profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang seni rupa, proses produksi bidang seni rupa, desain dasar dua dimensional, desain dasar tiga dimensional, menggambar, dan sketsa. Mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa berkontribusi menjadikan peserta didik memiliki kompetensi sebagai seniman dalam bidang seni rupa yang berakhlak mulia, mampu berkomunikasi, bernegosiasi, dan berinteraksi antar budaya, mampu bekerja dalam tim, bertanggung jawab, memiliki kepekaan, dan kepedulian terhadap situasi dan lingkungan kerja, serta kritis dan kreatif.

Melalui pembelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa, diharapkan terbentuk Profil Pelajar Pancasila yang mencerminkan enam elemen nilai sejalan dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Keilmuan Dasar-Dasar Seni Rupa, diharapkan dapat memfasilitasi kecakapan kompetensi peserta didik yang berlandaskan pada kecakapan era globalisasi berdasarkan perkembangan dan perubahan zaman. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan diri sebagai warga negara yang menjunjung nilai-nilai Pancasila ketika melakukan aktivitas kesehariannya. Hal ini mendorong peserta didik untuk berperilaku lebih bijaksana menghadapi perubahan yang terjadi dalam masyarakat.

Buku Panduan Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa kelas X menyajikan pedoman dan alternatif panduan pembelajaran di dalam kelas. Isi buku disesuaikan dengan materi dan aktivitas yang tercantum dalam Buku Siswa. Hal ini bertujuan agar terjadi keselarasan antara Buku Panduan Guru dengan Buku Siswa yang dimiliki peserta didik. Penyajian Buku Panduan Guru dibagi menjadi dua bagian, yaitu panduan umum dan panduan khusus dengan muatan materi yang saling berkaitan dan saling melengkapi. Materi yang disajikan dalam Buku Panduan Guru merupakan pedoman yang dapat digunakan guru ketika memandu jalannya pembelajaran di kelas, sehingga dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat melaksanakan tugas pembelajaran yang penuh dengan nuansa estetika. Semoga putra-putri kita dapat mengaktualisasikan diri sesuai dengan kompetensinya serta mampu menjawab tantangan sesuai dengan era kekinian.

Salam Bahagia,

Tim Penulis



## Daftar Isi

Kata Pengantar .....	iii
Prakata .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Gambar .....	ix
<b>Panduan Umum .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Pendahuluan .....</b>	<b>2</b>
<b>B. Capaian Pembelajaran .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Strategi Pembelajaran .....</b>	<b>9</b>
<b>D. Asesmen/Penilaian .....</b>	<b>12</b>
E. Penjelasan Komponen Buku Siswa .....	18
F. Skema Pembelajaran .....	18
<b>Semester 1</b>	
<b>Bab 1 Wawasan Industri Bidang Seni Rupa .....</b>	<b>25</b>
A. Pendahuluan .....	26
B. Apersepsi .....	26
C. Keterampilan Prasyarat .....	27
D. Materi Esensial .....	27
E. Penilaian Awal .....	28
F. Skema Pembelajaran .....	31
G. Pengayaan dan Remedial .....	44
H. Interaksi Orang Tua .....	45
I. Asesmen Akhir .....	45
J. Kunci Jawaban .....	45
K. Refleksi .....	46
<b>Bab 2 Peluang Bisnis dan Profesi Bidang Seni Rupa .....</b>	<b>47</b>
A. Pendahuluan .....	48
B. Apersepsi .....	48
C. Keterampilan Prasyarat .....	49
D. Materi Esensial .....	49
E. Penilaian Awal .....	50
F. Skema Pembelajaran .....	54
G. Pengayaan dan Remedial .....	70

H. Interaksi Orang Tua.....	70
I. Asesmen Akhir .....	71
J. Kunci Jawaban.....	71
K. Refleksi.....	72

### **Bab 3 Proses Produksi Bidang Seni Rupa..... 73**

A. Pendahuluan.....	74
B. Apersepsi.....	74
C. Keterampilan Prasyarat .....	75
D. Materi Esensial.....	75
E. Penilaian Awal.....	77
F. Skema Pembelajaran .....	80
G. Pengayaan dan Remedial.....	103
H. Interaksi Orang Tua.....	103
I. Asesmen Akhir .....	104
J. Kunci Jawaban.....	106
K. Refleksi.....	106

### **Bab 4 Unsur-Unsur Rupa..... 109**

A. Pendahuluan.....	110
B. Apersepsi.....	110
C. Keterampilan Prasyarat .....	111
D. Materi Esensial.....	111
E. Penilaian Awal.....	116
F. Skema Pembelajaran .....	119
G. Pengayaan dan Remedial.....	138
H. Interaksi Orang Tua.....	138
I. Asesmen Akhir .....	139
J. Kunci Jawaban.....	141
K. Refleksi.....	142

### **Bab 5 Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Seni Rupa..... 143**

A. Pendahuluan.....	144
B. Apersepsi.....	145
C. Keterampilan Prasyarat .....	145
D. Materi Esensial.....	145
E. Penilaian Awal.....	150
F. Skema Pembelajaran .....	151
G. Pengayaan dan Remedial.....	159

H. Interaksi dengan Orang Tua .....	160
I. Asesmen Akhir .....	160
J. Kunci Jawaban.....	163
K. Refleksi.....	163

## **Bab 6 Sketsa..... 165**

A. Pendahuluan.....	166
B. Apersepsi.....	166
C. Keterampilan Prasyarat .....	167
D. Materi Esensial.....	167
E. Penilaian Awal.....	178
F. Skema Pembelajaran .....	179
G. Pengayaan dan Remedial.....	190
H. Interaksi dengan Orang Tua .....	191
I. Asesmen Akhir .....	191
J. Kunci Jawaban.....	191
K. Refleksi.....	192

## **Semester 2**

### **Bab 7 Menggambar Bentuk..... 193**

A. Pendahuluan.....	194
B. Apersepsi.....	195
C. Keterampilan Prasyarat .....	195
D. Materi Esensial.....	195
E. Penilaian Awal.....	201
F. Skema Pembelajaran .....	203
G. Pengayaan dan Remedial.....	217
H. Interaksi dengan Orang Tua .....	218
I. Asesmen Akhir .....	218
J. Kunci Jawaban.....	219
K. Refleksi.....	220

### **Bab 8 Gambar Teknik..... 221**

A. Pendahuluan.....	222
B. Apersepsi.....	223
C. Keterampilan Prasyarat .....	223
D. Materi Esensial.....	223
E. Penilaian Awal.....	233
F. Skema Pembelajaran .....	234
G. Pengayaan dan Remedial.....	248

H. Interaksi Orang Tua.....	249
I. Asesmen/Penilaian.....	249
J. Kunci Jawaban.....	249
K. Refleksi.....	250
<b>Bab 9 Desain Dasar Tiga Dimensional.....</b>	<b>251</b>
A. Pendahuluan.....	252
B. Apersepsi.....	252
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat .....	253
D. Materi Esensial.....	253
E. Penilaian Awal.....	260
F. Skema Pembelajaran .....	261
G. Pengayaan dan Remedial.....	271
H. Interaksi dengan Orang Tua .....	272
I. Asesmen/Penilaian.....	273
J. Kunci Jawaban.....	273
K. Refleksi.....	274
Glosarium .....	275
Indeks.....	279
Daftar Pustaka.....	281
Daftar Referensi Online.....	282
Daftar Kredit Gambar.....	283
Profil Pelaku Perbukuan .....	295

## Daftar Gambar

Gambar 1	Infografik Profil Pelajar Pancasila.....	2
Gambar 2	Infografik Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Dasar-dasar Seni Rupa.....	8
Gambar 3	Infografik Perencanaan Jangka Panjang .....	10
Gambar 4	Infografik Perencanaan Jangka Menengah.....	10
Gambar 5	Infografik Perencanaan Jangka Pendek .....	11
Gambar 6	Infografik Komponen Buku Siswa .....	18
Gambar 1.1	Candi Borobudur .....	29
Gambar 1.2	Kerajinan.....	29
Gambar 1.3	Lukisan Cat Air .....	29
Gambar 1.4	Ilustrasi <i>Video Game</i> .....	29
Gambar 2.1	Cangkir.....	51
Gambar 2.2	Cangkir Berwarna dan Bertekstur.....	51
Gambar 2.3	Sungai Tak Pernah Kembali.....	51
Gambar 2.4	The Starry Night (1889), Vincent van Gogh .....	51
Gambar 2.5	Karya Affandi Wisdom of The East - 1967.....	51
Gambar 2.6	Lukisan Sudjojono Pertempuran antara Sultan Agung dan Jan Pieterszoon Coen 1973 .....	51
Gambar 2.7	Ilustrasi Pelukis.....	52
Gambar 2.8	Profesi Pematung .....	52
Gambar 2.9	<i>Storyboard</i> .....	52
Gambar 2.10	Lukisan Cat Air .....	55
Gambar 3.1	Gambar menggunakan pensil warna .....	75
Gambar 3.2	Gambar menggunakan pastel/krayon.....	75
Gambar 3.3	Gambar menggunakan cat akrilik.....	75
Gambar 3.4	Lukisan menggunakan cat minyak .....	75
Gambar 3.5	Gambar menggunakan cat air. ....	75
Gambar 3.6	Karya Cat Semprot/ <i>Air Brush</i> .....	75
Gambar 3.7	Karya <i>Digital Painting</i> .....	75
Gambar 3.8	Teknik <i>Modelling</i> .....	76
Gambar 3.9	Teknik <i>Carving</i> .....	76
Gambar 3.10	Teknik <i>Casting</i> .....	76
Gambar 3.11	Teknik <i>Assembling</i> .....	76
Gambar 3.12	Teknik <i>Plastering</i> .....	76
Gambar 3.13	Menggunakan <i>3d Printing</i> .....	76
Gambar 3.14	Desain Karakter .....	76

Gambar 3.15 Desain Lingkungan dan Latar.....	76
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> .....	76
Gambar 3.17 Animasi dan Komik .....	77
Gambar 3.18 Ilustrasi Buku, Gim, dan Film.....	77
Gambar 3.19 Gambar Budaya Kerja 5S/5R.....	77
Gambar 3.20 Karya 1 .....	78
Gambar 3.21 Karya 2.....	78
Gambar 3.22 Karya 3.....	78
Gambar 3.23 Karya 4.....	78
Gambar 3.24 Karya 5.....	79
Gambar 3.25 Karya 6.....	79
Gambar 3.26 Karya 7.....	79
Gambar 3.27 Karya 8.....	79
Gambar 3.28 Proses Produksi Seni Lukis.....	85
Gambar 3.29 Karya Seni Lukis.....	89
Gambar 3.30 Langkah Penyajian Karya, Presentasi, dan Mengapresiasi Karya .....	95
Gambar 3.31 Karya Seni Patung .....	96
Gambar 3.32 Alur Kegiatan Pembelajaran .....	101
Gambar 3.33 Belum Menerapkan 5R (Rapi) .....	103
Gambar 3.34 Menerapkan 5R (Rapi).....	103
Gambar 4.1 Eksplorasi Titik .....	111
Gambar 4.2 Eksplorasi Titik .....	111
Gambar 4.3 Eksplorasi Titik .....	111
Gambar 4.4 Eksplorasi Titik .....	111
Gambar 4.5 Eksplorasi Garis Zig-Zag .....	112
Gambar 4.6 Eksplorasi Garis Lengkung.....	112
Gambar 4.7 Eksplorasi Garis Spiral.....	112
Gambar 4.8 Eksplorasi Garis Lurus .....	112
Gambar 4.9 Ilusi Garis Kesan Kontur .....	112
Gambar 4.10 Kesan Gerak.....	112
Gambar 4.11 Ilusi Jarak Baris yang Berbeda.....	112
Gambar 4.12 Kesan Tiga Dimensional .....	112
Gambar 4.13 Positif dan Negatif (Geometris).....	112
Gambar 4.14 Positif dan Negatif (Organis) .....	112
Gambar 4.15 Bidang Geometris .....	113
Gambar 4.16 Bidang Organis.....	113
Gambar 4.17 Bentuk Geometris .....	113
Gambar 4.18 Bentuk Organis.....	113

Gambar 4.19 Warna Primer.....	114
Gambar 4.20 Warna Sekunder.....	114
Gambar 4.21 Warna Tersier.....	114
Gambar 4.22 Warna Panas.....	114
Gambar 4.23 Warna Dingin.....	114
Gambar 4.24 <i>Hue</i> dan <i>Value</i> pada Bidang Organis.....	114
Gambar 4.25 Warna Monokromatik Biru.....	114
Gambar 4.26 Warna Monokromatik Merah.....	114
Gambar 4.27 Warna Komplementer.....	115
Gambar 4.28 Split Complementary.....	115
Gambar 4.29 <i>Adjacent Complementary 3 Hue</i> .....	115
Gambar 4.30 Double Complementary.....	115
Gambar 4.31 Split Double Complementary.....	115
Gambar 4.32 Triadic.....	115
Gambar 4.33 Tetrad.....	115
Gambar 4.34 Warna Analogus.....	115
Gambar 4.35 Warna Analogus.....	115
Gambar 4.36 Tekstur Nyata.....	116
Gambar 4.37 Tekstur Semu.....	116
Gambar 4.38 Gelap Terang.....	116
Gambar 4.39 Lingkaran Warna.....	117
Gambar 4.40 Tekstur Nyata.....	118
Gambar 4.41 Garis Lurus.....	118
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip Irama (a) Irama Menggunakan Garis Gelombang, (b) Irama Menggunakan Garis Zig-Zag.....	146
Gambar 5.2 Repetisi Bentuk Geometris.....	146
Gambar 5.3 Repetisi Bentuk Organis.....	146
Gambar 5.4 Prinsip Selang-Seling (a) Oposisi Ukuran (b) Oposisi Arah (c) Oposisi Bentuk.....	146
Gambar 5.5 Penerapan prinsip selang-seling dengan warna <i>triadic</i> .....	146
Gambar 5.6 Transisi Ukuran Geometris.....	147
Gambar 5.7 Transisi Bentuk Organis.....	147
Gambar 5.8 Bidang geometris dengan transisi ukuran.....	147
Gambar 5.9 Bidang organis dengan transisi.....	147
Gambar 5.10 Penerapan gradasi menggunakan lima tingkatan warna.....	147
Gambar 5.11 Prinsip Konsentrasi Bidang Organis.....	147
Gambar 5.12 Prinsip Konsentrasi Bidang Geometris.....	147
Gambar 5.13 Prinsip Kontras Bidang Organis.....	148
Gambar 5.14 Prinsip Penekanan.....	148

Gambar 5.15 Prinsip Penekanan .....	148
Gambar 5.16 Kubus tampak ramping dengan motif garis vertikal.....	148
Gambar 5.17 Kubus tampak lebar dengan motif garis horizontal.....	148
Gambar 5.18 Jenis Prinsip Keseimbangan.....	149
Gambar 5.19 Bagan Tipe Prinsip Keseimbangan .....	149
Gambar 5.20 Kesatuan Warna .....	149
Gambar 5.21 Kesatuan Bentuk, Warna, Tekstur .....	149
Gambar 5.22 Kesatuan Bentuk .....	149
Gambar 6.1 Lukisan pada Tembok.....	168
Gambar 6.2 Tangan di Dinding Gua Karst Maros Sulawesi Selatan.....	168
Gambar 6.3 Gambar Wajah Michelangelo.....	168
Gambar 6.4 Sketsa Potret Seorang Pejuang .....	168
Gambar 6.5 Wajah Leonardo da Vinci .....	169
Gambar 6.6 Da Vinci Crossbow .....	169
Gambar 6.7 Wajah Vincent van Gogh .....	169
Gambar 6.8 Bedroom in Arles, sketsa karya Vincent van Gogh .....	169
Gambar 6.9 Wajah Henry Spencer Moore .....	169
Gambar 6.10 Henry Moore, Sheep Before Shearing, 1974, Tate, London, UK.....	169
Gambar 6.11 Raden Saleh .....	170
Gambar 6.12 Sketsa penangkapan Dipanegara oleh Raden Saleh.....	170
Gambar 6.13 Ipe Ma'aroeef .....	170
Gambar 6.14 Sketsa Karya Ipe Ma'aroeef.....	170
Gambar 6.15 Affandi .....	170
Gambar 6.16 Babi Hutan (Sketsa Affandi) .....	170
Gambar 6.17 Henk Ngantung .....	171
Gambar 6.18 Bung Karno di tengah Perjanjian Linggarjati sketsa Henk Ngantung .....	171
Gambar 6.19 Pena Batang.....	171
Gambar 6.20 Pena Bulu .....	171
Gambar 6.21 Pena Bambu.....	171
Gambar 6.22 Kuas Berujung Runcing dan Rata.....	171
Gambar 6.23 Kertas Merang .....	172
Gambar 6.24 Kertas Buram .....	172
Gambar 6.25 Kertas Manila .....	172
Gambar 6.26 Pensil <i>Charcoal</i> .....	172
Gambar 6.27 Arang/ <i>Charcoal</i> .....	172
Gambar 6.28 Arang/ <i>Charcoal</i> Batangan .....	172
Gambar 6.29 Tinta <i>Indian Ink/Oi</i> .....	172



Gambar 6.30 Pensil.....	173
Gambar 6.31 Posisi tangan ketika membuat sketsa.....	173
Gambar 6.32 Posisi tangan ketika membuat sketsa dengan kuas (a) Gaya Klasik, (b) Gaya Mencubit, (c) Gaya Memberi Pensil (d) Gaya Obeng, (e) Gaya Konduktor .....	174
Gambar 6.33 Sketsa dengan Pensil.....	174
Gambar 6.34 Hasil sketsa dengan kuas dan bahan tinta oi di atas kertas gambar. ....	174
Gambar 6.35 Hasil sketsa dengan arang di atas kertas gambar.....	175
Gambar 6.36 Sketsa dengan teknik goresan lidi dan bahan tinta oi.....	175
Gambar 6.37 Miss Kembang .....	175
Gambar 6.38 Sketsa Zamrud Setya Negara Stasiun Cikini pena lidi, tinta cina, dan cat air di atas kertas .....	175
Gambar 6.39 Studi Bentuk Wajah.....	176
Gambar 6.40 Studi Anggota Tubuh Manusia .....	176
Gambar 6.41 Studi Bentuk Tumbuhan.....	176
Gambar 6.42 Studi Tubuh Hewan (Kucing).....	176
Gambar 6.43 Sketsa Rancangan Bangunan.....	177
Gambar 6.44 Sketsa Rancangan Teko .....	177
Gambar 6.45 Sketsa Rancangan Helm.....	177
Gambar 6.46 Nyoman Gunarso, Upacara Adat Bali, 1991, Cat Air, Ukuran 55 x 74,5 cm.....	177
Gambar 6.47 Sketsa Linggarjati Karya Henk Ngantung .....	177
Gambar 7.1 Gambar Wajah .....	195
Gambar 7.2 Jenis buah yang memiliki bentuk dasar bulat. ....	196
Gambar 7.3 Siput laut memiliki cangkang bentuk organis.....	196
Gambar 7.4 Pensil Standar .....	196
Gambar 7.5 Pensil Warna .....	196
Gambar 7.6 Pastel.....	196
Gambar 7.7 Krayon.....	196
Gambar 7.8 Spidol/Marker Pen .....	196
Gambar 7.9 Cat Air .....	197
Gambar 7.10 Cat Akrilik .....	197
Gambar 7.11 Cat Minyak.....	197
Gambar 7.12 Kuas .....	197
Gambar 7.13 Kanvas Duck.....	197
Gambar 7.14 Papan Gambar.....	197
Gambar 7.15 Papan Gambar.....	197
Gambar 7.16 Gambar Jenis Arsiran .....	197

Gambar 7.17 Pengukuran Objek .....	198
Gambar 7.18 Ketepatan Bentuk.....	198
Gambar 7.19 Contoh Perspektif .....	198
Gambar 7.20 Keseimbangan Simetris.....	198
Gambar 7.21 Keseimbangan Asimetris .....	198
Gambar 7.22 Keseimbangan Radial .....	198
Gambar 7.23 Benda geometris menggunakan pensil.....	198
Gambar 7.24 Menggambar kain menggunakan pensil.....	198
Gambar 7.25 Menggambar daun menggunakan pastel.....	199
Gambar 7.26 Menggambar bunga menggunakan cat air.....	199
Gambar 7.27 Menggambar bunga menggunakan cat air.....	199
Gambar 7.28 Gambar burung menggunakan pensil warna.....	199
Gambar 7.29 Gambar kucing menggunakan cat minyak.....	199
Gambar 7.30 Gambar ikan menggunakan cat air.....	199
Gambar 7.31 Gambar buaya menggunakan cat air.....	199
Gambar 7.32 Menggambar Manusia .....	200
Gambar 7.33 Menggambar mata dengan pensil warna.....	200
Gambar 7.34 Bibir.....	200
Gambar 7.35 Hidung .....	200
Gambar 7.36 Proporsi Kepala Laki-laki .....	200
Gambar 7.37 Bentuk Kepala Wanita .....	200
Gambar 7.38 Badan.....	201
Gambar 7.39 Telapak Tangan.....	201
Gambar 7.40 Gambar Bagian Kaki .....	201
Gambar 7.41 Gambar Telapak Kaki .....	201
Gambar 8.1 Meja gambar yang dapat diubah posisinya sesuai kebutuhan .....	223
Gambar 8.2 Papan Gambar A3 .....	223
Gambar 8.3 Mistar Segitiga.....	224
Gambar 8.4 Jangka .....	224
Gambar 8.5 Mal Huruf dan Angka.....	224
Gambar 8.6 Busur Derajat.....	224
Gambar 8.7 Pensil Sketsa 2 mm .....	224
Gambar 8.8 Pensil Mekanik.....	224
Gambar 8.9 Pensil Kayu .....	224
Gambar 8.10 Pena Teknik .....	226
Gambar 8.11 <i>Drawing Pen</i> .....	226
Gambar 8.12 Pena <i>Fountain</i> .....	226
Gambar 8.13 Pena Gel .....	227

Gambar 8.14 Pena Digital/ <i>Stylus</i> .....	227
Gambar 8.15 Ukuran Standarisasi Kertas.....	227
Gambar 8.16 Jenis Penghapus .....	228
Gambar 8.17 Penghapus Karet Gelang .....	228
Gambar 8.18 Gambar Proyeksi .....	228
Gambar 8.19 Bidang Proyeksi Ortogonal .....	228
Gambar 8.20 Proyeksi Ortogonal Sistem Amerika .....	228
Gambar 8.21 Proyeksi Ortogonal Sistem Eropa .....	229
Gambar 8.22 Proyeksi Isometri.....	229
Gambar 8.23 Proyeksi Dimetri .....	229
Gambar 8.24 Proyeksi Trimetri.....	229
Gambar 8.25 Perspektif benda dari berbagai sudut pandang.....	230
Gambar 8.26 Perspektif menggunakan 1 titik lenyap, 2 titik lenyap, dan 3 titik lenyap. ....	230
Gambar 8.27 Kubus dengan Perspektif Satu Titik Lenyap .....	231
Gambar 8.28 Kubus dengan Perspektif Dua Titik Lenyap.....	231
Gambar 8.29 Kubus dengan Perspektif Tiga Titik Lenyap.....	231
Gambar 8.30 Pengamatan Mata Burung.....	232
Gambar 8.31 Sudut Pandang Mata Normal .....	232
Gambar 8.32 Pengamatan Mata Semut/Cacing/Katak.....	232
Gambar 9.1 Bahan <i>Stainless Steel</i> (Konfigurasi Linier).....	253
Gambar 9.2 Permukaan Bidang Cekung (Konfigurasi Ruang).....	253
Gambar 9.3 Ekspresi Wajah Sedih .....	254
Gambar 9.4 Patung "Conversation" menciptakan ruang melalui lekukan/cekungan.....	254
Gambar 9.5 Patung "Woman Combing Her Hair" menciptakan ruang dengan lubang/ruang negatif.....	254
Gambar 9.6 Pengaruh warna pada karya.....	254
Gambar 9.7 Tekstur .....	254
Gambar 9.8 Repetisi/Pengulangan Bidang Segitiga .....	255
Gambar 9.9 Selang-Seling Susunan Bidang .....	255
Gambar 9.10 Tom Friedman Untitled, 1.....	255
Gambar 9.11 Penekanan/ <i>emphasize</i> dengan warna .....	255
Gambar 9.12 Keseimbangan Simetris.....	255
Gambar 9.13 Keseimbangan Asimetris .....	255
Gambar 9.14 Keseimbangan Radial .....	255
Gambar 9.15 Gambar patung gajah di halaman Museum Nasional Indonesia.....	256
Gambar 9.16 Styrofoam.....	256

Gambar 9.17 Karton .....	256
Gambar 9.18 Plastisin .....	256
Gambar 9.19 Jenis-Jenis Tanah Liat.....	256
Gambar 9.20 Kayu .....	257
Gambar 9.21 Bambu .....	257
Gambar 9.22 Kawat Tembaga .....	257
Gambar 9.23 Bahan Kawat.....	257
Gambar 9.24 Model Linier .....	257
Gambar 9.25 Model Bidang.....	257
Gambar 9.26 Model Solid .....	257
Gambar 9.27 Konfigurasi linier dari bahan benang.....	258
Gambar 9.28 Konfigurasi linier menggunakan bahan sedotan. ....	258
Gambar 9.29 Ruang dalam karya tiga dimensional, dapat berwujud ruang berongga.....	258
Gambar 9.30 Ruang terbentuk dari lekukan/cekungan, cembung, pipih, dan datar .....	258
Gambar 9.31 Repetisi bentuk, ukuran, dan warna.....	258
Gambar 9.32 Transformasi bentuk geometris dari segitiga ke segi lima. ...	258
Gambar 9.33 Teknik Konstruksi .....	259
Gambar 9.34 Teknik Konstruksi .....	259
Gambar 9.35 Contoh-contoh struktur kertas terlipat. ....	259
Gambar 9.36 Pola Bentuk.....	259
Gambar 9.37 Bentuk Prisma Heksagonal.....	259

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa terdiri atas dua bagian, yaitu Panduan Umum dan Panduan Khusus. Panduan Umum terdiri atas capaian pembelajaran dasar-dasar seni rupa, alur tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, asesmen, dan skema pembelajaran. Panduan khusus membahas strategi pembelajaran sesuai bab yang terdapat pada Buku Siswa Dasar-Dasar Seni Rupa Kelas X. Panduan khusus terdiri atas sembilan bab dengan pembagian semester 1 sebanyak enam bab dan semester 2 sebanyak tiga bab. Panduan khusus pada setiap bab memuat beberapa komponen sebagai berikut.

### **Pendahuluan**

Bagian ini memuat garis besar materi pembelajaran pada setiap bab.

### **Apersepsi**

Kegiatan apersepsi dapat dilakukan oleh guru pada tiap bab, guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah masing-masing. Apersepsi yang tercantum pada buku guru ini hanyalah contoh.

### **Keterampilan Prasyarat**

Bagian ini menjelaskan prasyarat kemampuan yang perlu dikuasai dan harus dimiliki peserta didik sebelum memperoleh materi pada tiap bab.

### **Materi Esensial**

Bagian ini berisi materi pokok yang disampaikan kepada peserta didik.

### **Penilaian Awal**

Bagian ini berisi contoh alternatif penilaian awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Penilaian awal dapat dilakukan guru pada tiap bab.

### **Skema Pembelajaran**

Bagian ini memuat waktu pembelajaran untuk satu bab, tujuan pembelajaran, materi pokok, dan bentuk atau model aktivitas pembelajaran yang disarankan serta alternatifnya.

## **Pengayaan dan Remedial**

Bagian ini memuat kegiatan pengayaan dan remedial yang dapat dilakukan guru sesuai Buku Siswa.

## **Interaksi Orang Tua**

Bagian ini berisi beberapa contoh interaksi yang dapat dilakukan guru dengan orang tua /wali dan masyarakat untuk mendukung proses pembelajaran.

## **Asesmen Akhir**

Bagian ini berisi rubrik penilaian, lembar penilaian, dan pedoman penilaian yang dapat dilakukan oleh guru pada tiap bab.

## **Kunci Jawaban**

Bagian ini merupakan jawaban dari soal-soal yang terdapat pada Buku Siswa.

## **Refleksi**

Refleksi berisi kegiatan refleksi yang dilakukan oleh peserta didik dan guru pada tiap bab.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto**

ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

# Panduan Umum



## A. Pendahuluan

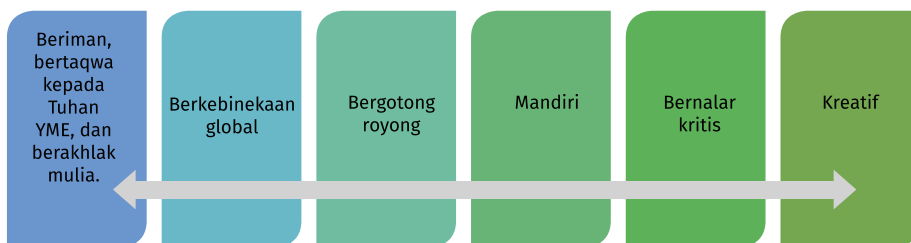
### 1. Gambaran Umum tentang Buku Panduan Guru

Buku panduan guru adalah buku yang digunakan guru untuk mendapatkan informasi selama proses pembelajaran. Selain itu, buku panduan guru ini memudahkan guru untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Buku Guru ini dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan kontekstual, konstruktif, pemecahan masalah, ilmiah, dan berbasis proses sesuai dengan panduan mengajar guru. Oleh karena itu, buku panduan guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Panduan Guru adalah panduan dan referensi untuk menggunakan Buku Siswa. Dalam Buku Guru berisi tentang urutan materi yang dikembangkan dari elemen, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran dari setiap mata pelajaran. Tujuannya agar proses pembelajaran dapat berlangsung setahap demi setahap dan sesuai dengan keterampilan dasar yang akan dikuasai.

Buku panduan guru memuat hal-hal yang menjelaskan tentang tujuan, media, langkah-langkah, dan metode pembelajaran yang diajarkan selama proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan sendiri bahan ajar yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar untuk guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional guru dan berdampak positif pada pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dapat disesuaikan dengan media atau kegiatan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran.

### 2. Profil Pelajar Pancasila



Gambar 1 Infografik Profil Pelajar Pancasila

Peserta didik Indonesia adalah pembelajar sepanjang hayat dengan kompetensi global yang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pernyataan tersebut mengandung tiga kata kunci: belajar sepanjang hayat, kompetensi global, dan implementasi nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan menguatnya nilai-nilai khas bangsa Indonesia, yaitu identitas Pancasila dan kebutuhan



untuk mengembangkan sumber daya manusia, merupakan kombinasi sesuai dengan konteks abad ke-21. Profil Pelajar Pancasila merumuskan enam karakter/kompetensi sebagai karakteristik penting. Keenam karakter tersebut harus dikembangkan secara bersamaan, bukan sebagian-sebagian. Dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat dilihat pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

## B. Capaian Pembelajaran

### 1. Capaian Pembelajaran Fase E

Pada akhir fase E (kelas X SMK) peserta didik memahami industri kreatif bidang seni rupa, mengelola bisnis sebagai dasar berwirausaha, mendapatkan gambaran mengenai program keahlian seni rupa dan berkarya melalui dasar-dasar seni rupa.

**Tabel 1. Capaian Pembelajaran Fase E untuk mata pelajaran Dasar-dasar Seni Rupa**

Elemen	Deskripsi
Wawasan industri seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami perkembangan industri kreatif seni rupa di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, dan mengkritisi teknologi terbaru sehingga mampu menciptakan pemikiran industri kreatif seni rupa dengan teknologi modern (digital) terkait jabatan profesi bidang seni rupa (meliputi <i>3D printing, digital painting, digital drawing, design software, and technology</i> ). Peserta didik menganalisis isu-isu terkait Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) industri kreatif seni rupa, masalah budaya/karakter kerja dan budaya berbagi, serta kebijakan yang mempengaruhi seni dan budaya sebagai penumbuhan integritas diri.
Proses bisnis berbagai industri seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami proses bisnis dan mengembangkan kemampuan membuat keputusan secara profesional di bidang seni rupa yang meliputi: perencanaan dengan melihat tren pasar dan melakukan riset, pengelolaan manajemen dengan mempertimbangkan risiko, strategi <i>marketing/pemasaran</i> inovatif berupa terobosan baru, dan media pemasaran dengan menyesuaikan pola pikir masyarakat saat ini.
Profil entrepreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami pengertian kewirausahaan, memahami profil pekerjaan yang akan digelutinya, mempelajari pengalaman keberhasilan dan kegagalan tokoh dalam berwirausaha di bidang seni rupa, dan mengenali potensi produk seni rupa Indonesia sebagai upaya menciptakan usaha kreatif-inovatif bidang seni rupa mulai dengan menggunakan teknologi konvensional sampai digital (meliputi <i>3D printing, digital painting, digital drawing, dan design software, and technology</i> ), dan menentukan strategi pemasaran, serta media pemasaran yang tepat.

Elemen	Deskripsi
Proses produksi bidang seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami ide dan gagasan, menjelaskan kegunaan alat dan bahan, dan menerapkan teknik-teknik dasar pada pembuatan karya/produksi bidang seni rupa serta mempresentasikannya secara lisan dan tertulis.
Desain dasar dua dimensional	Peserta didik mampu memahami unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bidang, ruang, bentuk, warna, gelap terang, dan tekstur), serta prinsip-prinsip seni rupa meliputi pengorganisasian, menyatukan, memusatkan dan mengarahkan dalam pengembangan karya desain dasar dua dimensional melalui inspirasi eksplorasi budaya lokal dan atau global secara kreatif-inovatif, dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.
Desain dasar tiga dimensional	Peserta didik mampu memahami desain dasar tiga dimensional (yaitu, konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang), menuangkan ide gagasannya, dan menerapkannya dalam pengembangan karya secara estetis, kreatif, inovatif, dan imajinatif sesuai prinsip-prinsip seni rupa melalui inspirasi eksplorasi budaya lokal dan atau global, dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.
Menggambar	Peserta didik mampu memahami gambar teknik yaitu proyeksi, perspektif, gambar bentuk dan gambar alam benda, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan gambar secara presisi, estetis dan fungsional sehingga dapat dipahami dengan baik/komunikatif, juga membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.
Sketsa	Peserta didik mampu memahami, menganalisis, mengeksplorasi karya sketsa, serta menerapkannya dalam pengembangan sketsa dalam bentuk gambar rancangan, denah, bagan, bentuk awal karya seni rupa dan semacamnya secara estetis, kreatif, inovatif, dan imajinatif dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.

## 2. Alur Tujuan Pembelajaran

Guru atau sekolah dapat merumuskan atau mengembangkan alur tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan potensi peserta didik di sekolah masing-masing. Tujuannya agar guru/sekolah dapat melakukan asesmen awal/diagnostik sesuai dengan potensi peserta didik dan kebutuhan belajar peserta didik.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Buku Guru ini sebagai inspirasi guru/satuan pendidikan. Guru dapat menyusun dan menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik/satuan pendidikan. Untuk menyusun ATP, guru dapat mengembangkan atau merencanakan sepenuhnya alur tujuan

pembelajaran, dapat mengembangkan atau merencanakan pembelajaran berdasarkan contoh-contoh yang sudah disediakan mengembangkan contoh yang tersedia.

Tabel 2. Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Wawasan industri seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami perkembangan industri kreatif seni rupa di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, dan mengkritisi teknologi terbaru sehingga mampu menciptakan pemikiran industri kreatif seni rupa dengan teknologi modern (digital) terkait jabatan profesi bidang seni rupa (meliputi <i>3D printing, digital painting, digital drawing, design software and technology</i> ). Peserta didik menganalisis isu-isu terkait Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) industri kreatif seni rupa, masalah budaya/karakter kerja dan budaya berbagi, serta kebijakan yang mempengaruhi seni dan budaya sebagai penumbuhan integritas diri.	1.1 Menunjukkan industri kreatif bidang seni rupa. 1.2 Mengeksplorasi aneka teknologi untuk menciptakan karya seni rupa. 1.3 Mengeksplorasi konsep kekayaan intelektual. 1.4 Menjelaskan alur prosedur pengurusan Hak Atas Kekayaan Intelektual.
2. Proses bisnis berbagai industri seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami proses bisnis dan mengembangkan kemampuan membuat keputusan secara profesional di bidang seni rupa yang meliputi: perencanaan dengan melihat tren pasar dan melakukan riset, pengelolaan manajemen dengan mempertimbangkan risiko, strategi marketing/pemasaran inovatif berupa terobosan baru, dan media pemasaran dengan menyesuaikan pola pikir masyarakat saat ini.	2.1 Mengeksplorasi karya seni berbasis kreativitas. 2.2 Merancang bisnis seni rupa berbasis kreativitas. 2.3 Merancang strategi pemasaran bidang seni rupa.
3. Profil entrepreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang seni rupa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami pengertian kewirausahaan, memahami profil pekerjaan yang akan digelutinya, mempelajari pengalaman keberhasilan dan kegagalan tokoh dalam berwirausaha di bidang seni rupa, dan mengenali potensi produk seni rupa Indonesia	3.1 Mengidentifikasi peluang bisnis seni rupa. 3.2. Mengeksplorasi ragam profesi bidang seni rupa.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
	<p>sebagai upaya menciptakan usaha kreatif-inovatif bidang seni rupa mulai dengan menggunakan teknologi konvensional sampai digital (meliputi <i>3D printing, digital painting, digital drawing, dan design software and technology</i>), dan menentukan strategi pemasaran, serta media pemasaran yang tepat.</p>	
<p>4. Proses produksi bidang seni rupa</p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami ide dan gagasan, menjelaskan kegunaan alat dan bahan, dan menerapkan teknik-teknik dasar pada pembuatan karya/ produksi bidang seni rupa serta mempresentasikannya secara lisan dan tertulis.</p>	<p>4.1 Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik dasar proses produksi seni rupa. 4.2 Menciptakan karya sederhana seni rupa dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya. 4.3 Menerapkan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.</p>
<p>5. Desain dasar dua dimensional</p>	<p>Peserta didik mampu memahami unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bidang, ruang, bentuk, warna, gelap terang, dan tekstur), serta prinsip-prinsip seni rupa meliputi pengorganisasian, menyatukan, memusatkan dan mengarahkan dalam pengembangan karya desain dasar dua dimensional melalui inspirasi eksplorasi budaya lokal dan atau global secara kreatif-inovatif, dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.</p>	<p>5.1 Mengeksplorasi dan menerapkan unsur-unsur seni rupa dalam menciptakan karya dua dimensional. 5.2 Menciptakan karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.</p>
<p>6. Desain dasar tiga dimensional</p>	<p>Peserta didik mampu memahami desain dasar tiga dimensional (yaitu konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang), menuangkan ide gagasannya, dan menerapkannya dalam pengembangan karya secara estetis, kreatif, inovatif, dan imajinatif sesuai prinsip-prinsip seni rupa melalui inspirasi</p>	<p>6.1 Mengeksplorasi dan menerapkan alat dan bahan dalam menciptakan karya tiga dimensional 6.2 Menciptakan karya tiga dimensional dengan menerapkan konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
	<p>eksplorasi budaya lokal dan atau global, dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.</p>	
<p>7. Menggambar</p>	<p>Peserta didik mampu memahami gambar teknik, yaitu proyeksi, perspektif, gambar bentuk dan gambar alam benda, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan gambar secara presisi, estetis dan fungsional sehingga dapat dipahami dengan baik/komunikatif, juga membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.</p>	<p>7.1 Menggambar bentuk alam benda/<i>still life</i> dan makhluk hidup 7.2 Menggambar teknik proyeksi dan perspektif</p>
<p>8. Sketsa</p>	<p>Peserta didik mampu memahami, menganalisis, mengeksplorasi karya sketsa, serta menerapkannya dalam pengembangan sketsa dalam bentuk gambar rancangan, denah, bagan, bentuk awal karya seni rupa dan semacamnya secara estetis, kreatif, inovatif, dan imajinatif dengan membiasakan penerapan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.</p>	<p>8.1 Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa 8.2 Mengembangkan sketsa sebagai bentuk awal berkarya seni rupa.</p>



Gambar 2 Infografik Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Dasar-dasar Seni Rupa

## C. Strategi Pembelajaran

### 1. Perencanaan

#### a. Pendahuluan

Perencanaan menjadi pedoman untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan pembelajaran dasar-dasar seni rupa adalah sebagai berikut.

- hasil belajar yang diharapkan dari proses pembelajaran;
- metode pembelajaran dasar-dasar seni rupa;
- kontinuitas atau konsistensi antara satu fase dengan fase lainnya atau keterkaitan dengan topik lain;
- ketersediaan bahan, waktu, dan sumber daya yang ada (manusia atau alam);
- konsistensi dengan jalannya fase perkembangan usia peserta didik;
- pilihan dan ragam pendekatan sesuai dengan jenis kecerdasan anak;
- pilihan dan kesempatan untuk *monitoring*, evaluasi dan umpan balik; dan
- Fase perencanaan:

Jangka pendek (harian, mingguan, bulanan), jangka menengah (triwulanan atau semesteran), dan jangka panjang (tahun akademik).

#### b. Tahap Perencanaan

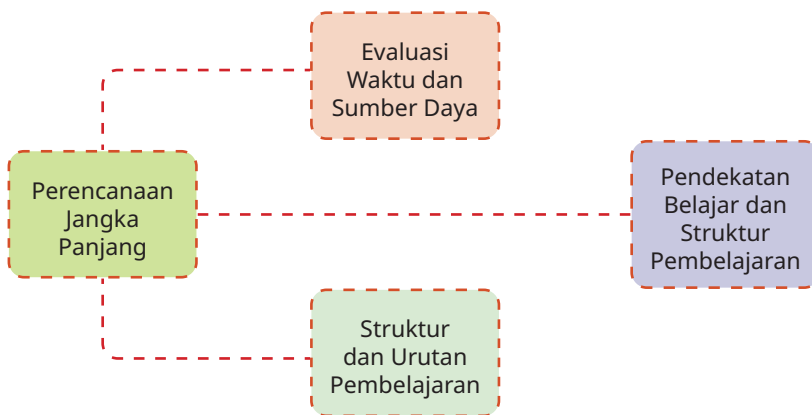
##### 1) Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan jangka panjang ini mencakup rencana untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun akademik. Rencana ini:

- memperhitungkan waktu belajar sebenarnya menurut kalender pendidikan, termasuk hari libur, kalender kegiatan sekolah, dan kegiatan di luar sekolah;
- volume dan urutan materi yang disampaikan selama tahun akademik;
- ketersediaan dan tersedianya berbagai sumber daya yang diperlukan, terutama jika sumber daya tersebut harus dibeli; dan
- situasi dan kondisi sekolah.

Perencanaan jangka panjang melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari implementasi kurikulum sekolah. Guru dapat berkolaborasi dan berdialog dengan guru lain, baik guru seni maupun mata pelajaran lain, mulai dari level yang sama dan kemudian berkembang. Tujuannya adalah untuk menciptakan pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkelanjutan untuk menghindari

duplikasi konten antar pelajaran atau pengulangan yang tidak perlu di tahap selanjutnya. Semua pembelajaran tersedia secara terus-menerus dengan cara yang kontinu sehingga guru bebas memilih pendekatan yang paling sesuai dengan keadaan peserta didik dan peluang sekolah.



Gambar 3 Infografik Perencanaan Jangka Panjang

## 2) Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau setengah tahun)

Perencanaan jangka menengah ini mencakup perencanaan yang lebih rinci. Pertimbangan dan hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan jangka menengah:

- pengetahuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memulai pelajaran ini;
- pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan baru yang diperoleh dalam pelajaran;
- alur dan tujuan pembelajaran; dan
- ketersediaan sumber daya.



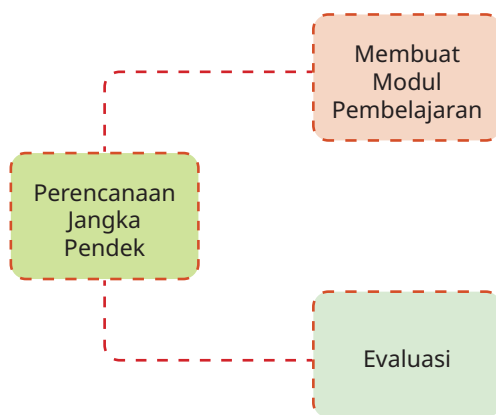
Gambar 4 Infografik Perencanaan Jangka Menengah



### 3) Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulan)

Perencanaan jangka pendek ini melibatkan penulisan modul pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang dipilih. Modul pengajaran ini bertujuan untuk:

- memberikan informasi penting kepada guru tentang pembelajaran;
- mempertimbangkan kebutuhan peserta didik termasuk kecerdasan majemuk, kemampuan berbeda, dan tanggapan emosional;
- memberi saran untuk kegiatan pembelajaran, waktu, sumber daya dan pendekatan strategis, termasuk bekerja secara individu, berpasangan, dalam kelompok atau sebagai satu kelas;
- membangun tanggapan peserta didik terhadap pelajaran sebelumnya sehingga kemajuan peserta didik terlihat;
- menentukan kriteria keberhasilan yang jelas dan terukur; dan
- menentukan tindak lanjut pembelajaran.



Gambar 5 Infografik Perencanaan Jangka Pendek

### c. Strategi Pembelajaran

Kegiatan belajar bersifat interaktif, dengan peserta didik terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Peserta didik berpartisipasi dalam berpikir, mengungkapkan ide dan pendapat, dan menanggapi tantangan atau peluang. Mereka bertanggung jawab atas pekerjaan mereka dan juga untuk orang lain. Dalam semua kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik berpikir melalui kemampuan merencanakan, mengomunikasikan gagasan, berpendapat, mengamati, mengevaluasi, dan melakukan perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah pada hasil belajar dan tujuan pembelajaran, bukan pada latihan atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas dan dapat dilakukan sendiri, berpasangan, dalam kelompok kecil atau dalam kegiatan kelas. Kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran lain, masyarakat sekitar, pelaku seni, dan dunia industri seni rupa. Bergantung pada kondisi daerah, ekonomi atau situasi khusus lainnya, berbagai sumber daya yang tersedia juga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran benar-benar memperhatikan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit, atau bahkan sangat sulit sehingga tidak dapat dilakukan). Penilaian harus memiliki kriteria keberhasilan yang jelas dan terukur sehingga peserta didik merasa bertanggung jawab untuk mengembangkan kinerjanya sendiri. Tugas guru adalah mengarahkan pembelajaran dengan benar atau menghubungkannya dengan pembelajaran sebelumnya. Tentu saja, guru juga memiliki perannya sendiri dalam membangun kebiasaan dasar, memotivasi, dan mendorong peserta didik untuk melakukan pengendalian diri dan harga diri.

## D. Asesmen/Penilaian

Pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Pembelajaran dapat diawali dengan proses merencanakan asesmen dan perencanaan pembelajaran secara bersamaan. Guru perlu merancang asesmen pada awal pembelajaran, pada saat pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran. Asesmen diharapkan dapat memandu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna agar peserta didik lebih kreatif, berpikir kritis, dan inovatif.

Asesmen dilakukan untuk mencari bukti ataupun dasar pertimbangan tentang ketercapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu, guru dianjurkan untuk melakukan asesmen-asesmen berikut ini.

1

### Asesmen Formatif

Asesmen yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi guru dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar.

### Asesmen Awal Pembelajaran

- Mengetahui kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
- Merancang pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kesiapan peserta didik.
- Asesmen awal tidak untuk keperluan penilaian hasil pembelajaran dalam rapor.

### Asesmen Saat Pembelajaran

- Dilakukan saat proses pembelajaran.
- Bertujuan mengetahui perkembangan peserta didik.
- Asesmen dapat dilakukan sepanjang atau di tengah pembelajaran atau di akhir langkah pembelajaran.

## 2

### Asesmen Sumatif

Asesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran.

- Dilakukan pada akhir proses pembelajaran.
- Dapat dilakukan untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran sesuai pertimbangan pendidik dan kebijakan satuan pendidikan.
- Asesmen sumatif menjadi bagian penilaian akhir semester, akhir tahun ajaran, atau akhir jenjang.

Asesmen Awal Pembelajaran

Asesmen Saat Pembelajaran

Asesmen Akhir Pembelajaran

Untuk menilai atau mengevaluasi kualitas capaian peserta didik, guru dapat menggunakan instrumen penilaian atau asesmen berikut ini.

### Rubrik

Rubrik dapat digunakan oleh guru untuk memusatkan perhatian pada kompetensi yang harus dikuasai. Capaian kinerja dituangkan dalam bentuk kriteria atau dimensi yang akan dinilai yang dibuat secara bertingkat dari kurang sampai terbaik.

### Ceklis

Daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju.

Instrumen asesmen dapat dikembangkan berdasarkan teknik penilaian yang digunakan oleh guru. Di bawah ini diuraikan contoh teknik asesmen yang dapat diadaptasi.

### Observasi

Penilaian peserta didik yang dilakukan secara berkesinambungan melalui pengamatan perilaku yang diamati secara berkala. Observasi dapat difokuskan untuk semua peserta didik atau per individu. Observasi dapat dilakukan dalam tugas atau aktivitas rutin/harian.

### Kinerja

Penilaian yang menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuannya ke dalam berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Asesmen kinerja dapat berupa praktik, menghasilkan produk, mengerjakan proyek, atau membuat.

### Projek

Kegiatan penilaian terhadap suatu tugas meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu.

### Tes Tertulis

Tes dengan soal dan jawaban disajikan secara tertulis untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan peserta didik. Tes tertulis dapat berbentuk esai, pilihan ganda, uraian, atau bentuk-bentuk tes tertulis lainnya.

**Tes Lisan**

Pemberian soal/pertanyaan yang menuntut peserta didik menjawab secara lisan, dan dapat diberikan secara klasikal ketika pembelajaran.

**Penugasan**

Pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan dan memfasilitasi peserta didik memperoleh atau meningkatkan pengetahuan.

**Portofolio**

Kumpulan dokumen hasil penilaian, penghargaan, dan karya peserta didik dalam bidang tertentu yang mencerminkan perkembangan (reflektif-integratif) dalam kurun waktu tertentu.

Untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran guru perlu menetapkan kriteria atau indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria ini menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih/membuat instrumen asesmen. Kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru dengan beberapa pendekatan sebagai berikut.

## 1. Pendekatan Menggunakan Deskripsi Kriteria

Tabel 3. Contoh deskripsi kriteria untuk ketuntasan tujuan pembelajaran

Kriteria	Memenuhi	Tidak Memenuhi
Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	√	
Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya.		√
Membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	√	
Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan.	√	
Ide/gagasan serta proses pembuatan karya dipresentasikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.		√
Kesimpulan: Peserta didik dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika memenuhi minimal empat kriteria. Jika ada dua kriteria masuk kategori tidak memenuhi, maka perlu dilakukan remedi agar pencapaian peserta didik dapat diperbaiki.		

## 2. Pendekatan Menggunakan Rubrik

Tabel 4. Contoh rubrik untuk ketuntasan tujuan pembelajaran

Aspek Penilaian	Mahir/ Istimewa	Berkembang baik	Mulai Berkembang	Perlu Bimbingan	Hasil
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya. Namun, tidak mengidentifikasi dan menyimpulkan.	Tidak mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan, membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, tetapi belum membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Belum menggunakan peralatan dan bahan, serta tidak membersihkan dan menyimpan kembali peralatan.	
Hasil Karya	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan secara kreatif, dibuat melalui proses berkarya sesuai prosedur, serta rapi dan bersih.	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, dibuat melalui proses berkarya sesuai prosedur, dan menjaga kebersihan karya.	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, tetapi dibuat tidak sesuai prosedur, serta tidak rapi dan tidak bersih.	Membuat karya seni rupa tidak sesuai dengan ide/gagasan, dan dibuat tidak melalui proses berkarya sesuai prosedur.	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runtut, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runtut, serta berpakaian rapi.	Tidak urut dan runtut dalam menyampaikan ide/gagasan dan proses pembuatan karya.	Tidak menyampaikan ide/gagasan serta proses pembuatan karya.	

Kesimpulan: Peserta didik dianggap sudah memenuhi tujuan pembelajaran jika kriteria di atas mencapai minimal tahap mulai berkembang.

### 3. Pendekatan Menggunakan Interval Nilai

Guru atau satuan pendidikan dapat menggunakan interval nilai dari rubrik maupun penilaian tes. Contoh:

a. Nilai Berasal dari Tes Tertulis atau Ujian

Guru menentukan interval nilai terlebih dahulu sesuai dengan satuan pendidikan masing-masing. Setelah mendapatkan hasil tes, guru dapat langsung menilai hasil kerja peserta didik dan menentukan tindak lanjut sesuai dengan intervalnya.

Rentang Nilai	Tindak Lanjut
91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki/remedial aspek yang belum dikuasai.
0-70	Melakukan remedial sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.

b. Nilai Berasal dari Rubrik

Untuk setiap aspek penilaian terdapat empat skala pencapaian, diasumsikan setiap kriteria memiliki bobot yang sama dan mendapatkan nilai maksimum empat. Setelah mendapatkan nilai dari rubrik, guru atau satuan pendidikan dapat mengonversikan dengan interval yang sudah dibuat untuk menentukan ketuntasan dan tindak lanjutnya.

Tabel 5. Contoh interval nilai dari rubrik untuk ketuntasan tujuan pembelajaran.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya. Namun, tidak mengidentifikasi dan menyimpulkan.	Tidak mengenali unsur rupa di lingkungan sekitar.	

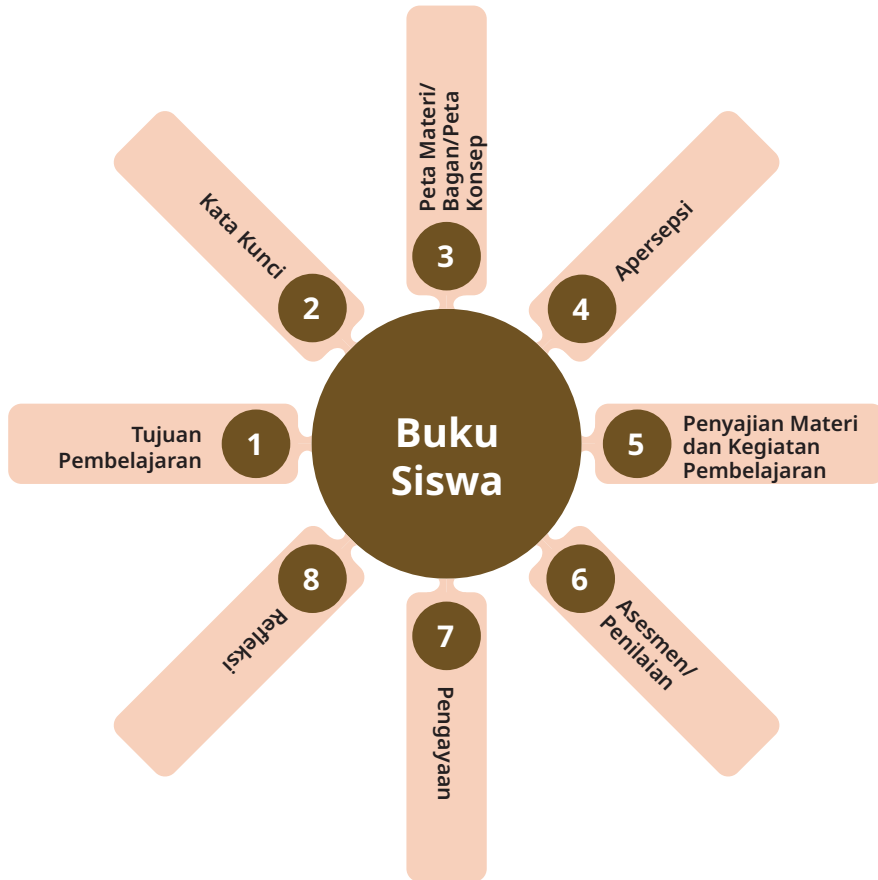
Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, tetapi belum membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Belum menggunakan peralatan dan bahan, serta tidak membersihkan dan menyimpan kembali peralatan.	
Hasil karya	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan secara kreatif, dibuat melalui proses berkarya sesuai prosedur, rapi, dan bersih.	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, dibuat melalui proses berkarya sesuai prosedur, dan menjaga kebersihan karya.	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, tetapi dibuat tidak sesuai prosedur, tidak rapi, dan tidak bersih.	Membuat karya seni rupa tidak sesuai dengan ide/gagasan, dan dibuat tidak melalui proses berkarya sesuai prosedur.	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runtut, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runtut, serta berpakaian rapi.	Tidak urut dan runtut dalam menyampaikan ide/gagasan dan proses pembuatan karya.	Tidak menyampaikan ide/gagasan serta proses pembuatan karya.	

- Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.
- Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.

Skor Akhir	Rentang Nilai	Tindak Lanjut
3 ≤ 4	91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
2 ≤ 3	81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
1 ≤ 2	71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki aspek yang belum dikuasai.
1	0-70	Melakukan remedi sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.

## E. Penjelasan Komponen Buku Siswa

Untuk memberikan arah dalam proses belajar mengajar, buku mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa kelas X, disusun komponen-komponen kegiatan belajar sebagai berikut.



Gambar 6 Infografik Komponen Buku Siswa

## F. Skema Pembelajaran

Pembelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa pada fase E didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.



Pada point 4 dalam keputusan tersebut di atas, berisi tentang Struktur Kurikulum SMA/SMK. Struktur kurikulum SMK/MAK terbagi menjadi 2 (dua), yaitu: pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Dengan didasarkan pada struktur kurikulum di atas, maka skema pembelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa pada fase E, yang merupakan mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian, pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu intrakurikuler dengan jumlah 432 JP per tahun, atau 216 JP tiap semester. Meskipun demikian dalam pembelajaran, alokasi waktu dapat disesuaikan dengan satuan pendidikan di wilayah masing-masing. Di bawah ini adalah uraian pelaksanaan pembelajaran dengan alokasi waktu 432 JP dalam setahun, sebagai berikut.

Bab 1	
Alokasi waktu	16 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	1.1 Menunjukkan industri kreatif bidang seni rupa 1.2 Mengeksplorasi aneka teknologi untuk menciptakan karya seni rupa 1.3 Mengeksplorasi konsep kekayaan Intelektual 1.4 Menjelaskan alur prosedur pengurusan Hak Atas Kekayaan Intelektual
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawasan industri kreatif bidang seni rupa</li> <li>• Sub-sektor industri/ekonomi kreatif Indonesia</li> <li>• Perkembangan teknologi digital</li> <li>• Kekayaan intelektual</li> <li>• Prosedur pengurusan Hak atas Kekayaan Intelektual</li> </ul>
Kata Kunci	Industri bidang seni rupa
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi karya seni rupa, menyebutkan jenis karya seni rupa, bahan, alat dan teknik pembuatan karya yang digunakan.</li> <li>b. Mengunjungi toko cendera mata atau membuka internet tentang karya seni rupa.</li> <li>c. Berdiskusi mengenai manfaat perkembangan teknologi digital pada kehidupan sehari-hari dan pemanfaatan teknologi digital bagi penciptaan karya seni rupa.</li> <li>d. Mempresentasikan dan mengapresiasi karya.</li> <li>e. Mengunjungi website Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Peserta didik membuka menu-menu yang terdapat pada laman direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis kekayaan intelektual, jenis karya yang dilindungi.</li> <li>f. Menjelaskan tahapan-tahapan cara mendaftarkan karya cipta.</li> </ol>

Bab 2	
Alokasi waktu	20 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran
Tujuan Pembelajaran	2.1 Mengeksplorasi karya seni berbasis kreativitas. 3.1 Mengidentifikasi peluang bisnis seni rupa. 3.2 Mengeksplorasi ragam profesi bidang seni rupa. 2.2 Merancang bisnis seni rupa berbasis kreativitas. 2.3 Merancang strategi pemasaran bidang seni rupa.
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peluang bisnis <i>startup</i>, cara mendirikan <i>startup</i></li> <li>• Peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa</li> <li>• Profesi bidang seni rupa</li> <li>• Unsur manajemen bisnis kreatif</li> <li>• Karakteristik <i>creativepreneur</i></li> </ul>
Kata Kunci	Kreativitas dan inovasi peluang bisnis profesi bidang seni rupa
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mengeksplorasi karya seni lukis/seni patung yang berada di lingkungan sekolah.</li> <li>b. Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai bisnis <i>startup</i> yang bergerak di bidang seni rupa.</li> <li>c. Peserta didik mengamati, mengumpulkan data, tentang kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan bidang seni rupa dan mengeksplorasi ragam profesi bidang seni rupa secara berkelompok.</li> <li>d. Peserta didik membuat <i>mind map creativepreneurship</i> di bidang seni rupa.</li> <li>e. Peserta didik berkolaborasi dengan teman untuk mewujudkan ide/gagasan menjadi sebuah karya kreatif.</li> </ol>

Bab 3	
Alokasi waktu	36 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	4.1 Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik dasar proses produksi seni rupa. 4.2 Menciptakan karya sederhana seni rupa dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya. 4.3 Menerapkan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada bidang seni rupa.

### Bab 3

Pokok Materi	<p>Proses produksi bidang Seni Rupa</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Proses produksi seni lukis menggunakan pensil, pensil warna, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, cat semprot, dan <i>digital painting</i>.</li><li>• Proses produksi seni patung menggunakan teknik <i>modelling, casting, carving, assembling, plastering</i>, dan <i>digital modelling</i>.</li><li>• Desain karakter, desain lingkungan dan latar, <i>storyboard</i>, animasi dan komik, ilustrasi buku, gim, dan film.</li></ul>
Kata Kunci	Seni lukis, seni patung, gambar ilustrasi
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik berkunjung ke studio/bengkel lukis, patung, dan ilustrasi di sekolah masing-masing. Peserta didik mengamati dan mengumpulkan informasi proses produksi seni lukis, seni patung dan ilustrasi, meliputi alat, bahan, dan keteknikannya.</li><li>b. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di studio/bengkel saat melakukan kunjungan.</li><li>c. Peserta didik mempresentasikan karyanya, menyampaikan ide/gagasan dari karya yang dibuatnya dan proses pembuatan karya. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi.</li><li>d. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai 5R/5S di lingkungan sekolah.</li></ol>

### Bab 4

Alokasi waktu	36 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	5.1 Mengeksplorasi dan menerapkan unsur-unsur seni rupa dalam menciptakan karya dua dimensional.
Pokok Materi	Unsur-unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang)
Kata Kunci	Nirmana dua dimensi, desain elementer dua dimensi (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang)
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik mengamati, mengenali dan mengumpulkan informasi mengenai unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.</li></ol>

#### Bab 4

	<p>b. Mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.</p> <p>c. Merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.</p> <p>d. Memamerkan karya terpilih dan dipresentasikan pada guru dan teman.</p>
--	---

#### Bab 5

Alokasi waktu	36 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran
Tujuan Pembelajaran	5.2 Menciptakan karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.
Pokok Materi	Prinsip-prinsip pengorganisasian unsur rupa <ul style="list-style-type: none"><li>• Prinsip mengarahkan</li><li>• Prinsip memusatkan</li><li>• Prinsip menyatukan</li></ul>
Kata Kunci	Seni rupa dua dimensi, prinsip seni rupa, unsur seni rupa.
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<p>a. Membuat karya seni rupa sesuai dengan unsur-unsur yang telah ditemukan setelah melakukan pengamatan</p> <p>b. Mengkreasikan unsur-unsur seni rupa yang berbeda menjadi satu kesatuan karya yang terorganisasi dengan baik</p>

#### Bab 6

Alokasi waktu	72 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	8.1 Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa. 8.2 Mengembangkan sketsa sebagai bentuk awal berkarya seni rupa.
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definisi sketsa</li><li>• Perkembangan sketsa di Indonesia</li><li>• Tokoh sketsa</li><li>• Alat dan bahan</li><li>• Posisi tangan</li><li>• Eksplorasi keteknikan</li><li>• Jenis sketsa</li></ul>

## Bab 6

Kata Kunci	Gambar sketsa, alat gambar sketsa, eksplorasi teknik sketsa.
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mempelajari teori menggambar sketsa.</li> <li>b. Mengunjungi laman yang berisi tentang tokoh-tokoh pelukis sketsa.</li> <li>c. Mempelajari bahan, alat, dan teknik membuat sketsa.</li> <li>d. Membuat sketsa dengan melihat benda nyata.</li> <li>e. Membuat karya sketsa yang dikreasikan sehingga menjadi karya sketsa yang inovatif.</li> </ol>

## Bab 7

Alokasi waktu	72 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	7.1 Menggambar bentuk alam benda/ <i>still life</i> dan makhluk hidup.
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar alam benda</li> <li>• Menggambar tumbuhan</li> <li>• Menggambar binatang (ikan, burung, amfibi, reptil, mamalia)</li> <li>• Menggambar manusia (kepala, bagian badan, tangan, kaki)</li> </ul>
Kata Kunci	Gambar bentuk, alam benda, gambar tumbuhan, gambar binatang, gambar manusia.
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi benda-benda alam sekitar yang terdiri atas benda mati, yaitu benda silindris, kubistis, prisma, kerucut, dan draperis.</li> <li>b. Mengidentifikasi benda hidup yang terdiri atas manusia, flora, dan fauna.</li> <li>c. Menggambar benda-benda di alam sekitar yang meliputi benda mati dan makhluk hidup.</li> </ol>

## Bab 8

Alokasi waktu	72 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	7.2 Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyeksi ortogonal</li> <li>• Proyeksi aksonometri (isometri, dimetri, trimetri)</li> <li>• Proyeksi perspektif (1, 2, dan 3 titik lenyap)</li> <li>• Pengamatan mata burung, normal, cacing/katak.</li> </ul>

### Bab 8

Kata Kunci	Gambar teknik, Gambar proyeksi, Gambar perspektif
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>Mengamati kegiatan perencanaan melalui laman resmi menggambar teknik.</li><li>Mencatat bahan dan alat-alat yang dipakai pada menggambar teknik</li><li>Menggambar benda dengan berbagai metode dalam menggambar teknik meliputi gambar proyeksi dan perspektif.</li></ol>

### Bab 9

Alokasi waktu	72 JP Catatan: Guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>6.1 Mengeksplorasi dan menerapkan alat dan bahan dalam menciptakan karya tiga dimensional.</li><li>6.2 Menciptakan karya tiga dimensional dengan menerapkan konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang.</li></ol>
Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konfigurasi linier, lanjar-lanjar atau batangan (menyerupai garis).</li><li>• Konfigurasi ruang dengan membuat lubang/cekungan.</li><li>• Transformasi volumetrik, bidang berseri, transformasi bentuk, teknik konstruksi, teknik struktur kertas terlipat, dan pengembangan pola bentuk.</li></ul>
Kata Kunci	Gambar tiga dimensi, konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang.
Metode/ Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>Mengamati bentuk-bentuk kebendaan tiga dimensi di alam sekitar.</li><li>Mengidentifikasi jenis bentuk tiga dimensi sesuai kegiatan pengamatan.</li><li>Mencatat unsur-unsur seni rupa tiga dimensi pada benda yang telah diamati.</li><li>Mempresentasikan hasil pencatatan dari pengamatan unsur-unsur seni rupa tiga dimensi.</li><li>Membuat karya seni rupa tiga dimensi sesuai dengan unsur-unsur yang telah ditemukan setelah melakukan pengamatan.</li><li>Mengkreasikan unsur-unsur seni rupa tiga dimensi yang berbasis global maupun lokal.</li></ol>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto**  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

**SEMESTER 1**

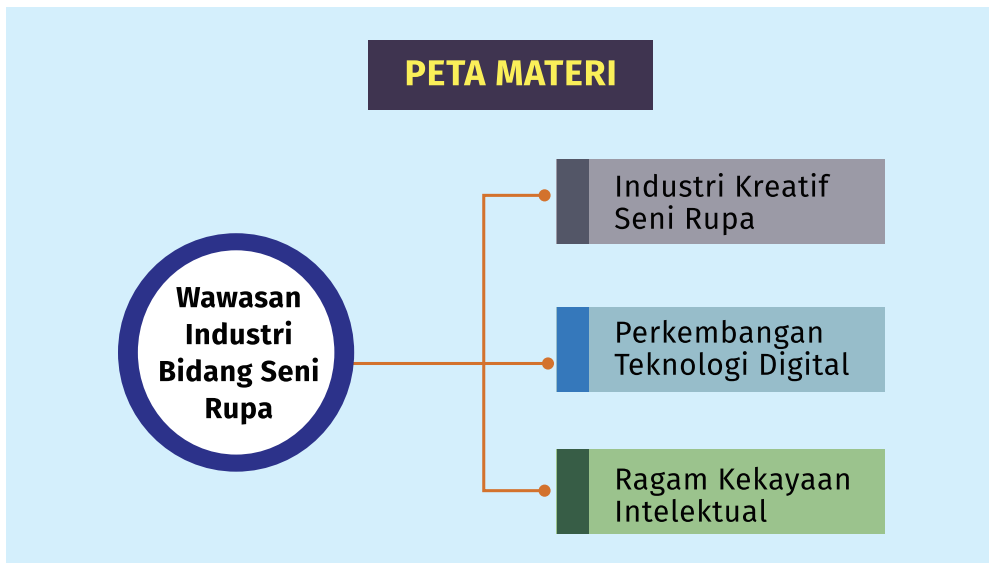
## Panduan Khusus Bab 1

# Wawasan Industri Bidang Seni Rupa



## A. Pendahuluan

Pada bab wawasan industri, peserta didik akan mempelajari tentang bagaimana era disrupsi teknologi internet berdampak pada efisiensi proses pengolahan barang dan jasa, serta mendorong peningkatan produktivitas masyarakat. Bab ini juga memperkenalkan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) sebagai upaya melindungi gagasan dan hak cipta seseorang untuk menjamin keamanan karya ciptanya.



Wawasan industri seni rupa pada bab 1 terdiri atas tiga subbab yang terbagi dalam empat pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri atas 4x 45 JP. Pembagian jam ini sifatnya tidak mengikat, guru dapat mengasumsikan sendiri jumlah jam maupun jumlah pertemuan, disesuaikan dengan sekolah masing-masing.

## B. Apersepsi

Sebelum melaksanakan pembelajaran tentang wawasan industri seni rupa, peserta didik diajak untuk mengamati dan mengenali industri/ekonomi kreatif di Indonesia. Guru memberi/menyiapkan contoh karya seni rupa dan industri kreatif di Indonesia diikuti dengan memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik, misalnya tentang jenis karya seni rupa yang diketahui, karya seni apa saja yang pernah dibuat, mengelompokkan jenis karya seni rupa dengan karya yang lainnya, pengalaman mereka saat menggunakan teknologi digital dan Hak Kekayaan Intelektual.



Kegiatan tersebut bertujuan untuk membuka wawasan peserta didik tentang industri bidang seni rupa dan menumbuhkan sikap bergotong royong, berkolaborasi, dan kerja sama sesuai dengan target yang ditentukan.

### **C. Keterampilan Prasyarat**

Untuk mempelajari materi wawasan industri bidang seni rupa tidak ada keterampilan prasyarat yang diperlukan. Materi awal ini dipelajari peserta didik untuk meningkatkan *soft skill* sebelum mempelajari materi selanjutnya.

### **D. Materi Esensial**

Materi wawasan industri bidang seni rupa bertujuan untuk membuka wawasan peserta didik tentang industri kreatif seni rupa, perkembangan teknologi bidang seni rupa, dan perlindungan terhadap karya seni rupa.

#### **1. Industri Kreatif Seni Rupa**

Karya seni rupa merupakan komoditas industri besar. Karya seni rupa mudah ditemukan di pasar tradisional maupun virtual dengan berbagai kualitas. Bab ini mendorong peserta didik untuk menggali gagasan unik mereka dalam menciptakan atau mengembangkan karya seni rupa baru dengan menggunakan beragam alat, bahan, dan teknik yang mereka minati.

#### **2. Perkembangan Teknologi Digital**

Kemajuan teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pengolahan barang dan jasa hingga pada akhirnya mendorong produktivitas masyarakat. Dalam konteks industri kreatif seni rupa, kemajuan teknologi digital membuat sebuah karya seni dapat dengan mudah digandakan dan disebarluaskan tanpa terbatas waktu dan jarak. Selain memudahkan pengolahan dan distribusi karya, kondisi ini juga membutuhkan jaminan keamanan HaKI sebuah karya seni rupa.

#### **3. Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI)**

Subbab HaKI akan membahas beberapa hal berikut.

- Hak Cipta
- Merek
- Desain industri
- Paten
- Komersialisasi Kekayaan Intelektual

## E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian awal dilakukan untuk memetakan kemampuan atau pengetahuan dasar peserta didik mengenai wawasan industri/ekonomi kreatif di Indonesia. Hasil dari penilaian awal ini akan digunakan sebagai dasar perancangan kegiatan pembelajaran yang terdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

Penilaian awal umumnya menghasilkan dua sampai dengan tiga skenario tahapan kemampuan yang umumnya terbagi atas peserta didik mampu/sudah memiliki pengetahuan atau keterampilan dasar dan peserta didik belum mampu/belum memiliki pengetahuan atau keterampilan dasar. Skenario juga dapat memuat tahapan kemampuan di antara keduanya, yaitu peserta didik sudah memiliki pengetahuan atau keterampilan berkolaborasi, dan kerja sama belum memiliki kemampuan yang diharapkan dalam Capaian Pembelajaran.

Asesmen awal dapat berupa kegiatan mengisi Lembar Kerja Peserta Didik, diskusi, tanya jawab pertanyaan pemantik, *games*, atau penjelasan hasil pengamatan lingkungan sekitar. Kegiatan asesmen awal tidak perlu dimasukkan sebagai nilai formatif karena sifatnya hanya memetakan kemampuan saja. Berikut merupakan contoh Lembar Kerja Peserta Didik yang dapat digunakan dan contoh pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik kegiatan diskusi awal.

Kegiatan pembelajaran sebaiknya mengacu kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Peserta didik yang memiliki skor kurang akan mendapat pendampingan penuh selama mengumpulkan informasi tentang industri kreatif, mengidentifikasi alat, bahan, dan keteknikan, serta menganalisis potensi ekonomi sebuah karya. Peserta didik yang berpengalaman dapat diberdayakan sebagai tutor sebaya dan mendapatkan penguatan. Berikut salah satu contoh Lembar Kerja Peserta Didik untuk penilaian awal.













## Lembar Kerja Peserta Didik Wawasan Industri Bidang Seni Rupa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Jawablah dengan singkat dan jelaskan pertanyaan berikut ini!

No.	Pertanyaan				
1	Apa yang kalian ketahui mengenai seni rupa dan kriya?				
2	Apa saja karya seni rupa yang pernah kalian lihat atau miliki?				
3	Perhatikan karya seni rupa di bawah ini! Kelompokkan gambar berikut ini ke dalam karya seni rupa atau karya seni kriya. Tuliskan alasan kalian!				
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <p>a.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.1 Candi Borobudur Sumber: pixabay.com/Deepu Joseph (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <p>b.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.2 Kerajinan Sumber: kemenparekraf.go.id</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top; padding: 5px;"> <p>c.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.3 Lukisan Cat Air Sumber: pixabay.com/Martina Bulkova (2018)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p> </td> <td style="vertical-align: top; padding: 5px;"> <p>d.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.4 Ilustrasi Video Game Sumber: pixabay.com/DavidRockDesign (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p> </td> </tr> </table>	<p>a.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.1 Candi Borobudur Sumber: pixabay.com/Deepu Joseph (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>	<p>b.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.2 Kerajinan Sumber: kemenparekraf.go.id</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>	<p>c.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.3 Lukisan Cat Air Sumber: pixabay.com/Martina Bulkova (2018)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>	<p>d.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.4 Ilustrasi Video Game Sumber: pixabay.com/DavidRockDesign (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>
<p>a.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.1 Candi Borobudur Sumber: pixabay.com/Deepu Joseph (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>	<p>b.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.2 Kerajinan Sumber: kemenparekraf.go.id</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>				
<p>c.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.3 Lukisan Cat Air Sumber: pixabay.com/Martina Bulkova (2018)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>	<p>d.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.4 Ilustrasi Video Game Sumber: pixabay.com/DavidRockDesign (2016)</p> <p>Seni Rupa/Kriya (lingkari jawaban) Alasan:</p>				
4	Ceritakan bagaimana pengalaman kalian menggunakan teknologi digital untuk membuat karya?				
5	Apakah kalian pernah mengalami kondisi di mana karya atau pekerjaan kalian disontek orang lain? Bagaimana perasaan kalian mengenai hal itu?				

## Penilaian Awal

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Mengetahui perbedaan seni rupa dan kriya.		
2	Pengalaman berinteraksi dengan karya seni rupa.		
3	Mengidentifikasi karya seni rupa		
	a. Seni Patung		
	b. Seni Kriya		
	c. Seni Lukis		
	d. Seni Ilustrasi/ <i>digital painting</i>		
4	Mengetahui manfaat teknologi digital dalam seni rupa.		
5	Memiliki pengetahuan dasar mengenai HaKI.		
Nilai akhir			
Total keseluruhan nilai " Ya dan Tidak"			

Keterangan:

Skor	Keterangan	Tindak Lanjut
1-2	Perlu Bimbingan	Skenario 1
3-5	Cukup	Skenario 2
6-8	Mahir/Istimewa	Skenario 3

Catatan:

- Rentang nilai dapat disesuaikan dengan ketentuan sekolah.
- Nilai akhir dipergunakan untuk melihat kesiapan peserta didik mengikuti materi yang akan diajarkan.

Dari hasil penilaian awal akan diperoleh informasi yang akan digunakan untuk merancang kegiatan selanjutnya. Dari hasil penilaian awal dapat dibuat tiga skenario pembelajaran.

Tahapan Kemampuan pada Penilaian Awal	Rekomendasi Tindak Lanjut
Peserta didik tidak dapat membedakan karya seni rupa dan kriya. Peserta tidak memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai industri kreatif/ekonomi kreatif.	Peserta didik diajak untuk mengumpulkan informasi mengenai industri/ekonomi kreatif. Pencarian informasi dapat melalui studi literatur (baik daring atau luring) dan kemudian mencari keterangan mengenai satu industri kreatif di sekitarnya melalui pengamatan langsung dan wawancara pemilik industri kreatif tersebut.
Peserta didik dapat membedakan antara karya seni rupa dan kriya, tetapi tidak memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai industri kreatif/ekonomi kreatif.	Peserta didik mempelajari perbedaan karya seni rupa dan kriya. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi alat, bahan, atau teknik pembuatan suatu karya seni rupa atau kriya.
Peserta didik dapat membedakan antara karya seni rupa dan kriya serta memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai industri kreatif/ekonomi kreatif.	Peserta didik yang telah memahami wawasan industri/ekonomi kreatif dapat diajak untuk menganalisis apa yang membuat sebuah karya berharga dan apa saja potensi ekonomis sebuah karya seni.

## F. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran direncanakan agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, skema ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Skema pembelajaran yang direncanakan untuk bab ini adalah sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
Industri Kreatif Bidang Seni Rupa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menunjukkan industri kreatif bidang seni rupa.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-1

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta contoh karya bidang seni rupa dan kriya.

## Materi

- ⊖ Mengamati ragam industri/ekonomi kreatif Indonesia di sekitarnya.
- ⊖ Menggali gagasan kreatif yang dapat dikembangkan sebagai industri.

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan beberapa contoh karya seni rupa, kriya, dan sub sektor industri/ekonomi kreatif sebagai bahan tanya jawab dengan peserta didik. Contoh karya yang disiapkan, misalnya karya seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi. Pemberian contoh karya tersebut diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya mengenalkan industri/ekonomi kreatif di Indonesia.
2. Peserta didik mengidentifikasi karya seni rupa meliputi menyebutkan jenis karya seni rupa, bahan, alat, dan teknik pembuatan karya yang dipergunakan. Peserta didik juga menganalisis potensi ekonomis karya seni rupa dan cara memasarkannya.
3. Peserta didik mengisi Lembar Kerja Peserta Didik yang sudah disiapkan. LKPD disertai dengan foto karya yang dianalisis.
4. Untuk menambah referensi peserta didik dapat mengunjungi toko cendera mata atau membuka internet tentang karya seni rupa dengan kata kunci karya seni rupa dan aneka cendera mata/*souvenir*.

## Pembelajaran Alternatif

Apabila di sekolah bapak/ibu tidak memiliki jaringan internet untuk mencari contoh-contoh karya, kegiatan dapat menggunakan ketersediaan karya, alat, dan bahan yang ada di lingkungan sekolah. Peserta didik dapat diajak untuk mengamati industri/ekonomi kreatif di lingkungannya.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Wawasan Industri Bidang Seni Rupa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No	Jenis Karya	Alat dan Bahan	Teknik Pembuatan	Ide Pemasaran
1				
2				
3				
4				
5				

Catatan: Sertakan foto karya saat melakukan proses identifikasi.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi kerja mandiri

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai wawasan peserta didik pada industri kreatif bidang seni rupa.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Jenis karya	Menyebutkan lima karya bidang seni rupa dengan benar disertai foto karya yang diamati.	Menyebutkan empat karya bidang seni rupa dengan benar disertai foto karya.	Menyebutkan tiga karya bidang seni rupa dengan benar disertai foto karya.	Menyebutkan dua karya bidang seni rupa dengan benar disertai foto karya.	
Bahan	Dapat memahami dan menyampaikan alat bahan pembuatan karya disertai argumentasi yang logis dan mudah dipahami.	Dapat memahami dan menyampaikan alat bahan pembuatan karya dengan jelas.	Dapat memahami dan menyampaikan alat bahan pembuatan karya.	Tidak memahami dan menyampaikan alat bahan pembuatan karya.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Teknik Pembuatan	Menjelaskan proses pengolahan bahan menjadi karya secara terperinci menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	Menjelaskan proses pengolahan bahan menjadi karya secara terperinci.	Menjelaskan proses pengolahan bahan menjadi karya.	Tidak menjelaskan proses pengolahan bahan menjadi karya.	
Cara Memasarkan	Menyebutkan cara pemasaran karya seni rupa baik secara langsung maupun <i>online</i> disertai <i>platform</i> /toko yang digunakan untuk memasarkan secara terperinci.	Menyebutkan cara pemasaran karya seni rupa baik secara langsung maupun <i>online</i> disertai <i>platform</i> /toko yang digunakan untuk memasarkan.	Menyebutkan cara pemasaran karya seni rupa secara langsung atau <i>online</i> .	Tidak menyebutkan cara pemasaran karya seni rupa.	
Skor akhir					
Catatan: Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian. Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran berikutnya.					

Skor Akhir	Rentang Nilai	Tindak Lanjut
3 ≤ 4	91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
2 ≤ 3	81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
1 ≤ 2	71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki aspek yang belum dikuasai.
1	0-70	Melakukan remedi sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.
Catatan: Rentang nilai dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing dan dapat digunakan untuk penilaian tugas selanjutnya.		



**Subbab 2:**  
Perkembangan Teknologi Digital

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi aneka teknologi untuk menciptakan karya seni rupa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-2

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rancangan asesmen dan instrumen penilaian serta bahan bacaan dan contoh-contoh pemanfaatan teknologi.

## Materi

- ⊖ Perkembangan teknologi digital

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan materi tentang perkembangan teknologi digital, manfaat teknologi digital pada kehidupan sehari-hari, dan pemanfaatannya bagi penciptaan karya seni rupa.
2. Peserta didik berdiskusi mengenai manfaat perkembangan teknologi digital pada kehidupan sehari-hari dan pemanfaatan teknologi digital bagi penciptaan karya seni rupa.
3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan empat hingga lima peserta didik, disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas. Hasil diskusi disusun dalam bentuk laporan atau format presentasi sesuai lembar kerja secara kreatif.
4. Perwakilan kelompok mempresentasikan laporan yang sudah dikerjakan kepada teman satu kelas dan guru. Peserta didik dari kelompok lain, mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi.
5. *Feedback* dan penguatan dari guru setelah selesai presentasi kelompok. Peserta didik didorong untuk berbagi pengalaman mereka memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

## Pembelajaran Alternatif

Peserta didik/sekolah yang memiliki komputer/laptop/telepon genggam dapat menginstal dan membandingkan efektivitas dua atau lebih aplikasi yang berhubungan dengan seni rupa (misalnya manipulator foto, aplikasi desain, aplikasi gambar/ melukis/ mewarnai).

Apabila sekolah terkendala jaringan internet atau tidak memiliki perangkat teknologi yang dimaksud, peserta didik dapat diajak untuk membaca buku, majalah, koran, tabloid tentang perkembangan dan pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Perkembangan Teknologi Digital

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Manfaat Teknologi Digital bagi Penciptaan Karya Seni Rupa			
No.	Teknologi Digital	Deskripsi	Manfaat
1	<i>3D Printing</i>	Merupakan teknik mencetak menggunakan teknologi mesin <i>printing</i> khusus, hasilnya berbentuk 3D. Mesin ini memiliki kemampuan mencetak benda, sama persis dengan gambar <i>soft file</i> -nya dalam bentuk 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil <i>3D printing</i> dapat dimanfaatkan sebagai prototipe produk tertentu.</li> <li>• Menghemat biaya dan bahan pembuatan.</li> <li>• Waktu produksi lebih singkat.</li> <li>• Memberikan detail yang sempurna.</li> </ul>
2	<i>Visual Effect</i>		
3	<i>Digital Painting</i>		
4	<i>Digital Photography</i>		
5	<i>e-commerce</i>		
6	<i>Digital Illustration</i>		
Manfaat teknologi digital bagi kehidupan sehari-hari			
1	Transaksi Jual Beli		
2	Transportasi		
3	Penyimpanan Data		
4	Komunikasi		
5	Informasi Publik		
Catatan: Peserta didik dipersilakan untuk mengeksplorasi kemajuan teknologi di segala bidang.			

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik pada manfaat perkembangan teknologi digital bagi kehidupan sehari-hari dan penciptaan karya bidang seni rupa.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Deskripsi karya	Menjelaskan dan menggambarkan objek/karya secara tepat dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Menjelaskan dan menggambarkan objek/karya secara tepat dengan menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Menjelaskan dan menggambarkan objek/karya dengan menggunakan kosa kata yang sesuai.	Tidak menjelaskan dan menggambarkan objek/karya.	
Manfaat	Menyebutkan faedah/manfaat dari kemajuan teknologi digital bagi kehidupan sehari-hari dan bidang seni rupa secara terperinci dan mudah dipahami.	Menyebutkan faedah/manfaat dari kemajuan teknologi digital bagi kehidupan sehari-hari dan bidang seni rupa.	Menyebutkan sebagian faedah/manfaat dari kemajuan teknologi digital bagi kehidupan sehari-hari dan bidang seni rupa.	Tidak menyebutkan faedah/manfaat dari kemajuan teknologi digital.	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya belum disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyampaikan ide/gagasan, tetapi tidak menyampaikan proses pembuatan karya.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya disertai argumentasi yang mendukung menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain, tetapi tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Tidak mengemukakan kelebihan karya orang lain dan tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	
Skor Akhir					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Subbab 3:**  
Hak Atas Kekayaan Intelektual

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
1. Mengeksplorasi konsep kekayaan intelektual

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-3

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan bahan sebagai berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Contoh tayangan video yang relevan dengan kegiatan pembelajaran, misalnya video pameran karya seni rupa, video klip lagu, dan video peragaan busana.

## Materi

- ⊖ Pentingnya Hak atas Kekayaan Intelektual

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan tayangan video pameran karya seni rupa, video klip lagu, video tentang peragaan busana, dan lain-lain. Setelah melihat tayangan video, guru memberikan pertanyaan pemantik apakah karya yang ditayangkan tadi memiliki hak cipta?
2. Peserta didik diajak mengunjungi website Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Peserta didik membuka menu-menu yang terdapat pada laman direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, seperti <https://dgip.go.id/>
3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan empat hingga lima peserta didik, disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas. Pembagian kelompok disesuaikan dengan materi yang akan diidentifikasi, misalnya kelompok hak cipta, kelompok merek, dan kelompok paten.
4. Setiap kelompok mengidentifikasi jenis-jenis kekayaan intelektual, jenis karya yang dilindungi dan membuat laporan secara tertulis. Hasil diskusi disusun dalam laporan atau format presentasi sesuai lembar kerja secara kreatif.
5. Perwakilan kelompok melakukan presentasi di depan kelas dan ditanggapi secara bergantian oleh kelompok lainnya.
6. *Feedback* dan penguatan dari guru setelah selesai presentasi kelompok. Peserta didik didorong untuk menghargai ragam hak cipta dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan tidak memungkinkan untuk mengakses internet maupun kendala teknis lain, misalnya peserta didik tidak memiliki gawai, guru dapat mengunduh materi kekayaan intelektual untuk dijadikan bahan bacaan bagi peserta didik. Begitu pula untuk tayangan video, apabila tidak memungkinkan untuk ditayangkan, misalnya kendala jaringan listrik, dapat digantikan dengan membawa contoh karya atau bahan bacaan lainnya. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

# 1. Lembar Kerja Peserta Didik

## Jenis Kekayaan Intelektual

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No	Jenis HaKI	Deskripsi	Contoh Karya
1	Hak cipta		
2	Merk		
3	Desain Industri		
4	Paten		
5	Komersialisasi Kekayaan Intelektual		

# 2. Penilaian

## Penilaian Formatif

Teknik : Observasi kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik pada saat mengeksplorasi konsep kekayaan intelektual.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Deskripsi HaKI	Mendesripsikan tentang ragam Haki secara tepat, dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti disertai contoh yang relevan dengan tugas yang diberikan.	Mendesripsikan tentang ragam Haki secara tepat, disertai contoh yang relevan dengan tugas yang diberikan.	Mendesripsikan tentang ragam Haki secara tepat.	Tidak mendesripsikan tentang ragam Haki.	
Karya yang relevan	Menyajikan contoh karya yang sudah terdaftar di laman kekayaan intelektual, disertai <i>link</i> /sumber yang relevan dan contoh visualnya.	Menyajikan contoh karya yang sudah terdaftar di laman kekayaan intelektual, dan contoh visualnya.	Menyajikan contoh karya yang sudah terdaftar di laman kekayaan intelektual.	Tidak menyajikan contoh karya yang sudah terdaftar di laman kekayaan intelektual.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya belum disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyampaikan ide/gagasan, tetapi tidak menyampaikan proses pembuatan karya.	
Kerja sama dalam kelompok	4 Indikator terpenuhi (1) Membagi tugas dalam kelompok. (2) Melaksanakan tugas yang diberikan dengan rasa tanggung jawab. (3) Memberikan gagasan, mendukung, dan menghargai perbedaan pendapat. (4) Berpartisipasi selama proses pembelajaran.	3 Indikator terpenuhi (1) Membagi tugas dalam kelompok. (2) Melaksanakan tugas yang diberikan dengan rasa tanggung jawab. (3) Memberikan gagasan, mendukung, dan menghargai perbedaan pendapat. (4) Berpartisipasi selama proses pembelajaran.	2 Indikator terpenuhi (1) Membagi tugas dalam kelompok. (2) Melaksanakan tugas yang diberikan dengan rasa tanggung jawab. (3) Memberikan gagasan, mendukung, dan menghargai perbedaan pendapat. (4) Berpartisipasi selama proses pembelajaran.	1 Indikator terpenuhi (1) Membagi tugas dalam kelompok. (2) Melaksanakan tugas yang diberikan dengan rasa tanggung jawab. (3) Memberikan gagasan, mendukung, dan menghargai perbedaan pendapat. (4) Berpartisipasi selama proses pembelajaran.	
Skor Akhir					
<p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Subbab 3:**  
Hak Atas Kekayaan Intelektual

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menjelaskan alur prosedur pengurusan Hak Atas Kekayaan Intelektual.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-4

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan bahan sebagai berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Contoh tayangan video yang relevan dengan kegiatan pembelajaran, misalnya video cara mendaftarkan HaKI dari pelaku seni untuk melindungi karyanya dan pelaku seni yang pernah mengalami pelanggaran HaKI.

## Materi

- ⊖ Prosedur pengurusan Hak atas Kekayaan Intelektual.

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik berdiskusi mengenai bagaimana cara melindungi karya cipta.
2. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mencari artikel mengenai seniman atau penemu terkemuka yang mengalami pelanggaran HaKI. Mereka kemudian bersama-sama berdiskusi mengenai kasus tersebut dan diminta mengajukan solusi agar kasus serupa tidak terulang kembali. Peserta didik mendapatkan penguatan dari guru mengenai pentingnya mendaftarkan karya cipta secara resmi.
3. Peserta didik kemudian mengeksplorasi tahapan-tahapan cara mendaftarkan karya cipta melalui situs resmi pemerintah: <https://dgip.go.id/>
4. Peserta didik melaksanakan presentasi hasil dari penyusunan laporan secara berkelompok. Tanya jawab diatur agar setiap kelompok menyampaikan satu pertanyaan kepada kelompok lain yang sedang melakukan presentasi.
5. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan guru memberikan *feedback* presentasi tiap kelompok. Peserta didik melakukan asesmen akhir dengan cara menjawab pertanyaan yang sudah dipersiapkan pada lembar jawaban. Dilanjutkan guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.



## Pembelajaran Alternatif

Pada keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengakses internet maupun kendala teknis lain, misalnya peserta didik tidak memiliki gawai, guru dapat mengunduh materi langkah-langkah teknis membuat akun E-Hakcipta untuk dijadikan bahan bacaan bagi peserta didik.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Pelanggaran HaKI

Kelompok : .....

Kelas : .....

Nama anggota kelompok : .....

.....

Narasumber : .....

Topik masalah : .....

Uraian

Solusi

Uraian

Prosedur Mendaftarkan Kekayaan Intelektual

Uraian

### 2. Penilaian

#### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menjelaskan alur prosedur pengurusan Hak Atas Kekayaan Intelektual.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Pemilihan Topik Solusi	Topik permasalahan sesuai penugasan, pemilihan solusi relevan, dapat dipertanggung jawabkan, disertai argumentasi yang mendukung.	Topik permasalahan sesuai penugasan, pemilihan solusi relevan dan dapat dipertanggung jawabkan.	Topik permasalahan sesuai penugasan, tetapi tidak menemukan solusi pemecahan masalah.	Topik permasalahan tidak sesuai dengan penugasan yang diberikan.	
Prosedur Pendaftaran HaKI	Prosedur pendaftaran HaKI disampaikan secara bertahap, runtut, dan runtut sehingga mudah dipahami.	Setiap prosedur pendaftaran HaKI disampaikan secara bertahap.	Menyampaikan prosedur pendaftaran HaKI.	Tidak menyampaikan prosedur pendaftaran HaKI.	
Presentasi	Topik permasalahan, solusi/pemecahan masalah, dan prosedur pendaftaran HaKI disampaikan secara jelas, terperinci menggunakan bahasa Indonesia yang benar serta berpakaian rapi.	Topik permasalahan, solusi/pemecahan masalah, dan prosedur pendaftaran HaKI disampaikan secara jelas dan terperinci.	Menyampaikan Topik permasalahan, solusi/pemecahan masalah, dan prosedur pendaftaran HaKI.	Menyampaikan Topik permasalahan, tetapi tidak memberi solusi/pemecahan masalah, dan prosedur pendaftaran HaKI.	
Skor Akhir					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

## G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan dan remedial dapat ditentukan dari hasil yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran. Misalnya,

- **Perlu bimbingan**  
Peserta didik mengikuti remedial pada keseluruhan materi sebelum mengikuti pembelajaran lebih lanjut atau mempelajari tujuan pembelajaran kategori lebih rendah.
- **Mulai berkembang**  
Peserta didik mengikuti remedial sebelum melanjutkan pembelajaran dengan penekanan pada aspek yang belum dikuasai.

- Berkembang dengan baik  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- Mahir/istimewa  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan dilibatkan menjadi tutor sebaya atau diberikan pengayaan.

## H. Interaksi Orang Tua

Pencapaian kemajuan peserta didik dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting melibatkan orang tua untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa gagasan untuk melibatkan orang tua dan lingkungan sekitarnya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.
- Mendapatkan dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar terhadap proses pembelajaran tentang wawasan industri bidang seni rupa.
- Memberi dukungan aktivitas yang dilakukan di rumah sebagai penunjang pembelajaran peserta didik. Contohnya mengunjungi toko cendera mata/*souvenir* untuk mengetahui jenis karya seni rupa, bahan, alat, dan teknik pembuatan karya dan mengamati industri/ekonomi kreatif di lingkungannya.

## I. Asesmen Akhir

### Tes Tertulis

1. Apa saja contoh industri kreatif yang ada di sekitarmu?
2. Ceritakan pengalamanmu menggunakan teknologi digital dalam membuat karya seni rupa!
3. Bagaimana pengalamanmu menggunakan teknologi digital untuk membantu kehidupan sehari-hari?
4. Ceritakanlah langkah untuk mengurus HaKI pada situs resmi pemerintah!

## J. Kunci Jawaban

- Peserta didik menuliskan contoh industri kreatif yang berada di lingkungan sekitarnya. Menceritakan pengalamannya menggunakan teknologi digital untuk membuat karya seni rupa dan kegunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik membuka situs <https://dgip.go.id/> dan menceritakan langkah-langkah mengurus HaKI.

## K. Refleksi

Pertanyaan/ Pernyataan refleksi dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dilakukan dan dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

### 1. Refleksi bagi Peserta Didik

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mampu menjelaskan dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0.		
2	Saya mampu menjelaskan perkembangan teknologi digital.		
3	Saya mampu mendeskripsikan pemanfaatan teknologi digital untuk bidang seni rupa.		
4	Saya mampu menjelaskan konsep HaKI.		
5	Saya mampu menjelaskan jenis-jenis HaKI dan prosedur pendaftaran HaKI.		
6	Saya mampu menjelaskan manfaat HaKI dalam bidang seni rupa.		
7	Saya mampu menganalisis kasus penerapan HaKI dalam bidang seni rupa.		

### 2. Refleksi bagi Guru

No.	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran?	
2	Adakah peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran?	
3	Apakah tindakan yang akan saya lakukan untuk memperbaiki kesulitan pernyataan nomor 2?	
4	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran?	
5	Apakah kelas sudah kondusif?	
6	Apakah yang harus saya lakukan jika kelas tidak kondusif?	
7	Apakah materi pembelajaran sudah dipahami peserta didik?	
8	Adakah kesulitan yang dialami peserta didik?	
9	Apakah kegiatan pembelajaran bab ini lebih baik dari pembelajaran tahun lalu?	
10	Apakah ada kejadian khusus/tidak biasa saat pembelajaran berlangsung?	

#### >>> Catatan <<<

Refleksi guru berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk evaluasi diri. Format dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, sehingga dapat melihat perkembangan pembelajaran secara periodik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

SEMESTER 1

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

## Panduan Khusus Bab 2

# Peluang Bisnis dan Profesi Bidang Seni Rupa



## A. Pendahuluan

Peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa akan mempelajari tentang kreativitas dan inovasi dalam menciptakan sebuah karya, entrepreneur dan *creativepreneur*, mengenal bisnis *startup*, manajemen, dan jenis-jenis profesi bidang seni rupa.



Pada pembelajaran bab 2 terdiri atas lima subbab dengan target materi kreativitas dan inovasi, bisnis berbasis kreativitas, peluang bisnis bidang seni rupa, manajemen bisnis, dan profesi bidang seni rupa. Masing-masing pertemuan dilakukan dalam empat jam pelajaran. Untuk melaksanakan proses pembelajaran ini guru dipersilakan untuk mengasumsikan waktu sesuai dengan ketentuan di sekolah masing-masing.

## B. Apersepsi

Sebelum melaksanakan pembelajaran tentang peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa, guru memberikan apersepsi dengan memberikan/menyiapkan contoh karya seni rupa, peserta didik diminta untuk memilih contoh karya seni rupa yang paling disukai, memberikan alasan/kelebihan karya yang dipilih daripada karya yang lainnya. Apersepsi juga dapat dilakukan dengan permainan tebak profesi, caranya dengan menunjukkan jenis-jenis profesi bidang seni rupa, peserta didik menyebutkan jenis profesi tersebut dan alasannya.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengenalkan peserta didik tentang potensi ekonomis sebuah karya dan ragam profesi bidang seni rupa serta menumbuhkan sikap bernalar kritis, menganalisis, dan mengevaluasi yang bermanfaat untuk mencari solusi dan mengambil keputusan.

## C. Keterampilan Prasyarat

Sebelum memulai pembelajaran pada bab 2 tentang proses bisnis dan profesi bidang seni rupa, diharapkan peserta didik sudah mempelajari tentang wawasan industri kreatif bidang seni rupa.

## D. Materi Esensial

Setelah mempelajari wawasan industri bidang seni rupa, peserta didik akan mendapatkan materi tentang peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa sebagai berikut.

### 1. Kreativitas dan Inovasi

Kreativitas adalah menciptakan hal-hal yang baru, baik dengan mengubah sedikit atau menambah sesuatu yang berbeda. Stephen Robbins (1994), menyatakan bahwa inovasi adalah sebuah gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk, proses, dan jasa atau dapat juga dengan mengadopsi pola baru. Hal terpenting dari inovasi adalah kemampuan merealisasikan ide-ide kreatif tersebut dalam sebuah karya. Kreativitas dan inovasi harus seiring sejalan dalam menciptakan sesuatu.

### 2. Bisnis Berbasis Kreativitas

*Entrepreneur* adalah seseorang yang membawa perubahan baru karena memiliki inovasi atau ide-ide baru dalam menghasilkan sebuah karya. Menurut mentor *marketing*, Ilise Benun (2003) *creativepreneur* adalah seseorang yang memulai bisnisnya menggunakan ide-ide kreatif dan menggunakan unsur seni, desain, dan estetika. Karakteristik *creativepreneur*, yaitu pemikir kreatif, inovatif, kolaboratif, memiliki persilangan keterampilan, luwes menggunakan teknologi, memiliki kesadaran tentang desain, dan mampu membuat rencana jangka pendek.

### 3. Mengenal Bisnis Startup

Bisnis *startup* adalah bisnis rintisan yang diharapkan dapat tumbuh, berkembang, dan menjadi bisnis besar. Bisnis *startup* lebih mengutamakan ide-ide baru dan memberi solusi permasalahan bagi konsumen. Bisnis ini dijalankan secara kolaboratif dan menggunakan teknologi digital. Bisnis *startup* dimulai dengan membentuk tim yang solid dan konsisten, membuat rencana usaha dan strategi pemasaran yang matang, mencari dan meyakinkan investor, percaya diri, tidak mudah puas, dan berkonsultasi pada mentor yang sudah meraih kesuksesan dalam bidangnya.

#### 4. Manajemen Bisnis Bidang Seni Rupa

Kemampuan manajemen sangat penting dalam bidang usaha. Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, dan kontrol pada sumber daya (Griffin, 2016: 4). Tujuannya agar dapat mencapai rencana secara efektif dan efisien, terorganisir, dan tepat waktu. Unsur manajemen bisnis kreatif ada enam atau 6M yang harus diperhatikan, yaitu *Man* (manusia), *Money* (uang), *Market* (pasar), *Method* (metode), *Machine* (mesin), dan *Material* (bahan).

#### 5. Profesi Bidang Seni Rupa

Jenis-jenis profesi bidang seni rupa antara lain, *mural artist*, pelukis, artisan seni rupa, operator cetak manual dan digital, operator cetak bahan logam, kaca serat, semen, dan gips, operator cetak 3D *printing*, *drafter* gambar patung manual dan digital, ilustrator, desainer karakter, latar, dan properti, seniman *storyboard*, dan artisan. Selain itu, berwirausaha sesuai bidang keahlian merupakan salah satu pilihan untuk mewujudkan kemandirian.

---

### E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian awal dilakukan untuk memetakan kemampuan atau pengetahuan awal mengenai materi yang akan diajarkan. Hasil dari asesmen awal akan digunakan sebagai pertimbangan tindak lanjut dan diferensiasi pembelajaran.

Asesmen awal dapat berupa menjawab pertanyaan tertulis, tanya jawab secara lisan, pertanyaan pemantik, atau hasil pengamatan lingkungan. Berikut salah satu contoh Lembar Kerja Peserta Didik untuk penilaian awal.









## Lembar Kerja Peserta Didik



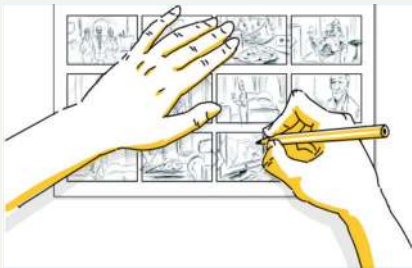
### Peluang Bisnis dan Profesi Bidang Seni Rupa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Contoh Karya
1	<p>Dari kedua karya cangkir tersebut manakah yang paling menarik? Kemukakan alasanmu!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.1 Cangkir Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita, 2020</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.2 Cangkir Berwarna dan Bertekstur Sumber: Karolina-grabowska/pexels.com, 2020</p> </div> </div>
Jawaban	
2	<p>Perhatikan lukisan berikut ini!</p> <p>a. Dari keempat karya lukisan ini lukisan mana yang paling kamu sukai?</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.3 Sungai Tak Pernah Kembali Sumber: Museum Basoeki Abdullah/ kemdikbud.go.id, 2018</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.4 The Starry Night (1889), Vincent van Gogh Sumber: MoMA/artsandculture.google.com, 2004</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.5 Karya Affandi Wisdom of The East - 1967 Sumber: Affandi Museum/affandi.org, 2022</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.6 Lukisan Sudjojono Pertempuran antara Sultan Agung dan Jan Pieterszoon Coen 1973 Sumber: Denny Mutiah/liputan6.com, 2021</p> </div> </div>

No.	Contoh Karya
	Jawaban
	b. Apa yang membuat kalian tertarik pada lukisan tersebut? Jawaban:
	c. Apa kelebihanannya? Jawaban:
3	<p>Dari gambar ini, apa profesi orang tersebut? Apa alasannya?</p>  <p>Gambar 2.7 Ilustrasi Pelukis Sumber: Pexels/pixabay.com, 2022</p>
	Jawaban
4	<p>Dari gambar ini, apa profesi orang tersebut? Apa alasannya?</p>  <p>Gambar 2.8 Profesi Pematung sumber : Pexels.com/Tima Miroshnichenko (2021)</p>
	Jawaban
5	<p>Dari gambar ini, apa profesi orang tersebut? Apa alasannya?</p>  <p>Gambar 2.9 Storyboard</p>
	Jawaban

## Asesmen Awal

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Menyebutkan kelebihan dari karya seni lukis yang disukai.		
2	Memberikan alasan saat menyukai suatu karya.		
3	a. Pengetahuan profesi bidang seni rupa		
	b. Mengemukakan alasannya		
4	a. Pengetahuan profesi bidang seni rupa		
	b. Mengemukakan alasannya		
5	a. Pengetahuan profesi bidang seni rupa		
	b. Mengemukakan alasannya		
Nilai akhir			
Total keseluruhan nilai " Ya dan Tidak"			

Keterangan:

Skor	Keterangan	Tindak Lanjut
1-2	Perlu Bimbingan	Skenario 1
3-5	Cukup	Skenario 2
6-8	Mahir/Istimewa	Skenario 3

Catatan:

- Rentang nilai dapat disesuaikan dengan ketentuan sekolah masing-masing.
- Nilai akhir dipergunakan untuk melihat kesiapan peserta didik mengikuti materi yang akan diajarkan.

Dari hasil penilaian awal akan diperoleh informasi yang akan digunakan untuk merancang kegiatan selanjutnya. Alternatif pendekatan pembelajaran berdasarkan hasil asesmen awal peserta didik dapat dibuat tiga skenario pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- Skenario 1: Peserta didik yang belum memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa dapat mengamati dan mengeksplorasi ide/gagasan kreatif sebuah karya, keunikan/hal yang menarik dari karya seni rupa, dan proses kreatif pembuatan karya.
- Skenario 2: Peserta didik yang memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa dapat mengamati, mengumpulkan data, dan merencanakan usaha di bidang seni rupa dengan cara membuat *mind map*.

- Skenario 3: Peserta didik yang memahami pengetahuan/pengalaman mengenai peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa. Peserta didik dapat mewujudkan karya sederhana dari *mind map* yang sudah dibuat dan mengunggahnya di media sosial untuk menguji respons audiensi.

Kegiatan pembelajaran sebaiknya mengacu kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Peserta didik yang memiliki skor kurang mendapat pendampingan penuh selama mengamati dan mengeksplorasi karya, *mind map* (memetakan gagasan) mengenai usaha dan mewujudkan karya.

## F. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran direncanakan agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, skema ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Skema pembelajaran yang direncanakan untuk bab ini adalah sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
Kreativitas dan Inovasi

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi karya seni berbasis kreativitas.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-1

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta contoh karya seni lukis, seni patung, dan ilustrasi.

### Materi

- ⊖ Kreativitas dan inovasi

### Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan beberapa contoh karya seni rupa sebagai bahan tanya jawab dengan peserta didik. Misalnya, cangkir dari keramik polos dan cangkir yang diberi lukisan atau tekstur. Pemberian contoh karya tersebut diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya mengenalkan dan menumbuhkan kreativitas pada peserta didik.
2. Peserta didik mengeksplorasi karya seni lukis/seni patung yang berada di lingkungan sekolah.

- Peserta didik dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar. Kelompok pertama mengeksplorasi karya seni lukis, kelompok kedua mengeksplorasi karya seni patung, dan kelompok ketiga mengeksplorasi karya ilustrasi.
  - Hal yang perlu dieksplorasi adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pembuat karya kepada audiensi, proses kreatif pembuatan karya, hal unik/menarik atau inovasi yang membuat karya tersebut berbeda dibandingkan dengan karya lain. Misalnya bahan yang digunakan untuk membuat patung, menggunakan botol bekas minuman.
3. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing dan secara mandiri membuat laporan hasil identifikasi kreativitas karya seni rupa.

### Pembelajaran Alternatif

Apabila di sekolah bapak/ibu tidak ada konsentrasi keahlian seni lukis atau seni patung, guru dapat membawakan contoh-contoh karya untuk diidentifikasi oleh peserta didik. Contoh tersebut merupakan karya seni lukis yang diaplikasikan pada berbagai media atau karya seni patung dengan berbagai jenis bahan.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Karya Seni Berbasis Kreativitas

Nama : ..... Kelas : ..... Tanggal : .....

No	Jenis Karya	Keunikan/hal yang menarik	Ide/gagasan/pesan yang ingin disampaikan	Proses pembuatan Karya
1	<p>Dari gambar ini, apa profesi orang tersebut? Apa alasannya?</p>  <p>Gambar 2.10 Lukisan Cat Air Sumber: Kemendikbudristek/ Rizki Raindriati, 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perpaduan warnanya menarik perhatian.</li> <li>• Dari jauh lukisan ini terlihat paling mendominasi daripada karya yang lain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan keagungan ciptaan Yang Maha Kuasa.</li> <li>• Aneka kehidupan di bawah laut yang terdiri atas berbagai jenis ikan dan tumbuhan laut, batu karang, dan keragaman yang lainnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut pendapat saya pembuatan lukisan ini menggunakan cat air</li> <li>• Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas, kuas, palet, dan gelas untuk mencuci kuas. Kain untuk mengeringkan kuas, cat air, dan air untuk mengencerkan cat.</li> </ul>

No	Jenis Karya	Keunikan/hal yang menarik	Ide/gagasan/pesan yang ingin disampaikan	Proses pembuatan Karya
2				
3				
4				
5				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 1

Teknik : Observasi kerja mandiri

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi karya seni berbasis kreativitas.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Isi laporan	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan disertai foto dokumentasi kegiatan.	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Laporan ditulis secara sistematis dan lugas, tetapi tidak menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas.	Laporan belum ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	
Pemahaman terhadap ide/gagasan	Dapat memahami dan menyampaikan ide/gagasan yang akan disampaikan pembuat karya kepada audiensi disertai argumentasi yang logis dan mudah dipahami.	Dapat memahami dan menyampaikan ide/gagasan yang akan disampaikan pembuat karya kepada audiensi dengan bahasa yang mudah dipahami.	Dapat memahami dan menyampaikan ide/gagasan yang akan disampaikan pembuat karya kepada audiensi.	Tidak mampu memahami ide/gagasan yang ingin disampaikan pembuat karya.	
Pemahaman terhadap keunikan karya	Dapat menyampaikan hal unik/menarik dari karya seni atau objek yang diamati disertai dengan argumentasi yang logis disertai foto konkret.	Dapat menyampaikan hal unik/menarik dari karya seni atau objek yang diamati disertai dengan argumentasi yang logis.	Dapat menyampaikan hal unik/menarik dari karya seni atau objek yang diamati.	Tidak menemukan hal yang menarik dari karya seni yang diamati.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Berpendapat tentang proses pembuatan karya	Dapat menyampaikan pendapat proses kreatif pembuatan karya sesuai dengan pemikirannya, disertai bukti dan penjelasan logis menggunakan bahasa Indonesia secara runut.	Dapat menyampaikan pendapat proses kreatif pembuatan karya sesuai dengan pemikirannya, disertai bukti dan penjelasan logis.	Dapat menyampaikan pendapat proses kreatif pembuatan karya sesuai dengan pemikirannya.	Tidak menyampaikan pendapat tentang proses kreatif pembuatan karya.	
Skor Akhir					
Catatan: Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian. Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran berikutnya.					

Skor Akhir	Rentang Nilai	Tindak Lanjut
3 ≤ 4	91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
2 ≤ 3	81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
1 ≤ 2	71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki aspek yang belum dikuasai.
1	0-70	Melakukan remedi sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.
Catatan: Rentang nilai dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing dan dapat digunakan untuk penilaian tugas selanjutnya.		

**Subbab 2:**  
Mengetahui *Bisnis Startup*

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengidentifikasi peluang bisnis seni rupa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-2

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta media presentasi.

## Materi

- ⊖ Peluang bisnis *startup*, cara mendirikan *startup*

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai bisnis *startup* yang bergerak di bidang seni rupa.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan tiga hingga empat peserta didik, atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas.
  - Informasi yang dikumpulkan meliputi peluang bisnis *startup* bidang seni rupa, cara mendirikan bisnis *startup*, spesifikasi bisnis *startup* yang dijalankan.
  - Cara mengumpulkan informasi dapat mengakses internet menggunakan kata kunci: daftar perusahaan *startup* di Indonesia, bisnis *startup* bidang seni rupa, dan aplikasi *startup* seni rupa.
3. Perwakilan kelompok mempresentasikan laporan yang sudah dikerjakan kepada teman satu kelas dan guru.
4. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi.

## Pembelajaran Alternatif

Guru menyiapkan tayangan tentang kisah inspiratif pengusaha muda yang sukses mendirikan bisnis *startup* di bidang seni rupa.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Peluang Bisnis Bidang Seni Rupa

Nama : ..... Tugas : .....  
 Kelas : ..... Tanggal : .....

Peluang bisnis bidang seni rupa:	
Cara mendirikan bisnis <i>startup</i> :	
Manfaat Teknologi Digital bagi Penciptaan Karya Seni Rupa	

No.	Nama <i>Startup</i>	Spesifikasi Bisnis
1	Assemblr PT Assemblr Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Platform dan aplikasi digital</li> <li>• Membuat karya <i>augmented reality</i>.</li> <li>• Memvisualisasikan ide/gagasan menjadi gambar tiga dimensi.</li> </ul>



No.	Nama <i>Startup</i>	Spesifikasi Bisnis
2		
3		
4		
5		
6		

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 2

Teknik : Observasi dan presentasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengumpulkan informasi peluang bisnis *startup* bidang seni rupa, mempresentasikan, dan mengapresiasi karya.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Isi laporan	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan disertai foto dokumentasi kegiatan.	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Laporan belum ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	Tidak menulis laporan secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya belum disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyampaikan ide/gagasan, tetapi tidak menyampaikan proses pembuatan karya.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya disertai argumentasi yang mendukung menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain. Namun, tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Tidak mengemukakan kelebihan karya orang lain dan tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	
Skor Akhir					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Subbab 3:**  
Profesi Bidang Seni Rupa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi ragam profesi bidang seni rupa

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-3

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian.

### Materi

- ⊖ Pengenalan profesi bidang seni rupa (seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi) dan kompetensi yang dibutuhkan dalam profesi bidang seni rupa.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengamati, mengumpulkan data tentang kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan bidang seni rupa, dan mengeksplorasi ragam profesi bidang seni rupa secara berkelompok.
2. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok tentang kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan bidang seni rupa dan ragam profesi bidang seni rupa.

- Peserta didik membuat laporan hasil diskusi kelompok sesuai LKPD yang sudah disiapkan. Laporan berisi tentang profesi bidang seni rupa, lingkup kerja profesi tersebut, dan proses pembuatan karya/prosedur kerja yang dilakukan.
  - Bukti pendukung lain, misalnya foto narasumber, karya yang dihasilkan, galeri, atau *workshop* yang dimiliki serta dokumentasi kegiatan peserta didik.
3. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran dan mengevaluasi secara lisan (*review*) tentang proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

### Pembelajaran Alternatif

Apabila tidak terdapat kegiatan seni rupa atau orang yang berprofesi di bidang seni rupa di lingkungan sekitar yang dapat diwawancarai, kegiatan yang dapat dilakukan adalah berupaya mendapatkan informasi melalui sumber lain seperti studi literatur atau menonton tayangan video.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Ragam Profesi Bidang Seni Rupa

Kelompok	:	
Kelas	:	
Tanggal	:	
Nama Anggota Kelompok	:	(Nama Peserta Didik)
Ragam profesi bidang seni rupa:		
Artisan seni lukis		
Kegiatan yang dilakukan:		
Melukis sesuai dengan pesanan		
Proses/prosedur pembuatan karya:		

- Menyiapkan kertas gambar.
- Kertas gambar direkatkan pada papan tripleks agar kertas tidak mengkerut atau bergelombang.
- menyiapkan cat air pada palet dan air dalam gelas.
- Menyiapkan kuas yang akan digunakan, boleh lebih dari satu kuas.
- Membuat sketsa gambar pada kertas gambar.
- Mewarnai gambar dengan cat air secara bertahap (menunggu kering baru menggunakan warna selanjutnya).
- Menggunakan kuas berukuran besar untuk *background* (bagian latar), dan kuas kecil untuk membuatnya.

Foto dokumentasi kegiatan

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 3

Teknik : Observasi kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengumpulkan data tentang kegiatan dan profesi bidang seni rupa.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Isi laporan	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan disertai foto dokumentasi kegiatan.	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Laporan belum ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	Tidak menulis laporan secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	
Proses pembuatan karya	Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan, menjelaskan proses pembuatan karya secara urut dan runtut menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.	Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dan menjelaskan proses pembuatan karya secara urut dan runtut.	Menjelaskan proses pembuatan karya dan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan.	Menyebutkan proses pembuatan karya.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Kerja sama	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu serta menunjukkan adanya koordinasi penugasan, saling berkomunikasi, dapat menelaraskan diri dengan lingkungan, dan saling membantu dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu dan menunjukkan adanya koordinasi penugasan dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu. Namun, belum menunjukkan kerja sama dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan tidak dapat tercapai tepat waktu.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Subbab 4:**  
Manajemen Bisnis Bidang Seni Rupa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Merancang strategi pemasaran bidang seni rupa

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-4

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian, media presentasi, dan peralatan serta bahan membuat *mind map* (bila presentasi dilakukan secara manual).

### Materi

- ⊖ Unsur manajemen bisnis kreatif meliputi manusia, uang, bahan, mesin, metode, dan pasar.
- ⊖ Fungsi-fungsi dasar manajemen, meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian.

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan tayangan tentang kisah inspiratif pengusaha muda yang sukses dalam bidang seni rupa.
2. Peserta didik mengamati, mengumpulkan data, dan merencanakan usaha di bidang seni rupa secara berkelompok.
  - Peserta didik mengamati *trend* pasar tentang peluang usaha di bidang seni rupa.
  - Merespon peluang yang ada di pasar dengan ide kreatif untuk usaha.
  - Peserta didik membuat *mind map creativepreneurship* di bidang seni rupa. *Mind map* meliputi jenis usaha yang akan dibuat, kelebihan usaha yang akan dibuat, target pasar, cara pemasaran, cara mendapatkan modal, dan cara menjaga kesetiaan pelanggan.
3. Perwakilan kelompok mempresentasikan *mind map* usaha bidang seni rupa yang akan dibuat kepada teman satu kelas dan guru.
4. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi. Teknis pelaksanaan apresiasi karya, setiap kelompok diberi kesempatan satu kali bertanya kepada kelompok lain secara bergantian.

## Pembelajaran Alternatif

- Apabila video kisah inspiratif pengusaha muda yang sukses di bidang seni rupa tidak dapat ditayangkan guru dapat menggantinya dengan mengundang alumni yang telah sukses di bidang seni rupa untuk berbagi cerita tentang perjalanan karier/usaha yang ditekuninya.
- Pembuatan *mind map* dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi presentasi secara digital maupun secara manual, disesuaikan dengan keadaan sekolah masing-masing.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Peluang Usaha Bidang Seni Rupa

Langkah Kerja
1. Amatilah tren pasar tentang peluang usaha di bidang seni rupa.
2. Rencanakan ide kreatif untuk merespon peluang pasar dengan usaha yang akan kalian rintis.
3. Buatlah <i>mind map creativepreneurship</i> di bidang seni rupa. <i>Mind map</i> meliputi jenis usaha yang akan dibuat, kelebihan usaha yang akan dibuat, target pasar, cara pemasaran, cara mendapatkan modal, dan cara menjaga kesetiaan pelanggan.



- Perwakilan kelompok mempresentasikan *mind map* usaha bidang seni rupa yang akan dibuat kepada teman satu kelas dan guru.
- Silakan mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi. Teknis pelaksanaan apresiasi karya, setiap kelompok diberi kesempatan satu kali bertanya kepada kelompok lain secara bergantian.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 4

Teknik : Unjuk kerja dan presentasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam merencanakan usaha, membuat *mind map*, mempresentasikan, dan mengapresiasi karya.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
<i>Mind map</i>	Merencanakan usaha, membuat analisis strategi bisnis, keunggulan produk, target pasar, cara memasarkan, dan hambatan yang mungkin terjadi secara sistematis dan terperinci.	Merencanakan usaha, membuat analisis strategi bisnis, keunggulan produk, target pasar, cara memasarkan, dan hambatan yang mungkin terjadi.	Merencanakan usaha, tetapi baru menyebutkan sebagian <i>mind map</i> .	Merencanakan usaha, tetapi belum membuat <i>mind map</i> .	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Presentasi	<i>Mind map</i> tentang rencana usaha yang akan dibuat dipresentasikan secara urut dan runut menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	<i>Mind map</i> tentang rencana usaha yang akan dibuat dipresentasikan secara urut dan runut.	<i>Mind map</i> tentang rencana usaha yang akan dibuat tidak dipresentasikan dengan baik.	<i>Mind map</i> tidak dipresentasikan.	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan/keunggulan usaha yang direncanakan kelompok lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya disertai argumentasi yang mendukung menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan/keunggulan usaha yang direncanakan kelompok lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan/keunggulan usaha yang direncanakan kelompok lain, tetapi tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Tidak mengemukakan kelebihan/keunggulan usaha yang direncanakan kelompok lain dan tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					



**Subbab 5:**  
Bisnis Berbasis Kreativitas

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Merancang bisnis seni rupa berbasis kreativitas

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-5

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta alat dan bahan untuk praktik membuat karya sesuai ide/gagasan.

## Materi

⊖ Karakteristik *creativepreneur*

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mewujudkan ide/gagasan dari tugas sebelumnya menjadi produk/karya. Produk/karya diwujudkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik.
2. Peserta didik berkolaborasi dengan teman untuk mewujudkan ide/gagasan menjadi sebuah karya kreatif. Misalnya, membuat sepatu lukis dengan tema tertentu, teman pertama membuat desain, teman kedua mewujudkan ide/gagasannya (lukisan pada sepatu). Teman ketiga merekam video/mendokumentasikan proses pembuatan karya (proses melukis sepatu), teman keempat mengunggah di media sosial (dari desain hingga proses pembuatan) tujuan mengunggah di media sosial adalah mendapat respons dari audiensi dari karya yang sudah dihasilkan.
3. Peserta didik melaporkan hasil dari uji coba tersebut dan mendiskusikan hasil dari respons/tanggapan yang diperoleh.

## Pembelajaran Alternatif

Apabila mewujudkan ide/gagasan menjadi sebuah karya kreatif tidak dapat dilakukan karena sesuatu hal, kegiatan tersebut dapat diganti dengan kegiatan yang lebih sederhana.

- Contoh mengembangkan bentuk oval menjadi berbagai ekspresi wajah, mengembangkan angka satu sampai dengan sembilan menjadi bentuk hewan, tumbuhan, atau benda lainnya.

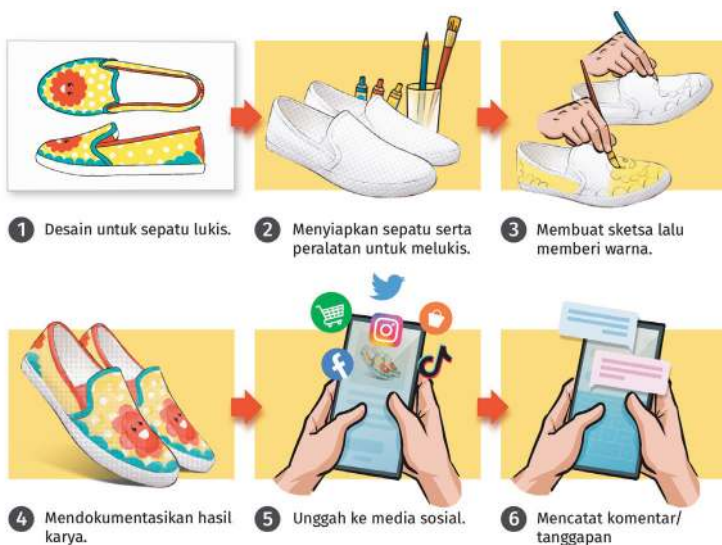
- Hasil karya tersebut diberi warna yang menarik dan proses pembuatan karya tersebut didokumentasikan (foto atau video) sesuai dengan situasi dan kondisi.
- Mengunggah ke media sosial untuk mendapatkan respons dari audiensi. Namun, apabila karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan untuk mengunggah ke media sosial, kegiatan tersebut dapat diganti dengan meminta pendapat/tanggapan kepada orang tua, teman, atau saudara tentang karya kreatif yang sudah dihasilkan.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Bisnis Seni Rupa Berbasis Kreativitas

#### Langkah Kerja

1. Siapkan desain untuk merealisasikan ide/gagasan membuat sepatu lukis dengan tema tertentu (misal bunga).
2. Siapkan sepatu yang akan dilukis dan peralatan, peralatan untuk memberi warna.
3. Buatlah sketsa awal pada sepatu dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.
4. Dokumentasikan dengan video saat proses melukis sepatu. Dokumentasikan juga dengan foto saat karya sudah selesai dikerjakan.
5. Unggah hasil karya pada media sosial kalian dan catat komentar/tanggapan dari audiensi.



## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 5

Teknik : Produk jadi dan kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik merancang dan mewujudkan karya bidang seni rupa.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Ide/gagasan	Produk yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan yang sudah direncanakan dengan hasil yang baik, rapi, bersih dan indah.	Produk yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan yang sudah direncanakan.	Produk yang dihasilkan tidak sesuai dengan ide/gagasan yang sudah direncanakan.	Produk belum selesai dikerjakan.	
Proses pembuatan karya	Proses pembuatan karya didokumentasikan dengan baik, hasilnya diunggah di media sosial, dan mencatat seluruh umpan balik dari audiensi.	Proses pembuatan karya didokumentasikan dan hasilnya diunggah di media sosial. Namun, tidak mencatat umpan balik dari audiensi terhadap unggahan tersebut.	Proses pembuatan karya didokumentasikan dan hasilnya diunggah di media sosial. Namun, unggahan tersebut tidak mendapat umpan balik dari audiensi.	Proses pembuatan karya didokumentasikan. Namun, hasil dokumentasi tersebut tidak diunggah di sosial media.	
Kerja sama	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu serta menunjukkan adanya kolaborasi penugasan, saling berkomunikasi, dapat menyelaraskan diri dengan lingkungan dan saling membantu dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu dan menunjukkan adanya kolaborasi penugasan dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu. Namun, belum menunjukkan kerja sama dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan tidak dapat tercapai tepat waktu.	

### Skor Akhir

Catatan:

- Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.
- Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.
- Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.

## G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan dan remedial dapat ditentukan dari hasil yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran seperti berikut.

- Perlu bimbingan  
Peserta didik mengikuti remedial pada keseluruhan materi sebelum mengikuti pembelajaran lebih lanjut atau mempelajari tujuan pembelajaran kategori lebih rendah.
- Mulai berkembang  
Peserta didik mengikuti remedial sebelum melanjutkan pembelajaran dengan penekanan pada aspek yang belum dikuasai.
- Berkembang dengan baik  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- Mahir/istimewa  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan dilibatkan menjadi tutor sebaya atau diberikan pengayaan.

## H. Interaksi Orang Tua

Pencapaian kemajuan peserta didik dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Karena itu, penting melibatkan orang tua untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa gagasan untuk melibatkan orang tua, dan lingkungan sekitarnya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.
- Mendapatkan dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar terhadap proses pembelajaran peserta didik tentang peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa.

- Melihat dan mengapresiasi karya peserta didik yang diunggah di media sosial sebagai bentuk perhatian dan dukungan terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung di sekolah.
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah, dengan kondisi yang memungkinkan peserta didik menciptakan karya untuk lingkungannya.

## I. Asesmen Akhir

Asesmen akhir dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir satu lingkup materi. Teknik dan instrumen saat melaksanakan asesmen akhir beragam, tidak hanya tes tertulis, tetapi juga dapat menggunakan observasi, praktik, menghasilkan produk, melakukan proyek, atau membuat portofolio.

### Tes Tertulis

1. Apakah perbedaan kreatif dan inovatif?
2. Sebutkan lima sikap positif yang mendorong tumbuhnya kreativitas!
3. Mengapa kemampuan berkolaborasi itu penting untuk dikembangkan?

## J. Kunci Jawaban

1. Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu (berdaya cipta). Inovatif adalah kemampuan mengembangkan sebuah gagasan menjadi sebuah karya/produk yang berbeda dengan produk yang sejenis yang telah ada di pasaran dengan menggunakan alat, bahan, atau teknik yang berbeda/baru.
2. Lima sikap positif mendorong kreativitas adalah ....
  - memiliki rasa ingin tahu;
  - cermat melihat peluang dan tantangan;
  - memiliki ide/imajinasi;
  - berani mencoba hal yang baru; dan
  - terbuka dan berkolaborasi.
3. Kemampuan berkolaborasi atau bekerja sama dengan pihak lain penting untuk dikembangkan karena memudahkan dan meringankan beban kerja semua orang serta menghemat biaya, tenaga, dan waktu.

## K. Refleksi

Pertanyaan/ Pernyataan refleksi dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dilakukan dan dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

### 1. Refleksi bagi Peserta Didik

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mampu menjelaskan karya seni rupa berbasis kreativitas.		
2	Saya mampu mengidentifikasi peluang bisnis bidang seni rupa.		
3	Saya mampu menyebutkan ragam profesi bidang seni rupa.		
4	Saya mampu merancang strategi pemasaran sederhana bidang seni rupa.		
5	Saya mampu merancang bisnis seni rupa sederhana berbasis kreativitas.		

### 2. Refleksi bagi Guru

No.	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran?	
2	Adakah peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran?	
3	Apa tindakan yang akan saya lakukan untuk memperbaiki kesulitan pernyataan nomor 2?	
4	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran?	
5	Apakah kelas sudah kondusif?	
6	Apa yang harus saya lakukan jika kelas tidak kondusif?	
7	Apakah materi pembelajaran sudah dipahami peserta didik?	
8	Adakah kesulitan yang dialami peserta didik?	
9	Apakah kegiatan pembelajaran bab ini lebih baik dari pembelajaran tahun lalu?	
10	Apakah ada kejadian khusus/tidak biasa saat pembelajaran berlangsung?	

#### >>> Catatan <<<

Refleksi guru berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk evaluasi diri. Format dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, sehingga dapat melihat perkembangan pembelajaran secara periodik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto**  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

**SEMESTER 1**

## Panduan Khusus Bab 3

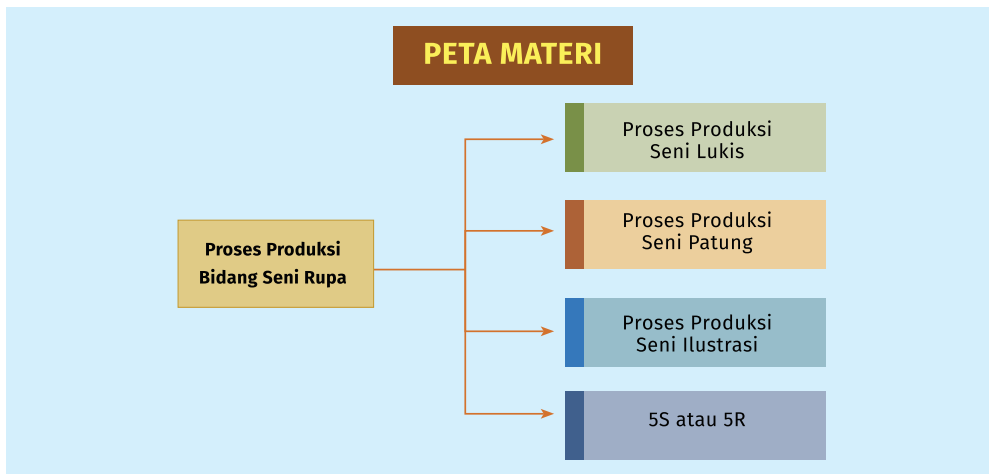
# Proses Produksi Bidang Seni Rupa





## A. Pendahuluan

Nilai sebuah karya ditentukan oleh keunikan, ide/gagasan, alat, bahan, dan proses produksi. Target materi dari proses produksi seni rupa adalah membuka wawasan peserta didik tentang proses produksi seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi. Aktivitas pembelajaran mengamati, mengidentifikasi alat, bahan, serta teknik pembuatan karya, menciptakan karya sederhana, dan mempresentasikan hasil pengalamannya selama mengikuti proses pembelajaran.



Bab ini terbagi dalam empat subbab, yaitu 5R/5S, proses produksi seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi. Empat subbab tersebut akan dilaksanakan selama sembilan pertemuan. Satu pertemuan terdiri atas empat jam pelajaran. Jumlah pertemuan ini tidak mengikat, fleksibel sesuai dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi sekolah masing-masing.

## B. Apersepsi

Sebelum memasuki materi tentang proses produksi bidang seni rupa, guru memberikan apersepsi dengan memberikan/menyiapkan contoh karya seni rupa, yaitu seni lukis, seni patung, dan ilustrasi diikuti dengan memberikan pertanyaan pemantik. Contoh pertanyaan pemantik yang dapat diberikan yaitu, menyebutkan jenis karya seni rupa yang diamati dan menyebutkan teknik pembuatannya, atau peserta didik diminta untuk menyebutkan karya seni rupa yang pernah dibuat serta proses pembuatannya.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk memupuk rasa keingintahuan peserta didik tentang proses produksi bidang seni rupa meliputi seni lukis, seni patung, dan seni ilustrasi, serta menumbuhkan kreativitas dalam menghasilkan



karya yang orisinal. Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya, serta mengevaluasinya menggunakan berbagai pespektif.

### C. Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi proses produksi bidang seni rupa, sebaiknya peserta didik sudah mempelajari materi pada bab 2 yaitu peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa, yang terdiri atas kreativitas dan inovasi, bisnis berbasis kreativitas, mengenal bisnis *startup*, manajemen bisnis bidang seni rupa, dan profesi bidang seni rupa.







### D. Materi Esensial

Setelah mempelajari peluang bisnis dan profesi bidang seni rupa, peserta didik akan mendapatkan materi tentang proses produksi bidang seni rupa. Proses produksi bidang seni rupa yang akan dipelajari meliputi proses produksi seni lukis, seni patung, seni ilustrasi, dan budaya kerja.



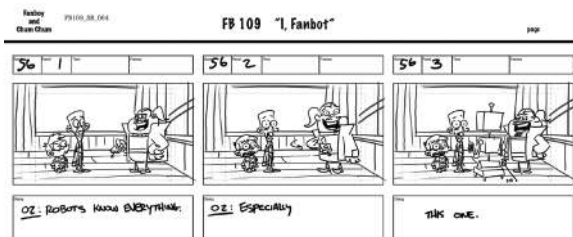
#### 1. Proses Produk Seni Rupa

<p>a. Pensil dan Pensil Warna</p>  <p>Gambar 3.1 Gambar menggunakan pensil warna.</p> <p>Sumber: Kemendikbudristek/ Hidayatul Khusna (2022)</p>	<p>b. Pastel</p>  <p>Gambar 3.2 Gambar menggunakan pastel/krayon.</p> <p>Sumber : Kemendikbudristek/ Subandi (2022)</p>	<p>c. Cat Akrilik</p>  <p>Gambar 3.3 Gambar menggunakan cat akrilik.</p> <p>Sumber : Kemendikbudristek/ Rafiq (2022)</p>	<p>d. Cat Minyak</p>  <p>Gambar 3.4 Lukisan menggunakan cat minyak</p> <p>Sumber: Kemendikbudristek/Deni (2022)</p>
<p>e. Cat Air</p>  <p>Gambar 3.5 Gambar menggunakan cat air.</p> <p>Sumber: Kemendikbudristek/ Fatih (2022)</p>	<p>f. Cat Semprot (spray/air brush)</p>  <p>Gambar 3.6 Karya Cat Semprot/Air Brush</p> <p>Sumber: Pixabay.com/ Stefan Keller (2017)</p>	<p>g. Digital Painting</p>  <p>Gambar 3.7 Karya Digital Painting</p> <p>Sumber : Kemendikbudristek/ Ekoputeh (2022)</p>	

## 2. Proses Produksi Seni Patung

<p>a. <i>Modelling</i></p>  <p>Gambar 3.8 Teknik <i>Modelling</i> Sumber: Kemendikbudristek/Haryono (2022)</p>	<p>b. <i>Carving</i></p>  <p>Gambar 3.9 Teknik <i>Carving</i> Sumber: Haryono/Kemendikbudristek (2019)</p>	<p>c. <i>Casting</i></p>  <p>Gambar 3.10 Teknik <i>Casting</i> Sumber: Giriluhita/Kemendikbudristek (2022)</p>	<p>d. <i>Assembling</i></p>  <p>Gambar 3.11 Teknik <i>Assembling</i> Sumber: Giriluhita/Kemendikbudristek (2022)</p>
<p>e. <i>Plastering</i></p>  <p>Gambar 3.12 Teknik <i>Plastering</i> Sumber: Kemendikbudristek/Haryono (2022)</p>		<p>f. <i>Digital Modelling</i></p>  <p>Gambar 3.13 Menggunakan 3d <i>Printing</i> Sumber: Pixabay.com/Stefan Keller (2017)</p>	

## 3. Proses Produksi Seni Ilustrasi

<p>a. Desain Karakter</p>  <p>Gambar 3.14 Desain Karakter</p>	<p>b. Desain Lingkungan dan Latar</p>  <p>Gambar 3.15 Desain Lingkungan dan Latar Sumber: Pixabay.com/Chakkree Chantakad (2020)</p>
<p>c. <i>Storyboard</i></p>  <p>Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Sumber: Flickr.com/Tom King (2008)</p>	

d. Animasi dan Komik



Gambar 3.17 Animasi dan Komik  
Sumber: pixabay.com/openClipart (2012)

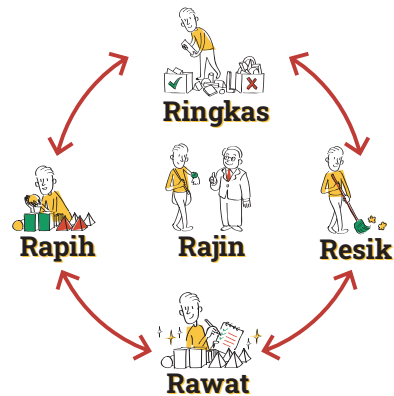
e. Ilustrasi Buku, Gim, dan Film



Gambar 3.18 Ilustrasi Buku, Gim, dan Film  
Sumber: pixabay.com/Wilgard (2019)

#### 4. Budaya Kerja 5S/5R

1. *Seiri* (Ringkas)
2. *Seiton* (Rapi)
3. *Seiso* (Resik)
4. *Seiketsu* (Rawat)
5. *Shitsuke* (Rajin)



Gambar 3.19 Gambar Budaya Kerja 5S/5R

#### E. Penilaian Awal





Asesmen/penilaian awal dilakukan untuk memetakan kemampuan peserta didik dalam memproduksi berbagai bentuk karya seni rupa. Penilaian awal dapat dilakukan dalam bentuk tertulis ataupun praktik membuat karya dengan menggunakan alat, teknik, dan bahan tertentu yang dipilih peserta didik. Hasil pemetaan awal ini akan digunakan sebagai informasi untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berikut salah satu contoh Lembar Kerja Peserta Didik untuk penilaian awal.



## Lembar Kerja Asesmen Awal Proses Produksi Bidang Seni Rupa

Nama : .....

Kelas : .....

Perhatikan LKPD di bawah ini! Jawablah dengan singkat dan jelas pertanyaan berikut ini! Berdasarkan gambar pada LKPD ini, termasuk dalam karya apakah contoh-contoh gambar berikut? Sebutkan teknik pembuatannya!

<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar 3.20 Karya 1 sumber: Kemendikbudristek/Hidayatul Khusna (2022)</p>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar 3.21 Karya 2 sumber : Kemendikbudristek/Fatih (2022)</p>
<p>Karya : Seni lukis Teknik Pembuatan : Menggunakan pensil warna</p>	<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>
<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar 3.22 Karya 3 sumber : Kemendikbudristek/Deni (2022)</p>	<p style="text-align: center;"><b>4</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar 3.23 Karya 4 sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)</p>
<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>	<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>

<p><b>5</b></p>  <p>Gambar 3.24 Karya 5 sumber : Kemendikbudristek/Haryono (2022)</p>	<p><b>6</b></p>  <p>Gambar 3.25 Karya 6 sumber : pixabay.com/Wilgard (2019)</p>
--	---

<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>	<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>
--	--

<p><b>7</b></p>  <p>Gambar 3.26 Karya 7 sumber : Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)</p>	<p><b>8</b></p>  <p>Gambar 3.27 Karya 8 sumber : Kemendikbudristek/Haryono (2022)</p>
--	--

<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>	<p>Karya : .....</p> <p>Teknik Pembuatan : .....</p>
--	--



## Asesmen Awal

Nama : ..... Kelas : ..... Tanggal : .....

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Saya dapat dengan tepat dan benar mengenali alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam sebuah karya seni rupa tanpa bantuan guru/teman.		
2	Saya dapat dengan tepat dan benar menjelaskan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam sebuah karya seni rupa tanpa bantuan orang lain.		
Nilai akhir			
Total keseluruhan nilai "Ya dan Tidak"			

Keterangan:

Skor	Keterangan	Tindak Lanjut
1-4	Perlu Bimbingan	Skenario 1
5-10	Cukup	Skenario 2
11-16	Mahir/Istimewa	Skenario 3

Catatan:

- Rentang nilai dapat disesuaikan dengan ketentuan sekolah masing-masing.
- Nilai akhir dipergunakan untuk melihat kesiapan peserta didik mengikuti materi yang akan diajarkan.

Dari hasil penilaian awal akan diperoleh informasi yang akan digunakan untuk merancang kegiatan selanjutnya. Alternatif pendekatan pembelajaran berdasarkan hasil asesmen awal peserta didik dapat dibuat tiga skenario pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- Skenario 1: Peserta didik yang belum memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai proses produksi seni rupa dapat berlatih mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang digunakan untuk memproduksi karya seni rupa.
- Skenario 2: Peserta didik yang memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai proses produksi seni rupa dapat merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya menggunakan alat, bahan, dan teknik yang dipilih.
- Skenario 3: Peserta didik yang memahami pengetahuan/pengalaman mengenai proses produksi seni rupa dapat mempresentasikan proses produksi seni rupa yang dilakukannya.

Kegiatan pembelajaran sebaiknya mengacu kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Peserta didik yang memiliki skor kurang mendapat pendampingan penuh selama mengidentifikasi alat, bahan, dan keteknikan yang digunakan untuk merealisasikan ide/gagasan dan melakukan proses produksi

yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang skornya melebihi rata-rata dapat diberikan penguatan dan diberdayakan sebagai tutor sebaya atau mendapatkan pembinaan prestasi, misalnya sebagai wakil sekolah di ajang lomba.

## F. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran direncanakan agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, skema ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Skema pembelajaran yang direncanakan untuk bab ini adalah sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
Proses Produksi Seni Lukis

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar serta teknik dasar produksi seni lukis untuk menciptakan karya.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-1

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen, instrumen penilaian, alat, dan bahan.

### Materi

- ⊖ Proses produksi seni lukis menggunakan pensil, pensil warna, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, cat semprot, dan *digital painting*.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan beberapa contoh karya seni lukis sebagai bahan tanya jawab dengan peserta didik. Misalnya lukisan menggunakan pastel, lukisan dengan menggunakan cat air, dan lukisan digital. Pemberian contoh karya tersebut diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya pengenalan alat, bahan, keteknikan, dan proses yang digunakan untuk membuat karya.
2. Peserta didik berkunjung ke studio lukis/bengkel lukis di sekolah masing-masing. Peserta didik mengamati dan mengumpulkan informasi proses produksi seni lukis, meliputi alat, bahan, dan keteknikannya.
3. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di studio/bengkel lukis saat melakukan kunjungan.
  - Peserta didik dibagi menjadi tiga atau empat kelompok.

- Setiap kelompok mengeksplorasi alat, bahan, dan keteknikan yang berbeda. Misalnya, menggunakan pastel, cat air, cat minyak, dan cat akrilik.
4. Peserta didik secara berkelompok membuat laporan hasil pengamatan proses produksi seni lukis saat melakukan kunjungan.

### Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik melakukan kunjungan ke studio/bengkel lukis di sekolah/ sekitar sekolah untuk mengidentifikasi alat, bahan, serta teknik dan proses seni lukis. Kegiatan dapat ditutup dengan mengunjungi dan mewawancarai seniman lukis yang berada di lingkungan sekitar.
- Mengundang seniman lukis untuk berdiskusi dan mendemonstrasikan proses pembuatan karya seni lukis di depan peserta didik.
- Menayangkan video tentang proses produksi seni lukis.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Proses Produksi Seni Lukis

Kelompok	
Kelas	
Tanggal	
Nama Anggota Kelompok	
Bahan yang digunakan untuk berkarya sebagai berikut.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat air berbagai warna.</li> <li>• Kertas (jika memungkinkan kertas tebal atau kertas khusus untuk cat air).</li> <li>• Kuas untuk mewarnai gambar.</li> <li>• Selotip kertas untuk menempelkan kertas pada triplek/ alas.</li> <li>• Tripleks untuk alas kertas.</li> <li>• Palet untuk menaruh dan mencampur warna.</li> <li>• Lap untuk membersihkan kuas.</li> <li>• Gelas untuk menaruh air.</li> </ul>	
Teknik pembuatan: Media basah dengan cat air	



Urutan proses pembuatan sebagai berikut.

- Menyiapkan kertas gambar.
- Kertas gambar direkatkan pada papan tripleks agar kertas tidak mengkerut atau bergelombang.
- menyiapkan cat air pada palet dan air dalam gelas.
- Menyiapkan kuas yang akan digunakan, boleh lebih dari satu kuas.
- Membuat sketsa gambar pada kertas gambar.
- Mewarnai gambar dengan cat air secara bertahap (tunggu hingga kering, lalu menggunakan warna selanjutnya).
- Menggunakan kuas berukuran besar untuk *background* (bagian latar), dan kuas kecil untuk membuat detailnya.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 1

Teknik : Observasi dalam kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan informasi tentang penggunaan alat, bahan, media, dan keteknikan dalam proses produksi seni lukis.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Isi laporan	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan disertai foto dokumentasi kegiatan.	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif, menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Laporan belum ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	Tidak menulis laporan secara sistematis, lugas, dan komunikatif.	
Alat dan bahan yang digunakan	Menyebutkan seluruh peralatan yang digunakan dalam proses produksi, fungsi peralatan, dan cara penggunaan secara singkat dan jelas sesuai dengan keteknikan.	Menyebutkan seluruh peralatan yang digunakan dalam proses produksi, tetapi tidak menyebutkan fungsi peralatan dan cara penggunaan.	Menyebutkan sebagian peralatan yang digunakan dalam proses produksi.	Tidak menyebutkan peralatan yang digunakan dalam proses produksi.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Urutan proses produksi	Urutan proses produksi disampaikan secara urut dan runut sesuai dengan keteknikan yang digunakan dengan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.	Urutan proses produksi disampaikan secara urut dan runut sesuai dengan keteknikan yang digunakan.	Proses produksi belum disampaikan secara urut dan runut sesuai dengan keteknikan yang digunakan.	Proses produksi, yang disampaikan, tidak sesuai dengan keteknikan yang digunakan.	
Kerja sama	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu serta menunjukkan adanya koordinasi penugasan, saling berkomunikasi, dapat menyelaraskan diri dengan lingkungan dan saling membantu dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu dan menunjukkan adanya koordinasi penugasan dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan dapat tercapai tepat waktu, tetapi belum menunjukkan kerja sama dengan anggota tim yang lain.	Tujuan dan target yang sudah ditentukan tidak dapat tercapai tepat waktu.	

**Skor Akhir**

Catatan: Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian. Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

Skor Akhir	Rentang Nilai	Tindak Lanjut
3 ≤ 4	91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
2 ≤ 3	81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
1 ≤ 2	71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki aspek yang belum dikuasai.
1	0-70	Melakukan remedi sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.

Catatan: Rentang nilai dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing dan dapat digunakan untuk penilaian tugas selanjutnya.

## Pertemuan ke-2

Alokasi waktu pembelajaran:  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen, instrumen penilaian, alat, dan bahan.

### Materi

- ⊖ Proses produksi seni lukis menggunakan pensil, pensil warna, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, cat semprot, dan *digital painting*.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik yang memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai proses produksi seni lukis dapat mencari ide/gagasan untuk membuat karya dengan ide yang didapat dari lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk menciptakan karya sesuai dengan ketersediaan alat dan bahan di sekolah masing-masing.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya yang kreatif menggunakan alat, bahan, dan teknik yang dipilihnya.
4. Guru memastikan karya yang dihasilkan sudah didokumentasikan dan disimpan dengan baik, memastikan semua peralatan sudah dibersihkan sesuai prosedur dan dikembalikan ke tempat semula serta lingkungan sekolah agar tetap terjaga kebersihannya.

### Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik membuat lukisan dengan memilih satu tema yang disediakan sekolah masing-masing.
- Peserta didik dapat memilih proses dan bahan produksi seni lukis yang akan menggunakan, pensil, pensil warna, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, cat semprot, atau *digital painting*.

# 1. Lembar Kerja Peserta Didik

## Proses Produksi Seni Lukis



## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 2

Teknik : Unjuk kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide/gagasan dalam proses menciptakan karya seni lukis menggunakan alat, bahan, dan keteknikan yang dipilih.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Ide/gagasan	Menghasilkan ide/gagasan yang beragam, mengeksplorasi, dan mengekspresikan dalam bentuk karya menggunakan pilihan alat dan bahan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sekitarnya.	Menghasilkan ide/gagasan, mengeksplorasi, dan mengekspresikan dalam bentuk karya menggunakan pilihan alat dan bahan yang tersedia.	Menghasilkan ide/gagasan, tetapi belum mampu mengekspresikan dengan baik dalam bentuk karya.	Tidak memiliki ide/gagasan untuk diwujudkan dalam bentuk karya.	
Penggunaan alat, bahan, dan media	Memahami karakter alat, bahan, teknik pewarnaan, membersihkan peralatan yang sudah digunakan sesuai prosedur, dan menyimpan kembali ke tempat semula.	Memahami karakter alat, bahan, teknik pewarnaan, membersihkan peralatan, dan menyimpan alat yang sudah digunakan.	Memahami karakter alat, bahan, membersihkan peralatan yang digunakan, dan menyimpan kembali ke tempat. Namun, belum menguasai teknik pewarnaan.	Tidak memahami karakter alat, bahan, dan teknik pewarnaan.	
Melakukan praktik	Menyiapkan media, alat, dan bahan, melaksanakan proses produksi sesuai prosedur, mencantumkan identitas pada penugasan, menyimpan karya dengan baik, dan menjaga kebersihan lingkungan sekitarnya.	Menyiapkan media, alat dan bahan, melaksanakan proses produksi sesuai prosedur, mencantumkan identitas pada penugasan, dan menyimpan karya dengan baik.	Menyiapkan media, alat dan bahan, melaksanakan proses produksi, mencantumkan identitas pada penugasan, dan menyimpan karya.	Mencantumkan identitas pada karya dan menyimpan karya, tetapi proses produksi tidak sesuai prosedur.	

## Skor Akhir

Catatan:

- Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.
- Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.
- Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.

### Pertemuan ke-3

**Alokasi waktu pembelajaran:**

4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen, instrumen penilaian, galeri/ruang kelas, pigura, senar, kertas manila hitam A1, gunting, *cutter*, dan selotip.

### Materi

- ⊖ Proses produksi seni lukis menggunakan pensil, pensil warna, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, cat semprot, dan *digital painting*.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyampaikan rencana kegiatan, yaitu pameran dan presentasi karya. Karya yang dipamerkan dan dipresentasikan adalah karya produksi seni lukis yang dihasilkan pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik dimotivasi bahwa pameran bersama merupakan salah satu pencapaian proses kreatif selama proses pembelajaran. Peserta didik mempersiapkan karyanya.
  - Peserta didik memasang karya pada pigura. Apabila tidak tersedia pigura, peserta didik dapat merapikan atau membersihkan karyanya agar siap dipamerkan.
  - Peserta didik memasang karya pada tempat yang sudah disediakan.
2. Peserta didik mempresentasikan karyanya, menyampaikan ide/gagasan dari karya yang dibuatnya, pemilihan alat dan bahan, serta proses pembuatan karya.
3. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi. Teknis pelaksanaan apresiasi karya dapat dibuat berpasangan (satu kelompok terdiri atas dua peserta didik). Secara bergantian mempresentasikan karyanya dan yang lain mengapresiasi. Sehingga seluruh peserta didik mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karyanya dan mengapresiasi karya temannya.

4. Guru mengulas jalannya presentasi, memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik tentang karya yang sudah dikerjakan dan dipamerkan.

## Pembelajaran Alternatif

Pameran karya dapat dilakukan dengan dipublikasikan melalui media sosial masing-masing atau membuat pameran virtual menggunakan aplikasi digital. Terdapat banyak aplikasi pameran virtual, dapat dicari dengan kata kunci “*virtual exhibition*” dan “*virtual art exhibition platform*”.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Langkah Penyajian Karya, Presentasi, dan Mengapresiasi Karya

a. Menyajikan karya

1. Mempersiapkan karya

Peserta didik memasang karya pada pigura, peserta didik dapat merapikan atau membersihkan karyanya agar siap dipamerkan.

2. Memasang karya

Karya lukisan yang sudah dipigura dipasang pada tempat yang sudah disediakan. Pemasangan sesuai nomor urut kehadiran atau sesuai dengan pasangan/kelompok diletakkan berdekatan.

3. Identitas karya terdiri atas judul karya, media, nama, kelas. Identitas karya direkatkan di bawah lukisan yang sudah dipasang pada tempat *display*.



Gambar 3.29 Karya Seni Lukis  
sumber: Kemendikbudristek/Rizki  
Raindriati (2022)

b. Presentasi

1. Menyebutkan judul karya

2. Menyampaikan pendapat atau informasi kepada orang lain tentang karya seni lukis yang diciptakan. Informasi yang disampaikan meliputi ide/gagasan karya, alat, bahan, dan keteknikan serta proses pembuatan karya.

c. Mengapresiasi

1. Menyampaikan hal yang paling menarik dari karya teman sekelas.

2. Memberi masukan untuk pengembangan karya selanjutnya. Misalnya kelebihan/hal menarik karya teman sekelas perlu dipertahankan atau dikembangkan.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 3

Teknik : Pameran dan presentasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide/gagasan dalam proses menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Penyajian Karya	Mempersiapkan dan memasang karya pada pigura dan tempat <i>display</i> , merawat karya sebelum dan sesudah pameran serta menjaga kebersihan dan kerapian karya.	Mempersiapkan dan memasang karya pada pigura dan tempat <i>display</i> , merawat karya sebelum dan sesudah pameran.	Mempersiapkan dan memasang karya pada pigura dan tempat <i>display</i> .	Tidak mempersiapkan dan memasang karya pada pigura dan tempat <i>display</i> .	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya belum disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyampaikan ide/gagasan, tetapi tidak menyampaikan proses pembuatan karya.	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya disertai argumentasi yang mendukung, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain, tetapi tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Tidak mengemukakan kelebihan karya orang lain dan tidak memberi masukan untuk pengembangannya selanjutnya.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					



**Subbab 2:**  
Proses Produksi Seni Patung

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar serta teknik dasar produksi seni patung untuk menciptakan karya.

**Persiapan Mengajar**

**Pertemuan ke-4**

Selain administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian, serta alat dan bahan.

**Materi**

- ⊖ Proses produksi seni patung menggunakan teknik *modelling*, *casting*, *carving*, *assembling*, *plastering*, dan *digital modelling*.

**Aktivitas Pembelajaran**

1. Peserta didik mengamati contoh patung atau gambar patung yang dibuat dengan teknik *modelling*, teknik pahat, teknik cetak, dan *digital printing*. Kemudian diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya pengenalan alat, bahan, teknik, dan proses yang digunakan untuk membuat karya.
2. Peserta didik berkunjung ke studio patung/bengkel patung di sekolah masing-masing. Peserta didik mengamati dan mengumpulkan informasi proses produksi seni patung, meliputi alat, bahan, dan keteknikannya.
3. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di studio/bengkel patung saat melakukan kunjungan.
  - Peserta didik dibagi menjadi tiga atau empat kelompok.
  - Setiap kelompok mengeksplorasi alat, bahan, dan keteknikan yang berbeda. Misalnya teknik *modelling*, *casting*, *carving*, atau *assembling*.
4. Peserta didik secara berkelompok membuat laporan hasil pengamatan proses produksi seni patung saat melakukan kunjungan.

**Pembelajaran Alternatif**

- Apabila tidak terdapat studio/bengkel patung di sekolah, peserta didik dapat diajak untuk mengunjungi seniman patung yang berada di lingkungan sekitar.

- Mengundang seniman patung untuk berdiskusi dan mendemonstrasikan proses pembuatan karya patung di depan peserta didik.
- Menayangkan video tentang proses produksi seni patung.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik dapat menggunakan LKPD 1 Proses Produksi Seni Lukis

## 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan Penilaian Formatif 1

### Pertemuan ke-5

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen, serta alat dan bahan.

### Materi

- ⊖ Proses produksi seni patung menggunakan teknik *modelling*, *casting*, *carving*, *assembling*, *plastering*, dan *digital modelling*.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya dengan ide yang didapat dari lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk menciptakan karya sesuai dengan ketersediaan alat dan bahan di sekolah masing-masing.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya yang kreatif menggunakan alat, bahan, dan teknik yang dipilihnya.

### Pembelajaran Alternatif

Peserta didik dapat memilih proses cara, alat, bahan, dan teknik untuk membuat patung sederhana yang sesuai dengan ketersediaan alat dan bahan.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Proses Produksi Seni Patung

Lakukanlah langkah kerja di bawah ini!

Langkah Kerja
1. Amatilah lingkungan sekitarmu, terutama benda-benda berbentuk organis. Amati sebuah bagian benda tersebut yang bentuknya paling menarik bagimu.
2. Buatlah sketsa rancangan patung yang terinspirasi dari salah satu bentuk benda yang telah kamu pilih.
3. Siapkan alat dan bahan seni patung yang ada di sekitarmu. Buatlah karya seni patung sederhana dengan menggunakan teknik yang kalian pilih.
4. Ingat untuk selalu mendokumentasikan karya kalian, jangan lupa mencantumkan identitas dan menyimpan karya dengan baik.
5. Bersihkan peralatan yang sudah digunakan sesuai prosedur. Kembalikan dan simpan semua peralatan yang sudah digunakan ke tempat semula dan jagalah kebersihan lingkungan sekitarnya.

## 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif dua.

### Pertemuan ke-6

Alokasi waktu pembelajaran:  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian, galeri/ruang kelas, meja/pustek, label pameran/identitas karya, dan *double tape*.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mempersiapkan karya.
  - Peserta didik merapikan dan membersihkan karya agar siap dipamerkan.
  - Peserta didik menata/*display* meja/pustek sesuai *layout*/urutan karya yang sudah ditentukan.
  - Meletakkan karya pada tempat yang sudah ditentukan dan memasang identitas karya.

2. Peserta didik mempresentasikan karyanya, menyampaikan ide/gagasan dari karya yang dibuatnya, pemilihan alat dan bahan serta proses pembuatan karya.
3. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi. Teknis pelaksanaan apresiasi karya boleh dibuat berpasangan (satu kelompok terdiri atas dua peserta didik). Secara bergantian mempresentasikan karyanya dan yang lain mengapresiasi. Sehingga seluruh peserta didik mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karyanya dan mengapresiasi karya temannya.
4. Guru mengulas jalannya presentasi, memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik tentang karya yang sudah dikerjakan dan dipamerkan.

### **Pembelajaran Alternatif** //

Pameran karya dapat dilakukan dengan cara mempublikasikan karya melalui media sosial masing-masing peserta didik atau membuat pameran virtual menggunakan aplikasi digital. Terdapat banyak aplikasi pameran virtual, dapat dicari dengan kata kunci “*virtual exhibition*”, “*virtual art exhibition platform*”.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Langkah Penyajian Karya, Presentasi, dan Mengapresiasi Karya

#### a. Menyajikan Karya

1. Menyiapkan karya patung  
Merapikan dan membersihkan karya agar siap dipamerkan.
2. Menyiapkan tempat pajang  
Siapkan meja/pustek sesuai *layout* yang sudah dibuat. *Layout* dapat dibuat sesuai nomor urut pada daftar hadir peserta didik.
3. Letakkan karya pada tempat yang sudah ditentukan secara rapi dan teratur.
4. Identitas karya terdiri atas: judul karya, nama, nomor, dan teknik pembuatan karya. Pasang identitas karya di samping karya yang sudah dipajang.



Gambar 3.30 Langkah Penyajian Karya, Presentasi, dan Mengapresiasi Karya

## b. Presentasi

1. Menyebutkan judul karya.
2. Menyampaikan pendapat atau informasi kepada orang lain tentang karya seni patung yang diciptakan. Informasi yang disampaikan meliputi: Ide/gagasan karya, alat, bahan, dan keteknikan serta proses pembuatan karya.



Gambar 3.31  
Karya Seni Patung  
Sumber: Kemendikbudristek/  
Haryono (2022)

## c. Mengapresiasi

1. Menyampaikan hal yang paling menarik dari karya teman sekelas.
2. Memberi masukan untuk pengembangan karya selanjutnya. Misalnya kelebihan/hal menarik karya teman sekelas perlu dipertahankan atau dikembangkan.

## 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif tiga.

**Subbab 3:**  
Proses Produksi Seni Ilustrasi

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
8 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

### Tujuan pembelajaran subbab:

Mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar serta teknik dasar produksi seni ilustrasi untuk menciptakan karya.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-7

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta alat dan bahan.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Alat dan bahan

## Materi

- ⊖ Desain karakter, desain lingkungan, dan latar, *storyboard*, animasi dan komik, ilustrasi buku, gim, dan film.

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menyiapkan beberapa contoh karya sebagai bahan tanya jawab dengan peserta didik. Misalnya karya *storyboard*, karya komik, ilustrasi buku, gim, atau film. Pemberian contoh karya tersebut diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya pengenalan proses berkarya, alat, bahan, dan keteknikan yang digunakan.
2. Pembelajaran seni ilustrasi dapat dilakukan di studio komputer.
  - Peserta didik mengeksplorasi alat/*tool* salah satu *software* gambar yang tersedia di studio komputer saat melakukan kunjungan.
  - Sebelum mengeksplorasi alat/*tool* untuk menggambar sebaiknya guru mewajibkan/mengarahkan peserta didik untuk mencari ide/gagasan untuk membuat karya.
3. Peserta didik menyimpan karya yang sudah dibuat pada folder yang sudah ditentukan untuk dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya.

## Pembelajaran Alternatif

Apabila di sekolah bapak/ibu tidak ada konsentrasi keahlian seni ilustrasi, materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat berupa pengenalan *software* (perangkat lunak) menggambar secara digital. Misalnya *digital painting* untuk konsentrasi keahlian seni lukis dan *digital modelling* untuk konsentrasi keahlian seni patung.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Proses Produksi Seni Ilustrasi

##### Langkah Kerja

1. Membuka *software* (perangkat lunak) gambar  
Silakan menghidupkan komputer yang berada di hadapan kalian. Buka *software* (perangkat lunak) gambar (ditentukan oleh guru).
2. Perhatikan demonstrasi yang dilakukan bapak atau ibu guru tentang beberapa *tool* untuk membuat dan mewarnai gambar.
3. Carilah ide/gagasan gambar untuk memulai mengeksplorasi alat/*tool* pada *software* gambar. Langkah menggambar dan mewarnai sesuai dengan demonstrasi yang sudah dilakukan oleh bapak atau ibu guru.
4. Setelah selesai melakukan eksplorasi, silakan kalian simpan karya yang sudah dikerjakan pada folder yang sudah ditentukan dengan mencantumkan nama masing-masing.
5. Matikan komputer sesuai prosedur, rapikan semua peralatan yang sudah digunakan dan jagalah kebersihan lingkungan di studio komputer.

## 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif dua.

### Pertemuan ke-8

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian serta peralatan di studio komputer.

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mempersiapkan karya.
  - a. Peserta didik mempersiapkan karya yang akan dipresentasikan.
  - b. Peserta didik mengunggah tugas ke media sosial yang sudah ditentukan sesuai kesepakatan.
  - c. Karya yang diunggah dilengkapi dengan judul karya, nama, dan kelas.
2. Peserta didik mempresentasikan karyanya, menyampaikan ide/gagasan dari karya yang dibuatnya, dan proses pembuatan karya tersebut.
3. Peserta didik mengapresiasi karya teman yang sudah selesai melaksanakan presentasi. Teknis pelaksanaan apresiasi karya dapat dibuat secara berpasangan (satu kelompok terdiri atas dua peserta didik). Secara bergantian presentasi dan yang lain mengapresiasi. Sehingga seluruh peserta didik mendapat kesempatan untuk presentasi dan mengapresiasi karya temannya.

Guru mengulas jalannya presentasi, memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik tentang karya yang sudah dikerjakan dan dipamerkan.

### Pembelajaran Alternatif

Apabila pameran karya peserta didik melalui media sosial atau pameran *virtual* tidak dapat dilaksanakan, dapat dilakukan dengan pameran di kelas/lorong sekolah. Peserta didik dapat *print* (mencetak) karya kemudian memasang pigura dan dipajang pada tempat yang sudah disepakati dan dipresentasikan di tempat pameran.



## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Langkah Penyajian Karya, Presentasi, dan Mengapresiasi Karya

<b>a. Menyajikan Karya</b>	
1.	Mempersiapkan karya. Persiapkan karya kalian yang akan dipresentasikan. Dalam <i>file</i> PDF dan kirimkan <i>file</i> tersebut ke <i>Drive</i> bersama.
2.	Mempublikasikan karya Unggah karya yang sudah dikerjakan ke media sosial yang sudah ditentukan atau aplikasi pameran <i>virtual</i> yang sudah bapak atau ibu guru siapkan.
3.	Cantumkan identitas karya, meliputi judul karya, nama, dan kelas pada karya yang diunggah.
<b>b. Presentasi</b>	
1.	Menyebutkan judul karya
2.	Menyampaikan pendapat atau informasi kepada orang lain tentang karya yang diciptakan. Informasi yang disampaikan meliputi ide/gagasan karya dan proses pembuatan karya.
<b>c. Mengapresiasi</b>	
1.	Menyampaikan hal yang paling menarik dari karya teman sekelas.
2.	Memberi masukan untuk pengembangan karya selanjutnya. Misalnya kelebihan/hal menarik karya teman sekelas perlu dipertahankan atau dikembangkan.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif 3

Teknik : Pameran dan presentasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide/gagasan dalam proses menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Penyajian Karya	Mempersiapkan karya dan materi presentasi, mengunggah karya ke media sosial/ aplikasi pameran <i>virtual</i> , menyimpan file sesuai prosedur sehingga memudahkan pencarian, serta menjaga kebersihan.	Mempersiapkan karya dan mengunggah karya ke media sosial/aplikasi pameran <i>virtual</i> , menyimpan file sesuai prosedur sehingga memudahkan pencarian.	Mempersiapkan karya dan mengunggah karya pada media sosial/ aplikasi pameran <i>virtual</i> . Namun, penyimpanan file tidak sesuai prosedur sehingga susah dicari kembali.	Mempersiapkan karya. Namun, tidak mengunggah karya ke media sosial.	

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya belum disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyampaikan ide/gagasan. Namun, tidak menyampaikan proses pembuatan karya.	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya, disertai argumentasi yang mendukung menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain menggunakan bahasa Indonesia yang baik. Namun, tidak memberikan masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain. Namun, tidak memberikan masukan untuk pengembangan selanjutnya.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

## Pertemuan ke-9

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Persiapan Mengajar

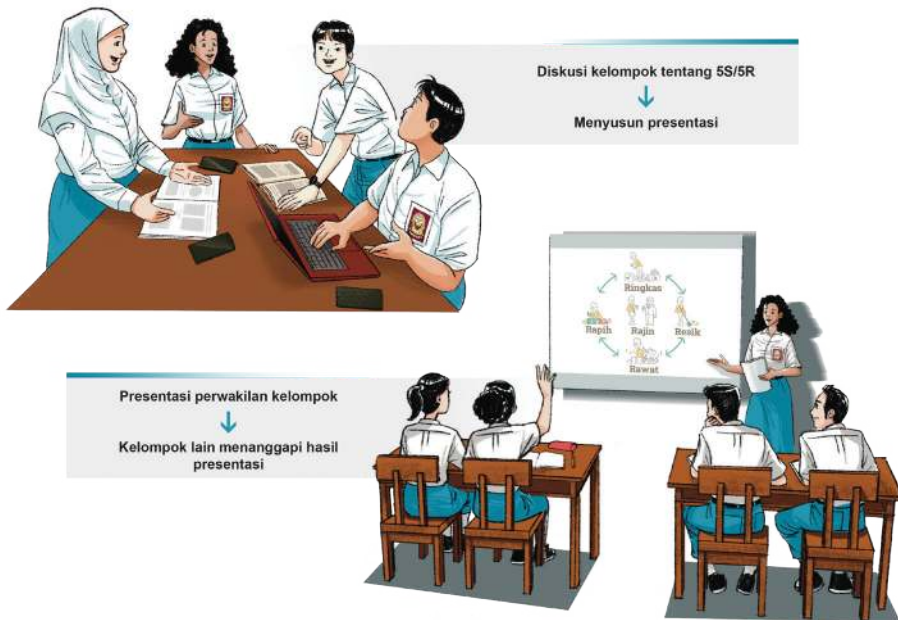
Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan rencana asesmen dan instrumen penilaian, serta peralatan di studio komputer.

### Materi

5S atau 5R yaitu: *Seiri* (Ringkas), *Seiton* (Rapi), *Seiso* (Resik), *Seiketsu* (Rawat), dan *Shitsuke* (Rajin)

## Aktivitas Pembelajaran

1. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran.



Gambar 3.32 Alur Kegiatan Pembelajaran

2. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai 5R/5S.
  - Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok, setiap kelompok membahas satu pokok bahasan, misalnya kelompok satu membahas *Seiri/Ringkas*, kelompok dua membahas *Seiton/Rapi*, dan seterusnya.
  - Peserta didik membuat data spesifik mengenai pengertian, manfaat, dan tujuan serta tahapan pelaksanaan 5S/5R dilengkapi dengan contoh yang mendukung kegiatan tersebut. Cara mengumpulkan data atau informasi dengan mengakses internet menggunakan kata kunci 5S/5R.
  - Hasil diskusi kelompok disusun dalam laporan atau format presentasi sesuai lembar kerja secara kreatif.
3. Perwakilan kelompok melakukan presentasi di depan kelas dan ditanggapi secara bergantian oleh kelompok lainnya.
4. Guru bersama peserta didik merumuskan hasil diskusi dan membuat kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

## Pembelajaran Alternatif

- Jika keadaan tidak memungkinkan untuk mengakses internet maupun kendala teknis lain, peserta didik dapat menonton tayangan video tentang penerapan 5S/5R atau membuka buku, bahan bacaan lain yang mendukung. Kendala yang mungkin muncul, misalnya peserta didik tidak memiliki gawai.
- Jika tayangan video tidak memungkinkan untuk ditayangkan, dapat digantikan dengan mengajak peserta didik untuk mengobservasi lingkungan sekolah. Misalnya mengobservasi gudang penyimpanan alat dan bahan untuk melihat dan menganalisis penerapan 5S/5R di sekolah masing-masing. Kendala dalam pembelajaran mungkin disebabkan karena matinya jaringan listrik atau lainnya.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Penerapan 5S/5R

Kelompok	
Kelas	
Nama Anggota Kelompok	Nama Peserta Didik
Pokok bahasan: <i>Seiton</i> /Rapi	
Pengertian: Menitikberatkan pada manajemen fungsional atau penataan. Rapi berarti mengajarkan setiap orang untuk dapat menata atau menempatkan barang-barang atau benda hasil dari pemilahan (ringkas) sesuai tempat yang telah disediakan.	
Tujuan dan manfaat: Prinsip rapi, yaitu cepat dan tepat mencari barang yang dibutuhkan, cepat dan tepat mengembalikan alat/bahan/barang pada tempatnya. Alat/bahan/benda tersimpan dan tertata dengan aman.	
Tahapan penerapan: <ul style="list-style-type: none"><li>• membuat daftar kegiatan</li><li>• membuat label barang atau benda sesuai fungsinya</li><li>• membuat infografik untuk memberi informasi.</li></ul>	

Contoh penerapan:



Gambar 3.33 Belum Menerapkan 5R (Rapi)

Sumber: semantic scholar.org/Fany Apriliani (2021)



Gambar 3.34 Menerapkan 5R (Rapi)

sumber: semantic scholar.org/Fany Apriliani (2021)

## 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif satu.

### Penilaian Formatif 9

Teknik : Observasi dalam kerja kelompok

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan informasi tentang penerapan 5R/5S.

Aspek Penilaian	Skor				Skor
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Isi laporan	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif sesuai ketentuan, dan menggunakan kosa kata yang sesuai dengan tugas yang diberikan.	Laporan ditulis secara sistematis, lugas, dan komunikatif sesuai ketentuan.	Laporan ditulis sesuai format yang telah ditentukan.	Laporan ditulis tidak sesuai format yang telah ditentukan.	
Pokok bahasan	Pengertian, tujuan, manfaat, tahapan penerapan disertai dengan contoh/foto dokumentasi yang relevan dengan penugasan/pokok bahasan yang dipilih.	Pengertian, tujuan, manfaat, serta tahapan penerapan pada lingkungan yang diamati sesuai dengan pokok bahasan yang dipilih.	Belum secara keseluruhan memuat pengertian, tujuan, manfaat, serta tahapan penerapan sesuai dengan pokok bahasan yang dipilih.	Pengertian, tujuan, manfaat, dan tahapan yang disajikan tidak sesuai dengan pokok bahasan yang dipilih.	

### Skor Akhir

Catatan:

- Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.
- Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.
- Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.

## G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan dan remedial dapat ditentukan dari hasil yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran seperti berikut.

- Perlu bimbingan  
Peserta didik mengikuti remedial pada keseluruhan materi sebelum mengikuti pembelajaran lebih lanjut atau mempelajari tujuan pembelajaran kategori lebih rendah.
- Mulai berkembang  
Peserta didik mengikuti remedial sebelum melanjutkan pembelajaran dengan penekanan pada aspek yang belum dikuasai.
- Berkembang dengan baik  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- Mahir/istimewa  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan dilibatkan menjadi tutor sebaya atau diberikan pengayaan.

## H. Interaksi Orang Tua

Pencapaian kemajuan peserta didik dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Karena itu, penting melibatkan orang tua untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Berikut beberapa gagasan untuk melibatkan orang tua dan lingkungan sekitarnya dalam pembelajaran.

- Mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.
- Mendapatkan dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar terhadap proses pembelajaran peserta didik.
- Peserta didik menerapkan prinsip 5S/5R di rumah masing-masing sebagai tindak lanjut dari pembelajaran di sekolah dengan melibatkan keikutsertaan orang tua di dalamnya.

- Menyelenggarakan pameran dengan memajang karya peserta didik dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan mengapresiasi karya anaknya.

## I. Asesmen Akhir

1. Asesmen akhir dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir satu lingkup materi. Teknik dan instrumen saat melaksanakan asesmen akhir beragam, tidak hanya tes tertulis, tetapi juga dapat menggunakan observasi, praktik, menghasilkan produk, mengerjakan proyek, atau membuat portofolio.

### 1. Tes Praktik

Buatlah infografik atau ajakan untuk menerapkan unsur-unsur 5S/5R (ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin) yang sudah kalian pelajari dengan menggunakan kertas A3 dan berilah warna menggunakan cat poster/plakat.

### 2. Tes Tertulis

1. Teknik *wet on wet* biasa diterapkan dalam seni lukis menggunakan media ...
  - a. cat air
  - b. cat minyak
  - c. cat akrilik
  - d. cat semprot/*spray*
  - e. cat tembok
2. Menggambar atau melukis dapat secara manual ataupun menggunakan komputer, melukis secara digital disebut ....
  - a. *digital modelling*
  - b. *digital painting*
  - c. ilustrasi digital
  - d. teknologi digital
  - e. *digital assembling*
3. Pembuatan patung dengan cara mengurangi bagian-bagian bahan yang tidak perlu adalah ....
  - a. teknik *modelling*
  - b. teknik *casting*

- c. teknik *carving*
  - d. teknik *assembling*
  - e. digital *modelling*
4. Pengerjaan patung dengan cara merangkai beberapa benda menggunakan bermacam-macam material disebut ....
- a. teknik *modelling*
  - b. teknik *casting*
  - c. teknik *carving*
  - d. teknik *assembling*
  - e. *digital modelling*
5. Memvisualkan cerita, ide, atau pesan menggunakan media gambar pada majalah, buku, gim, atau film termasuk dalam ....
- a. desain karakter
  - b. desain lingkungan dan latar
  - c. ilustrasi
  - d. *storyboard*
  - e. animasi
6. Kegiatan pemilahan benda-benda yang masih diperlukan dan tidak diperlukan merupakan definisi dari ....
- a. ringkas
  - b. rapi
  - c. resik
  - d. rawat
  - e. rajin
7. Kegiatan membersihkan barang/alat yang digunakan agar tidak kotor dan berdebu merupakan definisi dari ....
- a. ringkas
  - b. rapi
  - c. resik
  - d. rawat
  - e. rajin



8. Istilah *shitsuke* merupakan filosofi dari Jepang yang artinya adalah ....
  - a. ringkas
  - b. rapi
  - c. resik
  - d. rawat
  - e. rajin
9. Istilah *seiketsu* merupakan filosofi dari Jepang yang berarti ....
  - a. ringkas
  - b. rapi
  - c. resik
  - d. rawat
  - e. rajin
10. Kegunaan dari fase rapi adalah sebagai berikut, kecuali ....
  - a. mempermudah pencarian bahan karena sudah terletak pada tempatnya
  - b. mempermudah pencarian barang karena sudah terletak pada tempatnya
  - c. mempermudah pencarian alat praktik karena sudah terletak pada tempatnya
  - d. mempermudah *stock counting* karena barang/bahan dan alat praktik sudah dirapikan sesuai dengan standar penyimpanan
  - e. mengurangi jumlah penggunaan media penyimpanan dan material

---

## J. Kunci Jawaban

- |      |       |
|------|-------|
| 1. A | 6. A  |
| 2. B | 7. C  |
| 3. C | 8. E  |
| 4. D | 9. D  |
| 5. C | 10. B |

---

## K. Refleksi

Pertanyaan/pernyataan refleksi dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dilakukan dan dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

## 1. Refleksi bagi Peserta Didik

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mampu memproduksi karya seni lukis.		
2	Saya mampu memproduksi seni patung.		
3	Saya mampu membuat ilustrasi suatu cerita.		
4	Saya mampu menerapkan keselamatan kesehatan kerja dan budaya 5S/5R.		

## 2. Refleksi bagi Guru

No.	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran?	
2	Adakah peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran?	
3	Apa tindakan yang akan saya lakukan untuk memperbaiki kesulitan pernyataan nomor 2?	
4	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran?	
5	Apakah kelas sudah kondusif?	
6	Apa yang harus saya lakukan jika kelas tidak kondusif?	
7	Apakah materi pembelajaran sudah dipahami peserta didik?	
8	Adakah kesulitan yang dialami peserta didik?	
9	Apakah kegiatan pembelajaran bab ini lebih baik dari pembelajaran tahun lalu?	
10	Apakah ada kejadian khusus/tidak biasa saat pembelajaran berlangsung?	

### >>> Catatan <<<

Refleksi guru berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk evaluasi diri. Format dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, sehingga dapat melihat perkembangan pembelajaran secara periodik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto

ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

SEMESTER 1

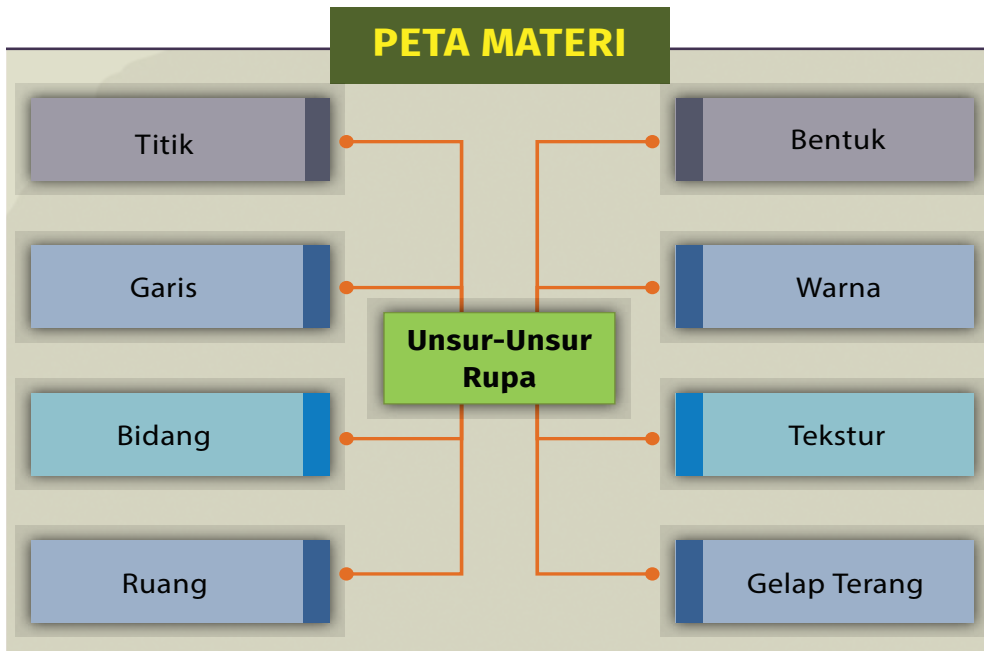
## Panduan Khusus Bab 4

# Unsur-Unsur Rupa



## A. Pendahuluan

Unsur rupa merupakan unsur pembentuk karya seni rupa. Unsur rupa terdiri atas titik, garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang. Proses pembelajaran unsur rupa menggunakan pendekatan produktif, yaitu melalui praktik menciptakan karya. Eksploratif melalui eksperimen dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di sekolah masing-masing dan lingkungan sekitarnya. Apresiatif dengan menganalisis dan meninjau karya seni rupa yang sudah ada.



Bab ini akan terbagi menjadi sembilan pertemuan, satu pertemuan terdiri atas empat jam pelajaran. Jumlah pertemuan ini berdasarkan materi pada peta konsep, sifatnya tidak mengikat, fleksibel. Guru dapat mengembangkan sendiri jumlah pertemuan maupun jumlah jam setiap pertemuan.

## B. Apersepsi

Sebelum memasuki materi tentang unsur-unsur rupa, guru memberikan apersepsi dengan memberi/menyiapkan contoh karya seni yang terbentuk dari berbagai unsur rupa, diikuti dengan memberikan pertanyaan pemantik tentang unsur-unsur yang terdapat pada karya yang ditunjukkan guru, membedakan berbagai jenis tekstur atau mengeksplorasi unsur rupa seperti titik, garis, dan bidang.

Tujuan pembelajaran pada bab ini adalah mengeksplorasi unsur-unsur rupa yang terdiri atas titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Menerapkan unsur-unsur rupa untuk menciptakan karya seni rupa dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya serta kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, yaitu mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya.

### C. Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi unsur-unsur rupa tidak ada keterampilan prasyarat yang diperlukan. Hal ini karena, unsur-unsur rupa ini merupakan materi mendasar yang harus dipelajari peserta didik sebelum merancang dan menciptakan sebuah karya.

### D. Materi Esensial

Materi unsur-unsur rupa meliputi unsur titik, garis, ruang, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang. Materi unsur-unsur rupa dipelajari oleh peserta didik setelah mempelajari proses produksi seni rupa.

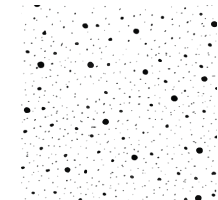
#### 1. Titik

- Merupakan unsur paling dasar di bidang seni rupa.
- Cara membuat titik dengan sekali sentuh menggunakan alat pada permukaan bidang gambar.
- Bentuk titik akan sama dengan ujung alat yang digunakan.



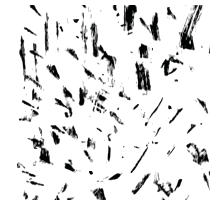
Gambar 4.1 Eksplorasi Titik

Sumber: Artfulparent.com/  
Jean Van't Hul (2021)



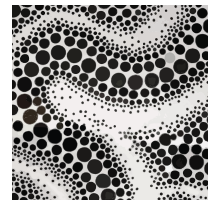
Gambar 4.2 Eksplorasi Titik

Sumber: Kemendikbudristek/  
Giriluhita (2022)



Gambar 4.3 Eksplorasi Titik

Sumber: Kemendikbudristek/  
Giriluhita (2022)



Gambar 4.4 Eksplorasi Titik

Sumber: Kemendikbudristek/  
Giriluhita (2022)

#### 2. Garis

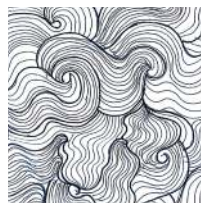
- Garis hanya memiliki dimensi panjang tidak memiliki lebar dan ketebalan.
- Terdapat dua jenis garis, yaitu garis nyata dan garis semu. Garis nyata terbentuk dari goresan secara langsung contoh garis lengkung, zig-zag, dan garis lurus.

## 2. Garis



Gambar 4.5 Eksplorasi Garis Zig-Zag

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.6 Eksplorasi Garis Lengkung

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.7 Eksplorasi Garis Spiral

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.8 Eksplorasi Garis Lurus

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

- Garis semu muncul karena adanya kesan batas suatu bidang, ruang, atau warna sehingga menimbulkan ilusi ruang, ilusi gerakan, ilusi garis, atau ilusi jarak.



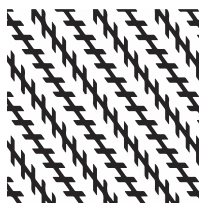
Gambar 4.9 Ilusi Garis Kesan Kontur

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.10 Kesan Gerak

Sumber: Freepik.com/Freepik (2022)



Gambar 4.11 Ilusi Jarak Baris yang Berbeda

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

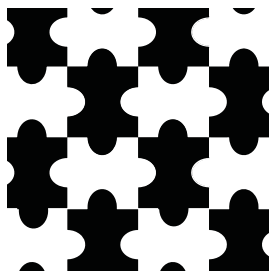


Gambar 4.12 Kesan Tiga Dimensial

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

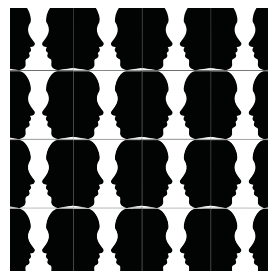
## 3. Ruang

- Ruang merupakan tempat untuk menyusun unsur-unsur rupa.
- Ruang nyata contohnya ruang kelas, sedangkan ruang semu contohnya adalah perspektif ruangan.
- Ruang dua dimensi atau ruang datar yang berisi objek disebut ruang positif, sedangkan yang tidak berisi objek disebut ruang negatif.



Gambar 4.13 Positif dan Negatif (Geometris)

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

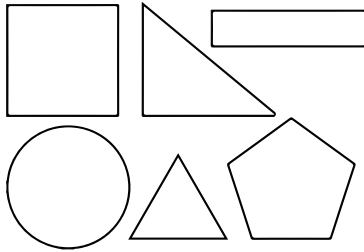


Gambar 4.14 Positif dan Negatif (Organis)

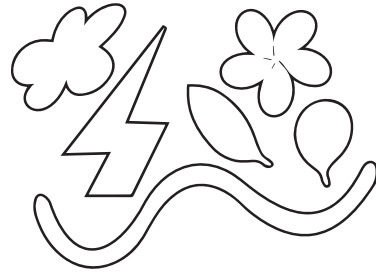
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## 4. Bidang

- Bidang memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar selayaknya selembar kertas.
- Ada dua jenis bidang, yaitu bidang geometris dan bidang organis.



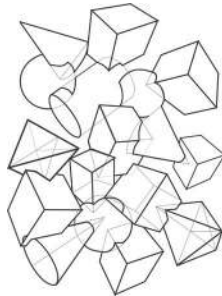
Gambar 4.15 Bidang Geometris  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.16 Bidang Organik  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## 5. Bentuk

- Bentuk memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan ketebalan/kedalaman.
- Bentuk dasar geometris adalah kubistis, silindris, piramid, bentuk bola/bulat, dan kerucut.
- Bentuk organis tidak memiliki keteraturan bentuk. Contohnya empon-empon, kaktus, dan batu karang.



Gambar 4.17 Bentuk Geometris  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 4.18 Bentuk Organik  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## 6. Warna

- Menurut asal kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna aditif dan warna subtraktif.
- Warna dikelompokkan menjadi empat, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.

## 6. Warna



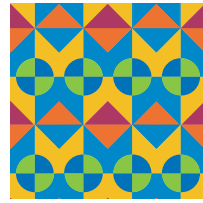
Gambar 4.19 Warna Primer

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)



Gambar 4.20 Warna Sekunder

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)



Gambar 4.21 Warna Tersier

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)

- Temperatur warna ada dua, yaitu warna panas dan warna dingin.



Gambar 4.22 Warna Panas

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)



Gambar 4.23 Warna Dingin

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)

- *Hue, value, dan Intensitas/ chroma* adalah tiga dimensi warna yang berpengaruh dalam bidang seni rupa.



Gambar 4.24 *Hue* dan *Value* pada Bidang Organik

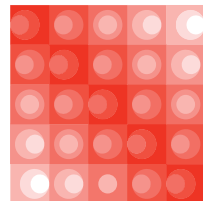
Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)

- Warna Monokromatik Susunan satu warna (*hue*) ditambahkan hitam (*shade*) dan putih (*tint*) secara bertingkat, sehingga menghasilkan gradasi warna.



Gambar 4.25 Warna Monokromatik Biru


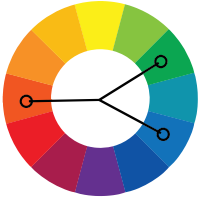

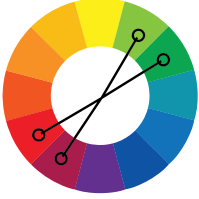
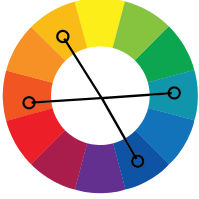

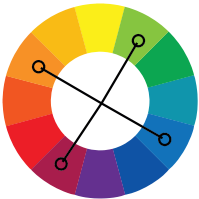

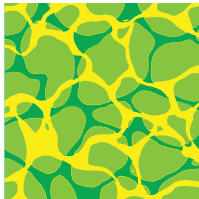
Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)



Gambar 4.26 Warna Monokromatik Merah

Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)



<p>Warna Komplementer</p>  <p>Gambar 4.27 Warna Komplementer Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>		<p><i>Split Complementary</i></p>  <p>Gambar 4.28 <i>Split Complementary</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>	<p><i>Split Complementary</i></p>  <p>Gambar 4.29 <i>Adjacent Complementary 3 Hue</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>
<p><i>Double Complementary</i></p>  <p>Gambar 4.30 <i>Double Complementary</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>		<p><i>Split Double Complementary</i></p>  <p>Gambar 4.31 <i>Split Double Complementary</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>	<p><i>Triadic</i></p>  <p>Gambar 4.32 <i>Triadic</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>
<p><i>Tetrad</i></p>  <p>Gambar 4.33 <i>Tetrad</i> Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>		<p>Warna analogus</p>  <p>Gambar 4.34 Warna Analogus Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>	<p>Warna Analogus</p>  <p>Gambar 4.35 Warna Analogus Sumber: Kemendikbudristek/ Giriluhita (2022)</p>

## 7. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan benda. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- Tekstur nyata sifat permukaan dapat dirasakan oleh indra peraba dan penglihatan menunjukkan kesan yang sama.
- Tekstur semu adalah adanya perbedaan kesan antara indra penglihatan dan indra peraba.

## 7. Tekstur



Gambar 4.36 Tekstur Nyata

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

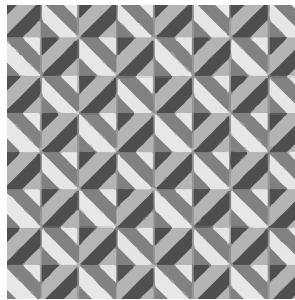


Gambar 4.37 Tekstur Semu

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## 8. Gelap Terang

Gelap terang timbul saat cahaya jatuh pada permukaan benda. Bagian yang terkena cahaya langsung, lebih terang daripada bagian yang tidak terkena cahaya.



Gambar 4.38 Gelap Terang

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian awal dilakukan untuk memetakan kemampuan atau pengetahuan awal mengenai materi yang akan diajarkan. Hasil dari asesmen awal akan digunakan sebagai pertimbangan tindak lanjut dan diferensiasi pembelajaran.

Asesmen awal sebaiknya berupa penugasan yang dapat membantu guru memetakan pemahaman peserta didik mengenai unsur rupa. Misalnya peserta didik diminta menggambar sebuah unsur rupa dan mengembangkannya menjadi suatu bentuk yang baru.

Berikut salah satu contoh Lembar Kerja Peserta Didik untuk penilaian awal.

Nama : .....


Kelas : .....

Tanggal : .....

Perhatikan tabel di bawah ini!

Soal nomor 1-3 gambarkan unsur rupa seperti soal yang terdapat pada bagian bawah kolom.

Soal nomor 4-6 jawablah dengan singkat dan jelas pertanyaan yang terdapat pada bagian bawah kolom!

No.	Unsur Rupa	No.	Unsur Rupa
1		2	
Buatlah gambar eksplorasi titik pada kolom yang sudah tersedia!		Buatlah gambar eksplorasi garis pada kolom yang sudah tersedia!	
3		4	 <p>Gambar 4.39 Lingkaran Warna Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)</p>
Buatlah gambar beberapa bidang yang berbeda pada kolom yang sudah tersedia!		Unsur rupa apa saja yang terdapat pada karya tersebut? Jawaban: .....	

No.	Unsur Rupa	No.	Unsur Rupa
5	 <p>Gambar 4.40 Tekstur Nyata Sumber: Freepik/yingyang (2022)</p>	6	 <p>Gambar 4.41 Garis Lurus Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)</p>
<p>Unsur rupa apa saja yang terdapat pada karya tersebut? Jawaban: .....</p>		<p>Unsur rupa apa saja yang terdapat pada karya tersebut? Jawaban: .....</p>	

### Format Penilaian Awal

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Menggambarkan titik menggunakan alat dan bahan yang tersedia.		
2	Menggambarkan garis menggunakan alat dan bahan yang tersedia.		
3	Menggambarkan beberapa bidang yang berbeda menggunakan alat dan bahan yang dimiliki.		
4	Menyebutkan dengan benar unsur rupa yang digunakan untuk membuat karya.		
5	Menyebutkan dengan benar unsur rupa yang digunakan untuk membuat karya.		
6	Menyebutkan dengan benar unsur rupa yang digunakan untuk membuat karya.		
<b>Nilai Akhir</b>			
Total keseluruhan nilai "Ya" dan "Tidak"			

## Keterangan

Skor	Keterangan	Skenario Pembelajaran
Tidak ada yang benar	Kurang	Skenario 1
1-3	Cukup	Skenario 2
4-6	Baik	Skenario 3

Dari hasil penilaian awal akan diperoleh informasi yang akan digunakan untuk merancang kegiatan selanjutnya. Kegiatan sebaiknya mengacu kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Dari hasil penilaian awal dapat dibuat tiga skenario pembelajaran.

- Skenario 1: Peserta didik yang belum memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai unsur-unsur rupa dapat melakukan pengamatan, mengenali dan mengumpulkan informasi mengenai unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.
- Skenario 2: Peserta didik yang memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai unsur-unsur rupa dapat mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
- Skenario 3: Peserta didik yang memahami unsur-unsur rupa dapat merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.

Alternatif yang lain ketiga skenario dilaksanakan untuk semua proses pembelajaran. Namun, untuk peserta didik yang memiliki skor kurang, mendapat pendampingan penuh selama mengamati unsur rupa, mencari ide/gagasan untuk membuat karya, dan merealisasikan ide serta gagasannya.

## F. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran direncanakan agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, skema ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Skema pembelajaran yang direncanakan untuk bab ini adalah sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
Unsur-Unsur Rupa (TITIK)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Mengeksplorasi unsur-unsur rupa titik dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-1

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Alat dan bahan
- Karya seni rupa yang terbentuk dari unsur rupa titik.
- Unsur rupa titik yang terdapat di lingkungan sekitar, contohnya tanaman yang memiliki motif titik.

## Materi

- Unsur rupa titik
- Cara membuat titik
- Alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat titik.

## Aktivitas Pembelajaran

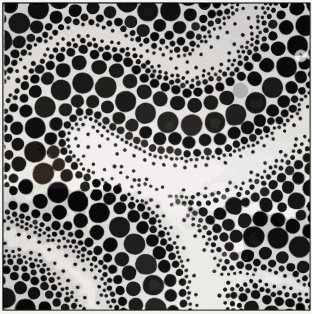
1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi karya berikut.
  - Karya seni rupa yang terbentuk dari unsur titik.
  - Unsur rupa titik yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.  
Contohnya:
  - Menggunakan berbagai ukuran spidol untuk membuat karya seni rupa dari unsur titik.
  - Menggunakan satu jenis spidol dengan mengatur jarak kerapatan titik yang dibuat, sehingga titik yang jaraknya rapat tampak lebih gelap daripada titik yang jaraknya renggang.

## Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alat dan bahan yang dipergunakan untuk membuat titik dapat menggunakan alternatif bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Contohnya menggunakan ranting, arang, kapas, dan pewarna yang tersedia.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Caption Karya

	
Tugas:	Tanggal:
Nama:	Komentar Guru:
Kelas:	

### 2. Penilaian

#### Penilaian Formatif

Teknik : Unjuk Kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengeksplorasi unsur rupa menggunakan alat dan bahan yang tersedia untuk menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Tidak mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Menggunakan peralatan, memahami karakter alat dan bahan, serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, tetapi belum membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Belum menggunakan peralatan dan bahan, serta tidak membersihkan dan menyimpan kembali peralatan.	
Hasil karya	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, dan dibuat melalui proses berkarya yang runut sesuai prosedur.	Karya seni rupa yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, tetapi tidak melalui proses berkarya yang runut sesuai prosedur.	Karya seni rupa yang dihasilkan tidak sesuai dengan ide/gagasan, dan tidak melalui proses berkarya yang runut sesuai prosedur.	Tidak membuat karya seni rupa sesuai dengan ide/gagasan, dan dibuat tidak melalui proses berkarya yang runut sesuai prosedur.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian. Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran berikutnya.					

Skor akhir	Rentang nilai	Tindak lanjut
3≤4	91-100	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan pengayaan.
2≤3	81-90	Dapat meneruskan materi selanjutnya.
1≤2	71-80	Dapat meneruskan materi selanjutnya dengan memperbaiki aspek yang belum dikuasai.
1	0-70	Melakukan remedi sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.

Catatan: Rentang nilai dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing

**Subbab 2:**  
Unsur-Unsur Rupa (GARIS)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Mengeksplorasi unsur-unsur rupa garis dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.



## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-2

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Karya seni rupa maupun karya yang lain yang terbentuk dari unsur rupa garis.
- Unsur rupa garis yang terdapat di lingkungan sekitar, contohnya tanaman yang memiliki motif garis dan ranting pohon.
- Alat dan bahan

### Materi

- Unsur rupa garis
- Jenis garis
- Karakter garis
- Ilusi garis

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai jenis garis, karakter garis, dan efek garis semu yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  - Peserta didik dapat dibagi menjadi dua kelompok, kelompok satu mencari ide untuk membuat karya dari garis nyata, yaitu garis yang dibuat secara langsung. Contoh garis tersebut adalah garis lurus, garis lengkung, dan garis zig-zag.
  - Kelompok dua mencari ide untuk membuat karya dari garis semu, contohnya membuat ilusi garis, ilusi bidang, dan ilusi gerak.
  - Peserta didik mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan dibuat untuk membuat karya. Misalnya spidol warna dan tinta hitam.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
  - Peserta didik kelompok satu membuat garis nyata menggunakan spidol hitam.
  - Kelompok dua membuat garis semu menggunakan warna atau sebaliknya.

## Pembelajaran Alternatif

Jenis penugasan dapat disesuaikan dengan hasil penilaian awal. Peserta didik yang skor penilaiannya kurang dapat membuat karya menggunakan garis nyata. Sedangkan bagi peserta didik yang mendapatkan skor baik dapat membuat karya menggunakan garis semu (membuat ilusi garis, ilusi bidang, ilusi jarak, atau ilusi gerak).

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

### 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif satu.

**Subbab 3:**  
Unsur-Unsur Rupa (RUANG)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi unsur-unsur rupa ruang dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-3

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Contoh karya ruang positif dan negatif.
- Gambar perspektif ruang.
- Alat dan bahan

### Materi

- Unsur rupa ruang
- Ruang nyata dan ruang semu
- Ruang positif dan negatif

### Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai unsur ruang yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.

- Ruang kelas tempat belajar adalah ruang nyata, sedangkan gambar perspektif ruang adalah ruang semu.
  - Kertas yang berisi objek gambar adalah ruang positif, sedangkan latar belakang/*background* adalah ruang negatif.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan.
    - Peserta didik mengembangkan ide/gagasan yang telah diperoleh, dengan cara membuat beberapa alternatif perancangan dan menentukan rancangan yang terpilih.
    - Mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.

### Pembelajaran Alternatif

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang ruang, peserta didik dapat mengamati karya psikolog asal Denmark, Edgar Rubin. Dalam satu karya Rubin's Vase terdapat dua jenis figur, yaitu vas dan orang. Peserta didik dapat berlatih membuat ruang positif dan negatif menggunakan ide tersebut.

#### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

#### 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif satu.

**Subbab 4:**  
Unsur-Unsur Rupa (BIDANG)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi unsur-unsur rupa bidang dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-4

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Karya seni rupa maupun karya yang lain, yang terbentuk dari unsur rupa bidang.
- Alat dan bahan

## Materi

- Unsur rupa bidang
- Bidang geometris
- Bidang organis

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai unsur bidang geometris dan organis yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya. Bidang geometris terukur dan bentuknya teratur, sedangkan bidang organis tidak terukur dan bentuknya bebas tidak beraturan.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  - Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, kelompok satu membuat karya dari bidang geometris dan kelompok kedua membuat karya dari bidang organis.
  - Peserta didik mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat karya, contohnya menggunakan tinta hitam dan kuas.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.

Kelompok satu merealisasikan ide/gagasan menggunakan bidang geometris dan kelompok kedua menggunakan bidang organis.

## Pembelajaran Alternatif

Apabila di sekolah bapak dan ibu tidak terdapat karya seni rupa yang berbentuk bidang. Bapak dan ibu dapat menggunakan potongan kertas yang sudah digunting membentuk berbagai jenis bidang geometris dan organis sebagai contoh pada kegiatan pembelajaran.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

### 2. Penilaian

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif satu.

**Subbab 5 dan 8:**

Unsur-Unsur Rupa (BENTUK dan GELAP TERANG)

**Alokasi waktu pembelajaran:**

4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Mengeksplorasi unsur-unsur rupa bentuk dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

**Persiapan Mengajar****Pertemuan ke-5**

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Alat dan bahan
- Bentuk geometris, contohnya, bola, balok, kubus, kerucut, dan silindris.
- Bentuk organis, contohnya empon-empon, batu karang, dan kaktus.

**Materi**

- Unsur bentuk dan gelap terang
- Bentuk geometris
- Bentuk organis

**Aktivitas Pembelajaran**

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai unsur bentuk geometris dan organis.
  - Bentuk geometris dikembangkan dari bentuk silindris, kubistis, kerucut, dan bola.
  - Bentuk organis yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya, contohnya tanaman kaktus, aneka rimpang atau empon-empon, dan akar tanaman.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  - Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, kelompok satu mencari sumber ide untuk membuat karya dari bentuk geometris dan kelompok dua mencari ide dari bentuk organis.
  - Peserta didik mengidentifikasi alat bahan dan teknik untuk mewujudkan karya.

3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
  - Kelompok satu merealisasikan ide/gagasan menggunakan bentuk geometris, contohnya kubus, silindris, dan bola, menggunakan berbagai ukuran, peletakan depan belakang, tumpang tindih. Kelompok kedua merealisasikan ide/gagasan dengan bentuk organis, contohnya tanaman kaktus, aneka rimpang atau empon-empon, dan akar tanaman.
  - Peserta didik memberi arsiran gelap terang pada bentuk yang sudah dibuat. Pada bagian yang tidak terkena cahaya diberi arsiran paling gelap dan bagian yang terkena cahaya tampak terang/tidak perlu diarsir.

### **Pembelajaran Alternatif**

Pada pembelajaran alternatif apabila guru kesulitan mendapatkan bentuk-bentuk geometris dan organis di lingkungan sekitarnya, sebagai contoh pembelajaran kepada peserta didik guru dapat menggantinya dengan tayangan video atau membuka buku dan situs internet.

#### **1. Lembar Kerja Peserta Didik**

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

#### **2. Penilaian**

Format penilaian dapat menggunakan penilaian formatif satu.

**Subbab 7:**  
Unsur-Unsur Rupa (WARNA)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
8 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi unsur-unsur rupa warna dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

### **Persiapan Mengajar**

#### **Pertemuan ke-6**

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru menyiapkan hal-hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Alat dan bahan
- Lingkaran warna

- Penggaris, jangka
- Cat plakat, palet, kuas, kertas

## **Materi**

- Unsur rupa warna
- Warna adiktif dan subtraktif
- Jenis warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral
- Warna komplementer, warna monokromatik, warna analogus, warna panas, dan dingin

## **Aktivitas Pembelajaran**

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai jenis warna yang terdapat pada unsur warna yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya. Contohnya warna pakaian favorit, warna perabotan di ruang kelas, warna tanaman yang ada di lingkungan sekolah, dan warna binatang kesayangan.
2. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi jenis-jenis warna, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Posisi/peletakan setiap warna pada lingkaran warna dan teknik pencampuran warna sebagai dasar membuat karya seni rupa.
3. Peserta didik membuat lingkaran warna menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
  - Peserta didik membuat lingkaran warna. Dalam satu lingkaran dibagi menjadi dua belas warna dengan pembagian yang sama.
  - Peserta didik memberi warna sesuai urutan warna.

## **Pembelajaran Alternatif**

Apabila di sekolah bapak dan ibu tidak tersedia cat poster/cat plakat dapat diganti dengan pigmen warna atau pewarna lain yang mudah didapatkan di lingkungan sekitarnya.

### **1. Lembar Kerja Peserta Didik**

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Unjuk Kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengeksplorasi unsur rupa menggunakan alat dan bahan yang tersedia untuk menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/ Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Tidak mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Menggunakan peralatan, memahami karakter alat dan bahan, serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, serta membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan peralatan dan bahan, tetapi belum membersihkan dan menyimpan kembali peralatan tersebut setelah selesai digunakan.	Belum menggunakan peralatan dan bahan, serta tidak membersihkan dan menyimpan kembali peralatan.	
Hasil karya	Lingkaran warna yang dihasilkan sesuai dengan teori warna dan dibuat melalui proses pencampuran yang runut sesuai prosedur.	Lingkaran warna yang dihasilkan sesuai dengan teori warna, tetapi belum melalui proses pencampuran yang runut sesuai prosedur.	Lingkaran warna yang dihasilkan belum sesuai dengan teori warna dan belum dibuat melalui proses pencampuran yang runut sesuai prosedur.	Tidak membuat lingkaran warna sesuai dengan teori warna dan tidak dibuat melalui proses pencampuran yang runut sesuai prosedur.	
<b>Skor akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					



## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-7

Selain menyiapkan administrasi pembelajaran, guru juga menyiapkan warna primer dan warna sekunder, cat plakart, palet, kuas, dan kertas.

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai unsur warna primer dan sekunder yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  - Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok satu menggunakan warna primer, kelompok kedua menggunakan warna sekunder.
  - Membuat eksplorasi bidang geometris atau organis dengan ide yang diperoleh melalui pengamatan di lingkungan sekitarnya. Misalnya, daun, buah, dan bunga.
3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
  - Peserta didik memindahkan ide/gagasannya pada kertas yang sudah disediakan.
  - Peserta didik kelompok satu memberi warna primer pada bidang geometris atau organis hasil rancangannya dan kelompok kedua memberi warna sekunder.

## Pembelajaran Alternatif

- Jenis penugasan untuk subbab warna, guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, situasi, kondisi maupun jumlah jam yang tersedia.
- Alternatif penugasan yang lain adalah memberi warna tersier, warna komplementer, warna analogus, warna monokromatik, serta warna panas, dan dingin.
- Penerapan warna juga dapat diberikan pada pembelajaran di bab 5 tentang prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Unjuk Kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengeksplorasi unsur rupa menggunakan alat dan bahan yang tersedia untuk menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenal, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenal dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenal unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Tidak mengenal unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan, membersihkan sesuai prosedur dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan, membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan alat, bahan, dan membersihkan peralatan yang telah selesai digunakan.	Belum memahami karakter alat dan bahan yang digunakan.	
Hasil karya	Karya yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, sesuai dengan teori warna dan memperhatikan kerapian, kebersihan, dan keindahan karya.	Karya yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, sesuai dengan teori warna dan menjaga kebersihan karya.	Karya yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan dan sesuai dengan teori warna.	Karya yang dihasilkan belum sesuai dengan teori warna.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Subbab 8:**  
Unsur-Unsur Rupa (TEKSTUR)

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Mengeksplorasi unsur-unsur rupa tekstur dalam menciptakan karya dua dimensional menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

**Persiapan Mengajar**

**Pertemuan ke-8**

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, dan sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan hal-hal sebagai berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Karya seni atau benda pakai yang bertekstur, yaitu karya patung, keramik, anyaman bambu, dan lain-lain.
- Bahan alami yang bertekstur, contohnya kulit kayu, permukaan batu, daun, dan buah.
- Cat plakat, kuas, palet
- Gunting, kertas, lem

**Materi**

- Unsur rupa tekstur
- Tekstur nyata dan tekstur semu

**Aktivitas Pembelajaran**

1. Peserta didik mengamati, mengenali, dan mengumpulkan informasi mengenai tekstur nyata dan tekstur semu yang terdapat pada karya seni rupa maupun unsur rupa yang terdapat di alam atau lingkungan sekitarnya. Tekstur nyata memiliki sifat yang sama antara saat dilihat dan diraba, sedangkan tekstur semu memiliki perbedaan saat dilihat dan diraba.
2. Peserta didik mencari ide/gagasan untuk membuat karya yang bersumber dari hasil pengamatan dan mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya.
  - Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok satu mencari ide/gagasan membuat tekstur nyata dan kelompok dua membuat tekstur semu.
  - Peserta didik mengidentifikasi alat dan bahan yang akan dipergunakan untuk membuat tekstur nyata dan tekstur semu.

3. Peserta didik merealisasikan ide/gagasannya menjadi karya seni rupa yang kreatif menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
  - Peserta didik menyediakan alat dan bahan yang diperlukan. Contohnya biji-bijian untuk membuat tekstur nyata. Tumbuhan yang memiliki urat daun yang kasar untuk memuat tekstur semu (daun diberi warna kemudian ditempel/dicetak pada permukaan kertas).
  - Peserta didik kelompok satu membuat tekstur nyata dan kelompok dua membuat tekstur maya, pada kertas yang sudah dipersiapkan.

### Pembelajaran Alternatif

Aktivitas pembelajaran bahan yang digunakan untuk membuat tekstur nyata dapat diperoleh di lingkungan sekitarnya. Misalnya, ranting pohon, pasir, dan kulit telur. Alat dan bahan untuk pembuatan tekstur semu dapat menggunakan benda-benda yang memiliki permukaan kasar/memiliki tekstur. Selain dengan ditempel/dicetak, pembuatan tekstur semu dapat digosok menggunakan pensil. Caranya benda yang memiliki tekstur diletakkan di bawah kertas, kemudian kertas digosok menggunakan pensil, maka tekstur dari benda tersebut akan terlihat di permukaan kertas yang digunakan.

#### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar peserta didik dapat menggunakan LKPD 1.

#### 2. Penilaian

##### Penilaian Formatif

Teknik : Unjuk Kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengeksplorasi unsur rupa menggunakan alat dan bahan yang tersedia untuk menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Mengamati unsur rupa di lingkungan sekitarnya	Mengenali, mengidentifikasi, dan menyimpulkan unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali dan mengidentifikasi unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	Tidak mengenali unsur rupa di lingkungan sekitarnya.	

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan, membersihkan sesuai prosedur dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Memahami karakter alat dan bahan yang digunakan, membersihkan dan menyimpan kembali peralatan yang telah selesai digunakan.	Menggunakan alat, bahan, dan membersihkan peralatan yang telah selesai digunakan.	Belum memahami karakter alat dan bahan yang digunakan.	
Hasil karya	Tekstur yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, dibuat dengan teliti, rapi serta memperhatikan kebersihan, dan keindahan karya.	Tekstur yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan, serta memperhatikan kebersihan karya.	Tekstur yang dihasilkan sesuai dengan ide/gagasan.	Tekstur yang dihasilkan tidak sesuai dengan penugasan yang diberikan.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

**Pameran dan Presentasi Karya**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
4 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-9

Selain menyiapkan administrasi, modul ajar/RPP, sarana prasarana pembelajaran, guru juga menyiapkan beberapa hal berikut.

- Rencana asesmen dan instrumen penilaian.
- Galeri/ruang kelas
- Pigura, senar, kertas manila hitam A1, gunting, *cutter*, dan isolasi

## Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik dan guru memilih satu hasil karya eksplorasi unsur-unsur rupa terbaik, yang sudah dibuat dari pertemuan pertama sampai kedelapan untuk dipamerkan dan dipresentasikan.
2. Peserta didik mempersiapkan karya.

- Memasang karya pada pigura. Apabila tidak tersedia pigura, peserta didik dapat merapikan atau membersihkan karyanya agar siap dipamerkan.
  - Peserta didik memasang karya pada tempat yang sudah disediakan.
3. Peserta didik mempresentasikan karyanya.
- Menyampaikan ide/gagasan karya, pemilihan alat dan bahan, serta proses pembuatan karya.
  - Mengapresiasi karya  
Teknis pelaksanaan apresiasi karya dapat dibuat berpasangan (satu kelompok terdiri atas dua peserta didik). Peserta didik bergantian presentasi dan yang lain mengapresiasi. Sehingga seluruh peserta didik mendapat kesempatan untuk presentasi dan mengapresiasi karya temannya.
4. Guru mengulas jalannya presentasi, memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik tentang karya yang sudah dikerjakan dan dipamerkan.

### Pembelajaran Alternatif

Pameran karya dapat dilakukan dengan dipublikasikan melalui media sosial masing-masing atau membuat pameran virtual menggunakan aplikasi digital. Terdapat banyak aplikasi pameran virtual, dapat dicari dengan kata kunci “*virtual exhibition*”, *virtual art exhibition platform*”.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Caption Karya Pameran



Judul Karya :

Media :

Nama :

Kelas :

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Unjuk Kerja

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengeksplorasi unsur rupa menggunakan alat dan bahan yang tersedia untuk menciptakan karya.

Aspek Penilaian	Skor				Nilai
	4 Mahir/Istimewa	3 Berkembang Baik	2 Mulai Berkembang	1 Perlu Bimbingan	
Penyajian Karya	Karya ditampilkan dengan bersih dan rapi, disertai <i>caption</i> karya, dan terpasang rapi pada tempat yang ditentukan.	Karya terpasang rapi pada tempat yang telah ditentukan.	Karya terpasang pada tempat yang telah ditentukan, tetapi tidak memperhatikan kebersihan dan kerapian karya.	Karya yang terpasang tidak sesuai dengan prosedur penyajian karya.	
Presentasi	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runut, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta berpakaian rapi.	Ide/gagasan serta proses pembuatan karya disampaikan dengan urut dan runut, serta berpakaian rapi.	Tidak urut dan runut dalam menyampaikan ide/gagasan dan proses pembuatan karya.	Tidak menyampaikan ide/gagasan serta proses pembuatan karya.	
Mengapresiasi	Mengemukakan kelebihan karya orang lain menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, tetapi tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Mengemukakan kelebihan karya orang lain belum menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	Tidak mengemukakan kelebihan karya orang lain dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta tidak memberi masukan untuk pengembangan selanjutnya.	
<b>Skor Akhir</b>					
Catatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor akhir dijumlah dan dihitung rata-rata sesuai jumlah aspek penilaian.</li> <li>• Skor akhir dapat dikonversikan dengan rentang nilai untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Konversi nilai dan tindak lanjut dapat menggunakan contoh pada pertemuan satu.</li> </ul>					

---

## G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan dan remedial dapat ditentukan dari hasil yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran seperti contoh berikut.

- **Perlu Bimbingan**  
Peserta didik mengikuti remedial pada keseluruhan materi sebelum mengikuti pembelajaran lebih lanjut, atau mempelajari tujuan pembelajaran kategori lebih rendah.
- **Mulai Berkembang**  
Peserta didik mengikuti remedial sebelum melanjutkan pembelajaran dengan penekanan pada aspek yang belum dikuasai.
- **Berkembang baik**  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- **Mahir/Istimewa**  
Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan dilibatkan menjadi tutor sebaya atau diberikan pengayaan.

---

## H. Interaksi Orang Tua

Pencapaian kemajuan peserta didik dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting melibatkan orang tua untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Berikut beberapa gagasan untuk melibatkan orang tua dan lingkungan sekitarnya dalam pembelajaran.

- Mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.
- Mendapatkan dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar terhadap proses pembelajaran peserta didik, tentang eksplorasi unsur rupa.
- Usulan aktivitas yang dapat dilakukan di rumah sebagai penunjang pembelajaran peserta didik.
- Menyelenggarakan pameran yang memajang karya peserta didik dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan mengapresiasi karya anaknya.
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah, dengan kondisi yang memungkinkan peserta didik menciptakan karya untuk lingkungannya.



## I. Asesmen Akhir

Asesmen akhir dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir. Misalnya pada akhir satu lingkup materi. Teknik dan instrumen saat melaksanakan asesmen akhir beragam, tidak hanya tes tertulis, tetapi juga menggunakan observasi, praktik, menghasilkan produk, melakukan proyek, atau membuat portofolio.

### 1. Tes Praktik

Buatlah sebuah karya menggunakan unsur-unsur rupa yang telah kalian pelajari pada bab ini dengan ketentuan sebagai berikut.

- Menggunakan kertas A3.
- Tema tentang unsur hias, ide/gagasan diperoleh dengan mengamati lingkungan sekitar.
- Bahan dan alat ditentukan oleh peserta didik dengan mempertimbangkan ketersediaan alat dan bahan yang ada di sekolah masing-masing.

### 2. Tes Tertulis

1. Unsur rupa paling dasar atau paling kecil adalah ....
  - a. titik
  - b. garis
  - c. ruang
  - d. bidang
  - e. warna
2. Unsur rupa yang memiliki dimensi panjang tanpa memiliki dimensi lebar dan kedalaman adalah ....
  - a. titik
  - b. garis
  - c. ruang
  - d. bidang
  - e. warna
3. Bidang yang dapat diukur secara matematis dan bentuknya teratur adalah ciri dari bidang ....
  - a. organis
  - b. geometris
  - c. datar
  - d. dua dimensional
  - e. tiga dimensional

4. Unsur rupa apakah yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan ketebalan?
  - a. Titik
  - b. Garis
  - c. Bidang
  - d. Tekstur
  - e. Bentuk
5. Manakah dari warna berikut ini yang termasuk warna primer?
  - a. Merah, kuning, hijau
  - b. Merah, jingga, kuning
  - c. Merah, kuning, biru
  - d. Biru, ungu, jingga
  - e. Hijau, ungu, jingga
6. Manakah dari warna berikut ini yang termasuk warna sekunder?
  - a. Merah, kuning, hijau
  - b. Merah, jingga, kuning
  - c. Merah, kuning, biru
  - d. Biru, ungu, jingga
  - e. Hijau, ungu, jingga
7. Ciri warna komplementer adalah ....
  - a. warna kontras, saling berlawanan, terletak bersebelahan dalam lingkaran warna.
  - b. warna analogus, harmonis, terletak bersebelahan dalam lingkaran warna.
  - c. warna analogus, saling berlawanan, terletak berhadapan dalam lingkaran warna.
  - d. warna kontras, saling berlawanan, terletak berhadapan pada lingkaran warna.
  - e. warna monokromatik, harmonis, bersebelahan dalam lingkaran warna.
8. Warna yang terletak berdekatan dalam lingkaran warna disebut warna ....
  - a. analogus
  - b. monokromatik

- c. komplementer
  - d. primer
  - e. sekunder
9. Kombinasi warna *hue* dengan *tint* dan *shade* dinamakan warna ....
- a. analogus
  - b. komplementer
  - c. primer
  - d. monokromatik
  - e. sekunder
10. Apakah yang dimaksud dengan tekstur?
- a. Sifat permukaan benda yang dapat dirasakan oleh indra penglihatan/visual.
  - b. Sifat permukaan yang dapat dirasakan melalui indra peraba dan penglihatan serta menunjukkan kesan yang sama.
  - c. Sifat permukaan benda yang dapat dirasakan melalui indra peraba.
  - d. Sifat permukaan yang dapat dirasakan melalui indra peraba dan penglihatan serta menunjukkan kesan yang berbeda.
  - e. Sifat permukaan benda yang tidak dapat dirasakan melalui indra peraba dan penglihatan.

## J. Kunci Jawaban

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1	A	6	E
2	B	7	D
3	B	8	A
4	E	9	D
5	C	10	C

## K. Refleksi

Pertanyaan refleksi dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dilakukan dan dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

### 1. Refleksi bagi Peserta Didik

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Menjelaskan jenis unsur-unsur rupa.		
2	Menjelaskan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya seni rupa.		
3	Mengeksplorasi unsur-unsur rupa dalam bentuk karya seni.		
4	Menjelaskan dengan kosa kata sendiri tentang unsur rupa pada karya yang sudah dikerjakan.		
5	Memberikan umpan balik pada karya teman satu kelasnya.		

### 2. Refleksi bagi Guru

No.	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran?	
2	Adakah peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran?	
3	Apa tindakan yang akan saya lakukan untuk memperbaiki kesulitan pernyataan nomor 2?	
4	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran?	
5	Apakah kelas sudah kondusif?	
6	Apa yang harus saya lakukan jika kelas tidak kondusif?	
7	Apakah materi pembelajaran sudah dipahami peserta didik?	
8	Adakah kesulitan yang dialami peserta didik?	
9	Apakah kegiatan pembelajaran bab ini lebih baik dari pembelajaran tahun lalu?	
10	Catatan khusus. Apakah ada kejadian khusus/tidak biasa saat pembelajaran berlangsung?	

Catatan:

Refleksi guru berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk evaluasi diri. Format dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, sehingga dapat melihat perkembangan pembelajaran secara periodik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto

ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

SEMESTER 1

## Panduan Khusus Bab 5

# Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Seni Rupa



## A. Pendahuluan

Prinsip pengorganisasian unsur seni rupa merupakan pedoman dasar untuk menyusun komposisi unsur-unsur karya seni. Mengapa demikian? Prinsip di atas digunakan agar dalam menerapkan susunan unsur-unsur karya seni rupa, tidak kaku dan tidak terpaku pada contoh-contoh yang telah ada. Contoh yang ada hanya dimaksudkan sebagai bahan referensi, untuk mengembangkan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan karya seni rupa. Secara umum, ada tiga prinsip pengorganisasian, yaitu mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan. Prinsip mengarahkan menuntun perhatian dari satu tempat ke tempat lainnya, membuat karya puncak dan menekankan arah pada suatu komposisi. Prinsip mengarahkan terdiri atas pengulangan, selang-seling, rangkaian, transisi, gradasi, irama, dan radial. Prinsip yang bersifat memusatkan cenderung mengutamakan serta memfokuskan perhatian pada suatu bagian unsur pada komposisi. Prinsip memusatkan terdiri atas konsentrasi, kontras, dan penekanan. Prinsip menyatukan mengarahkan perhatian kepada seluruh bagian dari komposisi, menggabungkan, dan menyatukan unsur-unsur serta prinsip-prinsip yang digunakan.



---

## **B. Apersepsi**

Sebagai bahan motivasi peserta didik agar tertarik pada materi pembelajaran Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Seni Rupa, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan sebagai berikut.

1. Menunjukkan visualisasi karya-karya seni rupa yang ada hubungannya dengan materi prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa. Media yang digunakan untuk pembelajaran berupa benda-benda seni rupa, gambar, dan video.
2. Memberikan pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi pelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa.
  - a. Di dalam prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa terdapat istilah gradasi, apakah artinya?
  - b. Apa saja jenis keseimbangan yang terdapat dalam unsur seni rupa?

---

## **C. Keterampilan Prasyarat**

Memasuki bab 5 mengenai prinsip pengorganisaian unsur-unsur seni rupa, peserta didik diwajibkan telah menguasai kemampuan dalam mengeksplorasi unsur-unsur seni rupa yang terdiri atas titik, garis, ruang, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang.

---

## **D. Materi Esensial**

Setelah peserta didik menuntaskan materi pelajaran pada bab 4, guru dapat melanjutkan materi di bawah ini.

### **1. Prinsip Mengarahkan**

Prinsip mengarahkan bertujuan untuk membimbing perhatian dari satu bagian satu ke bagian lain. Prinsip ini membentuk alur perhatian dan mengarahkan pada komposisi atau pola tertentu. Contoh penerapan prinsip mengarahkan adalah sebagai berikut.

## 1. Prinsip Mengarahkan

### a. Irama/Ritme/Keselarasan



a



b

Gambar 5.1 Penerapan Prinsip Irama (a) Irama Menggunakan Garis Gelombang, (b) Irama Menggunakan Garis Zig-Zag

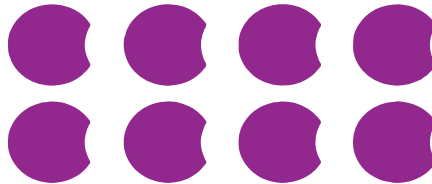
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

### 1) Repetisi/Pengulangan



Gambar 5.2 Repetisi Bentuk Geometris

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)



Gambar 5.3 Repetisi Bentuk Organis

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

Contoh Karya Prinsip Pengulangan Teratur Bentuk Geometris dan Organis

### 2) Oposisi/Selang-Seling



a



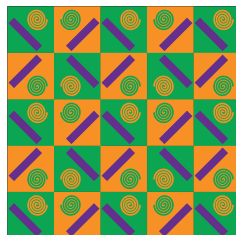
b



c

Gambar 5.4 Prinsip Selang-Seling (a) Oposisi Ukuran (b) Oposisi Arah (c) Oposisi Bentuk

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

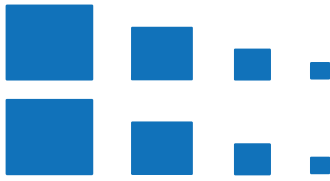


Gambar 5.5 Penerapan prinsip selang-seling dengan warna *triadic*

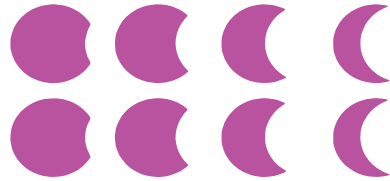
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)



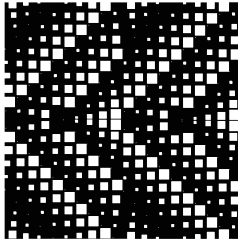
3) Transisi



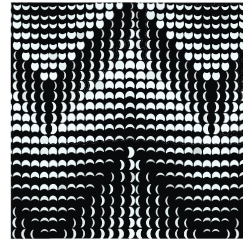
Gambar 5.6 Transisi Ukuran Geometris  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)



Gambar 5.7 Transisi Bentuk Organis  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

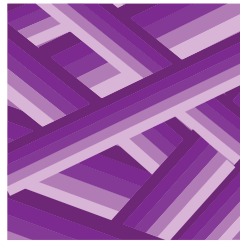


Gambar 5.8 Bidang geometris dengan transisi ukuran.  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 5.9 Bidang organis dengan transisi.  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

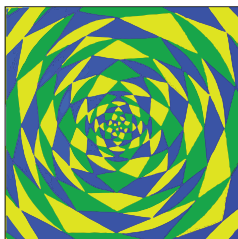
b. Gradasi



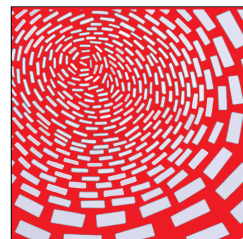
Gambar 5.10 Penerapan gradasi menggunakan lima tingkatan warna.  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

## 2. Prinsip Memusatkan

a. Konsentrasi



Gambar 5.11 Prinsip Konsentrasi Bidang Organis  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 5.12 Prinsip Konsentrasi Bidang Geometris  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

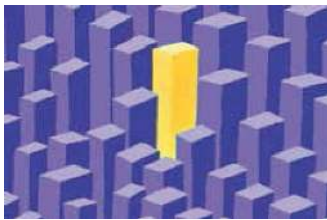
b. Kontras



Gambar 5.13 Prinsip Kontras Bidang Organik

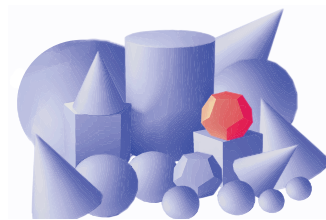
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

c. Penekanan



Gambar 5.14 Prinsip Penekanan

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 5.15 Prinsip Penekanan

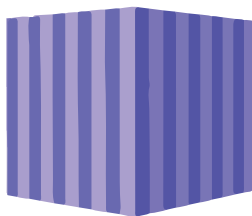
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

Gambar 5.14 Penekanan pada warna (bentuk dan ukuran sama berbeda warnanya) dan Gambar 5.15 Penekanan pada ukuran, warna, dan bentuk.

### 3. Prinsip Menyatukan

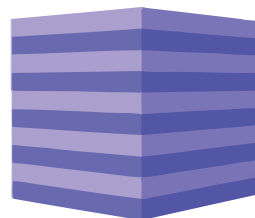
a. Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan antara tinggi, lebar, dan kedalaman sebuah objek dalam karya. Sebuah karya seni rupa dikatakan berhasil jika unsur-unsurnya disusun berdasarkan proporsi yang seimbang.



Gambar 5.16 Kubus tampak ramping dengan motif garis vertikal.

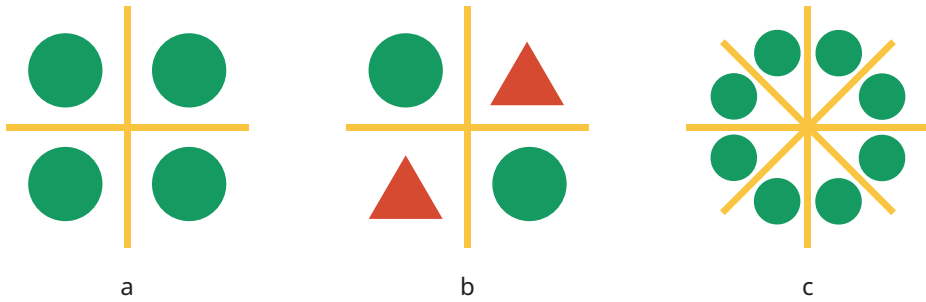
Sumber: Haeni Purwanto (2023)



Gambar 5.17 Kubus tampak lebar dengan motif garis horizontal.

Sumber: Haeni Purwanto (2023)

b. Keseimbangan



Gambar 5.18 Jenis Prinsip Keseimbangan

(a) Keseimbangan Mendatar (b) Keseimbangan Tegak Lurus (c) Keseimbangan Radial

Tipe keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris.

- 1) Keseimbangan Simetris
- 2) Keseimbangan Asimetris

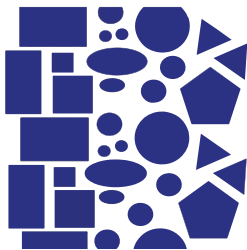


(a) Keseimbangan Simetris (b) Keseimbangan Asimetris

Gambar 5.19 Bagan Tipe Prinsip Keseimbangan

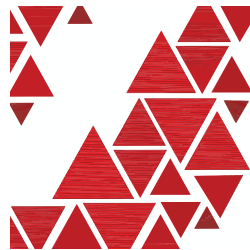
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

c. Kesatuan



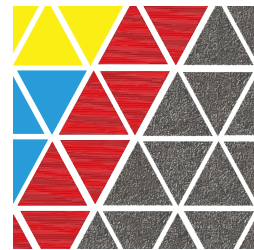
Gambar 5.20 Kesatuan Warna

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)



Gambar 5.21 Kesatuan Bentuk, Warna, Tekstur

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)



Gambar 5.22 Kesatuan Bentuk

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2021)

## E. Penilaian Awal

Penilaian sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi yang akan disajikan, sehingga guru dapat mengambil keputusan untuk memulai penyajian materi sesuai dengan kondisi peserta didik. Materi dalam bab ini akan menjelaskan bagaimana merancang karya dua dimensional menggunakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang terdiri atas mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan. Beberapa penugasan di bawah ini dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

### Lembar Kerja Penilaian Awal

#### Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Seni Rupa

Nama peserta didik : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Tugas	Skor			
		4	3	2	1
1	Gambarlah garis dalam berbagai ukuran, jenis, dan warna. Susun garis-garis tersebut dalam komposisi yang kalian inginkan!				
2	Buatlah karya dua dimensi yang mempunyai irama!				
3	Buatlah karya dua dimensi berisi motif pengulangan!				
4	Buatlah karya dua dimensi yang berisi motif selang-seling!				
5	Warnai salah satu karya kalian dengan menggunakan gradasi!				
	Total Skor				

#### Nilai Skor

Skor	Indikator
1	Masih memerlukan bimbingan guru untuk menggunakan unsur-unsur rupa dalam berkarya dua dimensi.
2	Masih memerlukan bantuan orang lain untuk menciptakan karya dua dimensi dengan komposisi yang menunjukkan harmoni unsur-unsur rupa yang digunakan.

Skor	Indikator
3	Secara mandiri mampu menciptakan karya dua dimensi dengan komposisi yang menunjukkan harmoni unsur-unsur rupa yang digunakan.
4	Secara mandiri dan tepat mampu menciptakan karya dengan komposisi yang menunjukkan harmoni unsur-unsur rupa yang digunakan.

Hasil penilaian awal akan dapat memperoleh informasi untuk melaksanakan perancangan pembelajaran tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Ada tiga macam skenario pembelajaran berdasar indikator di bawah ini.

### Indikator hasil penilaian awal

1. Skenario 1 (Skor 5-10): Peserta didik belum dapat menggambar prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar dengan prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa diawali dari materi yang paling mendasar.
2. Skenario 2 (Skor 11-16): Peserta didik dapat menggambar prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dengan kondisi sedang. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan menggambar dengan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa.
3. Skenario 3 (Skor 17-20): Peserta didik dapat menggambar prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dengan kondisi baik. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi berkreasi dan mencipta gambar dengan menggunakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa serta mempresentasikan hasil karyanya.

## F. Skema Pembelajaran

Setelah mengetahui hasil penilaian awal mengenai prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa, maka guru dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai skenario sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
Prinsip Mengarahkan

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menciptakan karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-1

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar kerja kegiatan peserta didik.
- Menyiapkan contoh-contoh gambar sesuai dengan prinsip mengarahkan.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran materi prinsip mengarahkan.

## Materi

### Prinsip Mengarahkan

- Irama/ritme/keselarasan
- Gradasi aktivitas pembelajaran

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1: Peserta didik diberikan kegiatan mencampur warna melalui setetes warna lain dengan menggunakan cat. Dapat menggunakan beberapa rumus di bawah ini.
  - $W1 + 1 \text{ tetes } W2$
  - $W1 + 2 \text{ tetes } W2$
  - $W1 + 3 \text{ tetes } W2$
  - $W2 + 1 \text{ tetes } W1$
  - $W2 + 2 \text{ tetes } W1$
  - $W2 + 3 \text{ tetes } W1$

Guru mengarahkan peserta didik untuk melanjutkan dengan variasi campuran warna lainnya. Catatan : W = warna

2. Skenario 2: Peserta didik diminta membuat lukisan dengan menggunakan gradasi warna sebagai latar belakangnya.
3. Skenario 3: Peserta didik membuat lukisan dengan menggunakan gradasi, ritme warna serta keselarasan pada bentuk. Peserta didik diminta untuk mengembangkan karya sesuai dengan kreativitasnya.

## Pembelajaran Alternatif

1. Peserta didik praktik dengan menggunakan peralatan tulis menulis dan alat gambar.

2. Jika memungkinkan, peserta didik diminta praktik menggambar objek dengan peralatan menggambar yang telah ditentukan oleh guru.
3. Peserta didik berdiskusi mengenai prinsip-prinsip mengarahkan.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Prinsip Mengarahkan

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Tugas	Nilai			
		4	3	2	1
1	Irama/ritme/keselarasan				
2	Gradasi				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik membuat karya dengan prinsip mengarahkan.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Irama/ritme/keselarasan	Hasil karya menunjukkan susunan gerakan dari unsur rupa yang mengalir runtut, teratur, dan berkesinambungan.	Pada karya terdapat satu unsur yang kurang menunjukkan susunan gerakan dari unsur rupa yang mengalir runtut, teratur, dan berkesinambungan.	Pada karya terdapat beberapa unsur yang kurang menunjukkan susunan gerakan dari unsur rupa yang mengalir runtut, teratur, dan berkesinambungan.	Karya belum sesuai dengan kaidah irama/ritme/keselarasan.
Gradasi	Karya menunjukkan gradasi lebih dari lima langkah perubahan warna. Perpindahan warna sangat halus dan lebur.	Karya menunjukkan gradasi empat langkah perubahan warna. Perpindahan warna sangat halus dan lebur.	Karya menunjukkan gradasi tiga langkah perubahan warna. Perpindahan warna membentuk garis/ tidak lebur.	Karya belum memenuhi kaidah gradasi warna.

**Subbab 2:**  
Prinsip Memusatkan

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menciptakan karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-2 dan ke-3

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar kerja kegiatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan contoh-contoh gambar sesuai dengan prinsip memusatkan.
- Menyiapkan media/alat penunjang materi pembelajaran sesuai dengan prinsip memusatkan.

## Materi

Prinsip Mengarahkan

- Konsentrasi
- Kontras
- Penekanan

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1: Peserta didik diminta menggambar sebuah objek berukuran besar tepat di tengah kertas.
2. Skenario 2: Peserta didik diminta membuat gambar dan warna yang digunakan harus kontras dengan latar belakang.
3. Skenario 3: Peserta didik diminta menambahkan detail pada karyanya dengan prinsip memusatkan serta mempresentasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik praktik dengan menggunakan peralatan tulis menulis dan alat gambar.
- Jika memungkinkan, peserta didik diminta praktik dengan peralatan menggambar yang telah ditentukan oleh guru.
- Peserta didik belajar tutorial mengenai prinsip memusatkan.



## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Prinsip Memusatkan

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Konsentrasi				
2	Kontras				
3	Penekanan				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik membuat karya dengan prinsip memusatkan.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Kaidah konsentrasi	Hasil karya sesuai susunan unsur-unsur seni rupa yang berpusat pada satu titik.	Pada karya terdapat satu unsur yang kurang memenuhi susunan unsur-unsur seni rupa yang berpusat pada satu titik.	Pada karya terdapat beberapa unsur yang kurang memenuhi susunan unsur-unsur seni rupa yang berpusat pada satu titik.	Karya belum sesuai dengan kaidah konsentrasi.
Kaidah kontras	Karya menampilkan perbedaan dua unsur warna yang berlawanan.	Karya kurang menampilkan perbedaan dua unsur warna yang berlawanan.	Karya hanya sedikit menampilkan perbedaan dua unsur warna yang berlawanan.	Karya belum sesuai dengan kaidah kontras.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Kaidah penekanan	Karya memadukan perbedaan bentuk, ukuran pada sebuah komposisi dengan memperhatikan titik fokus dan titik perhatian.	Pada karya terdapat satu unsur yang kurang memadukan perbedaan bentuk, ukuran pada sebuah komposisi dengan memperhatikan titik fokus, dan titik perhatian.	Pada karya terdapat beberapa unsur yang kurang memadukan perbedaan bentuk, ukuran pada sebuah komposisi dengan memperhatikan titik fokus, dan titik perhatian.	Karya belum memenuhi kaidah penekanan.

**Subbab 3:  
Prinsip Menyatukan**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

Menciptakan karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.

**Persiapan Mengajar**

**Pertemuan ke-4 dan ke-5**

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar kerja kegiatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan contoh-contoh gambar sesuai dengan prinsip menyatukan.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran materi seni rupa sesuai dengan prinsip menyatukan.

**Materi**

Prinsip Menyatukan

- Proporsi
- Keseimbangan
- Kesatuan

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1: Peserta didik diberikan tugas menggambar manusia dan benda di alam sekitar dengan menggunakan pola-pola garis sebagai alat bantu.
2. Skenario 2: Peserta didik menggambar manusia dan benda alam sekitar dengan kreasinya sendiri.
3. Skenario 3: Peserta didik diberikan tugas mencontoh gambar benda, menggambar wajah teman, atau menggambar benda secara langsung.

## Alternatif Pembelajaran

- Peserta didik diminta menyusun benda-benda di kelas yang ingin digambarnya *still life* atau berpasangan menggambar wajah temannya, atau menggambar dengan menggunakan *grid* (kotak bantuan).
- Jika memungkinkan, peserta didik diminta praktik dengan peralatan menggambar dan objek gambar yang telah ditentukan oleh guru.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Prinsip Menyatukan

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Proporsi				
2	Keseimbangan				
3	Kesatuan				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik membuat karya dengan prinsip menyatukan.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Kaidah proporsi	Hasil karya menunjukkan perbandingan yang ideal dan harmonis pada unsur benda yang menjadi objek gambar.	Hasil karya terdapat satu unsur yang kurang menunjukkan perbandingan yang ideal dan harmonis pada objek gambar.	Hasil karya terdapat beberapa unsur yang kurang menunjukkan perbandingan yang ideal dan harmonis pada objek gambar.	Karya belum sesuai dengan kaidah proporsi.
Kaidah keseimbangan	Karya memenuhi susunan objek benda besar dan kecil, pengaturan warna, serta pengaturan gelap dan terang.	Pada karya terdapat satu unsur belum memenuhi susunan objek benda besar dan kecil, pengaturan warna, serta pengaturan gelap dan terang.	Pada karya terdapat beberapa unsur belum memenuhi susunan objek benda besar dan kecil, pengaturan warna, serta pengaturan gelap dan terang.	Karya belum sesuai dengan kaidah keseimbangan.
Kaidah kesatuan	Karya menyatukan, menghubungkan, dan menuntun perhatian kepada seluruh bagian komposisi, unsur-unsur, dan prinsip-prinsip yang digunakan.	Pada karya terdapat satu unsur yang kurang menyatukan, menghubungkan, dan menuntun perhatian kepada seluruh bagian komposisi, unsur-unsur, dan prinsip-prinsip yang digunakan.	Pada karya terdapat beberapa unsur yang kurang menyatukan, menghubungkan, dan menuntun perhatian kepada seluruh bagian komposisi, unsur-unsur, dan prinsip-prinsip yang digunakan.	Karya belum memenuhi kaidah kesatuan.

**Pameran Karya Seni Rupa**  
Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur  
Seni Rupa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**

1. Mempresentasikan hasil cipta karya dua dimensional dengan menerapkan prinsip seni rupa melalui inspirasi budaya lokal maupun global.
2. Mempresentasikan hasil kreasi unsur-unsur seni rupa yang berbeda menjadi satu kesatuan karya yang terorganisasi dengan baik.

**Materi**

- Pameran karya seni rupa
- Presentasi hasil karya seni rupa

**Aktivitas Pembelajaran**

**Pertemuan ke-6**

1. Melaksanakan kegiatan pameran kelas.
2. Sebelum kegiatan, peserta didik membentuk panitia pameran. Kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan pameran kelas dan presentasi karya masing-masing peserta didik.

**G. Pengayaan dan Remedial**

**1. Pengayaan**

Peserta didik diarahkan memperkaya referensi materi prinsip pengorganisasian unsur seni rupa dengan menonton video dengan kata kunci berikut.

- a. Pameran seni rupa dua dimensi
- b. Pameran virtual seni rupa dua dimensi

**2. Remedial**

Jika ada peserta didik mengalami kesulitan khusus, upaya perbaikan harus dilakukan secara mandiri. Ada beberapa langkah utama dalam mendiagnosis dan mengoreksi ketidakmampuan belajar pada peserta didik, yaitu sebagai berikut.

- Menentukan peserta didik yang mengalami ketidaktuntasan belajar, tekniknya dapat dilakukan dengan cara mengamati proses belajar peserta didik, mencermati nilai karyanya, dan selanjutnya membuat perbandingan nilai peserta didik tersebut dengan nilai rata-rata kelas.
- Merencanakan bimbingan khusus dari ketidaktuntasan belajar peserta didik tersebut.
- Menganalisis penyebab ketidaktuntasan belajar peserta didik dengan menelaah metode mengajar, dan materi pelajaran yang telah dilaksanakan.
- Merencanakan prosedur remedial yang sesuai bagi peserta didik yang bersangkutan.

## H. Interaksi dengan Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa ini sangatlah besar. Guru mengundang orang tua peserta didik untuk menghadiri pameran kelas dan meminta pendapat serta masukan dari orang tua melalui apresiasinya terhadap karya yang dipamerkan peserta didik.

## I. Asesmen Akhir

### 1. Tes Praktik

- Siapkan kertas gambar A3, pensil penggaris, penghapus, dan bahan warna.
- Buatlah komposisi bidang geometris dan selesaikan dengan warna. Kemudian presentasikan hasil karyamu di depan guru dan teman-temanmu!

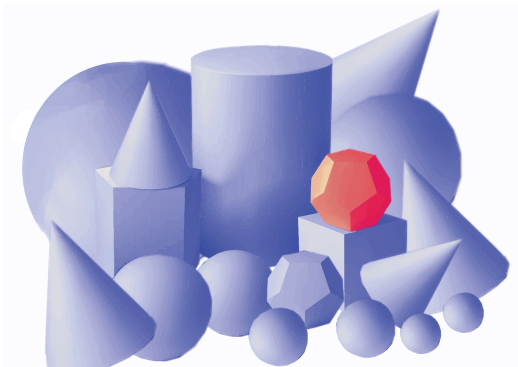
### 2. Tes Tertulis

Petunjuk: Kerjakan soal di bawah ini dengan menuliskan soal dan jawaban yang benar di buku tulis.

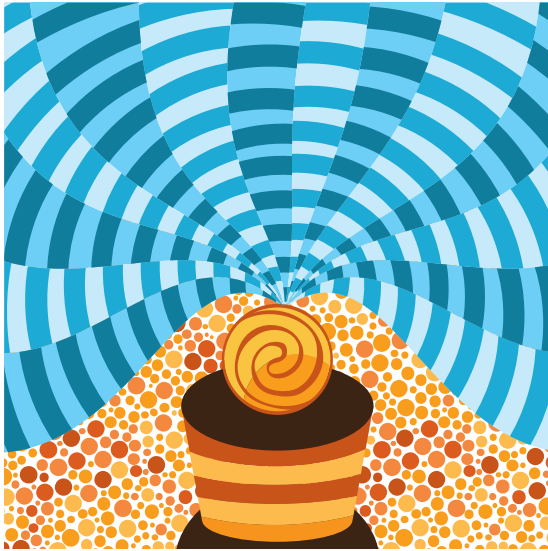
- Pengulangan penuh baik warna, ukuran, dan bentuk, seperti contoh di samping adalah ....



- a. repetisi transisi
  - b. oposisi
  - c. selang-seling
  - d. gradasi
2. Prinsip pengorganisasian dari bentuk geometris atau organis yang memiliki satu pusat disebut ....
    - a. irama
    - b. penekanan
    - c. gradasi
    - d. kesatuan
    - e. konsentrasi
  3. Keseimbangan kedua bagian dari pusat keseimbangan identik dalam segala hal satu dengan lainnya adalah keseimbangan ....
    - a. asimetris
    - b. simetris
    - c. radial
    - d. tegak lurus
    - e. mendatar
  4. Prinsip memusatkan bertujuan memfokuskan perhatian pada satu bagian tertentu dalam suatu komposisi. Prinsip memusatkan jenis apakah yang terdapat pada gambar berikut?



- a. Irama
  - b. Penekanan
  - c. Gradasi
  - d. Kesatuan
  - e. Konsentrasi
5. Perhatikan gambar di samping! Prinsip keseimbangan apakah yang digunakan untuk membuat karya tersebut?



- a. Keseimbangan simetris
- b. Keseimbangan asimetris
- c. Keseimbangan vertikal
- d. Keseimbangan horizontal
- e. Keseimbangan radial



## J. Kunci Jawaban

No.	Jawaban
1	A
2	E
3	B
4	B
5	E

## K. Refleksi

### 1. Refleksi bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan melakukan refleksi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa. Beberapa pertanyaan di bawah ini dapat dijadikan media refleksi.

- Menurut kalian bahasan apa yang sangat menarik pada materi prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa? Mengapa demikian?
- Menurut kalian bahasan apa yang paling sulit untuk dipahami? Jelaskan!
- Kesan apa yang kalian rasakan setelah menerima penjelasan dari materi prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa?
- Apa saja kelemahan dan kelebihan kalian dalam mempelajari materi prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa?
- Untuk membuat pelajaran pada materi prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa menjadi lebih baik, apa usulan kalian untuk masa yang akan datang?

### 2. Refleksi bagi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran, guru diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran pada materi prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa. Jawablah pertanyaan berikut!

- a. Dari serangkaian pembelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa, menurut guru apa proses yang paling berhasil dilakukan?
- b. Kesulitan apa yang dialami selama proses pembelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa ?
- c. Langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa?
- d. Apakah selama pembelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa, peserta didik dapat mengikuti dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Mengenai proses pembelajaran prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa untuk waktu mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu dilaksanakan guru dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto**  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

**SEMESTER 1**

## Panduan Khusus Bab 6

# Sketsa



## A. Pendahuluan

Arti sketsa adalah gambar rencana yang bentuknya sangat sederhana. *Encyclopaedia Britannica* menggambarkan sketsa sebagai gambar kasar atau lukisan di mana seorang seniman menangkap ide awal dari sebuah karya yang pada akhirnya akan direalisasikan dengan lebih akurat dan detail. Hal penting yang perlu diingat saat membuat sketsa adalah bagian dari komposisi dasar yang membantu eksplorasi visual, menjelaskan kesan, memberikan orientasi, dan berfokus pada fungsi khusus. Secara etimologis atau asal katanya, sketsa berasal dari bahasa Yunani *shedios* yang berarti siap sementara atau tanpa persiapan. Istilah tersebut menyiratkan bahwa ide sketsa adalah gambar kasar yang kemudian diselesaikan. Sketsa sederhana secara konseptual bertujuan untuk menangkap esensi subjek, dari keseluruhan bentuk dan perspektif hingga volume, gerakan, dan emosi.



## B. Apersepsi

Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik pada materi pembelajaran sketsa, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pembukaan pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru menggambar sketsa tentang suatu objek di papan tulis sebagai media untuk membuka wawasan peserta didik tentang materi gambar sketsa.
2. Salah satu peserta didik diminta mencoba membuat sketsa suatu objek di papan tulis dan peserta didik yang lain diminta menggambar sketsa yang menurut peserta didik menarik di buku gambar masing-masing.
3. Setelah menggambar sketsa peserta didik diminta mengamati dan guru mengajukan pertanyaan sebagai berikut.
  - a. Bentuk objek apakah yang kalian gambar dan bagaimanakah cara mengatur gelap terangnya?
  - b. Bagaimana cara seniman mengarsir karyanya agar tampak indah?

---

### **C. Keterampilan Prasyarat**

Memasuki bab 6 mengenai gambar sketsa, peserta didik diwajibkan telah menguasai kemampuan dalam berkarya yang didasarkan pada prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur seni rupa yang meliputi prinsip mengarahkan, prinsip memusatkan, dan prinsip menyatukan. Indikator yang digunakan adalah hasil penilaian peserta didik pada bab 5 telah menunjukkan ketuntasan.

---

### **D. Materi Esensial**

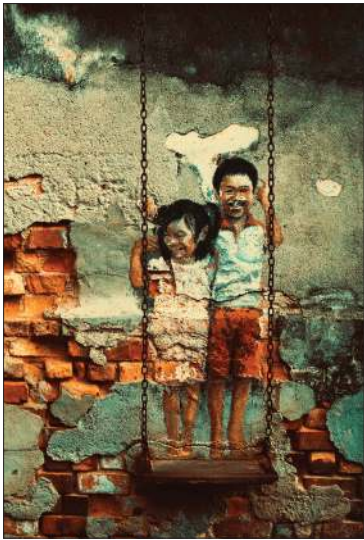
Sketsa merupakan kegiatan cipta karya seni yang berfungsi sebagai pengembangan konsep cepat, bagian dari komposisi dasar, membantu eksplorasi visual, menggambarkan kesan, memberi orientasi, dan membantu menekankan pada karakteristik. Dalam pembahasan materi pembelajaran sketsa dijabarkan sebagai berikut.

#### **1. Definisi Sketsa**

Menurut Suryahadi sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global untuk melukiskan bagian-bagian pokok yang ingin diungkapkan oleh pembuatnya.

#### **2. Perkembangan Sketsa di Indonesia**

Sejak zaman pra sejarah, manusia telah mengenal simbol-simbol berupa gambar sederhana. Gambar tersebut digunakan untuk merekam peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Berikut ini contoh karya sketsa.



Gambar 6.1 Lukisan pada Tembok  
Sumber: Pexels.com/Motomoto (2020)



Gambar 6.2 Tangan di Dinding Gua Karst Maros Sulawesi Selatan.  
Sumber: Kompas.com/Kinez Riza (2016)

### 3. Tokoh Sketsa

Sketsa mulai marak dalam dunia seni rupa sejak zaman Renaisans. Berikut ini beberapa seniman sketsa ternama di dunia dan Indonesia.

#### a. Seniman Sketsa Mancanegara

##### 1) Michelangelo



Gambar 6.3 Gambar Wajah Michelangelo

Sumber: Metmuseum.org/Daniele da Volterra



Gambar 6.4 Sketsa Potret Seorang Pejuang

Sumber: Arhive.com/Michelangelo Buonarroti (2022)

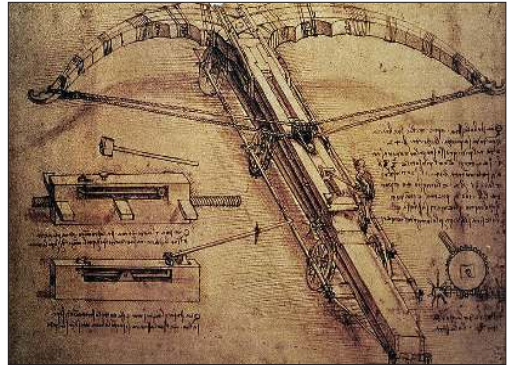


## 2) Leonardo da Vinci



Gambar 6.5 Wajah Leonardo da Vinci

Sumber: Biography.com/Getty image (2018)



Gambar 6.6 Da Vinci Crossbow

Sumber: leonardodavinci.net (2011)

## 3) Vincent van Gogh



Gambar 6.7 Wajah Vincent van Gogh

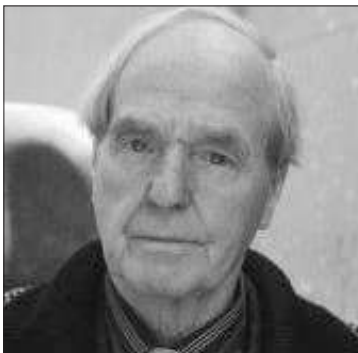
Sumber: Artic.edu/Erin Hogan (2015)



Gambar 6.8 Bedroom in Arles, sketsa karya Vincent van Gogh

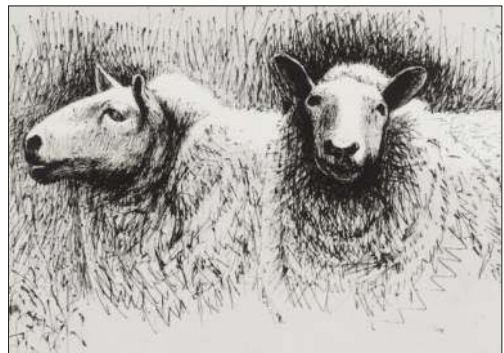
Sumber: vincevtvangogh.org (2009)

## 4) Henry Spencer Moore



Gambar 6.9 Wajah Henry Spencer Moore

Sumber: Theartstory.org/Allan Warren (2022)



Gambar 6.10 Henry Moore, Sheep Before Shearing, 1974, Tate, London, UK.

Sumber: Dailyartmagazine.com/Tate (2022)

## b. Seniman Sketsa dalam Negeri

### 1) Raden Saleh



Gambar 6.11 Raden Saleh

Sumber: Merdeka.com/Eko Setiawan (2022)



Gambar 6.12 Sketsa penangkapan Dipanegara oleh Raden Saleh.

Sumber: Nationalgeographic.grid.id/Mahandis Yoanita Thamrin (2021)

### 2) Ipe Ma'aroeff



Gambar 6.13 Ipe Ma'aroeff

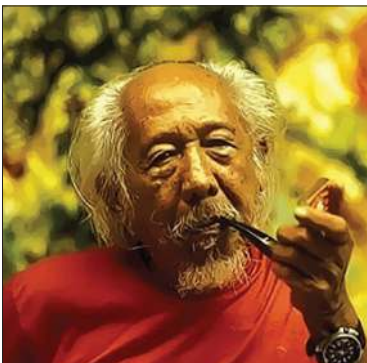
Sumber: Kompasiana.com/Djulianto Susantio (2021)



Gambar 6.14 Sketsa Karya Ipe Ma'aroeff

Sumber: Transindonesia.co/Chryhnanda Dwilaksana (2020)

### 3) Affandi



Gambar 6.15 Affandi

Sumber: Sejarahlengkap.com/Devita Retno (2022)



Gambar 6.16 Babi Hutan (Sketsa Affandi)

Sumber: Dokumentasi Edwin's Gallery <http://archive.ivaav-online.org/pelakuseniaffandipage15> (2022)



#### 4) Henk Ngantung



Gambar 6.17 Henk Ngantung  
Sumber: Validnews.id/Charles Bjeijer (2022)



Gambar 6.18 Bung Karno di tengah Perjanjian Linggarjati sketsa Henk Ngantung  
Sumber: Kabare.com/ysh (2018)

### 4. Alat dan Bahan

Alat dan bahan diperlukan untuk menciptakan karya sketsa. Berikut merupakan bahan dan alat tersebut.

#### a. Alat

##### 1) Pena



Gambar 6.19 Pena Batang  
Sumber: Reibemitsil.de/X Frenster Schliessen (2022)



Gambar 6.20 Pena Bulu  
Sumber: Pexels.com/Magda



Gambar 6.21 Pena Bambu  
Sumber: Mostlydrawing. Ehler (2021)

##### 2) Kuas



Gambar 6.22 Kuas Berujung Runcing dan Rata  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

### 3) Kertas

Beberapa kertas yang dapat digunakan untuk sketsa adalah sebagai berikut.

- Kertas Merang
- Kertas Buram
- Kertas Manila



Gambar 6.23 Kertas Merang  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 6.24 Kertas Buram  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 6.25 Kertas Manila  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## b. Bahan

### 1) Arang/Charcoal



Gambar 6.26 Pensil Charcoal  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 6.27 Arang/Charcoal  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)



Gambar 6.28 Arang/Charcoal Batangan  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

### 2) Tinta *Indian Ink*/Tinta Cina/Tinta Oi



Gambar 6.29 Tinta *Indian Ink*/Oi  
Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

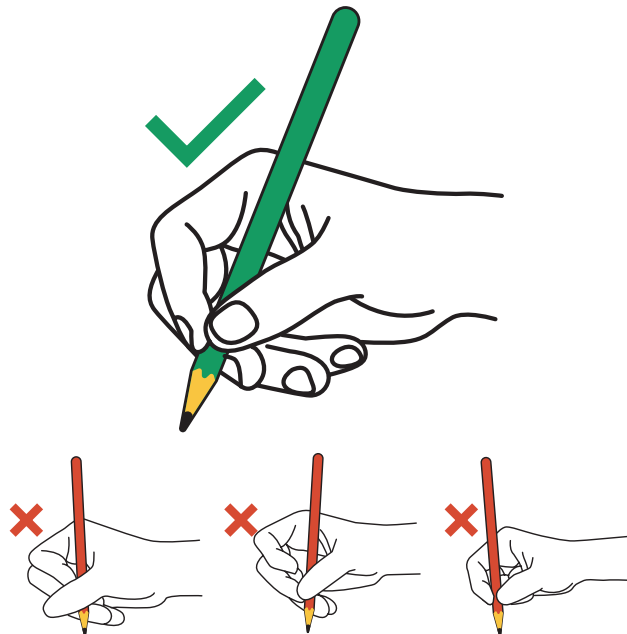
### 3) Pensil



Gambar 6.30 Pensil  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

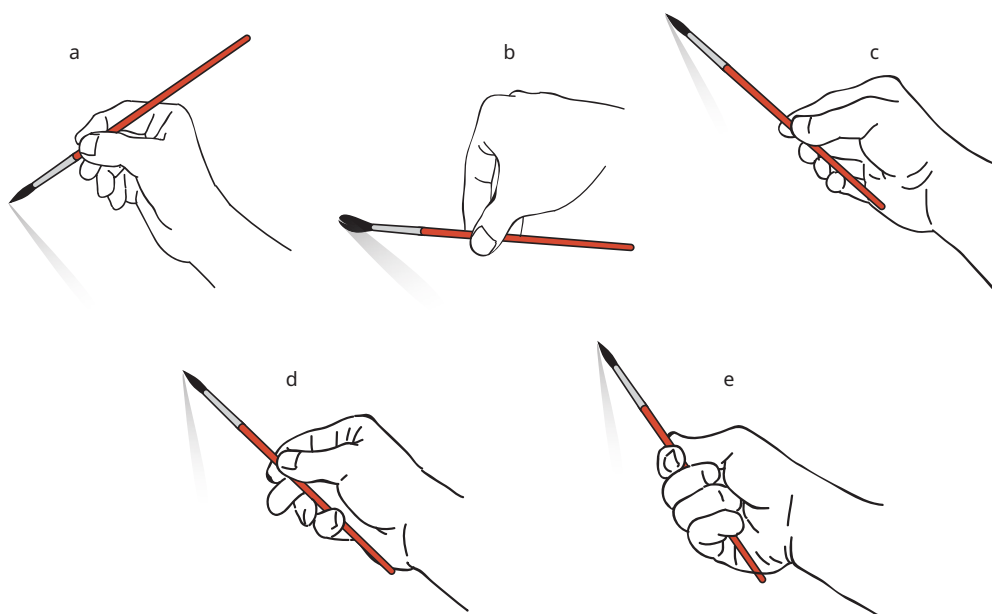
## 5. Posisi Tangan

Sketsa yang baik dihasilkan dari tangan dan seluruh tubuh pelukis yang rileks. Tingkat relaksasi dan ketegangan tubuh mempengaruhi kualitas garis yang kalian hasilkan. Gambar-gambar berikut ini adalah posisi tangan dan jari pada umumnya, ketika melakukan aktivitas membuat sketsa, menggambar, dan menulis.



Gambar 6.31 Posisi tangan ketika membuat sketsa.

Gambar-gambar berikut ini adalah beberapa posisi tangan dan jari ketika melakukan aktivitas membuat sketsa atau menggambar menggunakan kuas.



Gambar 6.32 Posisi tangan ketika membuat sketsa dengan kuas (a) Gaya Klasik, (b) Gaya Mencubit, (c) Gaya Memberi Pensil (d) Gaya Obeng, (e) Gaya Konduktor

## 6. Eksplorasi Alat

Di bawah ini adalah alat-alat untuk eksplorasi dalam berkarya sketsa sebagai berikut.

### a. Pensil



Gambar 6.33 Sketsa dengan Pensil

Sumber: Kemendikbudristek/Roni (2019)

### b. Pena/kuas dan tinta Oi



Gambar 6.34 Hasil sketsa dengan kuas dan bahan tinta oi di atas kertas gambar.

Sumber: Kemendikbudristek/Fatih (2020)

**c. Arang**



Gambar 6.35 Hasil sketsa dengan arang di atas kertas gambar.

Sumber: Kemendikbudristek/Roni (2022)

**d. Goresan Paku/Lidi/Ranting**



Gambar 6.36 Sketsa dengan teknik goresan lidi dan bahan tinta oi.

Sumber: Kemendikbudristek/Giriluhita (2022)

## 7. Jenis Sketsa

Jenis sketsa jika dikelompokkan sesuai dengan tujuannya sebagai berikut.

**a. Sketsa Sebagai Catatan Visual**

Sebagai catatan visual, sketsa dapat dijadikan catatan historis sosiologis tentang kehidupan masyarakat pada zamannya.



Gambar 6.37 Miss Kembang

Sumber: Aksi.co/Gun (2016)



Gambar 6.38 Sketsa Zamrud Setya Negara Stasiun Cikini pena lidi, tinta cina, dan cat air di atas kertas

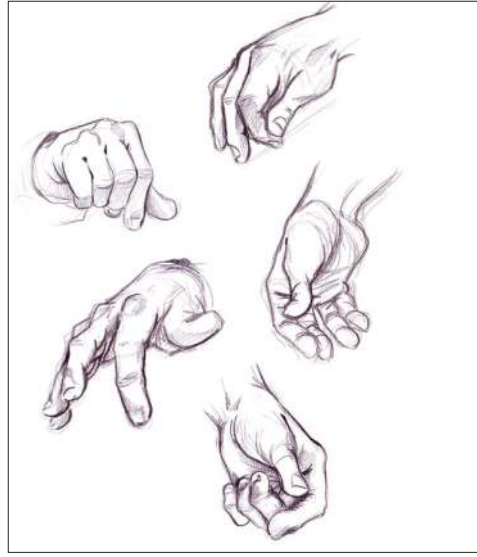
Sumber: Kabare.com/Ysh (2018)

**b. Studi Bentuk dan Warna**

Sketsa dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari sebuah bentuk dan warna.



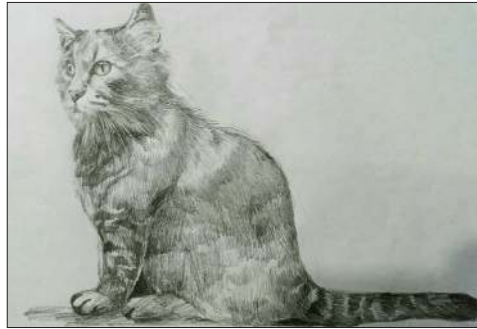
Gambar 6.39 Studi Bentuk Wajah  
Sumber: Kemendikbudristek/Roni (2022)



Gambar 6.40 Studi Anggota Tubuh Manusia  
Sumber: Kemendikbudristek/Roni (2022)



Gambar 6.41 Studi Bentuk Tumbuhan  
Sumber: Pixabay.com/Clkerm (2012)



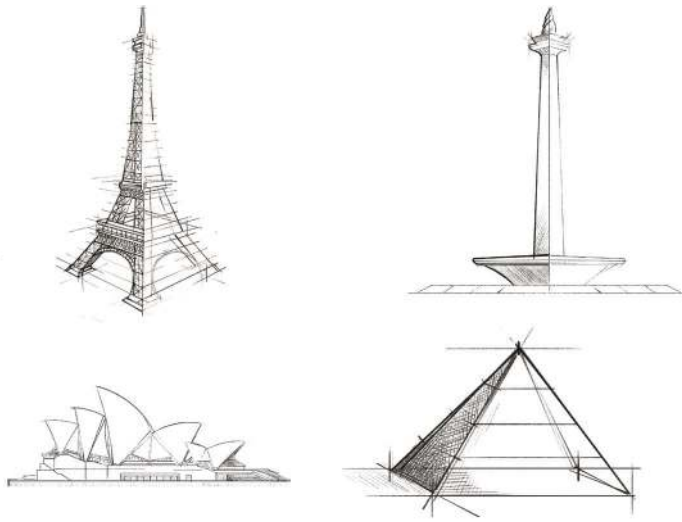
Gambar 6.42 Studi Tubuh Hewan (Kucing)  
Sumber: Kemendikbudristek/Roni (2022)

### c. Sketsa Perancangan/Seni Terapan

Beberapa manfaat membuat sketsa rancangan sebagai berikut.

- 1) Meminimalisir kesalahan dalam menggambar atau melukis.
- 2) Memberi gambaran dasar atau tema dari lukisan.
- 3) Mempertajam pengamatan dan ide pelukis. Berikut adalah contoh-contoh sketsa sebagai rancangan.

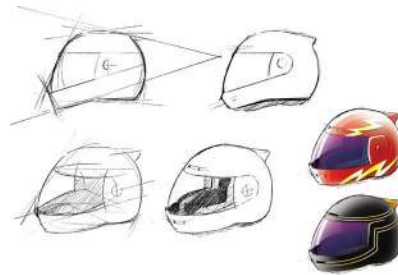




Gambar 6.43 Sketsa Rancangan Bangunan



Gambar 6.44 Sketsa Rancangan Teko



Gambar 6.45 Sketsa Rancangan Helm

**d. Sketsa Sebagai Seni**

Sketsa sebagai seni, yang dipentingkan adalah ekspresi keindahan dari objek yang diperhatikan.



Gambar 6.46 Nyoman Gunarso, Upacara Adat Bali, 1991, Cat Air, Ukuran 55 x 74,5 cm.  
Sumber: mutualart.com (2011)



Gambar 6.47 Sketsa Linggarjati Karya Henk Ngantung  
Sumber: museum.kemdikbud.go.id (2022)

## E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian sebelum pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan disajikan. Dengan demikian guru dapat menyesuaikan kedalaman materi dan kecepatan sesuai dengan kondisi peserta didik.

Teknik asesmen yang digunakan adalah observasi. Instrumen asesmen yang digunakan adalah ceklis dan catatan anekdotal yang berisi kualitas karya atau sikap yang perlu diperhatikan guru (misalnya menunjukkan detail, menunjukkan sudut pandang yang unik).

### Lembar Observasi Penilaian Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Membuat Sketsa Tumbuhan	Membuat Sketsa <i>Still Life</i>	Catatan
				Menunjukkan detail
				Menunjukkan sudut pandang yang unik

### Lembar Observasi Peserta Didik Sketsa

Nama peserta didik : .....

Kelas : .....

No.	Kompetensi yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan
1	Membuat sketsa benda mati yang dilihat ( <i>Still Life</i> ).			
2	Membuat sketsa tumbuhan.			
3	Membuat sketsa manusia.			
4	Membuat sketsa rancangan sebuah benda fungsional.			
5	Mengamati, mengidentifikasi, dan mempresentasikan karakteristik karya sketsa seniman Indonesia dan dunia.			

Hasil penilaian awal akan dapat diperoleh informasi untuk melaksanakan perancangan pembelajaran tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran didasarkan kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Ada tiga macam skenario pembelajaran berdasar indikator di bawah ini.



## Indikator hasil penilaian awal

1. Skenario 1: Peserta didik belum dapat menggambar sketsa. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar sketsa diawali dari yang paling mendasar. Materi mendasar tersebut adalah sketsa, pengenalan alat dan bahan gambar sketsa, membuat macam-macam garis, menggambar sketsa benda-benda sederhana, misalnya daun, bola, dan gelas.
2. Skenario 2: Peserta didik dapat menggambar sketsa, tetapi belum menunjukkan detail pada bentuk. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan menggambar sketsa, yang terdiri atas materi pengetahuan gambar sketsa, menggambar sketsa benda-benda yang mempunyai banyak komponen, misalnya pohon, tanaman hias, dan hewan.
3. Skenario 3: Peserta didik dapat menggambar sketsa dengan detail. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi berkreasi dan mencipta gambar sketsa, yaitu materi pengembangan pengetahuan sketsa, menggambar sketsa dengan pengamatan pada benda bergerak, membuat sketsa yang ada pada alam imajinasi, serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

Selama pengerjaan, peserta didik menerima umpan balik dari guru mengenai kualitas sketsanya, saran untuk meningkatkan kualitas sketsanya, persetujuan atas hasil revisi/pengembangannya. Dengan formatif ini, diharapkan *feedback* yang diterima peserta didik akan membuat mereka dapat langsung memperbaiki hasil pembelajarannya setiap saat.

## F. Skema Pembelajaran

Setelah mengetahui hasil asesmen awal mengenai gambar sketsa, guru dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai skenario sebagai berikut.

### Subbab 1:

Definisi Sketsa

### Subbab 2:

Perkembangan Sketsa di Indonesia

### Subbab 3:

Tokoh Sketsa

### Alokasi waktu pembelajaran:

12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

### Tujuan pembelajaran subbab:

Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-1 dan ke-2

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan kegiatan peserta didik dan lembar kerja peserta didik untuk melaksanakan penilaian.
- Menyiapkan materi definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa serta contoh-contoh karya gambar sketsa dari para tokoh.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa.

## Materi

- Definisi sketsa
- Perkembangan sketsa di Indonesia
- Tokoh sketsa

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar sketsa diawali dari yang paling mendasar, yaitu definisi sketsa, perkembangan sketsa di Indonesia, dan tokoh-tokoh sketsa.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi teori dari berbagai literasi menggambar sketsa meliputi penjelasan gambar sketsa, perkembangan sketsa sampai saat ini, dan pengenalan tokoh sketsa di Indonesia dan mancanegara.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi gambar sketsa yang lebih luas, yaitu membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai gambar sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karya ilmiahnya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa.

- Peserta didik diarahkan untuk mempelajari definisi sketsa, perkembangan sketsa di Indonesia, dan tokoh- tokoh sketsa.
- Peserta didik diminta untuk berdiskusi mengenai definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Definisi Sketsa, Perkembangan Sketsa, dan Tokoh Sketsa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Definisi sketsa				
2	Perkembangan sketsa				
3	Tokoh sketsa				
4	Berkarya sketsa				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai presentasi definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa, serta menilai kemampuan peserta didik membuat karya sketsa.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Definisi sketsa	Menjelaskan definisi sketsa dengan benar.	Menjelaskan definisi sketsa dengan mendekati benar.	Menjelaskan definisi sketsa dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan definisi sketsa.
Perkembangan sketsa	Menjelaskan perkembangan sketsa dengan benar.	Menjelaskan perkembangan sketsa mendekati benar.	Menjelaskan perkembangan sketsa kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan perkembangan sketsa.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Tokoh sketsa	Menyebutkan tokoh sketsa dengan lengkap dan benar.	Menyebutkan tokoh sketsa mendekati benar.	Menyebutkan tokoh sketsa kurang lengkap.	Belum dapat menyebutkan tokoh sketsa.
Berkarya sketsa	Menciptakan sketsa yang menunjukkan detail hasil pengamatan.	Menciptakan sketsa yang sesuai hasil pengamatan.	Menciptakan sketsa yang tampak seperti hasil pengamatan.	Menciptakan sketsa bukan berdasarkan hasil pengamatan.

Nama	Skor presentasi definisi sketsa, perkembangan sketsa, dan tokoh sketsa.				Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
	4	3	2	1	

**Subbab 4:**  
Alat dan Bahan  
**Subbab 5:**  
Posisi Tangan

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-3 dan ke-4

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar observasi dan instrumen asesmen.
- Menyiapkan materi tentang alat dan bahan menggambar sketsa serta posisi tangan dalam menggambar sketsa.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai alat dan bahan menggambar sketsa serta latihan teknik posisi tangan dalam menggambar sketsa.

## Materi

- Alat dan bahan
- Posisi tangan

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang alat dan bahan menggambar sketsa dan pengetahuan posisi tangan dalam menggambar sketsa diawali dari yang paling mendasar. Materi tersebut mengenai pengenalan berbagai macam jenis alat dan bahan menggambar sketsa, serta berbagai posisi tangan dalam menggambar sketsa.

### 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi teori alat dan bahan gambar sketsa, serta posisi tangan dalam menggambar sketsa. Guru menunjukkan benda-benda mengenai alat dan bahan menggambar sketsa, serta latihan teknik posisi tangan dalam menggambar sketsa.

### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang alat dan bahan gambar sketsa, serta posisi tangan dalam menggambar sketsa yang lebih luas. Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk membuat deskripsi dan presentasi mengenai alat dan bahan menggambar sketsa, posisi tangan dalam menggambar sketsa, dan dilanjutkan dengan latihan-latihan teknik menggambar sketsa.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi mengenai alat dan bahan menggambar sketsa serta posisi tangan dalam menggambar sketsa, melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online*.
- Peserta didik diarahkan untuk mengamati alat dan bahan menggambar sketsa serta posisi tangan dalam menggambar sketsa dengan membuat ceklis pada lembar kerja peserta didik.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Alat dan Bahan Menggambar Sketsa serta Posisi Tangan dalam Menggambar Sketsa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Kecakapan mengidentifikasi alat dan bahan gambar sketsa.				
2	Menggambar dengan posisi tangan yang aman dan tepat.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik dalam menggambar sketsa.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Kecakapan posisi tangan dalam menggambar sketsa.	Menggambar sketsa dengan posisi tangan yang aman dan tepat (menunjukkan salah satu dari lima posisi tangan yang diajarkan).	Menggambar sketsa dengan posisi tangan yang tepat (menunjukkan salah satu dari lima posisi tangan yang diajarkan), tetapi belum konsisten.	Mulai menggambar sketsa dengan posisi tangan yang tepat (menunjukkan salah satu dari lima posisi tangan yang diajarkan), tetapi belum konsisten.	Belum menggambar sketsa dengan posisi tangan yang aman dan tepat (menunjukkan salah satu dari lima posisi tangan yang diajarkan).

Nama	Skor kecakapan posisi tangan dalam menggambar sketsa.				Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
	4	3	2	1	

**Subbab 6:**  
Eksplorasi Alat

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-5, ke-6, dan ke-7

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar asesmen.
- Menyiapkan materi tentang eksplorasi alat untuk menggambar sketsa.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai eksplorasi alat untuk menggambar sketsa.

## Materi

Eksplorasi alat

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang eksplorasi alat untuk menggambar sketsa diawali dari yang paling mendasar. Guru memberi tugas peserta didik untuk mengenali berbagai macam jenis alat membuat sketsa.

2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi teori tentang eksplorasi alat untuk menggambar sketsa. Guru menunjukkan berbagai alat untuk menggambar sketsa. Peserta didik melanjutkan latihan menggambar sketsa.

3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diberikan eksplorasi alat dalam menggambar sketsa yang lebih luas. Peserta didik membuat deskripsi dan presentasi mengenai eksplorasi alat untuk menggambar sketsa. Kegiatan dilanjutkan dengan latihan teknik menggambar dengan baik.

**Pembelajaran Alternatif**

- Peserta didik diminta untuk berdiskusi mengenai eksplorasi alat dalam menggambar sketsa.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi mengenai eksplorasi alat untuk menggambar sketsa, melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online*.
- Peserta didik diarahkan untuk mengamati eksplorasi alat untuk menggambar sketsa dengan membuat ceklis pada lembar kerja peserta didik.

**1. Lembar Kerja Peserta Didik**

**Keteknikan dalam Menggambar Sketsa**

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Teknik menggambar gambar sketsa				
2	Karya gambar sketsa				
	Jumlah Nilai				

**2. Penilaian**

**Penilaian Formatif**

Teknik : Tes tulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kecakapan eksplorasi alat menggambar sketsa.



Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Presentasi alat menggambar sketsa	Menjelaskan alat pembuatan sketsa dengan tepat dan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Menjelaskan alat pembuatan sketsa dengan tepat.	Menjelaskan alat pembuatan sketsa.	Belum dapat menjelaskan alat menggambar sketsa.
Eksplorasi alat menggambar sketsa	Membuat sketsa dengan menggunakan seluruh alat yang dieksplorasi.	Membuat sketsa dengan menggunakan dua alat yang dieksplorasi.	Membuat sketsa dengan menggunakan satu alat yang dieksplorasi.	Membuat sketsa tanpa menggunakan alat yang dieksplorasi.

Nama	Skor kecakapan eksplorasi alat menggambar sketsa.				Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
	4	3	2	1	

**Subbab 7:**  
Jenis Sketsa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
24 JP x 45 Menit (empat pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik membuat sketsa.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-8 hingga ke-11

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan instrumen asesmen.
- Menyiapkan materi tentang jenis sketsa.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai jenis-jenis sketsa.

### Materi

Jenis sketsa

- Sketsa sebagai catatan visual
- Studi bentuk dan warna

- Sketsa perancangan/seni terapan
- Sketsa sebagai seni

### Aktivitas Pembelajaran

Dari asesmen awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

#### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang jenis sketsa diawali dari yang paling mendasar yang terdiri atas pengenalan berbagai macam garis, arsiran, dan lain-lain.

#### 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang teori dan pengembangan tentang jenis sketsa. Guru menunjukkan berbagai jenis sketsa. Kemudian peserta didik latihan menggambar sketsa.

#### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diberikan jenis sketsa yang lebih luas, yaitu membuat sketsa sebagai catatan visual, membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna, membuat sketsa perancangan/seni terapan, dan membuat sketsa sebagai seni. Guru memberi tugas peserta didik dan membuat deskripsi dan presentasi mengenai jenis sketsa.

### Pembelajaran Alternatif

1. Peserta didik diberi tugas menggambar sketsa benda-benda di lingkungan sekolah dengan berbagai alat, terbagi dalam beberapa pertemuan.
  - a. Membuat sketsa daun, tanaman hias, dan pohon dengan pensil, arang, spidol, dan tinta.
  - b. Membuat sketsa bunga, daun dengan pensil, arang, spidol, dan tinta.
  - c. Membuat sketsa kendaraan roda dua dengan pensil, arang, spidol, dan tinta.
  - d. Membuat sketsa manusia menggunakan pensil, arang, spidol, dan tinta.
2. Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi mengenai jenis sketsa, melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online*.
3. Peserta didik diarahkan untuk mengamati jenis sketsa dengan membuat ceklis pada lembar kerja peserta didik.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Jenis Sketsa

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Presentasi jenis gambar sketsa				
2	Karya sketsa				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tulis dan Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai presentasi jenis-jenis gambar dan karya sketsa.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Jenis gambar sketsa	Menjelaskan jenis sketsa dengan tepat dan disertai argumen penunjang yang kuat.	Menjelaskan jenis sketsa dengan tepat tanpa disertai argumen yang kuat.	Menjelaskan jenis sebagian sketsa dengan tepat.	Belum dapat menjelaskan jenis sketsa.
Berkarya berbagai jenis gambar sketsa	Membuat lebih dari tujuh jenis sketsa dengan benar.	Membuat enam jenis sketsa dengan benar.	Membuat hanya lima jenis sketsa dengan benar.	Belum dapat membuat sketsa.

Nama	Skor presentasi jenis-jenis gambar sketsa.				Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
	4	3	2	1	

Nama	Skor presentasi jenis-jenis gambar sketsa.				Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
	4	3	2	1	

**Pameran Karya Seni Rupa**  
Sketsa

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

#### Tujuan Pameran Sketsa:

- Mempresentasikan konsep karya sketsa
- Mempresentasikan teknik berkarya sketsa
- Mempresentasikan ragam karya sketsa

#### Materi

- Pameran karya sketsa
- Presentasi hasil karya sketsa

#### Aktivitas Pembelajaran

##### Pertemuan ke-12

- Melaksanakan kegiatan pameran kelas.
- Sebelum kegiatan, peserta didik membentuk panitia pameran. Kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan pameran kelas.
- Presentasi karya masing-masing peserta didik.

## G. Pengayaan dan Remedial

### 1. Pengayaan

Setelah peserta didik belajar tentang sketsa, peserta didik diarahkan memilih dan berlatih jenis sketsa atau alat yang ingin dikuasai lebih dalam. Peserta didik berlatih membuat sketsa dasar, sketsa arang, sketsa tinta, sketsa *photo*, sketsa binatang, sketsa suasana, sketsa tumbuhan, dan sketsa aktivitas manusia.

### 2. Remedial

Jika ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan minimal serta ada peserta didik yang memiliki kesulitan khusus yang bersifat unik, maka guru melaksanakan perbaikan secara individual dengan melakukan pendampingan

*one-on-one*, berlatih menggambar bentuk-bentuk dasar, atau memberdayakan peserta didik dengan kemampuan lebih untuk menjadi tutor sebaya.

---

## H. Interaksi dengan Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran sketsa ini sangatlah diperlukan. Guru dapat melaksanakan komunikasi serta meminta partisipasi orang tua peserta didik melalui apresiasinya terhadap karya yang dibuat oleh peserta didik. Sekolah/guru dapat mengadakan dialog dengan orang tua untuk memberikan informasi mengenai proses dan progres belajar anak. Melalui dialog ini, orang tua dan guru membuat kesepakatan untuk mendukung pengembangan bakat atau membantu peningkatan kualitas belajar peserta didik.

---

## I. Asesmen Akhir

### Tes Praktik

1. Buatlah sebuah sketsa berukuran A3 yang menggambarkan hasil pengamatan kalian tentang lingkungan sekitar dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang kalian pilih!
2. Presentasikan konsep atau latar belakang, inspirasi, serta teknik dan alat yang digunakan dalam sketsa kalian kepada guru dan teman-teman sekelas. Jelaskan secara singkat dan jelas!

---

## J. Kunci Jawaban

Hasil karya gambar sketsa peserta didik memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Garis, yaitu unsur utama dalam sketsa terdiri atas garis.
2. Warna, yaitu kombinasi warna hitam dan putih yang memberikan efek gelap dan terang.
3. Bidang, yaitu bagian yang terbentuk dari garis-garis yang dapat disatukan dan dapat menjelaskan bagian kecil dari suatu gambar karena merupakan bagian dari bentuk.
4. Bentuk, yaitu gabungan dari beberapa bidang yang dapat membuat suatu sketsa memiliki arti dan dapat dikenali.
5. Efek pencahayaan, yaitu efek cahaya yang diberikan pada sketsa sehingga gambar yang dihasilkan terlihat tegas dan jelas.

6. Memenuhi kaidah komposisi mencakup tiga bagian pokok, yaitu kesatuan, keseimbangan, dan irama.

## **K. Refleksi**

### **1. Refleksi bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran gambar sketsa. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- a. Pembahasan sub-materi apa dalam gambar sketsa yang kalian rasakan paling menarik? Mengapa? Jelaskan!
- b. Pengalaman apa yang kalian dapatkan setelah mengikuti pembelajaran gambar sketsa?
- c. Kesulitan apa yang kalian alami selama proses pembelajaran gambar sketsa?
- d. Apa kelebihan dan kekurangan materi pembelajaran gambar sketsa? Jelaskan!
- e. Apa usulan kalian untuk kemajuan proses pembelajaran gambar sketsa di masa yang akan datang?

### **2. Refleksi bagi Guru**

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran sketsa, guru diharapkan melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini!

- a. Dari serangkaian pembelajaran sketsa, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran sketsa?
- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran sketsa?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sketsa dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Untuk proses pembelajaran sketsa mendatang, apa saja yang perlu diperhatikan guru agar materi tentang sketsa menjadi lebih baik?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

SEMESTER 2

## Panduan Khusus Bab 7

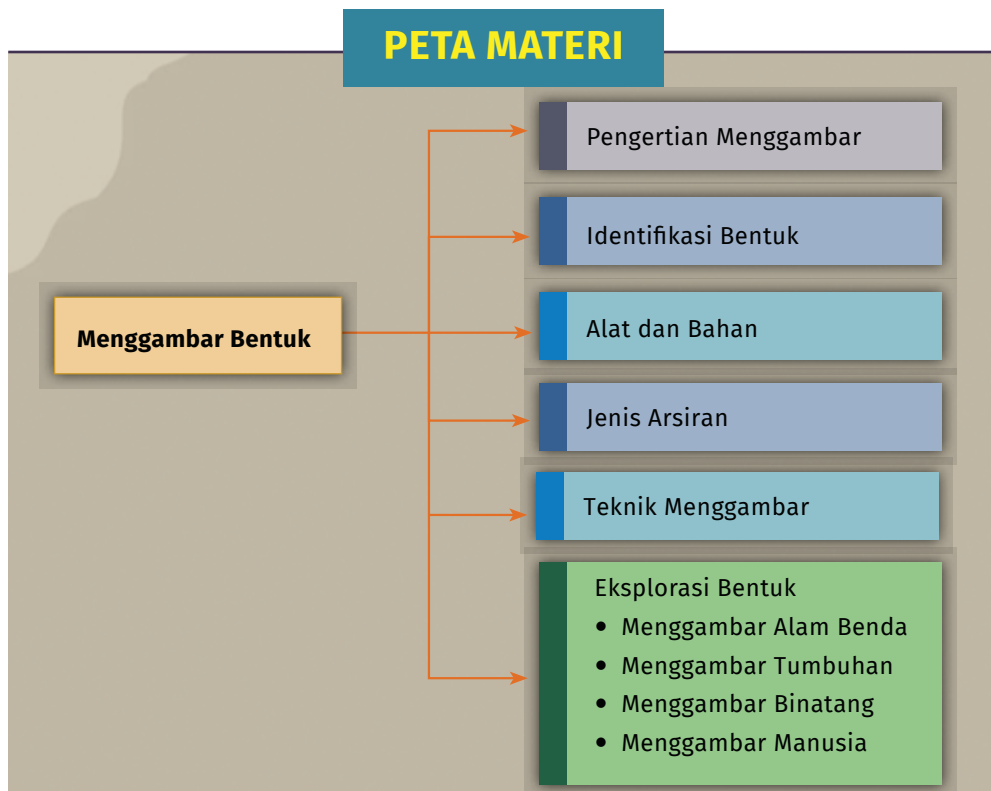
# Menggambar Bentuk



## A. Pendahuluan

Menggambar bentuk adalah kegiatan menggambar suatu objek sesuai dengan apa adanya, baik dari segi bentuk, tekstur, warna, maupun ketepatannya. Untuk menciptakan karya yang indah, unsur yang harus dipenuhi dalam menggambar objek adalah titik, garis, bentuk, bidang, warna, cahaya gelap terang, dan tekstur, dengan memperhatikan proporsi, serta menggunakan komposisi dan perspektif benda. Pada dasarnya, menggambar bentuk mengacu pada dua kegiatan. Pertama, menggambar benda mati disebut “*still life*”, kedua, menggambar bentuk benda manusia disebut “gambar model”. Dan yang perlu diperhatikan adalah menggambar bentuk berbeda dengan menggambar ilustrasi.

1. Menggambar bentuk dilakukan dengan pengamatan langsung kepada objeknya, bukan merupakan hasil kreasi maupun imajinasi.
2. Pengamatan pada menggambar bentuk membutuhkan ketelitian dan pemahaman terhadap detail mengenai elemen seni.
3. Saat menggambar bentuk, perlu memperhatikan cahaya gelap terang agar bentuk, bayangan, dan kecerahan dapat digambar sesuai dengan keadaan sebenarnya.





## B. Apersepsi

Sebagai bahan motivasi peserta didik agar tertarik pada materi pembelajaran menggambar bentuk, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan bentuk-bentuk benda yang ada di dalam maupun di luar kelas. Kemudian peserta didik diminta mengamati benda-benda tersebut di atas dilanjutkan guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk benda yang telah diamati.
2. Menunjukkan visualisasi karya-karya seni rupa lainnya, yang ada hubungannya dengan materi menggambar bentuk melalui video, benda-benda kotak, dan lain-lain.
3. Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan materi pelajaran menggambar bentuk sebagai berikut.
  - a. Apa yang kalian ketahui mengenai bentuk silindris?
  - b. Sebutkan bentuk-bentuk kubistis yang kalian ketahui!

## C. Keterampilan Prasyarat

Memasuki bab 7 mengenai menggambar bentuk, peserta didik diwajibkan telah menguasai materi sketsa yang meliputi definisi sketsa, perkembangan sketsa di Indonesia, tokoh sketsa, alat dan bahan, posisi tangan, eksplorasi keteknikan, dan jenis sketsa.

## D. Materi Esensial

Menggambar bentuk merupakan kegiatan menggambar objek benda secara objektif sesuai keadaan yang sebenarnya. Hal yang harus dipelajari dalam menggambar bentuk diuraikan sebagai berikut.

### 1. Pengertian Menggambar

Menggambar merupakan salah satu cara mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara visual kepada orang lain.



Gambar 7.1 Gambar Wajah  
Sumber: Giriluhita/kemdikbudristek (2022)

## 2. Identifikasi Bentuk

Bentuk geometris memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi, dan diameter yang relatif terukur. Sedangkan bentuk organis mempunyai bentuk relatif tidak terukur dan tidak teratur.



Gambar 7.2 Jenis buah yang memiliki bentuk dasar bulat.

Sumber: Pixabay.com/Rita und mit (2018)



Gambar 7.3 Siput laut memiliki cangkang bentuk organis.

Sumber: Pixabay.com/Stefan Schwehofer (2012)

## 3. Alat dan Bahan

Saat memilih menggambar menggunakan warna, ada dua jenis pilihan media yang dapat digunakan sebagai berikut.

### a. Media Kering

#### 1) Pensil



Gambar 7.4 Pensil Standar

Sumber: Mymodernmet.com/  
Margherita (2020)

#### 2) Pensil Warna



Gambar 7.5 Pensil Warna

Sumber: Giriluhita (2022)

#### 3) Pastel



Gambar 7.6 Pastel

Sumber: Pexels.com/orange tomat  
(2020)

#### 4) Krayon



Gambar 7.7 Krayon

Sumber: Pixabay.com/Wokandapix  
(2015)

#### 5) Spidol/Marker Pen



Gambar 7.8 Spidol/Marker Pen

Sumber: Pixabay.com/manseok Kim  
(2015)

## b. Media Basah

### 1) Cat Air



Gambar 7.9 Cat Air

Sumber: Freepik.com/Freepik (2022)

### 2) Cat Akrilik



Gambar 7.10 Cat Akrilik

Sumber: Jannoon028/Freepik.com (2022)

### 3) Cat Minyak



Gambar 7.11 Cat Minyak

Sumber: Freepik.com/Freepik (2022)

### 4) Kuas



Gambar 7.12 Kuas

Sumber: Pixabay.com/Brin Hoffman (2020)

### 5) Kanvas



Gambar 7.13 Kanvas Duck

Sumber: Muralmedan.com/Mural Medan (2019)

### 6) Papan Gambar



Gambar 7.14 Papan Gambar

Sumber: Unsplash/Bethany Fidanzo (2019)

### 7) Papan Gambar

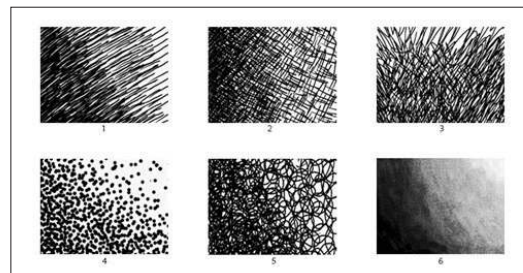


Gambar 7.15 Papan Gambar

Sumber: Onur KIRKAC/Pixabay (2019)

## 4. Jenis Arsiran

Arsiran berfungsi untuk membentuk karakter pada objek gambar, memberi tekstur pada objek, membuat efek bayangan, dan gelap terang pada gambar.



Gambar 7.16 Gambar Jenis Arsiran

## 5. Teknik Menggambar

### a. Proporsi



Gambar 7.17 Pengukuran Objek

Sumber: Giriluhita (2022)

### b. Ketepatan Bentuk



Gambar 7.18 Ketepatan Bentuk

### c. Perspektif



Gambar 7.19 Contoh Perspektif

Sumber: Giriluhita (2023)



Gambar 7.20 Keseimbangan Simetris

Sumber: Giriluhita (2022)



Gambar 7.21 Keseimbangan Asimetris

Sumber: Giriluhita (2022)

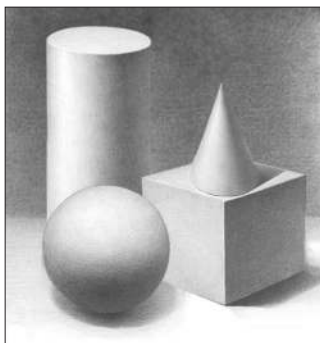


Gambar 7.22 Keseimbangan Radial

Sumber: Giriluhita (2022)

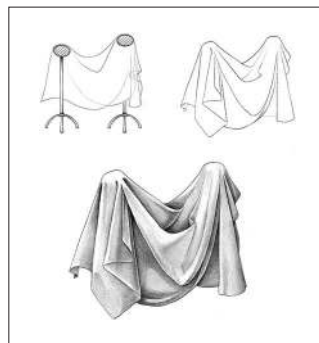
## 6. Eksplorasi Bentuk

### a. Menggambar Alam Benda



Gambar 7.23 Benda geometris menggunakan pensil.

Sumber: Giriluhita (2022)



Gambar 7.24 Menggambar kain menggunakan pensil.

Sumber: Livejournal.com/Wedraw (2009)

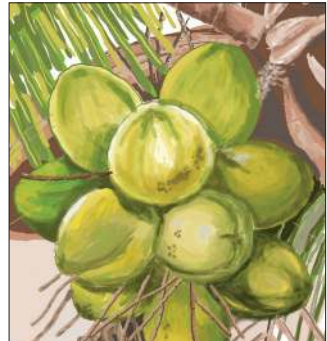
## b. Menggambar Tumbuhan



Gambar 7.25 Menggambar daun menggunakan pastel.  
Sumber: Giriluhita (2022)



Gambar 7.26 Menggambar bunga menggunakan cat air.  
Sumber: Giriluhita (2022)



Gambar 7.27 Menggambar bunga menggunakan cat air.  
Sumber: Giriluhita (2022)

## c. Menggambar Binatang



Gambar 7.28 Gambar burung menggunakan pensil warna.  
Sumber: Giriluhita (2022)



Gambar 7.29 Gambar kucing menggunakan cat minyak.  
Sumber: Pixabay.com/Hans Benn



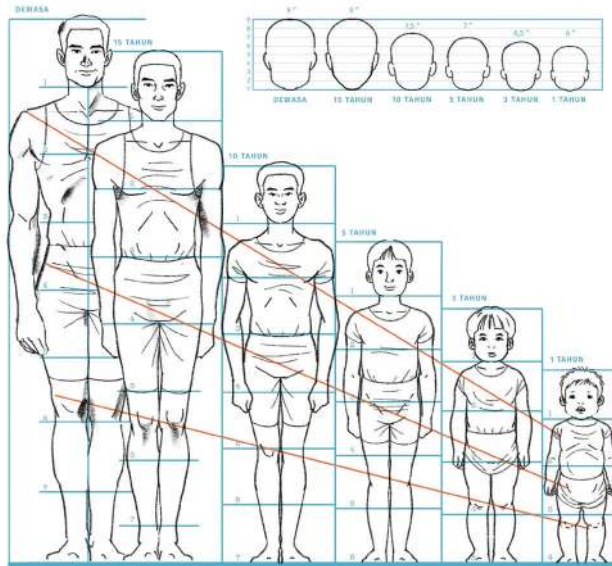
Gambar 7.30 Gambar ikan menggunakan cat air.  
Sumber: Myungja Anna Koh/Pixabay.com (2022)



Gambar 7.31 Gambar buaya menggunakan cat air.



**d. Menggambar Manusia**

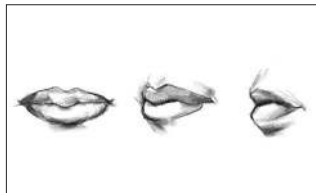


Gambar 7.32 Menggambar Manusia

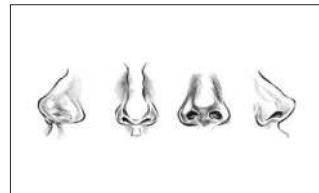
**1) Bagian Kepala**



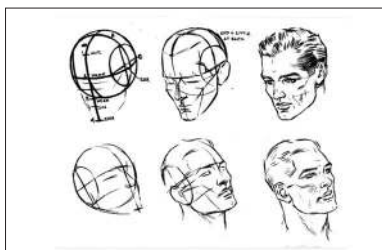
Gambar 7.33 Menggambar mata dengan pensil warna.  
Sumber: Pixabay.com/Anastasia\_L (2017)



Gambar 7.34 Bibir



Gambar 7.35 Hidung



Gambar 7.36 Proporsi Kepala Laki-laki

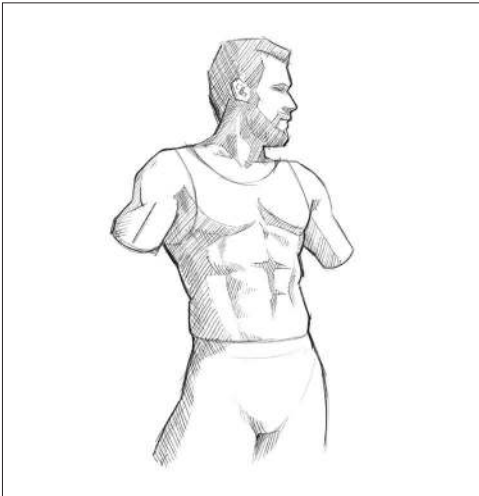
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth/ Andrew Lomms (2004)



Gambar 7.37 Bentuk Kepala Wanita

Sumber: Figure Drawing For All It's Worth/ Andrew Lomms (2004)

## 2) Bagian Badan



Gambar 7.38 Badan

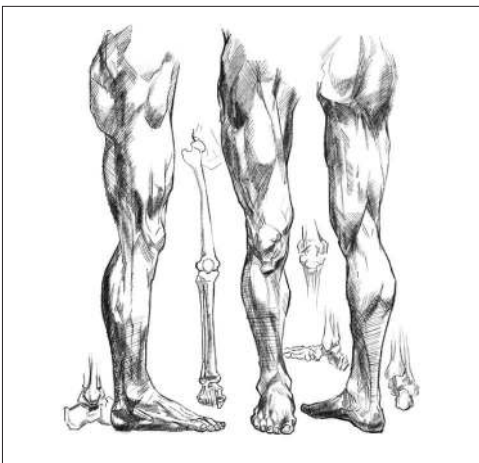
## 3) Bagian Tangan



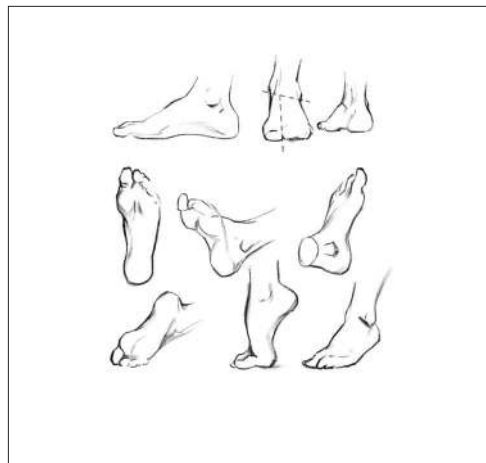
Gambar 7.39 Telapak Tangan

Sumber: Galuh (2022)

## 4) Bagian Kaki



Gambar 7.40 Gambar Bagian Kaki



Gambar 7.41 Gambar Telapak Kaki

## E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian sebelum pembelajaran menggambar bentuk dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi yang akan disajikan, sehingga guru dapat mengambil keputusan untuk memulai menyajikan materi sesuai dengan kondisi peserta didik.

Materi dalam bab ini akan menjelaskan menggambar bentuk. Beberapa pertanyaan di bawah ini dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

## Ceklis Karya Peserta Didik

Jenis Tugas : Menggambar bentuk  
Nama peserta didik : .....  
Kelas : .....

No.	Tugas	Ya	Tidak	Catatan (isi dengan kualitas karya dan sikap jika dirasa perlu)
1	Menggambar burung			
2	Menggambar manusia dengan proporsional.			
3	Menggambar seekor kucing berbulu tebal.			
4	Menggambar sekelompok buah-buahan dengan pertimbangan komposisi.			
5	Menggambar tumbuhan			

Hasil penilaian awal akan dapat diperoleh informasi untuk melaksanakan perancangan pembelajaran tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran didasarkan kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Ada tiga macam skenario pembelajaran berdasar indikator di bawah ini.

### Indikator hasil penilaian awal

1. Skenario 1: Peserta didik belum dapat menggambar bentuk. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar bentuk diawali dari materi dasar bentuk, pengenalan alat dan bahan menggambar bentuk, mengenal macam-macam bentuk, menggambar bentuk benda-benda sederhana, misalnya kotak, bola, gelas, dan teko.
2. Skenario 2: Peserta didik dapat menggambar bentuk dengan kondisi sedang. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan menggambar bentuk meliputi pengetahuan gambar bentuk, menggambar bentuk benda-benda yang mempunyai banyak komponen misalnya mobil, meja kursi, dan manusia berbagai usia.
3. Skenario 3: Peserta didik dapat menggambar bentuk dengan kondisi baik. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi berkreasi dan mencipta gambar bentuk dengan berbagai pengembangan menggambar bentuk menggunakan pengamatan pada sekelompok benda, membuat gambar bentuk dengan berbagai objek benda, media, alat, dan bahan serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.



## F. Skema Pembelajaran

Setelah mengetahui hasil penilaian awal mengenai menggambar bentuk, guru dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai skenario sebagai berikut.

### Subbab 1:

Pengertian Menggambar

### Subbab 2:

Identifikasi Bentuk

### Subbab 3:

Alat dan Bahan Menggambar Bentuk

### Alokasi waktu pembelajaran:

12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

### Tujuan pembelajaran subbab:

Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-1 dan ke-2

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang pengertian menggambar, identifikasi bentuk, serta alat dan bahan menggambar bentuk.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai gambar bentuk dari sisi pengertian menggambar, identifikasi bentuk, serta alat dan bahan menggambar bentuk.

## Materi

- Pengertian menggambar
- Identifikasi Bentuk
- Alat dan bahan menggambar bentuk

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengertian menggambar, identifikasi bentuk, serta alat dan bahan menggambar bentuk.

## 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi teori menggambar bentuk, pengertian menggambar, identifikasi bentuk, serta alat dan bahan menggambar bentuk. Guru memberi tugas mencari literasi yang lebih luas mengenai gambar bentuk. Peserta didik diberi tugas menggambar bentuk tentang berbagai objek bentuk geometris dan organis dengan menggunakan alat dan bahan menggambar bentuk.

## 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi gambar bentuk yang lebih luas, menggambar bentuk dengan berbagai objek bentuk geometris dan organis serta menggunakan alat dan bahan menggambar bentuk. Guru memberi tugas peserta didik membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai pengertian menggambar, identifikasi bentuk, alat dan bahan menggambar bentuk serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai pengertian menggambar, identifikasi bentuk, serta alat dan bahan menggambar bentuk.
- Peserta didik diminta untuk menggambar bentuk geometris dan organis, dengan menggunakan media, alat, dan bahan menggambar bentuk yang beragam.
- Peserta didik diminta berdiskusi mengenai gambar bentuk yang telah dibuat, dan diminta untuk mempresentasikannya di depan kelas.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Bentuk Geometris dan Organik, serta Alat dan Bahan Menggambar Bentuk

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Keterampilan presentasi pengertian menggambar.				
2	Keterampilan presentasi bentuk geometris dan organis.				

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
3	Keterampilan presentasi alat dan bahan menggambar bentuk.				
4	Keterampilan menggambar bentuk geometris dan organis dengan berbagai media, alat, dan bahan.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar bentuk geometris dan organis serta alat dan bahan menggambar bentuk.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan menggambar	Menjelaskan pengertian menggambar dengan benar.	Menjelaskan pengertian menggambar mendekati benar.	Menjelaskan definisi menggambar sedikit benar.	Belum dapat menjelaskan pengertian menggambar.
Pengetahuan mengenai identifikasi bentuk	Menyebutkan dan menjelaskan lima gambar bentuk geometris dan lima bentuk organis dengan benar.	Menyebutkan dan menjelaskan empat gambar bentuk geometris dan empat bentuk organis.	Menyebutkan dan menjelaskan dua gambar bentuk geometris dan dua bentuk organis.	Belum dapat menjelaskan gambar bentuk geometris dan organis.
Pengetahuan alat dan bahan menggambar bentuk	Menyebutkan lima alat dan lima bahan untuk menggambar bentuk dengan benar.	Menyebutkan empat alat dan empat bahan untuk menggambar bentuk.	Menyebutkan dua alat dan dua bahan untuk menggambar bentuk.	Belum dapat menyebutkan alat dan bahan untuk menggambar bentuk.
Kemampuan menggambar bentuk	Menggambar lima bentuk geometris dan lima bentuk organis dengan komposisi yang baik.	Menggambar empat bentuk geometris dan empat bentuk organis.	Menggambar dua bentuk geometris dan dua bentuk organis.	Belum dapat menggambar bentuk geometris dan organis.

**Subbab 4:**  
**Jenis Arsiran**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

## **Persiapan Mengajar**

### **Pertemuan ke-3**

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang pengertian arsir, jenis arsir, dan cara membuat berbagai jenis arsir.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai jenis arsir dan membuat berbagai jenis arsir.

## **Materi**

Jenis Arsiran

## **Aktivitas Pembelajaran**

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi dasar tentang arsir diawali dari memahami pengertian arsir, memahami berbagai jenis arsir, serta membuat arsir dengan berbagai jenis alat, bahan, dan media.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengertian arsir, berbagai jenis dan pengembangan arsir, serta membuat arsir dengan berbagai jenis alat, bahan, dan media.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengertian arsir, berbagai jenis arsir, serta membuat arsir dengan berbagai jenis alat, bahan, dan media, membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai arsir, serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai pengertian arsir, jenis arsir, dan cara membuat berbagai jenis arsir.
- Peserta didik diarahkan membuat berbagai jenis arsir yang diterapkan pada berbagai macam bentuk benda.

### 1. Lembar Kerja Peserta Didik

#### Pengertian Arsir, Jenis Arsir, dan Cara Membuat Arsir

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Keterampilan membuat arsir dengan berbagai alat gambar.				
2	Keterampilan membuat arsir pada beragam bentuk benda.				
3	Keterampilan membuat arsir dengan berbagai teknik.				
	Jumlah Nilai				

### 2. Penilaian

#### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik mengenai materi arsir.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan arsir	Menjelaskan dan menyebutkan delapan macam arsir dengan benar.	Menjelaskan dan menyebutkan enam macam arsir.	Menjelaskan dan menyebutkan empat macam arsir.	Belum dapat menjelaskan dan menyebutkan jenis arsir.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan membuat arsir	Membuat arsir pada objek benda dengan delapan jenis arsir.	Membuat arsir pada objek benda dengan enam jenis arsir.	Membuat arsir pada objek benda dengan empat jenis arsir.	Belum dapat membuat arsir.

**Subbab 5:**  
**Teknik Menggambar**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-4 dan ke-5

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.

## Materi

Teknik Menggambar

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar bentuk meliputi proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar bentuk dengan melihat objek benda dan pengamatan mengenai proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.

### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik menggambar bentuk dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek benda serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.
- Peserta didik diminta menggambar bentuk benda dengan proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, komposisi, dan gelap terang.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Proporsi, Ketepatan Bentuk, Perspektif, Komposisi, dan Gelap Terang

Nama : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Proporsi				
2	Ketepatan bentuk				
3	Perspektif				
4	Komposisi				
5	Gelap terang				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar bentuk.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan menggambar bentuk	Menggambar bentuk memenuhi lima aspek: proporsi, ketepatan bentuk perspektif, komposisi, dan gelap terang.	Menggambar bentuk memenuhi empat aspek: proporsi, ketepatan bentuk perspektif, dan komposisi.	Menggambar bentuk memenuhi tiga aspek: proporsi, ketepatan bentuk, dan perspektif.	Belum dapat menggambar bentuk.

### Subbab 6:

Eksplorasi Bentuk

- Menggambar Benda
- Menggambar Tumbuhan

Alokasi waktu pembelajaran:

12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

Tujuan pembelajaran subbab:

Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-6 dan ke-7

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar.

## Materi

Eksplorasi Bentuk

- Menggambar Benda
- Menggambar Tumbuhan

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi tentang menggambar bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar.

### 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan, yaitu tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar melalui pengamatan objek.



### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar melalui pengamatan objek. Peserta didik juga diminta menyelesaikan tugas menggambar dengan berbagai macam teknik. Peserta didik diberi tugas membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai bentuk tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, tulang daun sejajar serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

### Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar.
- Peserta didik menggambar bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar dengan teknik dan alat yang beragam, melalui pengamatan langsung.
- Peserta didik diarahkan berdiskusi tentang bentuk benda (geometris dan non geometris) dan tumbuhan tulang daun menjari, tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, dan tulang daun sejajar.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Bentuk Benda dan Tumbuhan

Nama : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Menggambar bentuk benda.				
2	Menggambar tumbuhan.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar bentuk benda dan Tumbuhan.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan	Menggambar dua bentuk benda geometris dan non geometris dengan baik.	Menggambar satu bentuk benda geometris dan non geometris dengan baik.	Menggambar bentuk benda geometris dengan baik.	Belum dapat menggambar bentuk benda.
	Menggambar empat jenis tumbuhan: tumbuhan tulang daun menjari, tumbuhan tulang daun menyirip, tumbuhan tulang daun melengkung, dan tumbuhan tulang daun sejajar dengan baik.	Menggambar tiga jenis tumbuhan: tumbuhan tulang daun menjari, tumbuhan tulang daun menyirip, dan tumbuhan tulang daun melengkung.	Menggambar dua jenis tumbuhan: tumbuhan tulang daun menjari dan tumbuhan tulang daun menyirip.	Belum dapat menggambar jenis tumbuhan.

**Subbab 6:**  
Eksplorasi Bentuk  
-Menggambar Binatang

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-8 dan ke-9

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai tentang bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia.

## Materi

Eksplorasi Bentuk

-Menggambar Binatang

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia dengan pengamatan langsung.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia dengan pengamatan langsung, membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia, serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* serta mengamati mengenai bentuk jenis ikan, jenis burung, amfibi, reptilia, dan jenis mamalia.
- Peserta didik diminta menggambar bentuk jenis ikan, burung, amfibi, reptilia, dan mamalia dengan pengamatan langsung dengan alat dan bahan yang beragam.
- Peserta didik diarahkan berdiskusi mengenai bentuk jenis ikan, burung, amfibi, reptilia, dan mamalia.

# 1. Lembar Kerja Peserta Didik

## Menggambar Bentuk Binatang

Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Menggambar bentuk jenis ikan.				
2	Menggambar bentuk jenis burung.				
3	Menggambar bentuk jenis amfibi.				
4	Menggambar bentuk jenis reptilia.				
5	Menggambar bentuk jenis mamalia.				
	Jumlah Nilai				

# 2. Penilaian

## Penilaian Formatif

Teknik : Observasi  
 Instrumen : Rubrik  
 Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar bentuk binatang.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan	Menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, jenis amfibi, jenis reptilia, dan jenis mamalia dengan baik.	Menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, jenis amfibi, dan jenis reptilia.	Menggambar bentuk jenis ikan, jenis burung, dan jenis amfibi.	Belum dapat menggambar jenis binatang.

**Subbab 6:**  
**Eksplorasi Bentuk**  
**-Menggambar Manusia**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
 12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
 Menggambar bentuk alam benda/*still life* dan makhluk hidup.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-10 dan ke-11

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang bentuk bagian kepala, badan, tangan, dan kaki.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai bentuk bagian kepala, badan, tangan, dan kaki.

## Materi

Eksplorasi Bentuk

-Menggambar Manusia

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi menggambar bagian kepala, badan, tangan, dan kaki.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bagian kepala, badan, tangan, dan kaki dengan mengadakan studi bentuk manusia melalui pengamatan langsung.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar bagian kepala, badan, tangan, dan kaki dengan mengadakan studi bentuk manusia melalui pengamatan langsung, membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai bentuk bagian kepala, badan, tangan, dan kaki serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* serta mengamati mengenai bentuk bagian kepala, badan, tangan, dan kaki.
- Peserta didik diminta menggambar bentuk bagian kepala, badan, tangan, dan kaki melalui pengamatan langsung dan diselesaikan dengan berbagai teknik, alat, dan bahan menggambar bentuk.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Bentuk Bagian Tubuh Manusia

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Menggambar bentuk bagian kepala.				
2	Menggambar bentuk bagian badan.				
3	Mnggambar bentuk bagian tangan.				
4	Menggambar bentuk bagian kaki.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar bentuk bagian tubuh manusia.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan	Menggambar bentuk bagian kepala, bagian badan, bagian tangan, dan bagian kaki dengan baik.	Menggambar bentuk bagian kepala, bagian badan, dan bagian tangan.	Menggambar bentuk bagian kepala dan bagian badan.	Belum dapat menggambar manusia.

#### Pameran Karya Seni Rupa

Menggambar bentuk alam benda, bentuk tumbuhan, bentuk binatang, dan bentuk manusia

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

### Tujuan pameran gambar bentuk:

- Mempresentasikan karya gambar bentuk yang terdiri atas bentuk alam benda, bentuk tumbuhan, bentuk binatang, dan bentuk manusia.
- Sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran menggambar bentuk.

### Materi

- Pameran karya gambar bentuk.
- Presentasi hasil karya menggambar bentuk.

### Aktivitas Pembelajaran

#### Pertemuan ke-12

1. Melaksanakan kegiatan pameran kelas.
2. Sebelum kegiatan, peserta didik membentuk panitia pameran. Kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan pameran kelas.
3. Presentasi karya masing-masing peserta didik.

## G. Pengayaan dan Remedial

### 1. Pengayaan

Peserta didik dapat berlatih menggambar bentuk dengan berbagai alat dan bahan serta menggambar objek yang beragam. Selain itu, peserta didik dapat menambah pengetahuan dan mengasah keterampilan melalui kegiatan membaca, menonton tutorial menggambar bentuk, dan latihan menggambar.

Untuk menambah wawasan peserta didik dalam menggambar bentuk, peserta didik dapat memperkaya referensi dengan mencari dan menonton kanal video dengan kalimat berikut.

- a. *Realistic animal acrylic painting.*
- b. *Watercolor animal paintings.*
- c. *How to draw realistic with colored pencil step by step.*
- d. *How to draw portraits with colored pencil step by step.*
- e. *Realistic leaf painting in watercolor.*

## 2. Remedial

Jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan khusus, upaya perbaikan harus dilakukan secara individual. Berikut ini empat langkah utama dalam mendiagnosis dan mengoreksi ketidakmampuan belajar pada peserta didik.

- a. Menentukan peserta didik mana yang mengalami kesulitan belajar, tekniknya dapat dilakukan dengan cara mengobservasi proses belajar peserta didik, meneliti nilai karyanya, dan kemudian membandingkannya dengan nilai rata-rata kelasnya.
- b. Menentukan bentuk bimbingan khusus dari kesulitan belajar peserta didik.
- c. Menentukan faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar dengan menelaah metode mengajar atau materi pelajaran yang bersifat kompleks.
- d. Menetapkan prosedur remedial yang sesuai.

---

## H. Interaksi dengan Orang Tua

Guru diharapkan berkomunikasi dan meminta partisipasi orang tua melalui apresiasinya terhadap karya peserta didik. Guru dapat meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan didampingi orang tuanya dengan terlebih dahulu memberikan pemahaman pada peserta didik bahwa apresiasi yang diberikan orang tuanya tidak harus sama dengan apresiasi yang diberikan oleh guru.

---

## I. Asesmen Akhir

### 1. Tes Tertulis

Buatlah esai tentang gambar bentuk!

- a. Jenis-jenis bentuk
- b. Langkah-langkah menggambar bentuk
- c. Bahan dan alat untuk menggambar bentuk
- d. Teknik *finishing* gambar bentuk



## 2. Tes Praktik

- a. Gambarlah benda-benda kubistis, silindris, dan draperis di sekitarmu dalam satu komposisi dengan menggunakan pensil warna dan diselesaikan dengan *finishing full color* di kertas A3!
- b. Gambarlah manusia, tumbuhan, dan binatang dalam satu komposisi dengan menggunakan pensil warna dan diselesaikan dengan *finishing full color* di kertas A3!
- c. Kemudian presentasikan hasilnya kepada teman dan guru kalian di depan kelas dengan jelas!

### J. Kunci Jawaban

- a. Alam benda, tumbuhan, binatang, dan manusia.
- b. Menyiapkan jenis benda, berbentuk silindris, kerucut, bola/bulatan, dan kubus. Mengatur komposisi. Membuat sketsa benda-benda. Mengarsir tipis pada bagian benda yang terang dan menebalkan arsiran pada bagian yang gelap. Mengarsir tebal/gelap pada bagian yang tidak terkena cahaya.
- c. Menggunakan media kering, antara lain pensil warna, pastel, dan krayon. Menggunakan media basah, antara lain cat poster, cat air, cat akrilik, dan cat minyak.
- d. Teknik kering, menggunakan teknik arsir merupakan teknik untuk menentukan gelap terang. Memberikan kesan gelap dapat memberikan arsiran tebal, sedangkan memberikan kesan terang dengan memberikan arsiran tipis atau tidak sama sekali. Teknik basah, menggunakan cat air, cat minyak, cat akrilik, cat poster, dan tinta bak. Memberikan kesan gelap dapat mencampurkan warna gelap dan menipiskan warna untuk memberikan kesan terang.

## K. Refleksi

### 1. Refleksi bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran menggambar bentuk. Jawablah pertanyaan berikut ini!

- a. Pembahasan sub-materi apa dalam gambar bentuk yang kalian rasakan paling menarik? Mengapa? Jelaskan!
- b. Pengalaman apa yang kalian dapatkan setelah mengikuti pembelajaran menggambar bentuk?
- c. Kesulitan apa yang kalian alami selama proses pembelajaran menggambar bentuk?
- d. Apa kelebihan dan kekurangan materi pembelajaran menggambar bentuk? Jelaskan!
- e. Usulan apakah yang dapat kalian sampaikan untuk kemajuan proses pembelajaran menggambar bentuk untuk masa yang akan datang?

### 2. Refleksi bagi Guru

Guru diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran menggambar bentuk. Jawablah pertanyaan berikut!

- a. Dari serangkaian pembelajaran menggambar bentuk, proses apa yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran menggambar bentuk?
- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran menggambar bentuk?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran menggambar bentuk dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran menggambar bentuk, apa yang perlu diperhatikan guru?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

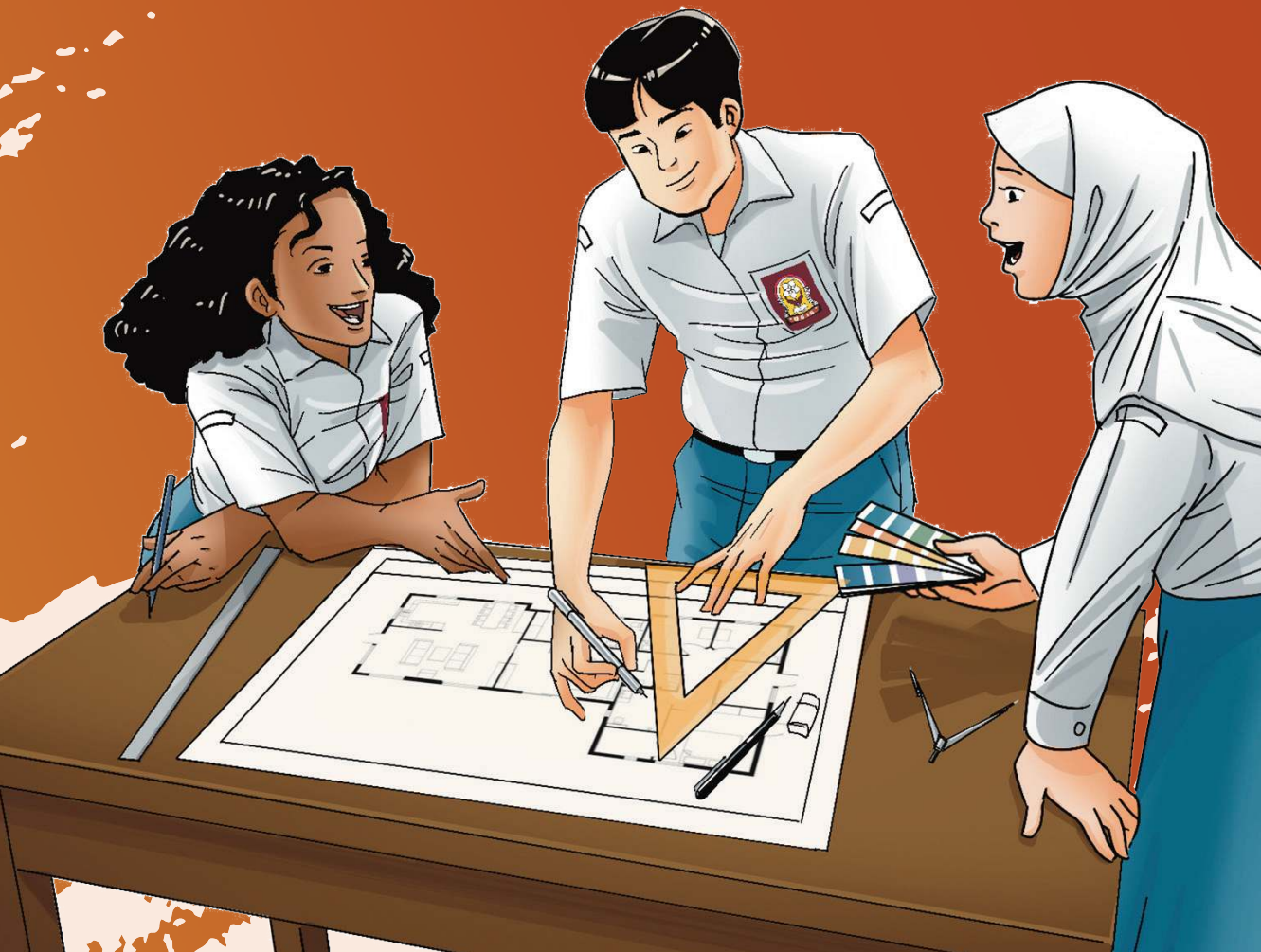
Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

SEMESTER 2

## Panduan Khusus Bab 8

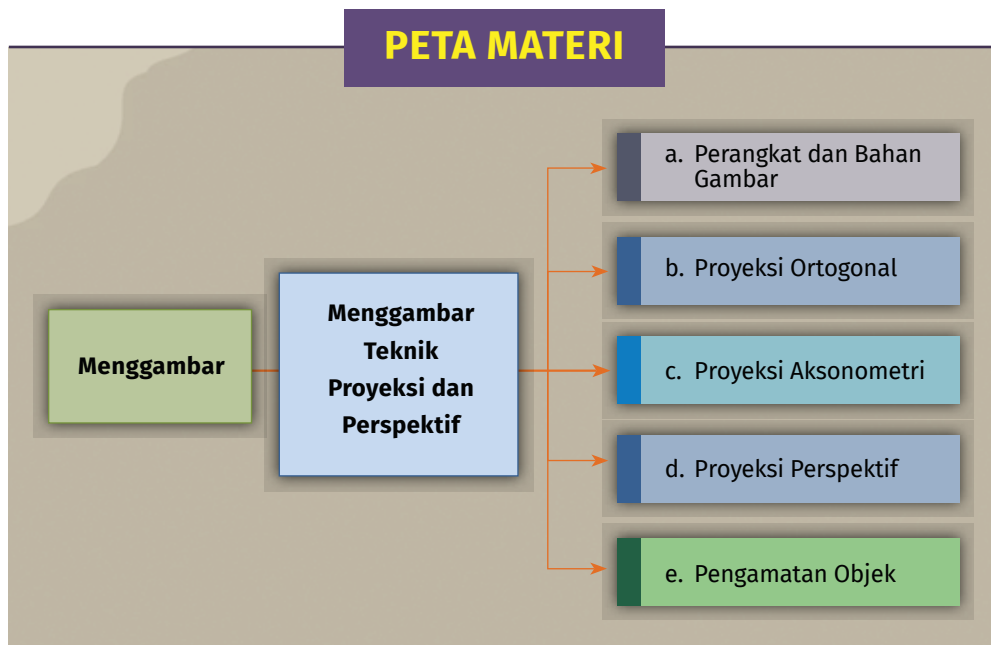
# Gambar Teknik



## A. Pendahuluan

Gambar teknik digunakan pada banyak kegiatan bidang perencanaan, antara lain bidang arsitektur, desain/seni rupa, teknik bangunan, teknik industri, dan teknik kelistrikan. Secara harfiah gambar teknik terdiri atas dua kata, yaitu “gambar” dan “teknik”. Gambar artinya adalah simbol-simbol berbentuk visual, sedangkan teknik adalah cara yang sistematis untuk melakukan kegiatan. Gambar teknik dapat diartikan sebagai gambar yang terdiri atas garis, simbol, dan huruf sebagai sarana komunikasi visual dan berisi petunjuk yang sistematis dalam melakukan kegiatan. Ada beberapa fungsi gambar teknik. Pertama sebagai petunjuk kerja, kedua sebagai media perencana untuk mengomunikasikan ide rancangan kepada pemangku kepentingan agar gagasan dari perencana terlaksana dengan baik sesuai dengan maksud dan tujuan sebuah rancangan. Untuk memastikan bahwa gambar dapat dibaca dan diterjemahkan oleh semua pihak, maka dalam menggambar teknik harus mengikuti ketentuan sebagai berikut.

1. Komunikatif (mudah dimengerti)
2. Normatif (sesuai aturan)
3. Terukur (memiliki skala)
4. Efektif (tepat guna)



## B. Apersepsi

Untuk menciptakan suasana belajar yang membuat peserta didik tertarik pada materi pembelajaran Menggambar Teknik, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pembukaan pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan contoh-contoh gambar rancangan/desain sebagai pedoman penciptaan karya seni rupa, dapat menggunakan media video atau gambar rancangan dari desainer/arsitek.
2. Menunjukkan visualisasi karya-karya seni rupa yang dirancang dengan gambar teknik (gedung, monumen, taman, patung, meja, kursi, dan lain-lain).
3. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan materi pelajaran menggambar teknik.
  - a. Apa yang kalian ketahui tentang penggaris segitiga?
  - b. Para arsitek/perancang biasanya menggambar perspektif untuk menampilkan ide rancangannya. Apa yang dimaksud dengan gambar perspektif?

## C. Keterampilan Prasyarat

Memasuki bab 8 mengenai menggambar teknik, peserta didik diwajibkan telah menguasai tentang gambar bentuk yang meliputi pengertian menggambar, wawasan mengenai bentuk geometris dan organis, alat dan bahan, eksplorasi arsiran, dan eksplorasi bentuk.

## D. Materi Esensial

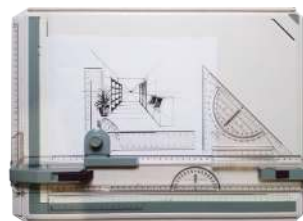
Gambar teknik merupakan suatu gambar yang dijadikan media komunikasi seorang perancang dalam membuat dan merancang sebuah desain atau produk. Materi yang dipelajari dalam menggambar teknik adalah sebagai berikut.

### 1. Perangkat dan Bahan Gambar

#### a. Meja atau Papan Gambar

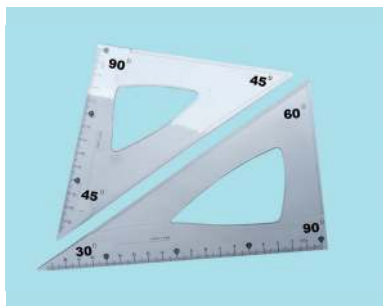


Gambar 8.1 Meja gambar yang dapat diubah posisinya sesuai kebutuhan.



Gambar 8.2 Papan Gambar A3  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

### b. Mistar Segitiga



Gambar 8.3 Mistar Segitiga  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

### c. Jangka



Gambar 8.4 Jangka  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

### d. Mal (Templat)



Gambar 8.5 Mal Huruf dan Angka  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

### e. Busur Derajat



Gambar 8.6 Busur Derajat  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

### f. Alat Tulis untuk Menggambar

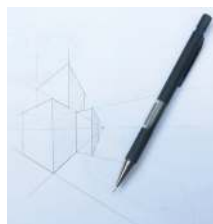
#### 1) Pensil

#### a) Pensil Sketsa



Gambar 8.7 Pensil Sketsa 2 mm  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

#### b) Pensil Mekanik



Gambar 8.8 Pensil Mekanik  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

#### c) Pensil



Gambar 8.9 Pensil Kayu  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

## Tingkat Kekerasan Pensil Kayu

Pensil kayu digolongkan menurut kekerasannya dinyatakan dengan gabungan huruf dan angka. Ada tiga golongan kekerasan pensil, yaitu keras, sedang, dan lunak, berturut-turut diberi lambang dari tingkat kekerasan tersebut adalah H (hard), F (firm), HB (half black), dan B (black). Tiap golongan dibagi lagi dalam enam tingkat kekerasan, yang dinyatakan dengan angka. Golongan keras diberi lambang dari 9H sampai dengan 4H, golongan sedang diberi lambang 3H sampai dengan B, golongan lunak diberi lambang 7B sampai dengan 2B (Sato dan Hartanto, 2013: 24).

**Tabel 8.1 Tabel Ukuran Kekerasan Pensil Gambar**

H (hard)	HB (half black)	B (black)
9H	3H	7B
8H	2H	6B
7H	H	5B
6H	F	4B
5H	HB	3B
4H	B	2B

Sumber: Sato, G.Takeshi, N. Hartanto, Sugiarto/Balai Pustaka (2013)

## Perbedaan Jenis Pensil

**Tabel 8.2 Perbedaan Jenis Pensil**

No.	Pensil Sketsa	Pensil Mekanik	Pensil Kayu
1	Mempunyai satu macam ketebalan ujung pensil, yaitu 2 mm.	Mempunyai beragam ukuran 0.1 s.d. 0.9 mm.	Ukuran relatif berubah tergantung cara merautnya, mempunyai ukuran tingkat kekerasan pensil 6B s.d. 9H.
2	Dapat diisi ulang dan cara memunculkan isi dengan menekan kepala pensil serta digunakan untuk membuat konsep gambar/sketsa awal.	Dapat diisi ulang dan cara memunculkan isi dengan menekan kepala pensil serta digunakan untuk garis yang ukurannya tertentu, saat menggunakannya memerlukan alat bantu, yaitu penggaris.	Tidak dapat diisi ulang dan cara memunculkan isinya dengan cara diraut, serta digunakan untuk membuat <i>outline</i> serta mengarsir dengan <i>freehand</i> .



## 2) Pena Teknik



Gambar 8.10 Pena Teknik

Sumber: Haeni Purwanto (2023)

## 3) Pena Gambar (*Drawing Pen*)



Gambar 8.11 *Drawing Pen*

Sumber: Haeni Purwanto (2023)

**Tabel 8.3 Perbedaan Pena Teknik dengan Pena Gambar/*Drawing Pen***

No.	Pena Teknik	Pena Gambar
1	Tinta dapat diisi ulang	Tinta tidak dapat diisi ulang, jadi hanya sekali pakai.
2	Mata pena terbuat dari logam, sehingga hasil goresan pena sangat stabil.	Mata pena terbuat dari kasa, sehingga hasil goresan pena dapat berubah bila tekanan saat menggores lebih kuat.
3	Goresan pena selalu menimbulkan garis yang tajam.	Goresan pena semakin tipis seiring dengan berkurangnya isi tinta.

## 4) Pena *Fountain*



Gambar 8.12 Pena *Fountain*

Sumber: Haeni Purwanto (2023)

**Tabel 8.4 Perbedaan Pena Teknik dengan Pena *Fountain***

No.	Pena Teknik	Pena <i>Fountain</i>
1	Mata pena terbuat dari logam, mempunyai ukuran 0.1 s.d. 1.2 mm sehingga hasil goresan pena sangat stabil.	Mata pena berujung pipih sehingga goresan yang dihasilkan tebal dan tipis.
2	Lebih dominan untuk menggambar garis.	Sangat bagus untuk menulis huruf indah/kaligrafi.



## 5) Pena Gel



Gambar 8.13 Pena Gel  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

## 6) Pena Digital (Stylus)



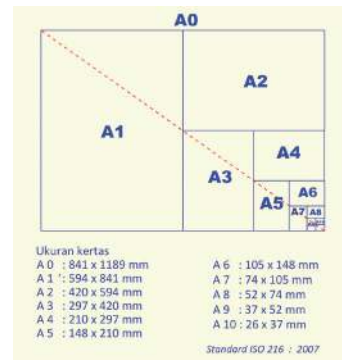
Gambar 8.14 Pena Digital/Stylus  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

## g. Kertas

### 1) Jenis-Jenis Kertas

- Kertas bond (*bond paper*)
- Kertas teks (*text paper*)
- Kertas berlapis (*coated paper*)
- Kertas sampul (*cover paper*)
- Kertas buku (*book paper*)
- Kertas offset (*offset paper*)
- Kertas kartotek (*index paper*)
- Kertas koran (*newsprint paper*)
- Kertas etiket (*tag paper*)
- Kertas karton
- Kertas kalkir

### 2) Ukuran Kertas



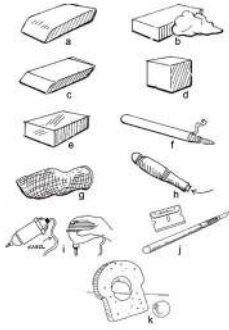
Gambar 8.15 Ukuran Standarisasi Kertas  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

## h. Penghapus

Ada beberapa jenis penghapus, antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Penghapus lunak dan lembut
- 2) Penghapus elastis dan dapat diremas (*kneaded rubber*)
- 3) Penghapus *ballpoint*/tinta
- 4) Penghapus gom
- 5) Penghapus *vinyl* (*plastic*)
- 6) Penghapus berbalut kertas
- 7) Penghapus *whiteboard duster* (bantal)
- 8) Penghapus dari *fiberglass*
- 9) Penghapus listrik.
- 10) Penghapus pisau silet
- 11) Penghapus gulungan roti
- 12) Penghapus karet gelang

Ambillah karet gelang satu buah, lalu kaitkanlah melingkar pada pangkal pensil atau pena sehingga membentuk gumpalan karet. Karet gumpalan tersebut dapat digunakan untuk menghapus garis pensil (Gambar 8.17).



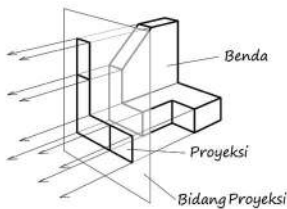
Gambar 8.16 Jenis Penghapus  
Sumber: Direktorat Pembinaan SMK (2008)



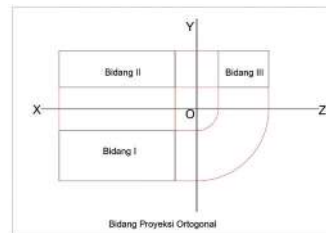
Gambar 8.17 Penghapus Karet Gelang  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

## 2. Dasar-Dasar Menggambar Proyeksi

Pada materi gambar proyeksi, guru diminta mencari informasi di internet dengan kata kunci "gambar proyeksi"



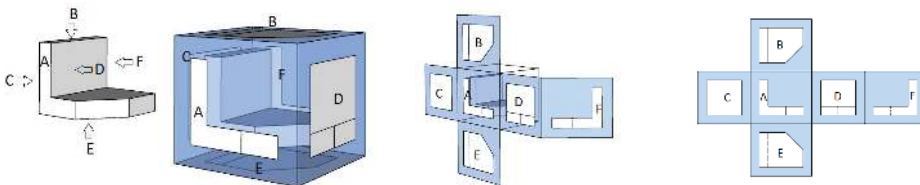
Gambar 8.18 Gambar Proyeksi  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)



Gambar 8.19 Bidang Proyeksi Ortogonal  
Sumber: Haeni Purwanto (2023)

### a. Proyeksi Ortogonal

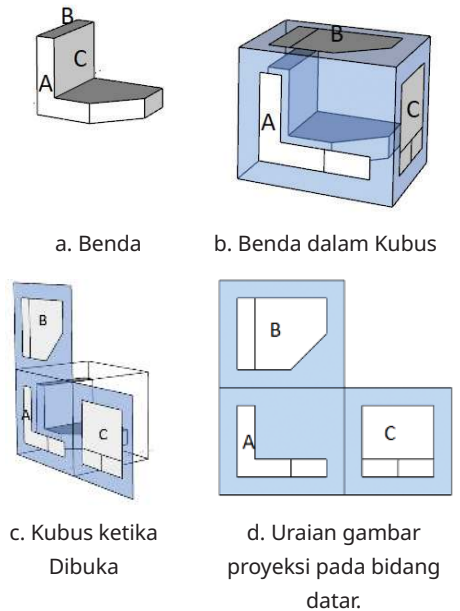
#### 1) Sistem Amerika



a. Benda    b. Benda dalam Kubus    c. Kubus ketika Dibuka    d. Uraian Gambar Proyeksi pada Bidang Datar

Gambar 8.20 Proyeksi Ortogonal Sistem Amerika  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

## 2) Sistem Eropa

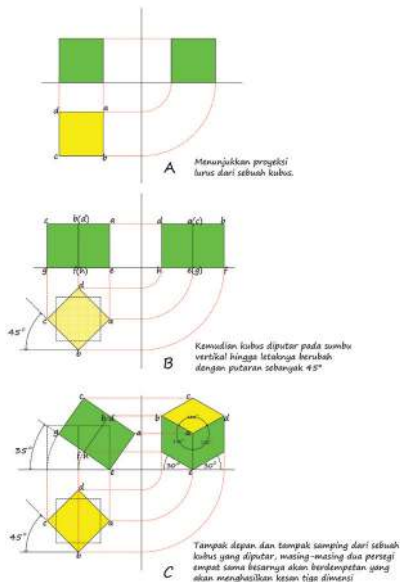


Gambar 8.21 Proyeksi Ortogonal Sistem Eropa

Sumber: Haeni Purwanto (2022)

## b. Proyeksi Aksonometri

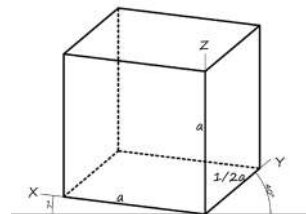
### 1) Proyeksi Isometri



Gambar 8.22 Proyeksi Isometri

Sumber: Haeni Purwanto (2022)

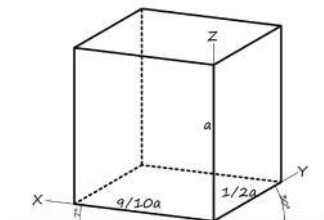
### 2) Proyeksi Dimetri



Gambar 8.23 Proyeksi Dimetri

Sumber: Haeni Purwanto (2022)

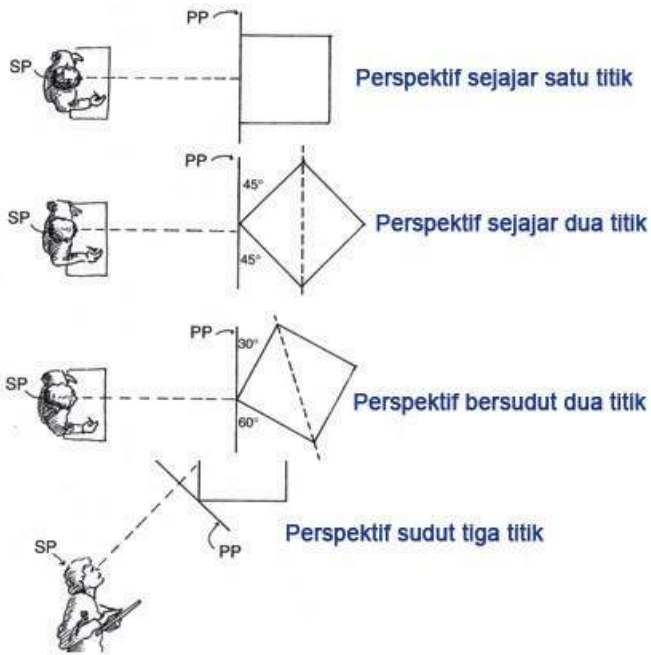
### 3) Proyeksi Trimetri



Gambar 8.24 Proyeksi Trimetri

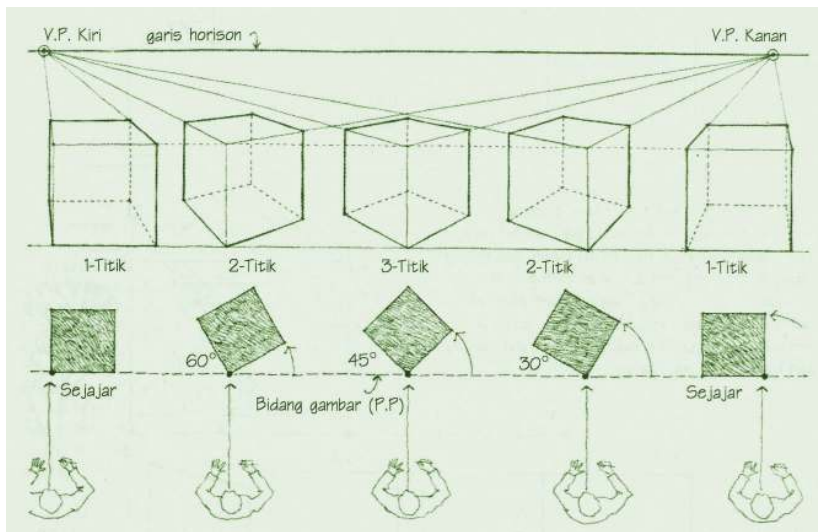
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

### c. Proyeksi Perspektif



Gambar 8.25 Perspektif benda dari berbagai sudut pandang.

Sumber: Direktorat Pembinaan SMK (2008)

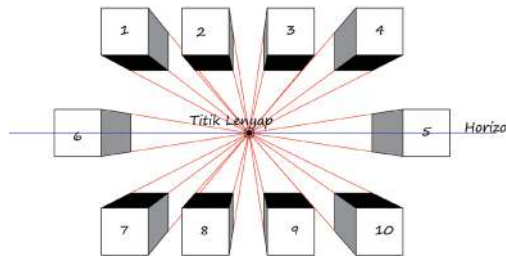


Gambar 8.26 Perspektif menggunakan 1 titik lenyap, 2 titik lenyap, dan 3 titik lenyap.

Sumber: Direktorat Pembinaan SMK (2008)

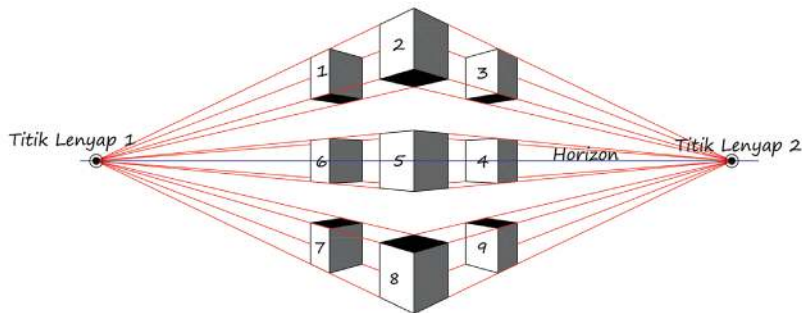
## Jenis-Jenis Gambar Proyeksi Perspektif

### 1) Perspektif Satu Titik Lenyap



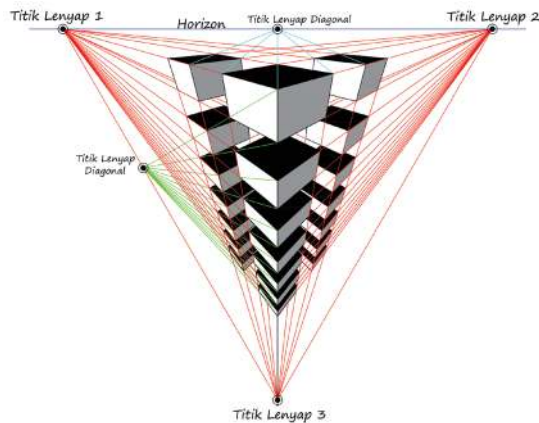
Gambar 8.27 Kubus dengan Perspektif Satu Titik Lenyap  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

### 2) Perspektif Dua Titik Lenyap



Gambar 8.28 Kubus dengan Perspektif Dua Titik Lenyap  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

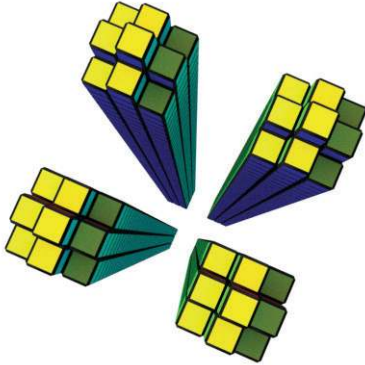
### 3) Perspektif Tiga Titik Lenyap



Gambar 8.29 Kubus dengan Perspektif Tiga Titik Lenyap  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

#### d. Pengamatan/Sudut Pandang pada Gambar Perspektif

##### 1) Pengamatan/Sudut Pandang Mata Burung



Gambar 8.30 Pengamatan Mata Burung  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

##### 2) Pengamatan/Sudut Pandang Normal



Gambar 8.31 Sudut Pandang Mata Normal  
Sumber: Haeni Purwanto (2018)

##### 3) Pengamatan/Sudut Pandang Mata Semut/Cacing/Katak



Gambar 8.32 Pengamatan Mata Semut/Cacing/Katak  
Sumber: Haeni Purwanto (2022)

## E. Penilaian Awal

Peserta didik diminta membuat gambar tiga dimensi tentang benda kesukaan atau sebuah gambar ruang kamar tidurnya. Hasilnya berupa gambar yang dapat dijadikan sumber umpan balik dalam pembelajaran karena mungkin saja peserta didik mampu menggambar, tetapi tidak mengerti istilah-istilahnya. Materi dalam bab ini akan menjelaskan gambar teknik. Beberapa penugasan di bawah ini dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

### Ceklis Karya Peserta Didik

Jenis tugas : Menggambar teknik

Nama peserta didik : .....

Kelas : .....

No.	Tugas	Ya	Tidak	Catatan (isi dengan catatan kinerja/ sikap peserta didik)
1	Menggambar kubus dengan proyeksi dimetri.			
2	Menggambar kubus dengan tiga titik lenyap.			
3	Menggambar benda dengan pandangan normal.			
4	Menggambar ruang dengan perspektif satu titik lenyap.			
5	Menggambar benda kubus dengan proyeksi perspektif dua titik lenyap.			

Hasil penilaian awal akan dapat diperoleh informasi untuk melaksanakan perancangan pembelajaran tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran didasarkan kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Ada tiga macam skenario pembelajaran berdasar indikator di bawah ini.

Indikator hasil penilaian awal

1. Skenario 1: Peserta didik belum dapat menggambar teknik. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi dasar gambar teknik, perangkat dan bahan gambar teknik, macam-macam gambar teknik meliputi gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometri, proyeksi perspektif, dan pengamatan terhadap objek.



2. Skenario 2: Peserta didik dapat menggambar teknik dengan kondisi sedang. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan menggambar teknik meliputi gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometri, proyeksi perspektif, dan pengamatan terhadap objek dan ditambahkan gambar teknik dari berbagai disiplin ilmu.
3. Skenario 3: Peserta didik dapat menggambar teknik dengan kondisi baik. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi berkreasi dan mencipta objek dengan gambar teknik. Peserta didik dibimbing untuk memvisualisasikan gambar benda atau suasana yang ada pada alam imajinasi melalui gambar teknik serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## F. Skema Pembelajaran

Setelah mengetahui hasil penilaian awal mengenai menggambar teknik, guru dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai skenario sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
**Perangkat dan Bahan Gambar Teknik**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-1

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan LKPD untuk melaksanakan penilaian awal.
- Menyiapkan materi tentang perangkat, bahan, dan jenis gambar teknik.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai perangkat, bahan, dan jenis gambar teknik.

### Materi

Perangkat dan bahan gambar teknik

### Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.



1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar garis datar, garis tegak, garis diagonal, garis lengkung, garis putus-putus dan lain-lain serta dikenalkan pada perangkat dan bahan gambar teknik.

2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometri, dan proyeksi perspektif dengan teknik mencontoh objek di sekitar.

3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik berlatih menuangkan imajinasinya dalam bentuk gambar perspektif (satu titik lenyap, dua titik lenyap, dan tiga titik lenyap). Selain itu, peserta didik membuat deskripsi dan jurnal seni mengenai gambar teknik, serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

**Pembelajaran Alternatif**

- Peserta didik diarahkan berdiskusi mengenai perangkat, bahan, dan jenis gambar teknik.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* mengenai perangkat, bahan, dan jenis gambar teknik.
- Peserta didik diarahkan untuk mencoba menggunakan perangkat, bahan, dan jenis gambar teknik dari berbagai literasi.

**1. Lembar Kerja Peserta Didik**

**Perangkat dan Bahan Gambar Teknik**

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No..	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pengetahuan perangkat gambar teknik.				
2	Pengetahuan bahan gambar teknik.				
3	Keterampilan menggunakan perangkat dan bahan gambar teknik.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tertulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggunakan perangkat dan bahan gambar teknik.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan perangkat gambar teknik	Menjelaskan 5-6 perangkat gambar teknik dengan baik dan benar.	Menjelaskan 3-4 perangkat gambar teknik dengan baik dan benar.	Menjelaskan cukup 1-2 perangkat gambar teknik dengan baik dan benar.	Perlu bimbingan karena belum dapat menjelaskan perangkat gambar teknik.
Keterampilan menggunakan perangkat gambar teknik	Menggambar dengan pena gambar dengan baik dan tepat.	Menggambar dengan pena gambar dengan baik dan mendekati benar.	Menggambar dengan pena gambar kurang baik dan mendekati benar.	Belum dapat menggambar dengan pena gambar.
Pengetahuan bahan gambar teknik	Menjelaskan 5-6 bahan menggambar teknik dengan benar.	Menjelaskan 3-4 bahan menggambar teknik dengan benar.	Menjelaskan cukup 1-2 bahan menggambar teknik dengan benar.	Belum dapat menjelaskan bahan menggambar teknik.
Keterampilan menggunakan bahan gambar teknik	Menggambar proyeksi pada media kertas dengan baik dan tepat.	Menggambar proyeksi pada media kertas dengan baik dan mendekati benar.	Menggambar proyeksi pada media kertas dengan kurang baik dan mendekati benar.	Belum dapat menggambar proyeksi pada media kertas.

**Subbab 2:**  
**Proyeksi Ortogonal**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
**Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.**

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-2, ke-3, dan ke-4

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan kegiatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang gambar proyeksi ortogonal yang terdiri atas proyeksi ortogonal sistem Amerika dan proyeksi ortogonal sistem Eropa.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran gambar proyeksi ortogonal yang terdiri atas proyeksi ortogonal sistem Amerika dan proyeksi ortogonal sistem Eropa.

## Materi

Proyeksi ortogonal sistem Amerika dan Eropa

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diminta membuka kubus dan menghitung jumlah sisinya sebagai upaya pengenalan gambar proyeksi.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diminta meletakkan benda dalam kubus, kemudian mengamati sisi benda tersebut sesuai jumlah sisi kubus yang telah dibuka.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar sisi-sisi benda yang tampak sesuai dengan gambar yang berada pada sisi kubus kemudian mempresentasikan/mengomunikasikan hasil gambarnya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas menggambar proyeksi dengan melihat referensi dari buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai gambar proyeksi.
- Peserta didik berlatih menggambar objek benda dari arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, atas, dan bawah.

# 1. Lembar Kerja Peserta Didik

## Menggambar Proyeksi Ortogonal

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Keterampilan menggambar proyeksi ortogonal.				
2	Keterampilan menggambar proyeksi ortogonal sistem Amerika.				
3	Keterampilan menggambar proyeksi ortogonal sistem Eropa.				
	Jumlah Nilai				

# 2. Penilaian

## Penilaian Formatif

Teknik : Tes tertulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar proyeksi ortogonal.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar proyeksi ortogonal	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi ortogonal dengan benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi ortogonal mendekati benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi ortogonal kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan pengertian gambar proyeksi ortogonal.
Keterampilan gambar proyeksi ortogonal	Membuka kubus yang terdiri atas enam sisi dan menamai sisi tersebut dengan enam sisi benar.	Membuka kubus yang terdiri atas enam sisi dan menamai sisi tersebut dengan lima sisi benar.	Membuka kubus yang terdiri atas enam sisi dan menamai sisi tersebut dengan empat sisi benar.	Belum dapat membuka kubus yang terdiri atas enam sisi.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar proyeksi sistem Amerika	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Amerika dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Amerika mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Amerika kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi sistem Amerika.
Keterampilan gambar proyeksi sistem Amerika	Menggambar objek benda tampak depan, belakang, samping kiri, samping kanan, atas, dan bawah dengan enam sisi benar.	Menggambar objek benda tampak depan, belakang, samping kiri, samping kanan, atas, dan bawah dengan lima sisi benar.	Menggambar objek benda tampak depan, belakang, samping kiri, samping kanan, atas, dan bawah dengan empat sisi benar.	Belum dapat menggambar tampak permukaan objek benda.
Pengetahuan gambar proyeksi sistem Eropa	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Eropa dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Eropa mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi sistem Eropa kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi sistem Eropa.
Keterampilan gambar proyeksi sistem Eropa	Menggambar objek benda tampak depan, samping, dan atas dengan tiga sisi benar.	Menggambar objek benda tampak depan, samping, dan atas dengan dua sisi benar.	Menggambar objek benda tampak depan, samping, dan atas dengan satu sisi benar.	Belum dapat menggambar tampak permukaan objek benda.

**Subbab 3:  
Proyeksi Aksonometri**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.

**Persiapan Mengajar**

**Pertemuan ke-5 dan ke-6**

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar observasi untuk melaksanakan pengamatan kegiatan berkarya pada peserta didik.
- Menyiapkan materi tentang gambar proyeksi aksonometri yang terdiri atas proyeksi isometri, proyeksi dimetri, dan proyeksi trimetri.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran gambar proyeksi isometri, proyeksi dimetri, dan proyeksi trimetri.

## Materi

Proyeksi aksonometri

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar kubus di buku gambar.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar satu kubus dengan dengan dua pandangan, yaitu pandangan mendatar dan pandangan kubus posisi miring.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar satu kubus dengan satu macam putaran mendatar  $45^\circ$  dan satu macam kemiringan  $30^\circ$  serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas menggambar kubus dengan proyeksi aksonometri dan mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* sebagai panduan dalam gambar proyeksi aksonometri.
- Peserta didik diarahkan untuk mempelajari gambar proyeksi aksonometri dari berbagai literasi, dan latihan menggambar gambar proyeksi aksonometri.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Proyeksi Aksonometri

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Menggambar proyeksi aksonometri.				
2	Menggambar proyeksi isometri.				
3	Menggambar proyeksi dimetri.				
4	Menggambar proyeksi trimetri.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tertulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar proyeksi aksonometri.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar proyeksi aksonometri	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi aksonometri dengan benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi aksonometri mendekati benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi aksonometri kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan pengertian gambar proyeksi aksonometri.
Keterampilan gambar proyeksi aksonometri	Menggambar kubus dengan baik dan benar.	Menggambar kubus dengan benar.	Menggambar kubus mendekati benar.	Belum dapat menggambar kubus.
Pengetahuan proyeksi isometri	Menjelaskan gambar proyeksi isometri dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi isometri mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi isometri kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi isometri.
Keterampilan gambar proyeksi isometri	Menggambar kubus dengan putaran mendatar $45^\circ$ dan kemiringan $30^\circ$ dengan baik dan benar.	Menggambar kubus dengan putaran mendatar $45^\circ$ dan kemiringan $30^\circ$ dengan benar.	Menggambar kubus dengan putaran mendatar $45^\circ$ dan kemiringan $30^\circ$ mendekati benar.	Belum dapat menggambar kubus dengan putaran mendatar $45^\circ$ dan kemiringan $30^\circ$ .
Pengetahuan gambar proyeksi dimetri	Menjelaskan gambar proyeksi dimetri dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi dimetri mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi dimetri kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi dimetri.
Keterampilan gambar proyeksi dimetri	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi dimetri dengan benar.	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi dimetri mendekati benar.	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi dimetri dengan kurang tepat.	Belum dapat menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi dimetri.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar proyeksi trimetri	Menjelaskan gambar proyeksi trimetri dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi trimetri mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi trimetri kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi trimetri.
Keterampilan gambar proyeksi trimetri	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi trimetri dengan benar.	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi trimetri mendekati benar.	Menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi trimetri tidak tepat.	Belum dapat menggambar kubus dengan perbandingan rusuknya menurut kaidah proyeksi trimetri.

#### Subbab 4: Proyeksi Perspektif

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-7, ke-8, ke-9

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar observasi untuk melaksanakan pengamatan kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang gambar proyeksi perspektif yang terdiri atas proyeksi perspektif satu titik lenyap, proyeksi perspektif dua titik lenyap, dan proyeksi perspektif tiga titik lenyap.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran gambar proyeksi perspektif yang terdiri atas proyeksi perspektif satu titik lenyap, proyeksi perspektif dua titik lenyap, dan proyeksi perspektif tiga titik lenyap.

### Materi

Proyeksi perspektif

### Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.



1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar garis menuju satu titik lenyap, dua titik lenyap, dan tiga titik lenyap.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik berlatih menggambar kotak dengan salah satu garis datar menuju ke satu titik lenyap, dua titik lenyap, dan tiga titik lenyap.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar sebuah ruangan yang disukai dengan menggunakan proyeksi perspektif satu titik lenyap, dua titik lenyap, atau tiga titik lenyap.

### Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas menggambar proyeksi perspektif dengan panduan referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* agar karya yang dihasilkan mencapai hasil yang maksimal.
- Peserta didik diarahkan untuk mempelajari gambar proyeksi perspektif dari berbagai literasi, dan latihan menggambar proyeksi perspektif dari berbagai suasana.
- Peserta didik diarahkan berdiskusi tentang gambar proyeksi perspektif.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Proyeksi Perspektif

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Keterampilan menggambar proyeksi perspektif satu titik lenyap.				
2	Keterampilan menggambar proyeksi perspektif dua titik lenyap.				
3	Keterampilan menggambar proyeksi perspektif tiga titik lenyap.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tertulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar proyeksi perspektif.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar proyeksi perspektif	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi perspektif dengan benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi perspektif mendekati benar.	Menjelaskan pengertian gambar proyeksi perspektif kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan pengertian gambar proyeksi perspektif.
Pengetahuan proyeksi perspektif satu titik lenyap	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif satu titik lenyap dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif satu titik lenyap mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif satu titik lenyap kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi perspektif satu titik lenyap.
Keterampilan proyeksi perspektif satu titik lenyap	Menggambar suasana dengan menggunakan satu titik lenyap dengan baik dan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan satu titik lenyap dengan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan satu titik lenyap mendekati benar.	Belum dapat menggambar suasana dengan menggunakan satu titik lenyap.
Pengetahuan gambar perspektif dua titik lenyap	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif dua titik lenyap dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif dua titik lenyap mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif dua titik lenyap dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi perspektif dua titik lenyap.
Keterampilan gambar perspektif dua titik lenyap	Menggambar suasana dengan menggunakan dua titik lenyap dengan baik dan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan dua titik lenyap dengan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan dua titik lenyap mendekati benar.	Belum dapat menggambar suasana dengan menggunakan dua titik lenyap.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar perspektif tiga titik lenyap	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif tiga titik lenyap dengan benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif tiga titik lenyap mendekati benar.	Menjelaskan gambar proyeksi perspektif tiga titik lenyap dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar proyeksi perspektif tiga titik lenyap.
Keterampilan gambar perspektif tiga titik lenyap	Menggambar suasana dengan menggunakan tiga titik lenyap dengan baik dan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan tiga titik lenyap dengan benar.	Menggambar suasana dengan menggunakan tiga titik lenyap mendekati benar.	Belum dapat menggambar suasana dengan menggunakan tiga titik lenyap.

**Subbab 5:**  
**Pengamatan Objek**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Menggambar teknik, proyeksi, dan perspektif.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-10 dan ke-11

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar kerja observasi untuk melaksanakan pengamatan kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang gambar pengamatan objek yang terdiri atas pengamatan mata burung, pengamatan mata normal, dan pengamatan mata semut/cacing/katak.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran gambar pengamatan objek.

### Materi

Pengamatan objek

### Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan tugas mengamati sebuah gedung dengan cara merayap.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar objek gedung sesuai pandangan ketika merayap.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta menggambar objek gedung dengan sudut pengamatan mata burung, mata normal, mata semut/cacing/mata katak, dan menggambar dengan tiga jenis sudut pandang tersebut sesuai dengan kreativitasnya.

### Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diarahkan berdiskusi mengenai hasil pengamatan objek.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai gambar hasil pengamatan objek.
- Peserta didik diarahkan untuk mempelajari gambar hasil pengamatan objek dari berbagai literasi, dan latihan menggambar pengamatan objek.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Menggambar Pengamatan Objek

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Keterampilan menggambar dengan pengamatan mata burung.				
2	Keterampilan menggambar dengan pengamatan mata normal.				
3	Keterampilan menggambar dengan pengamatan mata semut/cacing/katak				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tertulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggambar pengamatan objek.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Pengetahuan gambar pengamatan mata burung	Menjelaskan gambar pengamatan mata burung dengan benar.	Menjelaskan gambar pengamatan mata burung mendekati benar.	Menjelaskan gambar pengamatan mata burung dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar pengamatan mata burung.
Keterampilan menggambar pengamatan mata burung	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata burung dengan baik dan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata burung dengan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata burung dengan kurang tepat.	Belum dapat menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata burung.
Pengetahuan gambar pengamatan mata normal	Menjelaskan gambar pengamatan mata normal dengan benar.	Menjelaskan gambar pengamatan mata normal mendekati benar.	Menjelaskan gambar pengamatan mata normal dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan gambar pengamatan mata normal.
Keterampilan menggambar pengamatan mata normal	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata normal dengan baik dan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata normal dengan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata normal mendekati benar.	Belum dapat menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata normal.
Pengetahuan dan keterampilan gambar pengamatan mata semut/cacing/katak	Menjelaskan pengertian gambar pengamatan mata semut/cacing/katak dengan benar.	Menjelaskan pengertian gambar pengamatan mata semut/cacing/katak mendekati benar.	Menjelaskan pengertian gambar pengamatan mata semut/cacing/katak dengan kurang lengkap.	Belum dapat menjelaskan pengertian gambar pengamatan mata semut/cacing/katak.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Keterampilan menggambar pengamatan mata semut/cacing/katak	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata semut/cacing/katak dengan baik dan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata semut/cacing/katak dengan benar.	Menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata semut/cacing/katak mendekati benar.	Belum dapat menggambar tiga dimensi mengacu pada hasil pengamatan mata semut/cacing/katak.

### Pameran Karya Seni Rupa Menggambar Teknik

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

#### Tujuan pembelajaran subbab:

1. Mempresentasikan karya gambar teknik yang terdiri atas gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometri, proyeksi perspektif, dan gambar pengamatan objek.
2. Sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran menggambar teknik.

#### Materi

- Pameran karya gambar teknik
- Presentasi hasil karya menggambar teknik

#### Aktivitas Pembelajaran

##### Pertemuan ke-12

- Melaksanakan kegiatan pameran kelas.
- Sebelum kegiatan, peserta didik membentuk panitia pameran. Kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan pameran kelas.
- Presentasi karya masing-masing peserta didik.

## G. Pengayaan dan Remedial

### 1. Pengayaan

Peserta didik dapat berlatih menggambar teknik dengan aplikasi Autocad dan aplikasi Sketchup. Selain itu, peserta didik dapat menambah pengetahuan dan mengasah keterampilan melalui kegiatan membaca, menonton tutorial menggambar proyeksi, dan latihan menggambar.

Berikut kata kunci yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi gambar teknik.

- a. Gambar teknik
- b. Gambar proyeksi
- c. Gambar perspektif

## 2. Remedial

Jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan khusus, upaya perbaikan harus dilakukan secara individual. Berikut empat langkah utama dalam mendiagnosis dan mengoreksi ketidakmampuan belajar pada peserta didik.

- a. Menentukan peserta didik mana yang mengalami kesulitan belajar, tekniknya dapat dilakukan dengan cara mengobservasi proses belajar peserta didik, meneliti nilai karyanya, dan kemudian membandingkannya dengan nilai rata-rata kelasnya.
- b. Menentukan bentuk bimbingan khusus dari kesulitan belajar itu.
- c. Menentukan faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar dengan menelaah metode mengajar atau materi pelajaran yang bersifat kompleks.
- d. Menetapkan prosedur remedial yang sesuai.

---

## H. Interaksi Orang Tua

Guru berdialog dengan orang tua untuk menginformasikan proses dan progres belajar peserta didik. Melalui dialog ini, guru dan orang tua dapat saling bertukar strategi belajar yang cocok bagi peserta didik.

---

## I. Asesmen/Penilaian

### Tes Praktik

1. Gambarkan suasana lingkungan rumah di sekitarmu dengan menggunakan salah satu jenis gambar perspektif dan selesaikan dengan *finishing full colour* di kertas A3.
2. Kemudian presentasikan hasilnya kepada teman dan guru kalian di depan kelas dengan jelas!

---

## J. Kunci Jawaban

Hasil karya peserta didik memenuhi kriteria hukum perspektif sebagai berikut.

1. Gambar benda yang jauh dari mata, akan kelihatan makin kecil dan menghilang.
2. Gambar benda yang besar, makin jauh dari mata akan terlihat makin mengecil.

3. Gambar benda yang tinggi, makin jauh dari mata akan kelihatan makin rendah.
4. Semua garis yang semula sejajar dengan horizon, akan tetap sejajar dengan horizon.
5. Semua garis yang menuju horizon, akan bertemu pada titik lenyap di horizon.
6. Warna dari sebuah benda, makin jauh dari mata, maka akan kelihatan makin kabur.

## **K. Refleksi**

### **1. Refleksi bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan melakukan refleksi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi menggambar teknik. Beberapa pertanyaan di bawah ini dapat dijadikan media refleksi.

- a. Menurut kalian materi bagian mana yang sangat menarik untuk dipahami? Mengapa demikian?
- b. Menurut kalian bagian mana materi yang paling sulit untuk dipahami? Jelaskan!
- c. Kesan apa yang kalian rasakan setelah menerima penjelasan dari materi menggambar teknik?
- d. Apa saja kelemahan dan kelebihan kalian dalam mempelajari gambar teknik?
- e. Untuk membuat pembelajaran menggambar teknik lebih baik, apa usulan kalian mengenai materi gambar teknik yang akan datang?

### **2. Refleksi bagi Guru**

Guru diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran pada materi menggambar teknik. Jawablah pertanyaan berikut ini!

- a. Dari serangkaian pembelajaran, proses apa yang menurut guru paling berhasil dilakukan dalam bahasan menggambar teknik?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran menggambar teknik?
- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran menggambar teknik?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti materi pelajaran menggambar teknik dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Agar proses pembelajaran menggambar teknik yang akan datang lebih baik, apa yang perlu diperhatikan oleh guru?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

SEMESTER 2

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Rupa  
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: **Giriluhita Retno Cahyaningsih, Haeni Purwanto**  
ISBN: 978-623-194-432-0 (no.jil.lengkap PDF)  
978-623-194-433-7 (jil. 1 PDF)

## Panduan Khusus Bab 9

# Desain Dasar Tiga Dimensional



## A. Pendahuluan

Kesadaran mengamati bentuk dan ruang, benda, besar dan kecil merupakan kepekaan yang harus dimiliki seseorang dalam membuat desain benda tiga dimensi. Bentuk suatu desain secara sadar diciptakan oleh perancang itu sendiri, dan dalam proses perancangannya, mempertimbangkan fungsi desain, penempatan, nilai estetika, fungsi bentuk, dan bahan. Nilai estetika sebuah desain tidak lepas dari kemampuan desainer untuk menerapkan pengalaman visualnya. Untuk memperdalam materi desain, pada bab ini akan dipaparkan secara jelas bahasan tentang desain dasar tiga dimensional.



## B. Apersepsi

Sebagai bahan motivasi peserta didik agar tertarik pada materi pembelajaran Desain Dasar Tiga Dimensional, guru disarankan melakukan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan sebagai berikut.

1. Menunjukkan visualisasi karya-karya seni rupa tiga dimensional dari berbagai sumber melalui video, contoh benda-benda pakai, dan contoh benda-benda seni.
2. Memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi desain dasar tiga dimensional.

- a. Apakah yang kalian ketahui tentang tekstur dalam seni rupa? Beri penjelasan dengan singkat!
- b. Jenis bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensional?

### C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Memasuki bab 9 mengenai menggambar desain dasar tiga dimensional, peserta didik diwajibkan telah menguasai gambar teknik yang meliputi gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometri, proyeksi perspektif, dan pengamatan objek.

### D. Materi Esensial

Desain dasar tiga dimensional, pada hakikatnya bertujuan untuk berlatih membangun bentuk tiga dimensi menjadi kesatuan yang memiliki keserasian rupa berdasarkan prinsip-prinsip dasar ilmu desain dan seni rupa. Materi yang dipelajari dalam bab ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Unsur-Unsur Rupa

Unsur seni rupa meliputi hal-hal sebagai berikut.

a. Garis



Gambar 9.1 Bahan *Stainless Steel* (Konfigurasi Linier)

Sumber: Pexels.com/Javier Arribas (2021)

b. Bidang



Gambar 9.2 Permukaan Bidang Cekung (Konfigurasi Ruang)

Sumber: Toto Sugiarto/Kemendikbudristek (2016)

**c. Bentuk**



Gambar 9.3 Ekspresi Wajah Sedih  
Sumber: Pixabay.com/Goran Horvat (2019)



Gambar 9.4 Patung "Conversation" menciptakan ruang melalui lekukan/cekungan.  
Sumber: Archdaiy.com/John Horner (2008)

**d. Ruang**



Gambar 9.5 Patung "Woman Combing Her Hair" menciptakan ruang dengan lubang/ ruang negatif.  
Sumber: ladykflo.com/ladykflo (2022)

**e. Warna**



Gambar 9.6 Pengaruh warna pada karya  
Sumber: Giriluhita (2022)

**f. Tekstur**



Gambar 9.7 Tekstur  
Sumber: Pixabay.com/Wolfgang Eckert (2017)

## 2. Prinsip Pengorganisasian Unsur Seni Rupa

Dalam berkarya seni rupa tiga dimensional menggunakan prinsip-prinsip penyusunan unsur seni rupa. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

### a. Irama



Gambar 9.8 Repetisi/Pengulangan Bidang Segitiga



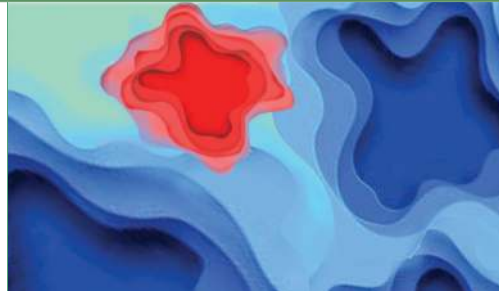
Gambar 9.9 Selang-Seling Susunan Bidang

### b. Kesatuan/*Unity*



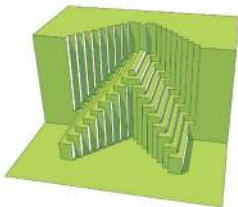
Gambar 9.10 Tom Friedman Untitled, 1  
Sumber: Artarchives.net/Dorothy Spears (2006)

### c. Penekanan (*Emphasize*)



Gambar 9.11 Penekanan/*emphasize* dengan warna  
Sumber: Sumber: Giriluhita (2022)

### d. Keseimbangan



Gambar 9.12 Keseimbangan Simetris



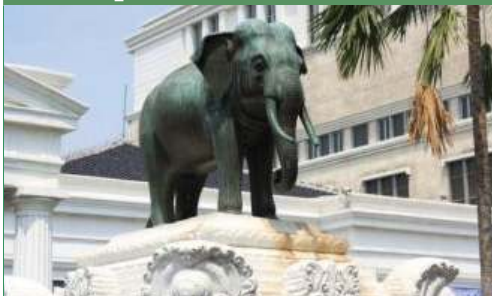
Gambar 9.13 Keseimbangan Asimetris



Gambar 9.14 Keseimbangan Radial



### e. Proporsi



Gambar 9.15 Gambar patung gajah di halaman Museum Nasional Indonesia

Sumber: Museumnasional.or.id/Admin Site (2016)

## 3. Bahan Desain Tiga Dimensional

Bagian yang juga sangat penting dalam berkarya seni rupa tiga dimensional adalah bahan. Berikut ini bahan-bahan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensional.

### a. Bahan Lunak

#### 1) Styrofoam



Gambar 9.16 Styrofoam

Sumber: Giriluhita (2022)

#### 2) Kertas



Gambar 9.17 Kertas Berwarna

Sumber: Giriluhita (2022)

#### 3) Plastisin



Gambar 9.18 Plastisin

Sumber: Pixabay.com/Martinjurekcz (2018)

#### 4) Tanah Liat



Gambar 9.19 Jenis-Jenis Tanah Liat

Sumber: Studiokeramik.org/Ro\_Sulistya (2010)

## b. Bahan Keras

### 1) Kayu



Gambar 9.20 Kayu

Sumber: Pixabay.com/PublicDomainPictures (2014)

### 2) Bambu



Gambar 9.21 Bambu

Sumber: Pixabay.com/Manfred Antranas Zimmer (2016)

### 3) Logam



Gambar 9.22 Kawat Tembaga

Sumber: Pixabay.com/Daniela Mackova (2016)



Gambar 9.23 Bahan Kawat

Sumber: Pixabay.com/Giorgio Giorgini (2015)

## 4. Dasar-Dasar Desain Tiga Dimensional

Karya seni rupa tiga dimensional dapat bervolume/berbentuk solid atau tertutup dengan berbagai bentuk permukaan bidang, dapat juga mempunyai cekungan/lubang/ruang negatif yang dibatasi dengan bidang. Sebuah volume dapat diwujudkan dengan cara sebagai berikut.



Gambar 9.24 Model Linier

Sumber: Youtube.com/Steve Garrison (2016)



Gambar 9.25 Model Bidang

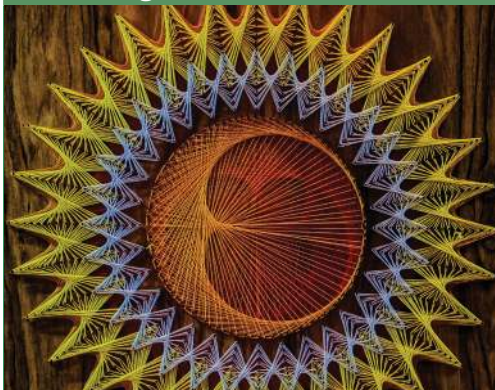
Sumber: Lumberjoeks.com/Kmitty (2011)



Gambar 9.26 Model Solid

Sumber: Giriluhita (2022)

### a. Konfigurasi Linier



Gambar 9.27 Konfigurasi linier dari bahan benang.

Sumber: Pexel.com/V Eric Tayong Hicale (2019)



Gambar 9.28 Konfigurasi linier menggunakan bahan sedotan.

Sumber: Giriluhita (2022)

### b. Konfigurasi Ruang



Gambar 9.29 Ruang dalam karya tiga dimensional, dapat berwujud ruang berongga.

Sumber: Giriluhita (2022)

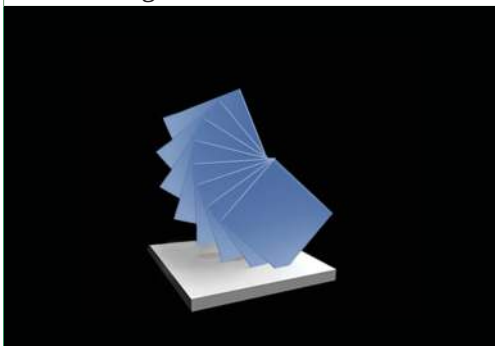


Gambar 9.30 Ruang terbentuk dari lekukan/cekungan, cembung, pipih, dan datar.

Sumber: Pixabay.com/Jacques GAIMARD (2020)

### c. Konfigurasi Ruang

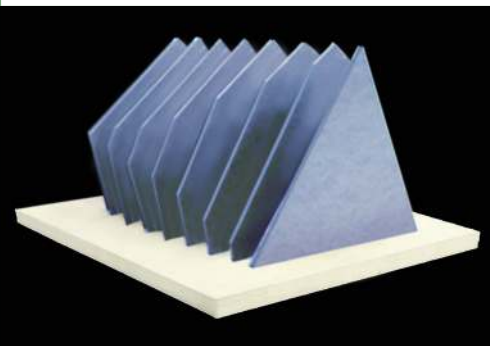
#### 1) Bidang Berseri



Gambar 9.31 Repetisi bentuk, ukuran, dan warna.

Sumber: Giriluhita (2022)

#### 2) Transformasi Bentuk



Gambar 9.32 Transformasi bentuk geometris dari segitiga ke segi lima.

Sumber: Giriluhita (2022)



### 3) Struktur Volumetrik

#### a) Teknik konstruksi



Gambar 9.33 Teknik Konstruksi  
Sumber: [Andres.emu.edu/Mathew Z Huber](http://Andres.emu.edu/Mathew_Z_Huber) (2010)



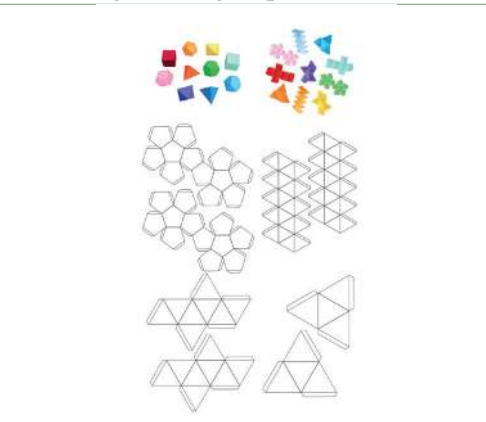
Gambar 9.34 Teknik Konstruksi  
Sumber: [Vrukodelii.com](http://Vrukodelii.com)/Dmitry Korolke (2011)

#### b) Teknik struktur kertas terlipat

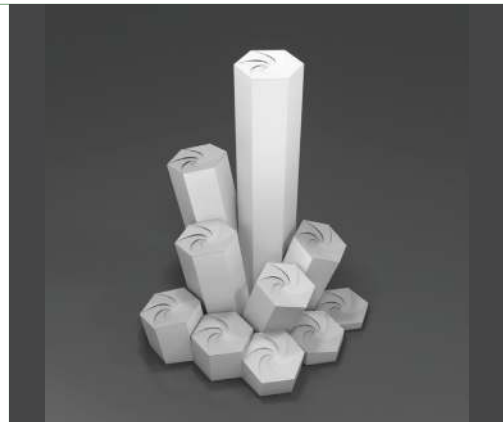


Gambar 9.35 Contoh-contoh struktur kertas terlipat.  
Sumber: [Ikuzoorigami/Sky](http://Ikuzoorigami/Sky) (2022)

#### c) Pengembangan pola



Gambar 9.36 Pola Bentuk



Gambar 9.37 Bentuk Prisma Heksagonal

## E. Penilaian Awal

Asesmen/penilaian sebelum pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi yang akan disajikan, sehingga guru dapat mengambil keputusan untuk memulai menyajikan materi sesuai dengan kondisi peserta didik.

Materi dalam bab ini akan menjelaskan materi menggambar desain dasar tiga dimensional. Berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kemampuan awal pada peserta didik.

### Lembar Kerja Penilaian Awal Desain Dasar Tiga Dimensional

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Jelaskan cara menciptakan karya seni rupa tiga dimensional agar menarik dan dapat memberikan pengaruh estetis dan emosional yang mendalam bagi pengamatnya!				
2	Bagaimana cara mewujudkan desain dasar tiga dimensional?				
3	Bagaimana caranya membuat bidang berseri, transformasi bentuk, dan teknik konstruksi?				
4	Bagaimanakah cara mewujudkan irama dalam karya seni rupa tiga dimensional?				
5	Jelaskan cara membuat karya tiga dimensi transformasi volumetrik dari bahan kertas!				
	Total Skor				

### Skor Nilai

Skor	Indikator
1	Masih memerlukan bimbingan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2	Masih memerlukan bantuan orang lain untuk menjawab pertanyaan dengan baik.
3	Secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dengan baik.
4	Secara mandiri dan tepat mampu menjawab pertanyaan disertai penjelasan dengan sangat baik.

Hasil penilaian awal akan dapat diperoleh informasi untuk melaksanakan perancangan pembelajaran tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran didasarkan kepada mayoritas kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Ada tiga macam skenario pembelajaran berdasarkan indikator di bawah ini.

### **Indikator hasil penilaian awal**

1. Skenario 1 skor 5-10: Peserta didik belum dapat membuat karya desain tiga dimensional. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi dasar desain tiga dimensional meliputi unsur seni rupa, prinsip pengorganisasian unsur seni, bahan desain tiga dimensi, dan dasar-dasar tiga dimensional.
2. Skenario 2 skor 11-16: Peserta didik dapat membuat karya desain tiga dimensional dengan kondisi sedang. Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan membuat karya desain tiga dimensional materi dasar desain tiga dimensional meliputi unsur seni rupa, prinsip pengorganisasian unsur seni, bahan desain tiga dimensi, dan dasar-dasar tiga dimensional dan ditambahkan desain tiga dimensional. Peserta didik diberi tugas mencari literasi tentang cara menggunakan berbagai bahan untuk berkarya.
3. Skenario 3 skor 17-20: Peserta didik dapat membuat karya desain tiga dimensional dengan kondisi baik. Pada skenario ini peserta didik diminta berkreasi dan mencipta objek serta mengembangkan pembuatan karya desain tiga dimensional, dengan memenuhi kaidah unsur seni rupa. Kemudian peserta didik diberi tugas mewujudkan gagasan yang ada pada alam imajinasi serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## **F. Skema Pembelajaran**

Setelah mengetahui hasil penilaian awal mengenai desain dasar tiga dimensional, maka guru dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai skenario sebagai berikut.

**Subbab 1:**  
**Unsur-Unsur Rupa**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
12 JP x 45 Menit (dua pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
Mengeksplorasi dan menerapkan alat dan bahan dalam menciptakan karya tiga dimensional.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-1 dan ke-2

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang dasar desain tiga dimensional meliputi garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

## Materi

Unsur-Unsur Rupa

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik membuat desain tiga dimensional diawali dari yang paling mendasar, yaitu materi dasar desain tiga dimensional terdiri atas garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

### 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta membuat karya pengembangan desain tiga dimensional terdiri atas garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur serta ditambahkan materi desain tiga dimensional dari berbagai literasi.

### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik berkreasi dan mencipta karya desain tiga dimensional dengan menggunakan garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur yang terdapat pada alam imajinasinya serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diarahkan berdiskusi tentang unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur pembentuk desain tiga dimensional.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* mengenai materi dasar desain tiga

dimensional yang mencakup unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

- Peserta didik diminta membuat desain tiga dimensional dengan mengeksplorasi unsur berikut ini.
  - a. garis
  - b. bidang
  - c. bentuk
  - d. ruang
  - e. warna
  - f. tekstur
 dengan menggunakan bermacam-macam bahan.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Unsur Garis, Bidang, Bentuk, Ruang, Warna, dan Tekstur

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Eksplorasi unsur garis				
2	Eksplorasi unsur bidang				
3	Eksplorasi unsur bentuk				
4	Eksplorasi unsur ruang				
5	Eksplorasi unsur warna				
6	Eksplorasi unsur tekstur				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik berkarya seni rupa tiga dimensional menggunakan unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Unsur seni rupa	Menjelaskan unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur dengan benar.	Menjelaskan unsur garis, bidang, bentuk, ruang, dan warna.	Menjelaskan unsur garis, bidang, bentuk, dan ruang.	Belum dapat menjelaskan unsur pembentuk desain dasar tiga dimensional.
Karya seni rupa	Membuat karya tiga dimensi dengan menggunakan unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur dengan baik.	Membuat karya tiga dimensi dengan menggunakan unsur garis, bidang, bentuk, ruang, dan warna.	Membuat karya tiga dimensi dengan menggunakan unsur garis, bidang, bentuk, dan ruang.	Belum dapat membuat desain dasar tiga dimensional.

### Subbab 2:

Prinsip Pengorganisasian Unsur Seni Rupa

### Alokasi waktu pembelajaran:

18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

### Tujuan pembelajaran subbab:

Mengeksplorasi dan menerapkan alat dan bahan dalam menciptakan karya tiga dimensional.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-3, ke-4, dan ke-5

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang dasar desain tiga dimensional meliputi prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.
- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran materi dasar desain tiga dimensional meliputi prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.

## Materi

Prinsip pengorganisasian unsur seni

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi dasar desain tiga dimensional meliputi prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.

2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik diminta membuat karya desain tiga dimensional dengan menggunakan prinsip, irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, proporsi, dan mengembangkan karya desain tiga dimensional dari berbagai literasi.

3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diminta berkreasi dan mencipta karya desain tiga dimensional, yang ada pada alam imajinasi serta mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

**Pembelajaran Alternatif**

- Peserta didik diarahkan berdiskusi tentang materi dasar desain tiga dimensional meliputi prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan media *online* mengenai materi dasar desain tiga dimensional dengan prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.
- Peserta didik membuat karya dasar desain tiga dimensional dengan prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, proporsi dengan menggunakan berbagai media dan bahan.

**1. Lembar Kerja Peserta Didik**

**Prinsip Irama, Kesatuan, Penekanan, Keseimbangan, dan Proporsi**

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Prinsip irama				
2	Prinsip kesatuan				
3	Prinsip penekanan				
4	Prinsip keseimbangan				

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
5	Prinsip proporsi				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Tes tulis dan observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik menggunakan prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Karya seni rupa	Membuat karya desain tiga dimensi dengan prinsip irama, kesatuan, penekanan, keseimbangan, dan proporsi dengan benar.	Membuat karya desain tiga dimensi dengan prinsip irama, kesatuan, penekanan, dan keseimbangan.	Membuat karya desain tiga dimensi dengan prinsip irama, kesatuan, dan penekanan.	Belum dapat membuat karya desain tiga dimensional.

**Subbab 3:**  
Bahan Desain Tiga Dimensional

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

#### Tujuan pembelajaran subbab:

Mengeksplorasi dan menerapkan alat dan bahan dalam menciptakan karya tiga dimensional.

### Persiapan Mengajar

#### Pertemuan ke-6, ke-7, dan ke-8

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan kegiatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang dasar desain tiga dimensional dengan materi bahan lunak dan keras.



- Menyiapkan media/alat penunjang pembelajaran mengenai materi bahan lunak dan keras sebagai pembentuk karya seni rupa tiga dimensi.

## **Materi**

Bahan desain tiga dimensional

## **Aktivitas Pembelajaran**

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

1. Skenario 1  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi desain tiga dimensional menggunakan bahan lunak dan keras.
2. Skenario 2  
Pada skenario ini peserta didik diberikan materi pengembangan membuat karya desain tiga dimensional menggunakan bahan lunak dan keras serta ditambahkan materi desain tiga dimensional dari berbagai literasi.
3. Skenario 3  
Pada skenario ini peserta didik diminta berkreasi dan mencipta objek dengan membuat karya desain tiga dimensional menggunakan bahan lunak dan keras serta berkarya yang ada pada alam imajinasi kemudian mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## **Pembelajaran Alternatif**

- Peserta didik diarahkan berdiskusi mengenai materi bahan lunak dan keras sebagai pembentuk karya seni rupa tiga dimensi.
- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* mengenai materi bahan lunak dan keras sebagai pembentuk karya seni rupa tiga dimensi.
- Peserta didik diarahkan untuk berkarya dasar desain tiga dimensional dengan bahan lunak dan keras.

# 1. Lembar Kerja Peserta Didik

## Bahan Lunak dan Keras

Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Berkarya dengan menggunakan bahan lunak				
2	Berkarya dengan menggunakan bahan keras				
	Jumlah Nilai				

# 2. Penilaian

## Penilaian Formatif

Teknik : Observasi  
 Instrumen : Rubrik  
 Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik berkarya seni rupa tiga dimensional menggunakan bahan lunak dan keras

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Karya seni rupa	Membuat karya dengan menggunakan bahan lunak dan keras dengan sangat baik.	Membuat karya dengan menggunakan bahan lunak dan keras dengan baik.	Membuat karya dengan menggunakan bahan lunak dan keras dengan kurang baik.	Belum dapat membuat karya tiga dimensi dengan menggunakan bahan lunak dan keras.

**Subbab 4:**  
**Desain Dasar Tiga Dimensional**

**Alokasi waktu pembelajaran:**  
 18 JP x 45 Menit (tiga pertemuan)

**Tujuan pembelajaran subbab:**  
 Menciptakan karya tiga dimensional dengan menerapkan konfigurasi linier, transformasi volumetrik, dan konfigurasi ruang.

## Persiapan Mengajar

### Pertemuan ke-9, ke-10, dan ke-11

- Menyiapkan modul ajar.
- Menyiapkan lembar pengamatan kegiatan peserta didik untuk melaksanakan penilaian kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan materi tentang dasar desain tiga dimensional, yaitu konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.

## Materi

### Desain Dasar Tiga Dimensional

## Aktivitas Pembelajaran

Dari penilaian awal yang didasarkan pada Lembar Kerja Penilaian Peserta Didik, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran sesuai indikator hasil penilaian awal sebagai berikut.

#### 1. Skenario 1

Pada skenario ini peserta didik diberikan materi dasar pembentuk karya seni rupa tiga dimensi menggunakan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.

#### 2. Skenario 2

Pada skenario ini peserta didik membuat dan mengembangkan karya desain tiga dimensional menggunakan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik dari berbagai literasi.

#### 3. Skenario 3

Pada skenario ini peserta didik diminta berkreasi dan mencipta objek dengan membuat karya desain tiga dimensional menggunakan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik serta berkarya sesuai alam imajinasi, kemudian mempresentasikan/mengomunikasikan hasil karyanya.

## Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik diberikan tugas untuk mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan, dan media *online* mengenai materi konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik sebagai dasar berkarya desain tiga dimensi.
- Peserta didik diarahkan untuk membuat karya desain tiga dimensional dengan menggunakan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.

- Peserta didik diarahkan berdiskusi mengenai desain tiga dimensional dengan menggunakan dasar materi konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.

## 1. Lembar Kerja Peserta Didik

### Prinsip Konfigurasi Linear, Konfigurasi Ruang, dan Transformasi Volumetrik

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1	Berkarya dengan menggunakan prinsip konfigurasi linear.				
2	Berkarya dengan menggunakan prinsip konfigurasi ruang.				
3	Berkarya dengan menggunakan prinsip transformasi volumetrik.				
	Jumlah Nilai				

## 2. Penilaian

### Penilaian Formatif

Teknik : Observasi

Instrumen : Rubrik

Tujuan Penilaian : Menilai kemampuan peserta didik berkarya seni rupa tiga dimensional dengan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.

Aspek Penilaian	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Bimbingan
Karya seni rupa	Membuat karya dengan menggunakan prinsip konfigurasi linear, konfigurasi ruang, dan transformasi volumetrik.	Membuat karya dengan menggunakan prinsip konfigurasi linear dan konfigurasi ruang.	Membuat karya dengan menggunakan prinsip konfigurasi linear.	Belum dapat membuat karya desain tiga dimensional.

Pameran Karya Seni Rupa  
Desain Dasar Tiga Dimensional

Alokasi waktu pembelajaran:  
6 JP x 45 Menit (satu pertemuan)

**Tujuan pameran desain dasar tiga dimensional:**

- Mempresentasikan karya desain dasar tiga dimensional dengan inspirasi budaya lokal dan global.
- Sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran desain dasar tiga dimensional.

**Pertemuan ke-12**

**Materi**

- Pameran karya desain dasar tiga dimensional.
- Presentasi hasil karya desain dasar tiga dimensional.

**Aktivitas Pembelajaran**

1. Melaksanakan kegiatan pameran kelas.
2. Sebelum kegiatan, peserta didik membentuk panitia pameran. Kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan pameran kelas.
3. Presentasi karya masing-masing peserta didik.

**G. Pengayaan dan Remedial**

**1. Pengayaan**

Peserta didik berlatih membuat karya tiga dimensi dengan berbagai bahan dan alat serta berkarya dengan bentuk yang beragam. Selain itu, peserta didik dapat menambah pengetahuan dan mengasah keterampilan melalui kegiatan membaca, menonton tutorial membuat desain dasar tiga dimensional, dan latihan mencipta bentuk baru/desain baru.

Untuk memperkaya pengetahuan, menambah wawasan, dan menambah referensi mengenai desain dasar tiga dimensional peserta didik diarahkan mencari di media *online* dengan kata kunci, di antaranya sebagai berikut.

- a. Origami trimatra
- b. Trimatra bidang
- c. Trimatra garis
- d. Trimatra bentuk

- e. Nirmana 3D kertas
- f. Repetisi bidang

Berikut kata kunci yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi berkarya tiga dimensi.

Tiga Dimensional, Nirmana 3D, Desain elementer 3D

## 2. Remedial

Jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan khusus, upaya perbaikan harus dilakukan secara individual. Berikut ini empat langkah utama dalam mendiagnosis dan mengoreksi ketidakmampuan belajar pada peserta didik.

- a. Mengidentifikasi peserta didik yang belum menuntaskan materi pembelajaran dengan cara mengamati proses belajar peserta didik, menilai karyanya, dan kemudian membuat pemetaan nilai peserta didik tersebut dengan nilai rata-rata kelas.
- b. Merencanakan bentuk bimbingan khusus terhadap peserta didik yang belum tuntas belajar.
- c. Mengidentifikasi permasalahan yang menyebabkan ketidaktuntasan belajar dengan menelaah metode mengajar dan materi pelajaran yang bersifat menyeluruh.
- d. Merencanakan prosedur remedial yang sesuai dengan hambatan belajar peserta didik.

---

## H. Interaksi dengan Orang Tua

Guru diharapkan berkomunikasi dan meminta partisipasi orang tua melalui apresiasinya terhadap karya peserta didik. Peran serta orang tua dalam pembelajaran desain dasar tiga dimensional ini sangatlah besar. Guru menghadirkan orang tua peserta didik untuk melihat pameran kelas dan meminta pendapat serta masukan dari orang tua melalui pengamatannya terhadap karya yang dipamerkan peserta didik.

## I. Asesmen/Penilaian

### Tes Praktik

Berikut penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

1. Buatlah karya seni rupa tiga dimensi dengan menggunakan salah satu bahan (stik es krim, kertas karton, plastisin, sedotan, dan lain-lain), dan pilih salah satu jenis karya tiga dimensi (konfigurasi linier, konfigurasi ruang, konfigurasi bentuk, transformasi ruang, transformasi volumetrik)! Karya dibuat berlandaskan triplek 4 mm berukuran 30 cm x 30 cm.
2. Kemudian presentasikan kepada teman dan guru kalian di depan kelas dengan jelas!

## J. Kunci Jawaban

Hasil karya peserta didik yang memenuhi kriteria karya seni rupa tiga dimensi adalah sebagai berikut.

1. Memiliki tiga ukuran, yaitu ukuran panjang, lebar, dan tinggi.
2. Memiliki sisi, yaitu bagian permukaan bentuk, baik sisi depan, sisi samping, sisi atas, maupun sisi bawah, berdasarkan bentuk tiga dimensinya. Sisi dari bentuk tiga dimensi dapat berupa permukaan datar ataupun permukaan yang melengkung seperti pada bola dan tabung.
3. Memiliki tepi atau rusuk, yaitu membentuk kerangka dari bentuk 3 dimensi dan jumlahnya bergantung pada bentuknya.
4. Memiliki sudut adalah ujung bentuk tiga dimensi, tempat bertemunya ujung-ujung rusuk dari bentuk. Jumlah dan besar sudut bergantung pada jenis bentuk tiga dimensinya.
5. Memiliki ruang dan volume.  
Ruang adalah daerah kosong di dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diisi, sedangkan volume adalah satuan ukur ruang 3 dimensi yang terdiri atas panjang, lebar, dan tinggi dalam satuan sentimeter kubik atau metrik.
6. Dapat dilihat dari segala arah, yaitu arah depan, belakang, atas, bawah, dan samping.

7. Memenuhi kaidah komposisi mencakup tiga bagian pokok, yaitu kesatuan, keseimbangan, dan irama.

## **K. Refleksi**

### **1. Refleksi bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- a. Pembahasan sub-materi apa dalam desain dasar tiga dimensional yang kalian rasakan paling menarik? Mengapa? Jelaskan!
- b. Pengalaman apa yang kalian dapatkan setelah mengikuti pembelajaran desain dasar tiga dimensional?
- c. Kesulitan apa yang kalian alami selama proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional?
- d. Apa kelebihan dan kekurangan materi pembelajaran desain dasar tiga dimensional? Jelaskan!
- e. Apa usul kalian untuk kemajuan proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional untuk masa yang akan datang?

### **2. Refleksi bagi Guru**

Guru diharapkan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional. Jawablah pertanyaan berikut!

- a. Dari serangkaian pembelajaran desain dasar tiga dimensional, proses yang bagaimana menurut guru paling berhasil dilaksanakan?
- b. Masalah apa yang menjadi kesulitan selama proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional?
- c. Untuk memperbaiki proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional, apa saja yang dilakukan guru selama mengajar?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran desain dasar tiga dimensional dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Apa saja yang harus diperhatikan guru, agar proses pembelajaran desain dasar tiga dimensional mendatang menjadi lebih baik?



## Glosarium

alternatif	: pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan.
apersepsi	: pengamatan secara sadar (penghayatan) tentang segala sesuatu dalam jiwanya (dirinya) sendiri yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide baru
asesmen	: kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data atau informasi tentang peserta didik dan lingkungannya untuk memperoleh gambaran tentang kondisi individu dan lingkungannya sebagai bahan untuk memahami individu dan pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan.
bentuk	: selain mempunyai panjang dan lebar, juga memiliki kedalaman atau volume.
bidang	: bidang permukaan (yang) rata dan tentu batasnya.
cahaya	: sinar atau terang (dari sesuatu yang bersinar seperti matahari, bulan, lampu) yang memungkinkan mata menangkap bayangan benda-benda di sekitarnya. bentuk gelombang elektromagnetik dalam kurun frekuensi getar tertentu yang dapat ditangkap dengan mata manusia.
eksplorasi	: kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.
grafik	: penyajian informasi dalam bentuk gambar, bukan dalam bentuk teks.
inovatif	: bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru: bersifat pembaruan (kreasi baru).

- irama : gerakan berturut-turut secara teratur; turun naik lagu (bunyi dan sebagainya) yang beraturan; ritme: alunan yang terjadi karena perulangan dan pergantian kesatuan bunyi dalam arus panjang pendek bunyi, keras lembut tekanan, dan tinggi rendah nada (dalam puisi).
- kesatuan : keselarasan dalam suatu desain adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan desain yang seimbang, menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh, masing- masing saling mengisi sehingga mencapai kualitas yang biasa disebut dengan harmoni.
- keseimbangan : keseimbangan setimbang; sebanding; sama (berat, derajat, ukuran, dan sebagainya) keadaan yang terjadi apabila semua gaya dan kecenderungan yang ada tepat diimbangi atau dinetralkan oleh gaya dan kecenderungan yang sama, tetapi berlawanan.
- kriteria : ukuran yang menjadi dasar penilaian atau penetapan sesuatu.
- konfigurasi : kata konfigurasi sering digunakan untuk menggambarkan susunan bagian-bagian yang membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- mengeksplorasi : mengadakan penyelidikan
- ortogonal : berhubungan dengan sudut tegak lurus atau  $90^\circ$
- penilaian formatif : penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran yang digunakan sebagai umpan balik untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan kemampuan mengajar guru.
- penilaian sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir tahun ajaran sebagai bahan pengajuan perolehan angka kredit untuk kenaikan ke jenjang yang lebih tinggi.

perspektif	: cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
proporsi	: kesebandingan merupakan perbandingan antar satu bagian dengan bagian lainnya, atau antara bagian-bagian desain dengan unsur keseluruhan secara visual yang memberikan efek menyenangkan.
ruang	: sela-sela antara dua (deret) tiang atau sela-sela antara empat tiang (di bawah kolong rumah: rongga yang berbatas atau terlingkung oleh bidang; rongga yang tidak berbatas, tempat segala yang ada.
radial	: menyerupai jari-jari lingkaran
struktur	: cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; yang disusun dengan pola tertentu. pengaturan unsur atau bagian suatu benda. ketentuan unsur-unsur dari suatu benda.
simetris	: sama kedua belah bagiannya; setangkup
teknik konstruksi	: kegiatan yang mencakup aktivitas menyusun berbagai komponen untuk dijadikan benda trimatra (tiga dimensi).
teknik pointilis	: teknik pointilis adalah cara atau teknik menggambar atau melukis dengan menggunakan titik-titik hingga membentuk suatu objek.
teknik siluet (blok)	: teknik siluet adalah teknik menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna sehingga menimbulkan kesan balok.
tekstur	: tekstur adalah kualitas permukaan terlepas dari warnanya. Kualitas permukaan itu seperti: kasar, licin, mengkilap, kusam, dan halus.

- volume : volume, dalam pengertian konseptual, adalah sebuah bidang yang bergerak dari satu arah ke arah yang lain, selanjutnya arah tersebut melekat dalam volume.
- volumetrik : kata volumetrik berhubungan dengan pengukuran volume dan berkaitan dengan wujud yang berada dalam bentuk tiga dimensional.
- warna : kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya

- A**
- alternatif iv, 32, 35, 39,
    - 43, 53, 55, 58, 61,
    - 64, 67, 80-81, 85, 88,
    - 91-93, 96-97, 101,
    - 119, 121, 124-126,
    - 128-129, 131, 134,
    - 136, 152, 154, 157,
    - 180, 183, 186, 188,
    - 204, 207, 209, 211,
    - 213, 215, 235, 237,
    - 240, 243, 246, 262,
    - 265, 267, 269, 275
  - apersepsi v-vi, 18,
    - 26, 48, 74, 110,
    - 145, 166, 195,
    - 223, 252, 275
  - asesmen iii, v-vii, 3-4,
    - 12-14, 18, 28, 31, 35,
    - 38, 42, 45, 50, 53-54,
    - 57, 60, 63, 67, 71,
    - 77-81, 84, 87, 90-91,
    - 93, 95, 97, 99, 104,
    - 116, 120, 123-124,
    - 126-128, 133, 135,
    - 139, 160, 178-179,
    - 182, 185, 187-188,
    - 191, 201, 218, 249,
    - 260, 273, 275, 279
- B**
- bentuk iv, 4, 6-8, 13,
    - 21-24, 35-36, 49,
    - 67, 71, 75, 77, 86,
    - 92, 110-111, 113,
    - 116, 120, 123,
    - 126-129, 139-140,
    - 142, 145-149,
    - 152-153, 156,
    - 159-161, 166-167,
    - 175-176, 179,
    - 187-188, 190-191,
    - 193-198, 200-220,
    - 222-223, 228, 235,
    - 248-249, 252-254,
    - 257-260, 262-264,
    - 267, 269, 271-273,
    - 275-277, 280
  - bidang iv-vi, 3-8, 14,
    - 19-21, 24-25, 27, 29,
    - 31, 33, 36-37, 45-51,
    - 53-54, 58-65, 69-70,
    - 72-75, 78, 110-114,
    - 117-118, 123-127,
    - 131, 139-140, 145,
    - 147-148, 160, 191,
    - 194, 222, 228-229,
    - 253, 255, 257-258,
    - 260, 262-264,
    - 271-272, 275-277,
    - 280, 295-302
- C**
- cahaya 116, 128,
    - 191, 194, 219,
    - 275, 277, 302
- E**
- eksplorasi 4-8, 19-24,
    - 35-36, 38, 40, 42,
    - 53-56, 60, 75,
    - 81, 90-91, 95-96,
    - 110-112, 117,
    - 120-122, 124-125,
    - 127-128, 130-135,
    - 137-138, 142,
    - 144-145, 166-167,
    - 174, 179, 182,
    - 185-187, 195, 206,
    - 223, 249, 261,
    - 263-264, 266,
    - 272, 275-276
- G**
- grafik 2, 8, 10-11, 18,
    - 101, 104, 275, 279
- I**
- inovatif 3-7, 12,
    - 23, 49, 71, 275
  - irama 144, 146, 150,
    - 152-153, 161-162,
    - 192, 255, 260,
    - 264-266, 274-275
- K**
- kesatuan 12, 22, 149,
    - 156-159, 161-162,
    - 192, 253, 255,
    - 264-266, 274-276
  - keseimbangan 145, 149,
    - 156-158, 161-162,
    - 192, 198, 255,
    - 264-266, 274, 276
  - konfigurasi 4, 6, 8,
    - 24, 253, 258,
    - 268-270, 273, 276

kriteria 11-16, 191,  
249, 273, 276

## **M**

mengeksplorasi 4-8,  
19-22, 24, 35-36, 38,  
40, 42, 53-56, 60,  
75, 81, 90-91, 95-96,  
110-111, 120-122,  
124-125, 127-128,  
130, 132-134, 137,  
142, 144-145, 179,  
182, 185, 187,  
249, 261, 263-264,  
266, 272, 276

## **O**

ortogonal 23,  
228-229, 233-238,  
248, 253, 276

## **P**

penilaian formatif 33,  
37, 40, 43, 56, 59,  
62, 65, 69, 83, 86,  
89, 91-92, 95, 97-98,  
102, 121, 124-126,  
128, 130, 132, 134,  
137, 153, 155, 158,  
181, 184, 186, 189,  
205, 207, 209, 212,  
214, 216, 236, 238,  
241, 244, 247, 263,  
266, 268, 270, 276

penilaian sumatif 276  
perspektif 4, 7-8, 23-24,  
112, 124-125, 166,  
194, 198, 208-210,  
223, 230-236,  
239, 242-245,  
248-249, 253, 276  
proporsi 148, 156-158,  
194, 198, 200,  
202, 208-210, 256,  
264-266, 276

## **R**

radial 144, 149, 161-162,  
198, 255, 276  
ruang iv, 4, 6, 8, 21, 24,  
87, 93, 110-112,  
124-125, 129, 135,  
139, 145, 233,  
243, 252-254,  
257-258, 262-264,  
268-270, 273,  
275-276, 279, 299

## **S**

simetris 149, 161-162,  
198, 255, 276  
struktur 10, 19,  
24, 259, 276

## **T**

teknik konstruksi 24,  
259-260, 276  
teknik pointilis 277

teknik siluet (blok) 277  
tekstur 4, 6, 21, 51, 54,  
110-111, 115-116,  
118, 133-135,  
140-141, 145,  
149, 194, 197,  
253-254, 262-264,  
277, 281, 293

## **V**

volume 4, 6, 8-9,  
24, 166, 257,  
259-260, 268-270,  
273, 275, 277  
volumetrik 4, 6, 8,  
24, 259-260,  
268-270, 273, 277

## **W**

warna 4, 6, 21, 35,  
51, 55, 62, 68, 75,  
78, 81-82, 84-87,  
96, 104, 110-115,  
117, 121, 123,  
128-132, 134,  
139-141, 145-150,  
152-155, 158, 160,  
175, 187-188, 191,  
194, 196, 199-200,  
219, 250, 254-255,  
258, 262-264, 277,  
281, 289, 293

- Adrian, Marden. *Design and Realization a Manual for GCSE*. New York: Oxford university Press. 1987.
- Arsana, Banu. *Sketsa dan Gambar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013.
- Arifin, Toto Sugiarto. *Modul Guru Pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- A. Suryahadi Agung. *Seni Rupa Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Caldwell, Peter. *Pen & Ink Sketching*. London: B.T. Batsford Ltd. Frank, Gene. 1989.
- How to Draw and Paint. California: Walterr Foster Publishing, Inc, 1993.
- Ching, Francis D.K. *Grafik Arsitektur Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Ernest, Norling. *How to Draw and Paint, Perspective Drawing*. Walter Foster Publishing, 1989.
- Indrastuti, Noor. *Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2018.S
- Istiana, Adianti, Nanda Alfonsus. *Gambar Teknik*. Yogyakarta, DEEPUBLISH, 2022.
- Lorin, W. Anderson & Krathwohl, David R, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Luebke, Hill Barbara. *Painting Animals Step By Step*. Ohio: Nor Light Book Cincinnati, 1992
- Luzadder, Warren J. & H Hendarsin. *Menggambar Teknik untuk Desain, Pengembangan Produk, dan Kontrol Numerik*. Jakarta: Erlangga, 1981.
- Mercedes, Braunstein. *Easy Painting And Drawing Various Subject*. Barcelona: Barron Education Series, Inc, 1996.
- Ngantung, Henk. *Sketsa-Sketsa Henk Ngantung*. Jakarta: Kintamani Offset, 1981.
- Oliver Striegel. *Drawing In Perspective*, New York: Sterling Publishing Company, Inc.
- Pujiyanto, Priyatmo Dody, Sayyidi, & Rofiq Ainur. *Teknologi Animasi*. Direktorat Pembinaan SMK, 2008.

- Richard, Mc Daniel,. *The Drawing Book*. New York: Watson Goptil Publications, 1995.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Artha Bumi Intaran Yogyakarta, 2005.
- Sato, G.Takeshi, Hartanto N.Sugiarto. *Menggambar Mesin Menurut Standar ISO*. Jakarta: Balai Pustaka, 2013.
- Siagian, Gunaria. *Taksonomi Hewan*, WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG Provinsi Jawa Barat, 2020.
- Wallschlaeger, Charles & Synder Cynthia Busic. *Basic Concept and Principles for Artists, Architect, and Designers*. USA: WCB. Wm.C. Brown Publishers, 1992.
- Wucius, Wong. *Principles of three-dimensional design, Edisi terjemahan bahasa Indonesia*, ITB Bandung, 1977.

---

## Daftar Referensi Online

- Loomis, Andrew - *Figure Drawing For All It's Worth (2004)* <https://illustrationage.files.wordpress.com/2013/04/andrew-loomis-figure-drawing-for-all-its-worth.pdf>
- Ericka, Lancaster,. 2019. *Exploring Watercolor Wet-on-Wet Effects*. <https://www.erikalancaster.com/art-blog/exploring-watercolor-wet-on-wet-effects>.
- [https://jdih.dgip.go.id/produk\\_hukum/view/id/90/t/modul+kilat+untuk+pemula](https://jdih.dgip.go.id/produk_hukum/view/id/90/t/modul+kilat+untuk+pemula)
- <https://e-hakcipta.dgip.go.id/assets/download/panduan-ehakcipta-new.pdf>
- <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>
- <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Dasar-Dasar-Seni-Rupa-untuk-SMKMAK-Kelas-X-Semester-1>
- \_\_\_ Digital Painting Sebagai Bentuk Kekaryaannya Baru dalam Bidang Seni Rupa. <https://nokenstudio.com/digital-painting/>
- <http://repository.untag-sby.ac.id/15523/3/BAB%20II.pdf>
- <https://journal.moselo.com/creativepreneur-bisnis-berbasis-kreativitas-78e17b3de6b3#:~:text=Menurut%20mentor%20Marketing%2C%20Ilise%20Benun,lukis%20di%20atas%20kanvas%20kosong>.
- <http://repository.unpas.ac.id/46078/4/BAB%20II%20PDF.pdf>
- <https://www.jurnal.id/id/blog/perusahaan-startup-sbc/>



## Daftar Kredit Gambar

- Gambar 1.1 <https://pixabay.com/id/photos/budha-indonesiaborobudur-1210622/> diunduh pada 3 Juni 202
- Gambar 1.2 <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif> di unduh 30 Oktober 2022
- Gambar 1.3 <https://pixabay.com/id/photos/tanaman-alam-bunga-bunga-daundaun-3546608/> diunduh pada 10 Juni 2022
- Gambar 1.4 <https://pixabay.com/id/vectors/ilustrasi-video-gamegrafis-1736462/> di unduh pada 17 juni 2022
- Gambar 2.1 Giriluhita (2021)
- Gambar 2.2 <https://www.pexels.com/id-id/pencarian/cangkir%20putih%20bertekstur%20dan%20berwarna/> Karolina Grabowska diupload 2020 diambil 2020 Diunduh pada 18 juni 2022
- Gambar 2.3 <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/mba/sungai-tak-pernahkembali/> diunduh pada 1
- Gambar 2.4 <https://artsandculture.google.com/asset/bgEuwDxel93-Pg> MoMA dipost pada 2004 Diunduh pada 18 juni 2022
- Gambar 2.5 <https://www.affandi.org/affandi/highlights> di unduh pada 3 Juni 2022
- Gambar 2.6 <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4643520/cerita-di-baliklayar-pembuatan-lukisan-sultan-agung-mahakarya-s-sudjojono> diunduh pada 17 juni 2022
- Gambar 2.7 <https://pixabay.com/id/photos/tangan-melukis-sikatlukisan-1868562/> diunduh pada 3 Juni 2022
- Gambar 2.8 <https://www.pexels.com/photo/man-person-people-woman-6714356/>Tima Miroshnichenko 4 Februari 2021 di unduh 22 September 2022
- Gambar 2.9 Ilustrator (2021)
- Gambar 2.10 Rizki Raindriati (2019)
- Gambar 2.11 Ilustrator (2023)
- Gambar 2.12 Ilustrator (2023)
- Gambar 3.1 Hidayatul Khusna (2022)
- Gambar 3.2 Subandi (2022)

- Gambar 3.3 Rafiq (2022)
- Gambar 3.4 Deni (2022)
- Gambar 3.5 Fatih (2022)
- Gambar 3.6 <https://pixabay.com/id/photos/fantasi-lukisan-lampu-seni-gambar-2208310/stefan-keller> 9 April 2017 diunduh 17 Desember 2022
- Gambar 3.7 <https://www.deviantart.com/ekoputeh/art/paksi-nagaliman-55210513> diunduh pada 11 juni 2022 sudah ijin pemilik
- Gambar 3.8 Haryono(2022)
- Gambar 3.9 Haryono(2022)
- Gambar 3.10 Giriluhita (2022)
- Gambar 3.11 Giriluhita (2022)
- Gambar 3.12 Haryono (2022)
- Gambar 3.13 Anindo (2022)
- Gambar 3.14 ilustrator (2022)
- Gambar 3.15 <https://pixabay.com/id/illustrations/pondok-desa-bayanganhitam-5836769/> diunduh pada 17 Juni 20
- Gambar 3.16 <https://www.flickr.com/photos/84568447@N00/2614652336> Tom King 26 Juni 2008 diunduh 17 Desember 2022
- Gambar 3.17 <https://pixabay.com/id/vectors/ide-penemuan-penempikiran-152213/> OpenClipart-Vectors 15 Oktober 2012 diunduh 17 Desember 2022
- Gambar 3.18 <https://pixabay.com/id/illustrations/fantasi-dunia-fantasi-pohonamazon-4388628/>–diunduh pada 15 Juli 2022
- Gambar 3.19 ilustrator (2022)
- Gambar 3.20 Hidayatul Khusna (2022)
- Gambar 3.21 Fatih (2022)
- Gambar 3.22 Deni (2022)
- Gambar 3.23 Giriluhita (2022)
- Gambar 3.24 Haryono (2022)
- Gambar 3.25 <https://pixabay.com/id/illustrations/fantasi-dunia-fantasi-pohonamazon-4388628/>–diunduh pada 15 Juli 2022
- Gambar 3.26 Giriluhita (2022)

- Gambar 3.27 Haryono (2022)
- Gambar 3.28 Ilustrator (2023)
- Gambar 3.29 Rizki Raindriati (2019)
- Gambar 3.30 Ilustrator (2023)
- Gambar 3.31 Haryono (2022)
- Gambar 3.32 Ilustrator (2023)
- Gambar 3.33 <https://pdfs.semanticscholar.org/81ef/03362a01701607c-5591901c7ae844f6d04a8.pdf> Fany Apriliani 1Mei 2021 diunduh 15 Desember 2022
- Gambar 3.34 <https://pdfs.semanticscholar.org/81ef/03362a01701607c-5591901c7ae844f6d04a8.pdf> Fany Apriliani 1Mei 2021 diunduh 15 Desember 2022
- Gambar 4.1 <https://artfulparent.com/pointillism-art-for-kids/> di unduh pada 11 juni 2022
- Gambar 4.2 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.3 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.4 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.5 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.6 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.7 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.8 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.9 [https://www.freepik.com/free-vector/warped-linesbackground\\_5575847.htm#&position=1&from\\_view=detail#query=l&position=1&from\\_view=detail](https://www.freepik.com/free-vector/warped-linesbackground_5575847.htm#&position=1&from_view=detail#query=l&position=1&from_view=detail)–diunduh pada 1 Juni 2022
- Gambar 4.10 <https://www.dreamstime.com/optical-illusion-design-abstract-opart-pattern-vector-illustration-optical-illusion-design-abstract-opart-pattern-image119066162> di unduh pada 28 Juni 2022
- Gambar 4.11 <http://brainden.com/line-illusions.htm>–diunduh pada 3 Juni 2022
- Gambar 4.12 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.13 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.14 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.15 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.16 Giriluhita (2022)

- Gambar 4.17 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.18 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.19 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.20 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.21 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.22 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.23 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.24 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.25 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.26 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.27 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.28 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.29 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.30 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.31 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.32 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.33 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.35 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.36 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.37 <https://pixabay.com/id/illustrations/marmer-efek-marmer-pola-marmer-7833478/> Peace,love,happiness dari Pixabay 7 Maret 2023 di unduh 17 Maret 2023
- Gambar 4.38 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.39 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.40 [https://www.freepik.com/free-photo/texture-background\\_1167545.htm#page=3&query=bamboo&position=44&from\\_view=search&track=sphyinyang](https://www.freepik.com/free-photo/texture-background_1167545.htm#page=3&query=bamboo&position=44&from_view=search&track=sphyinyang), freepik.com diunduh 18 maret 2023 lisensi sudah diunduh
- Gambar 4.41 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.42 Giriluhita (2022)
- Gambar 4.43 Alfian (2022)
- Gambar 5.1 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.2 Giriluhita (2022)

- Gambar 5.3 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.4 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.5 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.6 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.7 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.8 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.9 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.10 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.11 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.12 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.13 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.15 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.16 Ilustrator (2022)
- Gambar 5.17 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.18 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.19 Giriluhita (2022)
- Gambar 5.20 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.1 <https://www.pexels.com/photo/penang-street-art-with-swing-on-wall-4070907/> di unduh pada 20 juni 2022
- Gambar 6.2 <https://sains.kompas.com/read/2016/01/21/07000011/Lukisan.Tangan.Purba.di.Maros.Simbol.Perjalanan.Arwah> diunduh 2021
- Gambar 6.3 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436771>
- Gambar 6.4 <https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-giant-crossbow.jsp#prettyPhoto> diunduh pada 21 juni 2022
- Gambar 6.5 <https://www.biography.com/artist/leonardo-da-vinci>
- Gambar 6.6 <https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-giant-crossbow.jsp#prettyPhoto> diunduh pada 21 juni 2022
- Gambar 6.7 <https://www.artic.edu/artworks/80607/self-portrait>
- Gambar 6.8 <https://www.vincentvangogh.org/the-bedroom-at-arles.jsp> 17\_ October\_1888.jpg
- Gambar 6.9 <https://www.theartstory.org/artist/moore-henry/>
- Gambar 6.10 <https://www.dailyartmagazine.com/henry-moores-sheep/>

- Gambar 6.11 <https://www.merdeka.com/raden-saleh-sjarif-boestaman/profil> diunduh pada 20 Juni 2022
- Gambar 6.12 <https://nationalgeographic.grid.id/read/132510881/kecamukpe-rang-jawa-suratan-tragis-sang-pangeran-yang-kesepian-dizaman-edan?page=all> diunduh pada 20 juni 20
- Gambar 6.13 <https://www.kompasiana.com/djuliantosusantio/5da82a7f097f364a8d47adc2/pak-ipe-ma-aroef-pelukis-sketsa-berusia-81-tahun?page=all>
- Gambar 6.14 <https://transindonesia.co/2020/11/ipe-maaruf-sang-maestro-sketsa-indonesia/> diunduh pada 6 Juni 202
- Gambar 6.15 <https://sejarahlengkap.com/tokoh/biografi-affandi> diunduh pada 20 Juni 2022
- Gambar 6.16 Dokumentasi Edwin's Gallery/<http://archive.iviaa-online.org/pelaku-seni/affandipage15> diunduh pada 11 November 2022
- Gambar 6.17 Foto Charles Bjeijer (<https://validnews.id/kultur/ahenk-ngantung-merekam-sejarah-lewat-sketsa>) diunduh pada 15 November 2022
- Gambar 6.18 <https://kabare.id/berita/sketsa-cerita-kecil-tentang-jakarta>
- Gambar 6.19 <https://www.schreibenmitstil.de/zeigebild.php?bildnr=holz4>
- Gambar 6.20 <https://www.pexels.com/photo/directly-above-view-of-feather-pen-9890095/> di unduh 20 Juni 2022
- Gambar 6.21 <https://mostlydrawing.com/2016/10/12/improving-a-bamboo-dip-pen/>
- Gambar 6.22 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.23 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.24 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.25 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.26 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.27 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.28 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.29 Giriluhita (2022)
- Gambar 6.30 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 6.31 Ilustrator (2022)
- Gambar 6.32 Ilustrator (2022)
- Gambar 6.33 Roni (2022)



- Gambar 7.7 <https://pixabay.com/id/photos/krayon-warna-sekolah-menggambar-879973/> Wokandapix dari Pixabay 2015 diunduh pada 30 Oktober 2022
- Gambar 7.8 <https://pixabay.com/id/photos/pena-vod-maca-spidol-papan-tulis-1080215/> manseok Kim dari Pixabay 2015 diunduh pada 30 Oktober 2022
- Gambar 7.9 Free Photo | Drawing supplies located around canvas (freepik.com) freepik/freepik.com di unduh 2 Oktober 2022 lisensi sudah diunduh
- Gambar 7.10 [https://www.freepik.com/free-photo/colorful-acrylic-paints-tubes\\_1007468.htm](https://www.freepik.com/free-photo/colorful-acrylic-paints-tubes_1007468.htm) Jannoon028/Freepik.com di unduh 2 Oktober 2022 lisensi sudah diunduh
- Gambar 7.11 [https://www.freepik.com/free-photo/still-life-with-oil-painting-tubes\\_30938701.htm#query=oil%20painting%20tubes&position=12&from\\_view=search](https://www.freepik.com/free-photo/still-life-with-oil-painting-tubes_30938701.htm#query=oil%20painting%20tubes&position=12&from_view=search) freepik/freepik.com di unduh 2 Oktober 2022 lisensi sudah diunduh
- Gambar 7.12 <https://pixabay.com/id/photos/perlengkapan-seni-kuas-cat-5574029/> Brin Hoffman dari Pixabay 2020 diunduh pada 17 Agustus 2022
- Gambar 7.13 <https://muralmedan.com/ragam-jenis-kanvas-dalam-melukis/#comment-8> mural medan/ muralmedan.com 05 Feb 2019 Diunduh 24 oktober 2022
- Gambar 7.14 <https://unsplash.com/photos/743f0Dy8bFE> Bethany Fidanzo on Unsplash 2019 diunduh pada 30 oktober 2022
- Gambar 7.15 <https://pixabay.com/id/illustrations/kuda-kuda-pelukis-lukisan-kuda-kuda-4334981/> Onur KIRKAC dari Pixabay 2019 diunduh pada 17 agustus 2022
- Gambar 7.16 <https://mymodernmet.com/taji-joseph-drawing-tutorials/> diunduh 3 desember 2022 Margherita Cole on March 2020 ,7
- Gambar 7.17 Giriluhita (2022)
- Gambar 7.18 Ilustrator (2023)
- Gambar 7.19 Giriluhita (2022)
- Gambar 7.20 Giriluhita (2022)
- Gambar 7.21 Giriluhita (2022)
- Gambar 7.22 Giriluhita (2022)



Gambar 7.23 Giriluhita (2022)

Gambar 7.24 Ilustrator (2023)

Gambar 7.25 Giriluhita (2022)

Gambar 7.26 Giriluhita (2022)

Gambar 7.27 Giriluhita (2022)

Gambar 7.28 Galuh (2022)

Gambar 7.29 <https://pixabay.com/id/illustrations/lukisan-oil-painting-lukisan-foto-1897733/> Hans Benn dari Pixabay 2016 di unduh 2 Oktober 2022

Gambar 7.30 <https://pixabay.com/id/illustrations/cupang-ikan-lukisan-ikan-aduan-siam-7101167/> Myungja Anna Koh dari Pixabay 1april 2022 unduh 2 oktober 2022

Gambar 7.31 Ilustrator (2023)

Gambar 7.32 Ilustrator (2023)

Gambar 7.33 <https://pixabay.com/id/illustrations/mata-menggambar-potret-penglihatan-2356729/> Anastasia\_L dari Pixabay 2017 diunduh tanggal 31 Agustus 2022

Gambar 7.34 Ilustrator (2023)

Gambar 7.35 Andrew Loomis–Figure Drawing For All It’s Worth 2004

Gambar 7.36 Andrew Loomis–Figure Drawing For All It’s Worth 2004

Gambar 7.37 Ilustrator (2023)

Gambar 7.38 Galuh (2022)

Gambar 7.39 Ilustrator (2023)

Gambar 7.40 Andrew Loomis–Figure Drawing For All It’s Worth 2004

Gambar 8.1 Ilustrator (2023)

Gambar 8.2 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.3 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.4 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.5 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.6 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.7 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.8 Haeni Purwanto (2023)

Gambar 8.9 Haeni Purwanto (2023)

- Gambar 8.10 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.11 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.12 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.13 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.14 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.15 Direktorat Pembinaan SMK (2008)
- Gambar 8.16 Direktorat Pembinaan SMK (2008)
- Gambar 8.17 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.18 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.19 Haeni Purwanto (2023)
- Gambar 8.20 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.21 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.22 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.23 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.24 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.25 Direktorat Pembinaan SMK (2008)
- Gambar 8.26 Direktorat Pembinaan SMK (2008)
- Gambar 8.27 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.28 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.29 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.30 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 8.31 Haeni Purwanto (2018)
- Gambar 8.32 Haeni Purwanto (2022)
- Gambar 9.1 <https://www.pexels.com/photo/photo-of-an-abstract-metal-structure-in-a-park-10497947/> Javier Arribas 10 Desember 2021 diunduh 2 November 2022
- Gambar 9.2 Toto Sugiarto/kemendikbud (2016)
- Gambar 9.3 <https://pixabay.com/id/photos/patung-angel-sedih-menangis-patung-4392592/> Goran Horvat Pixabay 9 Agu 2019 diunduh 24 Februari 2023
- Gambar 9.4 <http://www.onantiquerow.com/products/bronze-sculpture-conversation-by-alexander-archipenko-1889-1969-/4480>

- Gambar 9.5 <https://www.frenchsculpture.org/index.php/Detail/objects/26282> David Heald/Nasher Sculpture center Dallas 1984 diunduh 5 november 2022
- Gambar 9.6 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.7 <https://pixabay.com/id/photos/tangan-jari-kayu-tangan-patung-2855734/> Wolfgang Eckert dari Pixabay 16 Oktober 2017 diunduh 8 November 2022
- Gambar 9.8 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.9 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.10 <http://artarchives.net/artarchives/artandantiques/spears.html> Dorothy Spears 2006 diunduh 1 januari 2023
- Gambar 9.11 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.12 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.13 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.14 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.15 <https://www.museumnasional.or.id/tentang-kami> admin site–November 20, 2016
- Gambar 9.16 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.17 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.18 <https://pixabay.com/id/photos/play-doh-warna-hiburan-pemodelan-3704228/> martinjurecz dari Pixabay 28 September 2018 diunduh 8 November 2022
- Gambar 9.19 [http://www.studiokeramik.org/2010/11/ro\\_sulistya](http://www.studiokeramik.org/2010/11/ro_sulistya) 28 November 2010 diunduh 28 november 2021
- Gambar 9.20 <https://pixabay.com/id/photos/kayu-dinding-pagar-brown-berkayu-315573/> PublicDomainPictures dari Pixabay 5 april 2014 diunduh 8 November 2022
- Gambar 9.21 <https://pixabay.com/id/photos/tekstur-latar-belakang-bambu-4429738/> Manfred Antranas Zimmer dari Pixabay 26 Agustus 2016 diunduh 8 November 2022
- Gambar 9.22 <https://pixabay.com/id/photos/tembaga-atau-matahari-kabel-langit-1711056/> Daniela Mackova dari Pixabay 4 Oktober 2016 diunduh 7 November 2022

- Gambar 9.23 <https://pixabay.com/id/photos/baja-logam-thread-hitam-industri-3455486/> Giorgio Giorgi dari Pixabay 5 juni 2015 diunduh 7 November 2022
- Gambar 9.24 <https://www.youtube.com/watch?v=YxPVGe0PR5g> Steve Garrison(2016) diunduh 6 November 2022
- Gambar 9.25 <https://www.lumberjocks.com/showcase/dodecahedron-box.141504/> kmitty 2011 diunduh 6 November 2022
- Gambar 9.26 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.27 <https://www.pexels.com/photo/mandala-string-art-5799380/> Eric Tayong Hicale Feb 23, 2019 diunduh 5 November 2022
- Gambar 9.28 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.29 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.30 <https://pixabay.com/id/photos/patung-tanah-liat-wanita-muda-4802914/> Jacques GAIMARD 30 Jan. 2020 diunduh 18 Februari 2023
- Gambar 9.31 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.32 Giriluhita (2022)
- Gambar 9.33 <https://www.andrew.cmu.edu/user/mzh/projects/eth1.html> Matthew Z Huber 2010 diunduh 18 Februari 2023
- Gambar 9.34 <https://www.ikuzoorigami.com/popular-folding-paper/> Sky 18 juni 2017 diunduh 7 November 2022
- Gambar 9.35 Ilustrator (2023)
- Gambar 9.36 Ilustrator (2023)

### Profil Penulis

#### Giriluhita Retno Cahyaningsih

Email : giriluhita.retno@gmail.com  
Intansi : SMK Negeri 2 Sewon  
Alamat Intansi : Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul  
Bidang Keahlian : Seni Rupa



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. SMK Negeri 2 Sewon, (2022–sekarang)
2. SMK Negeri 3 Kasihan, (2006–2022)
3. STSRD Visi Yogyakarta, (2001–2009)
4. PT Hayana Solindo Utama, (1999–2001)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S1 Desain Interior Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta (lulus 1999)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Inspirasi pena: *sahabat tempat hidup terbaik*, Penerbit CV Salam Solutions, Indramayu, 2020
2. Ebook creator: *Unsur-Unsur Seni Rupa*, Penerbit Yudha English Gallery, Pontianak, 2021
3. *Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK semester 1*, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi Direktorat SMK, Jakarta, 2021
4. *Penelaah Modul Ajar Dasar-Dasar Seni Rupa kelas X semester 2* Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi Direktorat SMK, 2021
5. *Dasar-Dasar Seni Rupa untuk SMK semester 2*, Penerbit Kemdikbud Ditjen Pendidikan vokasi Direktorat SMK, Jakarta, 2021
6. Antologi cerita pendek: *Ragam kisah di bawah pohon munggur*, Penerbit SIP Publishing, Banyumas, Jawa Tengah 2022
7. Penulis Modul Ajar *Dasar-Dasar Seni Rupa kelas X* Direktorat SMK, Jakarta, 2022
8. *Dasar-Dasar Seni Rupa Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemedikbudristek (2022)

### Profil Penulis

#### Haeni Purwanto

Email : haenipurwanto@gmail.com  
Intansi : SMK Negeri 2 Surabaya  
Alamat Intansi : Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Surabaya  
Bidang Keahlian : Seni Rupa



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Guru DKV SMK Saintren Al-Hasan Surabaya, 2022—Sekarang
2. Guru Seni Rupa SMK N 2 Surabaya, 2022—Sekarang

3. Guru Seni Rupa SMK Nur Medika Surabaya, 2011—2022
4. Guru Animasi, SMK Unitomo Surabaya, 2012—2020
5. Desainer di Citra Estetika Studio (Interior/Eksterior, Grafis, Komunikasi Visual), 2015—sekarang
6. Desainer Interior, CV. Archiplan Persada (Architecture and Landscape), 2001—2015
7. Desainer Furnitur, Texa Kriya Logam, 1996—2001
8. Desainer Interior, PT. Lod & Maya Architecture, 1993—1996

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. S-2 Magister Ilmu Komunikasi (Media Komunikasi), Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Tahun Lulus 2021
2. Pendidikan Profesi Guru Seni Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun Lulus 2018
3. S-1 Pendidikan Seni Rupa, IKIP Surabaya (UNESA), Tahun Lulus 1993

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Digital Art Pengaruhnya Pada Proses Kreatif Siswa Paket Keahlian Animasi SMK Unitomo Surabaya*, 2019
2. *Desain Rumah Joglo Kekinian sebagai Identitas Visual Budaya Modern Masyarakat Jawa*, 2020
3. *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Tentang Flyer Corona Virus Disease - 2019 (COVID-19)* Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kajian Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce), 2021

## Profil Penelaah

### Rizki Raindriati

Email : rizki.raindriati@gmail.com  
 Intansi : Meraki Artcademy  
 Alamat Intansi : Jl. Lengkong Wetan no.69, room 2B,  
 Kampung Buaran, Serpong.  
 Bidang Keahlian : Seni Rupa



### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014-2020)
2. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005-2014)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (1996-2002)

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Solemate* (Gradien, 2013)
2. *Berapa?* (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
3. *Pawai Binatang* (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
4. *Kamarku* (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)

5. *Berkunjung* (Ilustrasi Level Reading YLAI, 2013)
6. *Lingkar* (RakBuku, 2014)
7. *Bu Guru Funky and Her Funkier Students* (RakBuku, 2015)
8. *Wonderful Life The Novel* (Gramedia, 2016)
9. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1 SD* (Puskurbuk, Kemdikbudristek, 2021)
10. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 2 SD* (Pusbuk, BSKAP, Kemdikbudristek, 2021)

## Profil Penelaah

### Awaludhi Budiargo

Email : awaludhi@smkrus.sch.id  
 Intansi : SMKS Raden Umar Said Kudus  
 Alamat Intansi : Jl. Sukun Raya 09, Besito, Gebog, Kudus,  
 Jawa Tengah 59333  
 Bidang Keahlian : Animasi



### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Guru Produktif di SMKS Raden Umar Said Kudus 2017- sekarang

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. S1- Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang (2016)
2. SMA Negeri 1 Kudus

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Basic Concept Art (2022)

### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Pembelajaran Seni Rupa melalui Permainan Konstruktif sebagai Sarana Membangun Karakter Kreatif Anak Usia Prasekolah: Studi Kasus di TK Pertiwi 07.1 Kabupaten Kudus* (2016)  
 LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/awal-udhi-budiargo-38b3691b3>

### Projects:

1. Supervisor Teacher - GooGoo dan 3 Mata Air Rejenu - Animasi 2D - LKS Provinsi Jawa Tengah (2018) : <https://www.youtube.com/watch?v=ojN90PA-puCO>
2. Scriptwriter : Limited Series -Petualangan Olla Ello - Toyota Indonesia (2019) : <http://www.youtube.com/playlist?list=PLYg-atS-ghB6DK0a6SUKlqxJ0R4m2J9Ap5>
3. Coordinator Teacher - Short Movie Unstring Your Heart - Festival Film (2020) : <https://youtu.be/wJJIXdF9SAQ>
4. Supervisor Teacher and Producer - Festival Film Animasi Cerita Rakyat Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Juara 1 Nasional - Kirai dan Batu Harapan (2020): <https://youtu.be/-CmuyHvb5WQ>
5. 2021 - Supervisor Teacher and Producer - One Way Ticket: [https://www.youtube.com/watch?v=A2NENa-ik\\_1c](https://www.youtube.com/watch?v=A2NENa-ik_1c)

## Profil Editor

### Ayu Susantie

Email : ayuenglishteacher@gmail.com  
Intansi : -  
Alamat Intansi : -  
Bidang Keahlian : Guru, Editor dan Penerjemah Bahasa Inggris

### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Guru *Private* Bahasa Inggris dan Basic Mandarin (2012 - sekarang)
2. Penerjemah Lepas (2012 - sekarang)
3. Editor Lepas (2017 - sekarang)
4. Penulis, Kawan Pustaka Cmedia, Bukit Mas Mulia, Media Abadi (2017 - sekarang)
5. Guru Kursus Bahasa Inggris di Hi English Course (2020 - 2021)
6. Guru Bahasa Inggris di SDN Sukadamai 3 Kota Bogor (2020)
7. Guru Bahasa Inggris SMP Daar En Nisa Islamic School (2014 - 2016)
8. Guru Bahasa Inggris SMA Daar En Nisa Islamic School (2014 - 2018)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. S1 - Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor, Jawa Barat (2009 - 2013)

### Judul Buku yang Pernah Diedit dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Workbook of Let's Enjoy English for Islamic Primary School Grade 3 & 4* (2021) Terbitan Bukit Mas Mulia
2. *Teacher Book My Next Words for Elementary School Grade 2 & 3*, Kemendikbudristek (2021)
3. *Student Book My Next Words for Elementary School Grade 2 & 3*, Kemendikbudristek (2021)

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Dasar-Dasar Seni Rupa Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemedikbudristek (2022)
2. *Kamus Bergambar 4 Bahasa* (Inggris, Indonesia, Arab, Mandarin) 2017 Terbitan Cmedia
3. *Cerita Anak, Indahnya Bulan & Bintang*, Terbitan Bukit Mas Mulia
4. *Textbook Let's Enjoy English for Islamic Primary School*, Terbitan Bukit Mas Mulia (2021)
5. *English Thematic for Elementary School 2021 Grade 2 & 4*, Terbitan Media Abadi (2021)
6. *Ready to Learn Independent Activity for Grade 1*, Terbitan Jepe Press, Jawa Pos Surabaya (2022)



## Profil Editor

### Meylina

Email : mey2lina@gmail.com  
Intansi : Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek  
Alamat Intansi : Jl. R.S. Fatmawati Gedung D  
Komplek Kemdibudristek, Cipete, Jakarta  
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Staf Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek, Jakarta (2021 – sekarang)
2. Staf Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemdikbudristek, Jakarta (2010 –2021)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. S2 Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (2016 – 2018)
2. S1 PG PAUD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta (2004 – 2010)
3. D3 Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Jakarta, Depok (2000 – 2003)

### Judul Buku yang pernah Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Panduan Penyelenggaraan PAUD Berkualitas Seri 6, Lingkungan Belajar Aman*, Kemdikbudristek (2022)
2. *Dasar-Dasar Kuliner Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
3. *Dasar-Dasar Seni Rupa Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
4. *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
5. *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Semester 2 SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
6. *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
7. *Informatika Semester 1 SMK/MAK Kelas X*, Kemdikbudristek (2022)
8. *Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Netra Disertai Hambatan Intelektual*, Kemdikbudristek (2022)
9. *Sosiologi SMA Kelas XI*, Kemdikbudristek (2021)
10. *Buku Panduan Guru Sosiologi SMA Kelas XI*, Kemdikbudristek (2021)

## Profil Ilustrator

### Arief Firdaus

Email : aipirdoz@gmail.com  
Intansi : -  
Alamat Intansi : Pekayon Jaya, Bekasi Selatan  
Bidang Keahlian : Art Director, Graphic Designer, Visualizer

### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Visualizer & Graphic Designer, Freelance (2017-sekarang)
2. Art Director, AMP TGF Lemonade (2015-2017)
3. Art Director, DDB Jakarta (2014)
4. Jr. Art Director, PT Dwisapta Pratama (2012-2014)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. Universitas Persada Indonesia YAI, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Jakarta (2004)

### Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir)

1. Buku "*Bimbim Tidak Mau Mandi*", Juara Lomba Konten Kanal PAUD, Iwok Abqary (2019)
2. Buku "*Aku Anak Indonesia, Aku Suka Makan Ikan*", HIMPAUDI, Prof. Netty Herawati & Reni Nurlela (2019)
3. Komik "*Jagoan Sungai*", Juara Lomba GLN Komik Pembelajaran SD, Kemdikbud, Iwok Abqary (2019)
4. Komik *Rabies, Subdit Zoonosis*, Kemenkes (2020)
5. Tim Supervisor Buku Pelajaran Sekolah Kurikulum 2021, Pusurbuk, Kemdikbud, (2020-2021)
6. Buku Panduan Guru "*Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual*", Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
7. Buku Siswa & Buku Guru "*Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut*" Kelas XI dan XII, Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
8. *Buku Antologi Praktik Baik PAUD From Home*, HIMPAUDI (2022)

## Profil Ilustrator

### Daniel Tirta Ramana S.Sn

Email : Danieltirta89@gmail.com  
Intansi : -  
Alamat Intansi : Bekasi Utara 17124  
Bidang Keahlian : Multimedia & Desain

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Sevenotes -EO (2010-2011)
2. Apple box - motion graphic (2011-2013)
3. Bloomberg Tv - Motion graphic (2012 - 2015)
4. iNews Tv indonesia - Motion graphic (2015-2017)
5. Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store), Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store) (2017-sekarang)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. S1: DKV IKJ - Multimedia (2007-2012).

#### Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir)

1. Desain dan Ilustrasi Buku Kurikulum 20138. Buku Antologi Praktik Baik PAUD From Home, HIMPAUDI (2022)

## Profil Desainer

### Muhammad Azis

Email : 83muhammadazis@gmail.com  
Intansi : -  
Alamat Intansi : -  
Bidang Keahlian : Desain

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Desainer grafis di Pustaka Lebah (2004-2015)
2. Desainer grafis di Binar Cahaya Semesta (2014-2016)
3. Desainer grafis di IPI (2016-2017)
4. Desainer grafis di Studio Lintas Media bersama Itok Isdianto (2017-sekarang)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar (10 Tahun Terakhir)

1. SDN Karangnongko Purworejo (1990-1996)
2. MTsN Loano Purworejo (1996-1999)
3. SMK Taman Karya Madya Tehnik Purworejo (1999-2002)

#### Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir)

1. Ensiklopedi CSR: Pertamina, Exxon Mobil, Bank Mandiri, Bank BNI, Bank Indonesia, PT Pupuk Kaltim, PT Petrochina, Unilever (Rinso Ayo Main Jangan Takut), BATAN, Buku KPK, BKN, PU, dan Majalah Komunitas Mc Donalds untuk anak
2. Majalah PPM Manajemen
3. Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia

## Profil Desainer

### Sona Purwana S.Ds.

Email : inisihsona@gmail.com  
Alamat Kantor : Kabupaten Bandung  
Bidang Keahlian : Desain Grafis



### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Desainer Grafis, 2010-sekarang

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, tahun lulus 2021

### Pengalaman Mendesain Buku (3 Tahun terakhir)

1. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Autis disertai Hambatan Intelektual (2022).
2. Parentime (2022).
3. Fatherman (2022).
4. Agar Ayah Enggak Masuk Neraka (2022).
5. Ilmu Bayan; Menyingkap Kekayaan Bahasa Arab Alquran (2022).
6. Buku Panduan Guru Informatika untuk SMA Kelas XI (2021).
7. Buku Panduan Guru Informatika untuk SMP Kelas IX (2021).

## Profil Desainer

### Achmad Syarif, S.T.

Email : syarif.achmad9@gmail.com  
Alamat Kantor : Jakarta  
Bidang Keahlian : Desain Grafis, Multimedia



### Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Desainer Merdeka Labelindo Group (2009-sekarang)
2. Wirausaha di bidang Kuliner & Livestock (2016-sekarang)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-1 Teknik Industri, UPI YAI (2015)