

## **Buku Panduan Guru**

# Seni Rupa

Irma Nurul Fatimah Fadia Alyani Kumala

2022

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

Dilindungi Undang-Undang.

Disclaimer: : 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 Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX

#### **Penulis**

Irma Nurul Fatimah Fadia Alyani Kumala

#### Penelaah

Rahmatsyam Lakoro

Zaitun Y. A. Kherid

#### Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

E. Oos M. Anwas

Yanuar Adi Sutratno

Emira N. Yusuf

#### Ilustrator

Muhammad Nugraha Pratama

### **Editor**

Suhud Rois

## Desainer

Devi Salsabillah

#### Penerbit

Pusat Perbukuan

Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan https://buku.kemendikbud.go.id

Cetakan pertama, 2022 ISBN 978-602-244-402-2 (jil.lengkap) ISBN 978-602-244-645-3 (jil.3)

Isi buku ini menggunakan huruf Linux Libertine 12-16 pt. Phillipp H. Poll.

x, 182 hlm.: 17,6 x 25 cm.

## KATA PENGANTAR

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tanggal 9 Juli 2021. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta 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, Juni 2022 Kepala Pusat,

Supriyatno NIP 19680405 198812 1 001

## **PRAKATA**

Pendidikan di Indonesia yang saat ini sedang mengalami perubahan hebat adalah sebuah fakta yang sedang kita hadapi bersama. Seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam dunia pendidikan, sedang bersama-sama mengerahkan upaya untuk mengubah sistem pendidikan Indonesia dari yang sekedar membuat siswa lulus dari satu tahapan pendidikan, menjadi sebuah proses penuh akan pembekalan yang berfokus pada siswa. Buku yang hadir di hadapan pembaca ini adalah sebuah karya yang terlahir dari pemikiran panjang serta harapan besar akan terjadinya perubahan tersebut. Sebuah harapan besar terlahir bersama buku ini agar bisa menjadi sebuah panduan dan inspirasi untuk menjadi sosok pendidik seni yang menemani anak murid berproses demi menggali potensi yang dimilikinya dan dijadikan kompetensi untuk bertahan hidup di masanya kelak.

Karya ini dapat terbit dan sampai ke hadapan para pembaca dari seluruh penjuru Indonesia tentu tidak mungkin lepas dari berkat Allah SWT. Ucapan terima kasih tidak luput kami sampaikan kepada Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia atas dukungannya yang luar biasa dengan mendampingi setiap proses penyempurnaan buku. Terima kasih pula kepada Fadia Alyani Kumala yang senantiasa menjadi teman diskusi dan menulis dalam proses penulisan buku ini. Berkat bantuannya, buku ini bisa dinikmati dengan bahasa yang mengalir dengan ringan.

Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas IX bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap alur Capaian Pembelajaran Kurikulum terbaru. Isi buku ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama adalah bagian di mana guru bisa melihat tujuan, karakteristik, dan elemen pembelajaran Seni Rupa, mengenal profil pelajar Pancasila, dan memahami capaian dari fase A hingga fase F. Panduan ini juga memaparkan tentang cara memantik kreativitas hingga membuat umpan balik. Bagian ini dibuat dengan cukup detail dengan harapan dapat memberikan pemahaman akan gambaran besar tujuan kurikulum dengan baik.

Bagian kedua dari buku ini berisi tentang alur pembelajaran Seni Rupa kelas IX dan materinya. Pada bagian kedua, terdapat banyak penjelasan mengenai materi dasar Seni Rupa kelas IX yang dalam pelaksanaannya dapat dikembangkan sesuai kreativitas guru masing-masing. Diharapkan, isi dari buku ini bisa dijadikan panduan dalam menyusun pembelajaran yang tidak sekedar membuat siswa mendapatkan nilai tertentu dari mata pelajaran seni, melainkan siswa juga bisa mendapatkan makna atau esensi yang berarti dari proses belajarnya, serta kompetensi yang bermanfaat untuk menjadikannya pribadi yang kreatif dan mampu bertahan hidup di masa depannya.

Tentunya, perlu disadari bahwa seluruh pemikiran yang tertuang dalam buku ini masih perlu dimatangkan oleh para pihak yang membaca. Semoga para pendidik seni Indonesia mampu menjadi fasilitator sekaligus teman berproses yang sama-sama menikmati perjalanan mengeksplorasi seni di tingkat pendidikan kelas IX. Semoga dengan masukan dari para pembaca buku ini dapat disempurnakan sehingga berproses ke arah yang lebih baik.

Jakarta, 30 Juni 2021

Irma Nurul Fatimah

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	<b>v</b>
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
PANDUAN UMUM	1
A. PROFIL PELAJAR PANCASILA	2
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA	9
C. STRATEGI UMUM PEMBELAJARAN	38
PANDUAN KHUSUS	82
UNIT 1 MENGGAMBAR	3
Subunit 1 Referensi, Bahan, Teknik, dan Teknologi dalam	
Menggambar	86
Subunit 2 Menggambar atau Melukis dengan Medium	
Pilihan	94
Subunit 3 Menggambar Konstruksi: Perspektif dengan	
Pencahayaan	106
UNIT 2 MENDESAIN	113
Subunit 1 Desain Poster untuk Project	116
Subunit 2 Desain Dekorasi untuk Pameran atau Unjuk	
Keria	122

UNIT 3 MENGAPRESIASI
Subunit 1 Membuat Jurnal Visual132
Subunit 2 Apresiasi Karya Seni dengan Rutinitas Berpikir
Visibel dan Tangga Umpan Balik140
UNIT 4 MENGAPRESIASI
Subunit 1 Perencanaan Unjuk Kerja atau Pameran
Subunit 2 Pelaksanaan Pameran164
Glosarium
Daftar Pustaka167
Daftar Sumber Gambar
Indeks
Profil Penulis
Profil Penulis
Profil Penelaah
Profil Penelaah
Profil Ilustrator
Profil Editor
Profil Desainer



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase
pembelajaran 1
Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila 3
Gambar 3. Elemen (Strands) Pembelajaran Seni Rupa 13
Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa 41
Gambar 1.1.1 Moodboard88
Gambar 1.1.2 <i>Moodboard</i> dari kumpulan bunga90
Gambar 1.1.3 Moodboard dari tekstur kayu90
Gambar 1.1.4 Contoh jurnal visual 191
Gambar 1.1.5 Contoh jurnal visual 291
Gambar 1.1.6 Contoh jurnal visual 391
Gambar 1.1.7 Jurnal visual menggunakan amplop bekas 92
Gambar 1.2.1 Sketsa Pensil
Gambar 1.2.2 Siswa menggambar sketsa
Gambar 1.2.3 Gambar zentangle95
Gambar 1.2.4 Melukis dengan spons
Gambar 1.2.5 Lukisan dengan nonkuas
Gambar 1.2.6 Gambar cetakan dengan bahan alami
Gambar 1.2.7 Melukis dengan bahan kopi98
Gambar 1.2.8 Melukis awan dengan cat acrylic98
Gambar 1.2.9 Gambar mixed media99
Gambar 1.2.10 Gambar dari bahan bekas99

Gambar 1.3.1 Benda dan bayangannya108
Gambar 1.3.2 Gambar arah jatuhnya cahaya 109
Gambar 1.3.3 Gambar benda 3 dimensi
Gambar 1.3.4 Gambar benda dan bayangannya 110
Gambar 1.3.5 Gambar sumber cahaya111
Gambar 2.1.1 Prinsip keseimbangan116
Gambar 2.1.2 Prinsip penekanan117
Gambar 2.1.3 Prinsip kesejajaran117
Gambar 2.1.4 Prinsip kedekatan
Gambar 2.1.5 Prinsip hierarki119
Gambar 2.1.6 Contoh desain pameran 1 120
Gambar 2.1.7 Gambar poster promosi
Gambar 2.1.8 Contoh desain pameran 2 121
Gambar 2.1.9 Gambar poster promosi121
Gambar 2.2.1 Gambar display pameran
Gambar 2.2.2 Display pameran
Gambar 2.2.3 <i>Display</i> dari pipa PVC buatan siswa 123
Gambar 2.2.4 <i>Display</i> dari kayu alami124
Gambar 2.2.5 Properti dari pigura kayu dan kain124
Gambar 2.2.6 Display dari kayu bekas124
Gambar 3.1.1 Jurnal visual siswa132
Gambar 3.1.2 Foto pemandangan sekitar133
Gambar 3.1.3 Sumber inspirasi untuk jurnal visual 134
Gambar 3.2.1 Pengorbanan ibu141
Gambar 3.2.2 Goldie merlion at the rainbow ends141
Gambar 3.2.3 Bicycle Wheel142
Gambar 3.2.4 Memberikan umpan balik142

Gambar 4.1.1 <i>Display</i> pameran	. 152
Gambar 4.1.2 <i>Display</i> pameran	. 153
Gambar 4.1.3 Deskripsi karya lukisan	. 156
Gambar 4.1.4 Contoh display	. 159
Gambar 4.1.5 <i>Display</i> lukisan	. 160
Gambar 4.1.6 <i>Display</i> di pohon	. 161
Gambar 4.1.7 <i>Display</i> pameran karya siswa	. 162
Gambar 4.1.8 Chicago Brudal	. 162



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)



Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

## **Panduan Umum:**

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum

## Pembelajaran Panduan Khusus Sesuai Fase:

Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan



Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

## A. PROFIL PELAJAR PANCASILA

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (lifelong learner), kompetensi global (global competencies), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah:

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, di mana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.



Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila Sumber : Kurikulum (2020)

## Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
	Akhlak Pribadi	<ul> <li>Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.</li> <li>Saya dapat berkomitmen pada nilai-nilai</li> </ul>
	Akhlak kepada manusia  Akhlak kepada manusia  Saya bersyukur dan menyelesaikan karya Saya menghormati k	<ul> <li>kemanusiaan melalui karya seni.</li> <li>Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.</li> </ul>
Beriman,	Akhlak kepada alam	<ul> <li>perhatian.</li> <li>Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.</li> <li>Saya terbuka terhadap pendapat yang</li> </ul>
Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak bernegara	<ul> <li>berbeda dari pendapatnya, menghargainya dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.</li> <li>Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia.</li> <li>Saya dapat mengekspresikan empati.</li> <li>Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.</li> <li>Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan</li> <li>Saya dapat bekerja sama dan berkolaboras bersama rekan-rekannya di kelas ataupun luar kelas.</li> <li>Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.</li> </ul>

	Mengenal dan menghargai budaya  Komunikasi dan interaksi antar budaya  Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	<ul> <li>Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok.</li> <li>Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.</li> <li>Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.</li> <li>Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap</li> </ul>
Berkebinekaan Global	Berkeadilan Sosial	<ul> <li>Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya.</li> <li>Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.</li> <li>Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda.</li> <li>Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi</li> <li>Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan saya</li> <li>Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.</li> <li>Saya terbiasa merespons seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.</li> <li>Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.</li> </ul>

		Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk
		mencapai tujuan bersama
	Kolaborasi	Saya dapat berkoordinasi, menjadi
		pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.
		Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.
	Kepedulian	Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama.
	repedulali	Saya membersihkan ruang seni ketika saya
		selesai dengan pekerjaan saya.
Bergotong		Saya menggunakan alat bahan bersama
Royong		dengan benar dan menyimpannya kembali
		pada tempatnya.
		Saya berbagi materi dengan teman sekelas
	Berbagi	saya.
		Saya menggunakan kata-kata yang baik saat
		berbicara dengan teman sekelas saya.
		Saya berbagi ide dengan orang lain.
		Saya berbagi informasi tentang riset saya
		tentang seni dan seniman.
	Pemahaman diri dan situasi	Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.
		Saya tetap positif, meskipun kadang saya
Mandiri		mengalami kesulitan saat berkarya.
Manuiri		Saya percaya diri dalam mengekspresikan
		ide saya melalui seni.
		Saya berkarya dengan antusias, fokus dan
		dengan bekerja keras.
		Saya mengenali dan menggunakan minat
		saya sebagai sumber inspirasi karya seni
	D 1 . 1	saya.
	Regulasi diri	Saya dapat bersabar, karena saya
		memahami bahwa karya seni yang
		berkualitas memerlukan waktu untuk
		menyelesaikannya.

Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	<ul> <li>Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.</li> <li>Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni</li> <li>Saya ingat apa yang telah saya pelajari.</li> <li>Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.</li> <li>Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar.</li> <li>Saya dapat menggunakan kosakata seni.</li> <li>Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.</li> </ul>
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir.	<ul> <li>Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.</li> <li>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.</li> <li>Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.</li> <li>Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.</li> </ul>
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang original.	<ul> <li>Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.</li> <li>Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.</li> <li>Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.</li> <li>Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal</li> <li>Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda</li> </ul>

	Menghasilkan karya dan tindakan yang original	<ul> <li>Saya dapat menghubungkan gagasangagasan yang ada dalam merespons dan membuat karya seni</li> <li>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan</li> <li>Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</li> <li>Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.</li> <li>Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.</li> <li>Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya.</li> <li>Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.</li> </ul>

## B. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

### **B.1. RASIONAL**

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran Seni Rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran Seni Rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran Seni Rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila.

## **B.2. TUJUAN BELAJAR SENI RUPA**

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

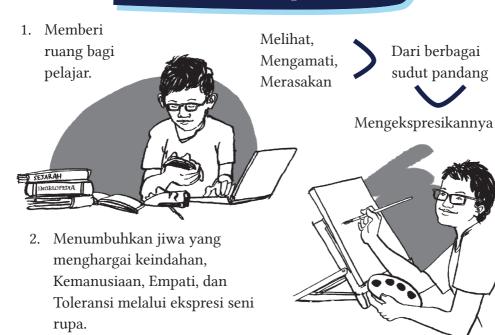
Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespons sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai Profil Pelajar Pancasila.

## B.3. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SENI RUPA

- Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.
- Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respons positif dari sebuah permasalahan baik secara lokal maupun global.
- Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan mengintegrasikan keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

## Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa



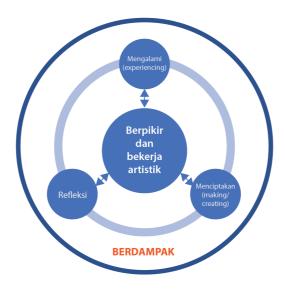
3. Mampu mereka ulang sebuah pemahaman, mendokumentasikan, proses dan menghargai, proses selain pencapaian hasil akhir. Menghargai dan melestarikan budaya Indonesia

> 4. Menghargai keunikan dan kemajemukan ide, nilai dan budaya. Seni rupa juga terkait dengan disiplin keilmuan lain dan berbagai aspek kehidupan manusia



## B.4. 5 ELEMEN LANDASAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.



Gambar 3. Elemen *(Strands)* Pembelajaran Seni Rupa Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

## • Berpikir dan bekerja artistik (Thinking and Working Artistically)

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar ilmu seni rupa maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

## • Mengalami (Experiencing)

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespons aneka gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

## • Menciptakan (Making/creating)

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

## • Merefleksikan (Reflecting)

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi di mana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosakata yang tepat.

## Berdampak (Impacting)

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas.

## Lima elemen (strands) landasan pendekatan pembelajaran seni rupa

Dalam mempelajari seni rupa ada sejumlah elemen yang menjadi landasan pendekatan pembelajaran

## 1. Mengalami



- ✓ Mengenali
- ✓ Merasakan ✓ Bereksperimen
- Merespons berbagai gaya seni rupa era dan budaya.



## 🖊 2. Menciptakan

Memilih dan menggunakan beragam medium atau teknis seni rupa tertentu yang sesuai dengan konteks kebutuhan, ketersediaan, dan kemampuan.



- 3. Merefleksikan
- **✓** Melihat
- ✓ Mengamati



- Menyampaikan pesan/ gagasan dalam karya
- Membuat hubungan antara karyanya dengan dirinya dan orang lain.
- ✓ Pelajar memberikan penjelasan, komentar, saran/kritik atas karya sendiri maupun orang lain.

## 4. Bekerja dan Berpikir Artistik

Melihat, mengamati merasakan dari berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan.

Diekspresikan, Dikomunikasikan, dalam berbagai medium seni rupa menjadi sebuah karya.

✓ Mengenali berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya.

Dukung mereka bereksplorasi, bereksperimen, dan menemukan caranya sendiri.

Mampu bekerja secara mandiri maupun bergotongroyong untuk menerapkan aneka keterampilan/ pengetahuan

seni rupa yang memungkinkan mereka untuk menjawab kesempatan/tantangan dalam hidup sehari-hari.



## 5. Berdampak

- **✓** memilih
- menganalisis
- Menghasilkan karya seni rupa untuk dapat membangun kepribadiannya sendiri yang berdampak pada dirinya maupun orang lain, termasuk lingkungan/makhluk lain

## **B.5. CAPAIAN PEMBELAJARAN SETIAP FASE**

Berdasarkan rujukan periodisasi perkembangan seni rupa Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), maka Capaian Pembelajaran setiap fase dalam seni rupa dibagi sebagai berikut:

## Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak.

Fase A (Kelas 1 SD), masuk ke dalam Masa Pra-Bagan (pre schematic period), di mana siswa telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.

Sedangkan Fase A (Kelas 2 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (schematic period), di mana konsep bentuk mulai tampak jelas.

Pada akhir fase A, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

## Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya.

Fase B (Kelas 3 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (schematic period), di mana siswa cenderung mengulang sebuah bentuk. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (base line). Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar tembus pandang. Gejala ini disebut dengan ideoplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Sedangkan Fase B (Kelas 4 SD), masuk ke dalam Masa Realisme Awal (early realism/dawning realism), di mana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, siswa belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).

Pada akhir fase B siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual berupa bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai.

## Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (early realism/dawning realism) di mana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir fase C siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

## Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Fase D, masuk ke dalam Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) di mana siswa mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat.

Pada akhir fase D, siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok, mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

## Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (Period of Decision) di mana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, terlebih apabila tanpa bimbingan.

Pada akhir fase E, selain siswa mampu berkarya baik mandiri dan/atau berkelompok, siswa juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

## Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Siswa mampu menganalisa dan mengevaluasi efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam sebuah karya secara runut, terperinci dan menggunakan hasil pengamatannya untuk menciptakan karya yang berdampak bagi lingkungannya.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki. Di dalam fase ini peran guru sangat menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus-menerus dalam kehidupan.

Pada akhir fase F, siswa terbiasa dan percaya diri bekerja baik secara mandiri dan/atau berkelompok dalam mencipta, mengapresiasi, dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, inovatif, sesuai pada tahap kritis seni rupa.

## B.6. CAPAIAN FASE BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu
	mengamati,	mengamati,	mengamati,
	mengenal, merekam	mengenal, merekam	mengenal, merekam
	dan menuangkan	dan menuangkan	dan menuangkan
	pengalaman	pengalaman	pengalaman
	kesehariannya	kesehariannya	kesehariannya
	secara visual dengan	secara visual dengan	secara visual dengan
	menggunakan	menggunakan	menggunakan konsep
	bentuk-bentuk dasar	garis pijak dan	ruang, garis horizon,
	geometris.	proporsi walaupun	pemahaman warna,
		masih berdasarkan	keseimbangan (balance)
	Siswa	penglihatan sendiri.	dan irama/ritme
	mengeksplorasi alat		(rhythm)
	dan bahan dasar	Siswa dapat	
	dalam berkarya.	menggunakan alat,	Siswa dapat
	Siswa juga mengenali	bahan dan prosedur	menggunakan dan
	prosedur dasar dalam	dasar dalam	menggabungkan alat,
	berkarya	berkarya.	bahan dan prosedur
			dasar dalam berkarya
Menciptakan	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu
	menciptakan	menciptakan	menciptakan karya
	karya dengan	karya dengan	dengan mengeksplorasi,
	mengeksplorasi	mengeksplorasi	menggunakan dan
	dan menggunakan	dan menggunakan	menggabungkan elemen
	elemen seni rupa	elemen seni rupa	seni rupa berupa garis,
	berupa garis, bentuk	berupa garis, bentuk,	bentuk, tekstur dan
	dan warna	tekstur, ruang dan	ruang.
		warna.	

			Siswa mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, siswa mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja

	keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja	mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja	
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai
	dengan perasaan atau minatnya	sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya	dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu
	mengamati,	mengamati,	mengamati,
	mengenal, merekam	mengenal, merekam	mengenal, merekam
	dan menuangkan	dan menuangkan	dan menuangkan
	pengalaman dan	pengalaman dan	pengalaman dan
	pengamatannya	pengamatannya	pengamatannya
	terhadap lingkungan,	terhadap lingkungan,	terhadap keterlibatan
	perasaan atau	perasaan, empati	seni rupa dalam
	empatinya secara	atau penilaiannya	kehidupan sehari -hari
	visual dengan	secara visual dengan	secara visual dengan
	menggunakan	menggunakan	menggunakan proporsi,
	proporsi, gestur dan	proporsi, gestur,	gestur, ruang yang rinci.
	ruang.	ruang yang rinci.	
			Karya siswa
	Karya siswa	Karya siswa	mencerminkan
	mencerminkan	mencerminkan	penguasaan terhadap
	penguasaan terhadap	penguasaan	bahan, alat, teknik,
	bahan, alat, teknik,	terhadap bahan, alat,	teknologi dan prosedur
	teknologi dan	teknik, teknologi	yang dipilihnya (sesuai
	prosedur yang	dan prosedur	minat, kemampuan
	sesuai dengan	yang dipilihnya	dan ketersediaan di
	karyanya	(sesuai minat dan	daerahnya)
		kemampuannya)	
Menciptakan	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu
	menciptakan	menciptakan	menciptakan karya seni
	karya seni dengan	karya seni yang	yang menunjukkan
	menggunakan dan	menunjukkan	penguasaan atas pilihan
	menggabungkan	pilihan keterampil-	keterampilan, medium,
	pengetahuan elemen	an,medium dan	pengetahuan elemen
	seni rupa atau	pengetahuan elemen	seni rupa atau prinsip
	prinsip desain dan	seni rupa atau	desain tertentu yang
	keterampilan yang	prinsip desain	sesuai dengan tujuan

	telah dipelajari	tertentu yang sesuai	karyanya, dalam konteks
	sebelumnya, dalam		ekspresi pribadi atau
		dengan tujuan	
	konteks ekspresi	karyanya, dalam	sesuai topik tertentu
	pribadi atau sesuai	konteks ekspresi	
	topik tertentu	pribadi atau sesuai	
		topik tertentu	
Merefleksikan	Siswa mampu	Siswa mampu secara	Siswa mampu secara
	mengevaluasi	kritis mengevaluasi	kritis dan mendalam
	dan menganalisa	dan menganalisa	mengevaluasi dan
	efektivitas pesan dan	efektivitas pesan dan	menganalisa efektivitas
	penggunaan medium	penggunaan medium	dampak karya pribadi
	sebuah karya pribadi	sebuah karya, pribadi	maupun orang lain
	maupun orang lain,	maupun orang lain	serta menggunakan
	serta menggunakan	serta menggunakan	informasi tersebut
	informasi tersebut	informasi tersebut	untuk merencanakan
	untuk merencanakan	untuk merencanakan	langkah pembelajaran
	langkah	langkah	selanjutnya
	pembelajaran	pembelajaran	
	selanjutnya.	selanjutnya.	
Berpikir	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu berkarya
dan Bekerja	berkarya dan	berkarya dan	dan mengapresiasi
Artistik	mengapresiasi	mengapresiasi	berdasarkan perasaan,
	berdasarkan	berdasarkan	empati dan penilaian
	perasaan, empati	perasaan, empati dan	pada karya seni secara
	dan penilaian pada	penilaian pada karya	ekspresif, produktif,
	karya seni secara	seni secara ekspresif,	inventif dan inovatif.
	ekspresif, produktif,	produktif, inventif	Siswa mampu
	inventif dan inovatif.	dan inovatif.	menggunakan
	Siswa mampu	Siswa mampu	kreativitasnya,
	menggunakan	menggunakan	mengajukan pertanyaan
	kreativitasnya,	kreativitasnya,	yang bermakna dan
	mengajukan	mengajukan	mengembangkan
	pertanyaan yang	pertanyaan yang	gagasan dan
	bermakna dan	bermakna dan	menggunakan berbagai
			sudut pandang untuk

	mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari- hari.  Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar	mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari- hari.  Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

# B.7. ELEMEN DAN SUB ELEMEN UNTUK SELURUH FASE

Elemen	Fase D
	A.1 Mengalami, merasakan, merespons dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
Mengalami	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya
Menciptakan	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik
Merefleksikan	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespons dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.	
	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	
Berdampak	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.	

# **B.8 TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN**

# Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

	Kelas 1	Kelas 2	
Di a	akhir kelas 1, siswa mampu :	Di akhir kelas 2, siswa mampu :	
2.	Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya.  Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horizontal dan diagonal)	<ol> <li>Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci padakaryanya.</li> <li>Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/base line pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya.</li> </ol>	
<ol> <li>4.</li> </ol>	Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya	<ol> <li>Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja</li> <li>Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebual karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai</li> </ol>	

# Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
Di akhir kelas 3, siswa mampu :	Di akhir kelas 4, siswa mampu :
<ol> <li>Menuangkan pengalaman,         pengamatan atau meniru bentuk dari         lingkungan sekitar serta perasaan         atau minatnya dengan lebih terperinci         ke dalam karyanya, ditunjukkan         dengan konsistensi menggunakan         bentuk-bentuk dasar geometris         untuk membuat karya dan mampu         mengulang bentuk.</li> <li>Mulai menunjukkan kesadaran         terhadap garis pijak (base line)         pada gambar dan menunjukkan         kesadaran ruang (jauh, dekat) warna,         keseimbangan, tekstur dan irama/         ritme dalam menciptakan karya.</li> </ol>	<ol> <li>Menuangkan pengalaman,         pengamatan atau meniru bentuk         dari lingkungan dan budaya sekitar         serta perasaan atau minatnya dengan         lebih terperinci ke dalam karyanya,         ditunjukkan dengan kemampuan         membuat karya yang lebih         menyerupai kenyataan</li> <li>Menunjukkan kesadaran terhadap nilai         warna (gelap terang), keseimbangan         (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur,         ruang (jauh, sedang, dekat), dan         irama/ritme dalam karyanya.</li> <li>Mengenali karakteristik alat, bahan         dan prosedur yang digunakan dan</li> </ol>
<ol> <li>Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja</li> <li>Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan</li> </ol>	menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja  4. Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai
menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai	

#### Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

#### Kelas 5

#### Di akhir kelas 5, siswa mampu:

- Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan
- Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
- Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
- Mengomunikasikan respons secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

#### Kelas 6

## Di akhir kelas 6, siswa mampu:

- Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.
- 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (*gesture*), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.
- 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
- Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran erhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

5. Mengomunikasikan respons secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Memahami dan memilih elemen seni, prinsip warna, keseimbangan, takstur pala ruang sosial yang meningkat ditandai dengan kesadaran sosial yang meningkat ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih karyanya. 3. Mengevaluasi,	Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur pola, rasa gerak dengan kesadaran sosial yang meningkat dengan karya ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya panguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Memahami dan memilih elemen seni, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.  3. Mengevaluasi,	Di akhir kelas 7, siswa	Di akhir kelas 8, siswa	Di akhir kelas 9, siswa
dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Memahami dan memilih elemen seni, prinsip warna, keseimbangan, takstur pala ruang sosial yang meningkat ditandai dengan kesadaran sosial yang meningkat ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih karyanya. 3. Mengevaluasi,	mampu:	mampu:	mampu:
dan irama/ritme dalam tujuan karyanya. menganalisa dan menyampaikan karyanya. respons lisan atau tulisan	dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam	dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.  2. Memahami dan memilih elemen seni, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk	dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan.  2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.  3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respons lisan atau

- 4. Mengevaluasi,
  menganalisa dan
  menyampaikan
  respons lisan atau
  tulisan terhadap
  efektivitas pesan dan
  penggunaan medium
  sebuah karya pribadi
  maupun orang lain
- 5. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya
- 3. Mengevaluasi,
  menganalisa dan
  menyampaikan respons
  lisan atau tulisan
  terhadap efektivitas
  pesan dan penggunaan
  medium sebuah karya
  pribadi maupun orang
  lain
- 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya
- Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

- terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain
- 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya
  - 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

# Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) yang ditandai kemampuan siswa dalam berpikir abstrak. Di samping itu, siswa diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan *gesture* (gerak tubuh objek) sebagai respons kemampuan perkembangan sosial siswa yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan *gesture* dalam bekerja mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

#### Capaian Fase D Berdasarkan Elemen

#### Elemen Mengalami

Pada akhir fase D, siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman, dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang.

Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.

#### Elemen Menciptakan

Pada akhir fase D, siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu

#### Elemen Merefleksikan

Pada akhir fase D, siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

#### Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik

Pada akhir fase D, siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

#### Elemen Berdampak

Pada akhir fase D, siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

# C. STRATEGI UMUM PEMBELAJARAN

#### C.1: PERENCANAAN

#### C.1.1. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa:

- 1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
- 2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
- 3. Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
- 4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
- 5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
- 6. Tahapan perencanaan: jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (tri wulan atau semester) dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

## C.1.2. Tahapan Perencanaan

## Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:

- Waktu/Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah, dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat fleksibel dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

#### • Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

- Pengetahuan dan keterampilan sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini.
- Pengetahuan, pemahaman, atau kemampuan baru yang akan didapat setelah mendapatkan pelajaran ini.
- Alur dan tujuan pembelajaran.
- Ketersediaan dan kemudahan mendapatkan alat dan bahan.

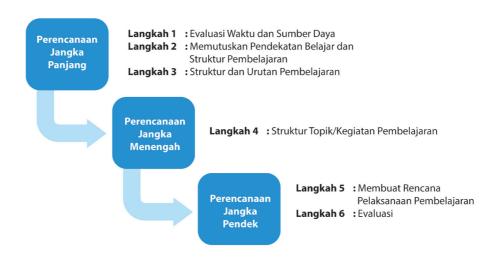
## • Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

- Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapa pun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas (*different ability*) atau respons emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan sarana kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respons siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa.
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

#### Pembuatan RPP

- 1. Persiapan
- 2. Tujuan Pembelajaran
- 3. Kosa Kata
- 4. Eksplorasi
- 5. Aktivitas
- 6. Bereskan dan Bersihkan Area Kerja
- 7. Evaluasi
- 8. Ekstensi



Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

#### C.2: STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

## C.2.1. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk:

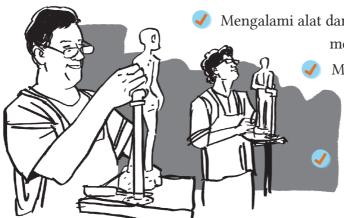
- Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya, merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya.
- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengomunikasikan hubungan antar gagasan-gagasan kreatif, misalnya, membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Seorang guru sangat dianjurkan untuk:

- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan mencoba sesuatu.
- Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Guru Seni Rupa harus memiliki latar belakang yang relevan. Namun mungkin saja di sekolah Anda, tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni untuk mengajarkan Seni Rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah siswa terbiasa berpikir seperti seniman: kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan belajar melalui permainan (playful).

- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa.
   Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (feedback) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespons kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.
- Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

Sebagai guru, anda dianjurkan untuk mengajak siswa:



Mengalami alat dan bahan yang

mereka miliki

Mengeksplorasi apa yang mereka punya. Dapat menjelaskan teksturnya

Apa bentuk yang bisa dibuat ke dalam aneka kegunaan

dirawat didokumentasi membuat pilihan-pilihan pribadi yang efektif



Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri



Siswa dapat membuat hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya Mengomunikasikan hubungan gagasan kreatifnya misalnya, komik berdasarkan puisi/musik/video



# Merefleksikan diri/bertanya pada diri mengenai karyanya



Sebagai guru anda juga dianjurkan:

1

membuat aturan dan tujuan pembelajaran dengan jelas (terutama di 6 minggu pertama)



Turut mengalami alat, media/bahan, dan proses yang digunakan.



Biarkan murid melihat anda ikut mengeksplorasi, mengalami, menginvestigasi sesuatu, bahkan, biarkan siswa melihat anda gagal dan belajar dari kegagalan tersebut! 3

Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan, Pelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional.

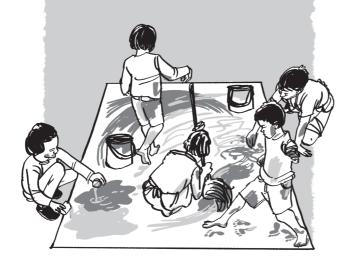


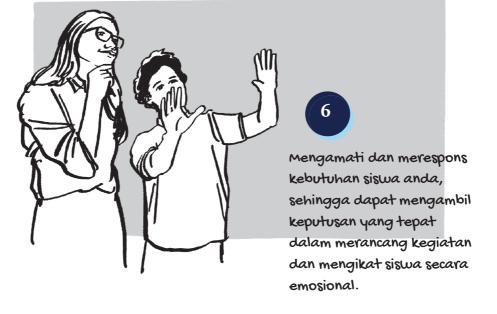
Pahami bahwa tidak ada yang benar/salah dalam pembelajaran seni rupa.

Mulai sikap ini dari anda! Terima ketidakjelasan, kegagalan, juga perbedaan.

Berpikir kreatif
Bertanya yang bermakna
Mengembangkan ide
Ceria dan suka bermain

Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik sebagai sebuah informasi netral yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah karya atau bahkan sebuah sikap.





7

Memberikan kebebasan, kesempatan pilihan pada para siswa untuk dapat menggunakan/bereksperimen dengan alat, bahan yang akan digunakan.



# C.2.2 Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir, dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

#### Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang "salah": siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat: siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

#### Jurnal Visual/Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

## Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

## Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengomunikasikan gagasan, berpikir, dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya:

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*): mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

## C.2.3 Membangun Komunikasi Efektif

#### Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masingmasing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk siswa Fase A. Contoh: "Gunting kertas ini menjadi dua bagian.", "Tempel potongan kertas ini pada buku.", "Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk."

#### Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (one on one). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun

kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan, dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) di mana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik (feedback) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

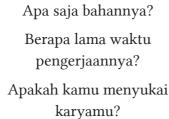
# Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya:

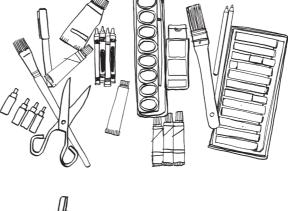


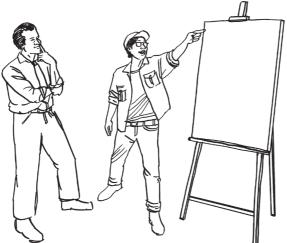
Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya:

Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?

Bagaimana cara kamu mengerjakannya?







Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki?

Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

## Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain *(open ended questions)* dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan:

What (Apa), When (Kapan), Where (Di mana), Who (Siapa), dan Why (Mengapa).

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif:

- Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya, boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.

- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

# Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini?
   Apa yang belum?

## C.2.4. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan pasa siswa. Buku Panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif di mana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (enthusiastic life long learner).

# Membangun Suasana Pembelajaran Positif



Guru dan siswa datang dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda, memiliki bakat dan minat yang berbeda. Semua sama penting dan berharga satu sama lain.

Hargai budaya dari berbagai daerah. Silahkan memasukkan nilainilai budaya daerah dengan tetap berlandasakan persatuan Indonesia.

Dalam pembelajaran seni rupa anda diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan/memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan. Penting untuk disadari bahwa anda dan siswa anda tidak sedang berkompetisi dengan siapapun!

Yang terpenting tiap saat kita menjadi lebih baik dari diri kita sebelumnya.

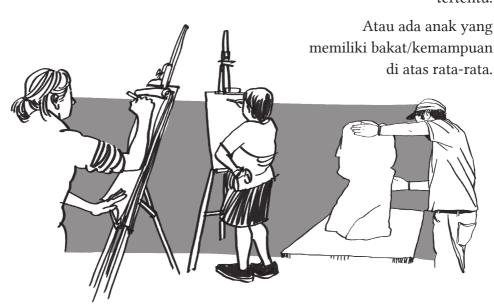
Jika kesadaran ini berhasil anda bangun, anda akan mendapatakan suasana pembelajaran yang positif!

> siswa menghargai proses dan kemajuan diri dan orang lain.

Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah, semua berhak mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama! Siswa juga mungkin memiliki kemampuan fisik dan mental berbeda-beda.

Kemampuan menangkap/ daya serap tinggi/rendah.

Keterbatasan fisik dalam melakukan kegiatan tertentu.



Tugas anda sebagai guru adalah untuk menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa anda sehingga mereka dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya.

Seluruh siswa menjadi percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran/masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang dihadapinya.



## C.2.5. Strategi Pengajaran

Idealnya seorang guru seni rupa adalah seorang lulusan dari pendidikan seni rupa. Namun jika di sekolah tidak terdapat guru yang memiliki latar belakang seni rupa, guru tersebut dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa.

Sebagai guru, seseorang perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya.

Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (hands on) berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

## Membangun Suasana Pembelajaran Positif

Fokus anda harus mengenai perkembangan siswa anda. Bukan bagaimana anda menyajikan atau sekadar memenuhi target materi.

Berikan pilihan dan keleluasaan bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan pemahaman dan keterampilan mereka.



Beberapa strategi pengajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang positif:

Sepakati tujuan, aturan yang jelas dan harapan anda dengan para siswa.





Bangun rutinitas dalam 6 minggu pertama di sekolah => konsisten





Melibatkan siswa dalam semua kegiatan, diskusi, dan pengambilan keputusan.







# Penting!

Proses pembelajaran ini bukan untuk kepentingan nama sekolah atau kesuksesan anda sebagai guru semata, tapi juga untuk masing-masing murid itu sendiri.



menunjukkan apresiasi. Anda juga menunjukkan apresiasi atas tiap kontribusi, gagasan siswa sekecil apapun itu.



Berkolaborasi dengan mata pelajaran lain secara berkala, atau dengan kelas lain sehingga siswa menyadari setiap mata pelajaran sebetulnya saling terhubung dan mendukung satu sama lain.





Meminta umpan balik atas pengajaran anda, disesuaikan dengan tingkatan anda.



Menganjurkan siswa untuk mencatat apapun yang menurut mereka penting, dan menggunakan pembelajaran yang berdiferensiasi.

Berbeda-beda untuk kebutuhan yang berbeda-beda.

## C.2.6. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbedabeda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masingmasing.

# Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut:

- Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
- Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir: Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

#### C.2.7. Alat dan Bahan (Resources)

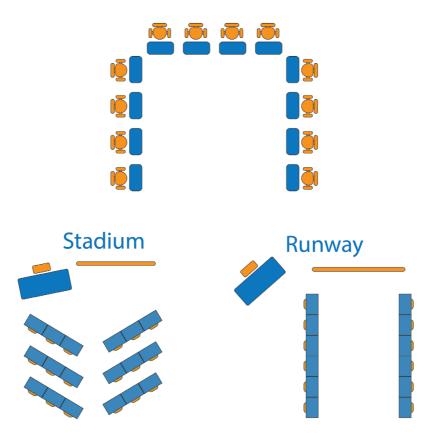
Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya, batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/bahan daur ulang seperti misalnya, bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi Profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau *link* yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### C.2.8. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.
- Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.



- Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (non-toxic).
- Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, *cutter*, pisau, lem super, lem tembak dan lain-lain)
- Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
- Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat, dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik (e-safety), misalnya, pastikan agar siswa tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar siswa

tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

## C.2.9. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

- Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para siswa.
- Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya, bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dan lain-lain).
- Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
- Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
- Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
- Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

#### C.3: PEMANTAUAN DAN EVALUASI

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- Kriteria Sukses Pembelajaran
- Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif
- Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa

#### C.3.1. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa yang siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi Capaian Pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi siswa rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

#### C.3.2. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan:

#### Jurnal Visual/Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

#### **Portofolio**

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

## **Proyek**

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

#### **Demonstrasi**

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya, kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

# Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

#### Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

# **Contoh Rubrik**

Seni Rupa	Rubrik P	'enilaian
Kelas 6 - Semester 1	Unsur Budaya Lokal	
Nama:	Kelas:	Tanda Tangan Orangtua
Nama Guru :	Tanggal:	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya:  • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan Teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49 %	Menuju Standar 50 - 74 %	Memenuhi Standar 75 - 94 %	Melampaui Standar 95 - 100 %	
Menggambar motif dari kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya:  • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan Teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49 %	Menuju Standar 50 - 74 %	Memenuhi Standar 75 - 94 %	Melampaui Standar 95 - 100 %	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai  Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%)  Keterampilan dan Teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49 %	Menuju Standar 50 - 74 %	Memenuhi Standar 75 - 94 %	Melampaui Standar 95 - 100 %	
Profil Pelajar Pancasila Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinnekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut.		Guru dari H ri nilai angka	asil Observa	si:	

# Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas.

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas:	Nama:		
AKU BISA!		••	(c)
Berkarya dengan Fokus			
Membersihkan area kerja			
Bertanya karena ingin tahu			

Kelas:	Nama:		
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH			
Sesuai kriteria			
Kebersihan			
Sikap			

Logo Sekolah

## Label Portofolio Kelas 4

Tanggal	:
Nama	:
Kelas	:
Mapel	: Seni Rupa
Topik	:"Simbol Dalam Gunungan"

# **Tujuan Pembelajaran:**

## Siswa mampu untuk:

• Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya

#### Refleksi Siswa:

- Apakah makna simbol yang kamu gunakan?

#### **Penilaian Guru:**

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

#### Logo Sekolah

Tanggal	:
Nama/Kel	:
Kelas	:9
Mapel	: Seni Rupa
Topik	: "Laporan Proyek Pembuatan Batik"

## Tujuan Pembelajaran:

#### Siswa mampu untuk:

- Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya
- Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya

Re	fleksi Siswa:	
•	Referensi:	

•	Langkah Pengerjaan :

•	Kesulitan yang dihadapi :

•	Penilaian Pribadi:

• Umpan Balik dari Guru:

#### Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(TTD dan Nama Jelas Siswa)

(TTD dan Nama Jelas Guru)

## C.3.3. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut:

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

## Beberapa jenis umpan balik:

## Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

# Umpan Balik Nonlisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya, dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

# Umpan Balik Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespons umpan balik Anda secara tertulis juga.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)



Buku ini merupakan buku yang menandai akhir dari fase D. Ketika siswa duduk di kelas 7, mereka memperkuat kembali tentang elemen seni rupa dan mencoba berbagai teknik. Pada kelas 8 siswa mulai mengenal dan mempraktekkan teori perspektif sehingga mengasah logika berpikir. Siswa juga belajar dari material alami dan memanfaatkannya untuk berkarya. Dua tahun mereka mengembangkan keterampilan mengamati dan bereksperimen dengan karya. Saat siswa duduk di kelas 9, mereka diharapkan sudah mempunyai pengetahuan dan keterampilan terhadap berbagai jenis karya seni dan belajar mengekspresikannya. Ide-ide yang mereka dapatkan didokumentasikan dalam sebuah jurnal visual. Siswa akan lebih banyak melakukan eksplorasi lebih dalam terhadap bidang seni rupa yang diminati, memberikan umpan balik kepada sesama teman, dan belajar berorganisasi menggelar pameran karya seni rupa.

Peran guru adalah sebagai fasilitator dan coach. Siswa berdiskusi dengan guru tentang karya yang akan dibuat dan menentukan sendiri targetnya. Guru lebih banyak mendampingi dan memberikan pertanyaan reflektif sehingga siswa dapat memecahkan permasalahannya secara mandiri dan menghasilkan solusi. Kreativitas akan timbul jika siswa diberikan kebebasan berpikir, belajar bekerjasama, berkolaborasi, dan memecahkan masalah. Proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empatinya.

Penilaian yang dilakukan guru mengacu pada proses siswa berkarya, bekerjasama, dan berkolaborasi. Penilaian sebagai proses belajar (Asesmen as learning) lebih banyak porsinya dibandingkan penilaian di akhir pembelajaran (Asesmen of learning). Penilaian sebagai proses belajar hendaknya lebih banyak memberikan umpan balik yang spesifik dan konstruktif sehingga siswa memahami bagaimana dirinya dapat meningkatkan kemampuan dalam berkarya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)



# **MENGGAMBAR**



#### SUBUNIT 1

Pada akhir pembelajaran, siswa mampu:

- 1. Mencari referensi yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat.
- 2. Membuat perencanaan karya akhir secara mandiri.

#### SUBUNIT 2

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 1. Membuat karya secara mandiri sesuai dengan teknik gambar yang ingin mereka kembangkan.
- 2. Melakukan refleksi terhadap karya yang dibuat.

#### **SUBUNIT 3**

Pada akhir materi, siswa mampu:

 Menggambar perspektif dengan satu atau dua titik hilang dengan mempraktikkan konsep naungan dan bayangan.



## A. Deskripsi Unit

Menggambar adalah kegiatan mengekspresikan perasaan, pemahaman, dan pengalaman siswa ke dalam sebuah media. Semakin banyak mengamati, mengalami, dan berlatih menuangkan perasaan, pemahaman, dan pengalaman ke dalam gambar maka semakin mudah siswa mengekspresikan diri.

Kegiatan dalam unit ini terbagi menjadi tiga subunit. Unit pertama adalah mencari referensi, memilih, dan menggabungkan bahan, teknik, proses, atau teknologi yang sesuai untuk keperluan karyanya. Kegiatan mencari referensi akan dituangkan ke dalam sebuah jurnal visual. Jurnal visual yang siswa miliki akan menjadi rekam jejak perjalanan dalam berkarya, sekaligus sumber ide menggambar bagi anak.

Unit kedua ialah menggambar dengan **media pilihan.** Siswa bebas memilih **menggambar bebas dengan teknik tertentu** atau **menggambar konstruktif**.

Menurut Jean Piaget (Inhelder & Piaget, 1958), remaja memasuki tahapan formal operasional, di mana mereka sudah mampu membangun korelasi dan berpikir abstrak. Remaja mampu mengamati proporsi yang ada pada alam dan bangunan dan menerjemahkannya dalam logika gambar. Tahapan ini dijadikan dasar akan pengenalan gambar konstruktif pada kelas 8 dan dilanjutkan pada kelas 9.

Dalam pembelajaran unit ini pendekatan dilandasi dengan **elemen mengamati**. Dalam kegiatan mengamati, siswa diberikan kesempatan mengumpulkan dan merekam informasi dalam sebuah jurnal visual. **Dalam elemen menciptakan**, siswa dapat memilih menghasilkan karya dengan teknik tertentu sesuai dengan kesukaan dan ketersediaan sumber daya di daerahnya masing-masing.

## B. Kaitan dengan Materi Sebelumnya

Dalam Unit Menggambar di kelas 7, siswa sudah mempelajari membuat gambar dengan komposisi sederhana. Pada kelas 8 dikembangkan dengan menggambar suasana dan ilustrasi. Pada kelas 9, siswa diberi kebebasan untuk menentukan kegiatan menggambar apa yang akan mereka lakukan dengan tujuan melakukan eksplorasi terhadap satu teknik yang disukai dan sesuai dengan kapasitasnya dalam berkarya.

Penulis akan mengulas materi menggambar dan melukis dengan media pilihan dan menggambar konstruktif dengan mempraktikkan prinsip pencahayaan sehingga menghasilkan naungan dan bayangan.

## C. Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi kemandirian lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, bernalar kritis melalui belajar unsur pencahayaan dalam perspektif, dan kreatif dalam menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dimensi berakhlak mulia (berakhlak kepada sesama) dikembangkan dalam kegiatan mengamati keindahan alam dan menggambar/melukis hasil pengamatannya.

# Subunit 1 Referensi, Bahan, Teknik, dan Teknologi dalam Menggambar

Alokasi Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

# A. Deskripsi Subunit

Sebuah studi tentang otak menunjukkan bahwa ketika suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan dilatih secara kontinu akan membuat otak berkembang. Sinapsis otak akan terjalin dengan lebih banyak setiap kali seorang anak berpikir dan berusaha memecahkan sebuah permasalahan. Keterampilan yang diasah pada bidang tertentu akan menguat (Boaler: 2013).

Semakin sering siswa melakukan observasi terhadap karya seni dan mengamati lingkungannya maka semakin banyak referensi visual yang didapatkan. Dengan melakukan pencarian referensi, siswa dapat mengonstruksi pengalaman masa lalu dengan referensi yang didapatnya. Inspirasi ini dapat diabadikan melalui foto atau sketsa.

Membuat sketsa merupakan proses menerjemahkan objek yang dilihat ke dalam bentuk visual. Kemampuan menggambar akan meningkat jika sering berlatih. Semua berawal dari pembiasaan membuat sketsa.

Bagi beberapa siswa, menghadapi sebuah kertas kosong terasa menakutkan. Ketakutan yang bersumber dari takut menggambar tidak serupa dengan benda aslinya, takut dikatakan jelek, dan takut melakukan kesalahan dalam menggambar.

Menciptakan suasana yang positif dan memberikan penghargaan perlu dikembangkan. Bagi siswa yang belum percaya diri, mintalah siswa tersebut untuk menggambar satu objek yang sederhana bentuknya. Gambar bisa ditambahkan tulisan atau tempelan-tempelan benda kesukaan siswa sehingga menyenangkan untuk dilihat. Siswa dapat membuat sketsa di dalam jurnal visual mereka.

Jurnal visual adalah sebuah buku di mana siswa akan menuangkan ide dan ekspresi dalam bentuk gambar serta menempel sesuatu yang menarik perhatiannya dengan tujuan mendapatkan referensi dalam menghasilkan karya lalu membuat berbagai sketsa objek. Siswa dapat membuat jurnal visual dalam sebuah buku notes atau kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu.

Pada awal tahun ajaran, sampaikan kepada siswa bahwa mereka akan membuat jurnal visual. Buatlah kesepakatan untuk mengisinya secara berkala.

Setiap periode tertentu, misalnya, sebulan sekali, siswa berbagi isi jurnal visualnya kepada teman-teman. Dorong setiap siswa memberi komentar dan umpan balik terhadap jurnal visual siswa yang sesuai dengan tangga umpan balik. Apa dan bagaimana tangga umpan balik akan dibahas di UNIT 3.

Setelah tahap mencari referensi, siswa diharapkan mampu menentukan satu pilihan dalam menggambar dan membuat desain akhir untuk kepentingan unjuk kerja pada akhir semester 2.

Kata kunci: Referensi, jurnal, sketsa.

- B. Pendekatan: observasi dan penemuan.
- C. Media: alam sekitar, internet.

# D. Kosakata Seni Rupa

- **1. Referensi**: sumber ide/acuan berupa gambar, pengamatan alam sekitar, pengamatan budaya sekitar.
- **2. Jurnal**: buku kumpulan gambar dan tempat catatan ide-ide dikumpulkan
- **3. Sketsa**: sebuah desain mula atau *planning* saat menciptakan suatu lukisan.

**4. Moodboard**: kegiatan mengumpulkan ide yang memiliki nuansa sesuai tema. Termasuk di dalamnya adalah elemen warna, bentuk, dan tekstur yang menggambarkan satu suasana.



Gambar 1.1.1 Moodboard Sumber: Fitri Hanifah (2018)

# E. Tujuan Pembelajaran

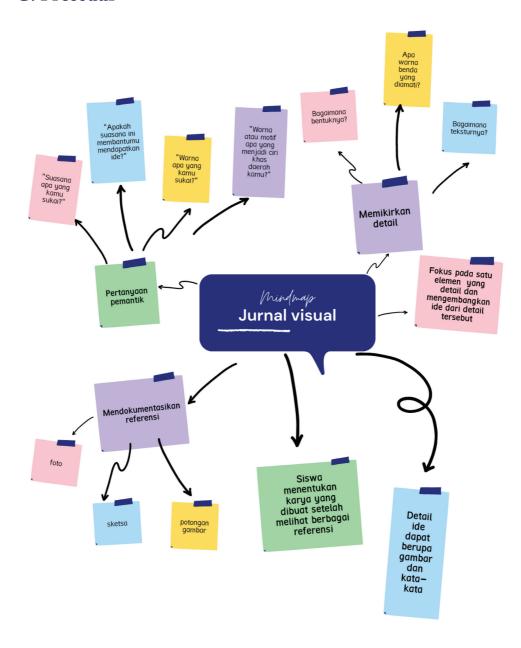
Pada akhir materi, siswa mampu:

- 1. Menemukan referensi yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat.
- 2. Membuat perencanaan karya akhir secara mandiri.

# F. Persiapan Guru

Pada minggu sebelumnya, mintalah setiap siswa melihat ulang karya yang dibuatnya pada saat kelas 7 dan 8. Minta mereka mencatat karya apa yang menyenangkan untuk dibuat dan menjelaskan alasannya. Karya apa yang menantang tetapi mereka menyukainya, serta karya apa yang tidak mereka sukai dan alasannya.

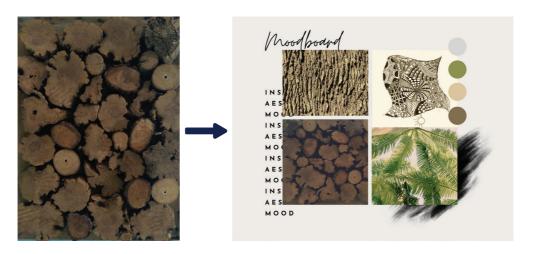
# G. Prosedur



# Referensi dalam bentuk moodboard



Gambar 1.1.2 *Moodboard* dari kumpulan bunga Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)



Gambar 1.1.3 *Moodboard* dari tekstur kayu Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

# Contoh Jurnal Visual untuk Mencari Referensi

Gambar di bawah merupakan contoh-contoh jurnal visual. Jurnal visual bisa berupa kumpulan gambar-gambar inspiratif atau sebuah sketsa objek.

Sketsa/potongan gambar/potongan benda	Yang saya suka
Potongan gambar  REIN BRADE 7  yogyakarla  NOOBBARD  NOOBBARD  Sumber 1.1.4 Contoh jurnal visual 1  Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)	Saya suka suasana kota Jogja pada waktu malam. Warna: Kuning (lampu), coklat tanah, oranye, sedikit biru. Efek siluet ketika matahari terbenam.
Sketsa  Gambar 1.1.5 Contoh jurnal visual 2  Sumber: Salsabila Chatib (2021)	Kain didominasi oleh motif bunga berwarna krem. Motif ini saya jadikan sketsa untuk sebuah rompi.
Hand lettering  Gambar 1.1.6 Contoh jurnal visual 3  Sumber: Estee Janssens dari Unplash (2021)	Saya ingin mencoba berbagai bentuk tulisan berwarna kuning dan hitam.

# **Kegiatan Alternatif**

Siswa dapat menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya untuk membuat jurnal visual. Bahan-bahan bekas, seperti kertas bekas atau kumpulan kardus kemasan, dapat dijadikan sebuah jurnal visual yang menarik.

Siswa dapat menyatukan semua kertas dengan mengikat kertas tersebut di ujung kertas. Kemudian siswa menempelkan benda atau menggambar benda yang memberikan inspirasi bagi mereka.

Gambar di bawah menunjukkan jurnal visual yang dibuat dari amplop bekas yang dilipat menjadi dua. Ditempel dengan label baju bekas dan gambar brosur bekas. Kita bisa menjilidnya menjadi satu.



Gambar 1.1.7 Jurnal visual menggunakan amplop bekas Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

#### H. Asesmen

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Sedang	Cukup
	(100-90)	(89-79)	(79-69)	<69
Kemampuan membuat jurnal	Siswa mampu mengumpulkan referensi visual sesuai dengan tema secara mandiri	Siswa mampu mengumpulkan referensi visual seusai tema dengan supervisi minimal	Siswa mampu mengumpulkan referensi sesuai tema dan butuh dibimbing guru secara berkala	Umumnya referensi yang dikumpulkan tidak sesuai dengan tema. Guru masih perlu mendorong siswa secara maksimal
Kemampuan	Jumlah ide bisa	Jumlah ide bisa	Jumlah ide bisa	Jumlah ide bisa
berpikir	dikuantifikasi	dikuantifikasi	dikuantifikasi	dikuantifikasi
alternatif	7-8 ide	6-5 ide	4-3 ide	2-1 ide
Kualitas ide	Siswa mampu membuat ide yang orisinil	Siswa mampu mengembangkan ide sesuai contoh, tanpa bantuan guru	Siswa mampu mengembang- kan ide sesuai contoh, dengan sedikit bantuan guru	Siswa mampu mengembangkan ide sesuai contoh, dengan bantuan maksimal dari guru

# I. Refleksi Guru

- 1. Apakah saya sudah dapat memberi kebebasan kepada siswa untuk menuangkan ekspresinya ke dalam kertas? Apakah saya masih menuntun mereka dengan pandangan saya?
- 2. Apakah saya memberikan bantuan pada saat yang tepat? Apakah saya cukup memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir dan baru membantu ketika siswa mengalami kendala dalam mencari referensi?
- 3. Apakah siswa saya sudah bisa melihat unsur yang akan dikembangkan dalam sebuah karya?



Waktu total: 4x2 jam pelajaran

#### A. Pokok Materi

## 1. Menggambar atau Melukis dengan Medium Kuas dan Nonkuas

Ada banyak cara menggambar dan melukis. Membuat sketsa pensil, pulpen, hingga melukis dapat dilakukan dengan kuas ataupun tanpa kuas. Berikut ini beberapa contoh gambar sketsa pensil, gambar zentangle.



Gambar 1.2.1 Sketsa pensil Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)





Gambar 1.2.2 Siswa menggambar sketsa Sumber: Irma Nurul Fatimah (2020)

## Kenal Lebih Jauh



Gambar 1.2.3 Gambar zentangle Sumber: Irma Nurul Fatimah (2020)

Zentangle adalah karya seni yang terdiri dari berbagai permainan garis. Karya ini pertama kali diperkenalkan oleh Rick Roberts dan Maria Thomas. Tidak hanya mudah dibuat, zentangle memberikan efek relaksasi sehingga sering disebut sebagai meditative drawing.

Berbeda dengan *doodle*, *zentangle* mempunyai pola-pola garis yang digambar secara sadar. Biasanya peralatan yang dibutuhkan hanyalah pensil dan pulpen.

Lebih jauh tentang karya ini dapat dilihat di halaman *website*https://zentangle.com/

Siswa yang suka menggambar dapat mengembangkan gambarnya dengan membuat gambar ilustrasi. Bagi siswa yang suka melukis dengan kuas, latihan untuk memegang kuas dan melihat efek dari kuas pada kertas dapat dilakukan sebelum membuat karya akhir.

Melukis tanpa kuas dapat dilakukan dengan menggunakan bahan lain, seperti spons cuci piring, melukis dengan tangan, atau menggabungkan bahan bekas dan bahan alam ke dalam lukisan yang dibuat.

Berikut ini gambar spons yang digunakan untuk menggantikan kuas.



Gambar 1.2.4 Melukis dengan spons Sumber: Farah Madinah (2021)

Melukis dengan nonkuas juga dapat menggunakan teknik *swirl*. Siswa bisa menuangkan berbagai warna ke dalam gelas secara bergantian. Gelas tersebut kemudian ditumpahkan ke kanvas/media gambar. Goyangkan kanvas ke kanan dan kiri sehingga warna yang tertuang akan berbaur dan membentuk kombinasi warna yang indah.

Teknik berikutnya adalah memanfaatkan benda yang datar untuk dijadikan stempel. Kupas benda pada bidang tertentu sehingga mempunyai bentuk timbul. Di bagian yang timbul, kita bisa membubuhkan cat. Bagian yang terkena cat ditempelkan ke kertas sehingga cat akan terlihat pada kertas.



Gambar 1.2.5 Lukisan dengan nonkuas Sumber: Dan Cristian Padure dari Unsplash (2021)

Stempel bisa dibuat dari bahan alami, seperti kentang, atau menggunakan bahan buatan, seperti penghapus.



Gambar 1.2.6 Gambar cetakan dengan bahan alami

Sumber: Olga Vorobeva (2021)

Apa pun kondisi lingkungan yang Anda tempati, dorong murid untuk dapat mengekspresikan diri dengan bahan-bahan yang ada di lingkungannya. Siswa belajar bahwa berkarya bisa menggunakan bahan yang di sekitar sehingga ada kreativitas siswa semakin terasah.



Gambar 1.2.7 Melukis dengan bahan kopi Sumber: Ermir Kolonja (2019)



Gambar 1.2.8 Melukis awan dengan cat acrylic Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

#### 2. Mixed Media (bahan bekas dan bahan alam)

Mixed media adalah teknik membuat karya dengan berbagai bahan di sekitar kita. Biasanya dilakukan dengan menggabungkan beberapa benda dengan konsep tertentu untuk menghasilkan karya. Siswa dapat mengumpulkan beberapa bahan bekas atau benda alam dan menyusunnya menjadi sebuah karya.

Gambar di bawah ini menunjukkan kumpulan tutup botol bekas yang dilem dan disusun. Pigura karya ini terbuat dari ranting-ranting yang tersusun rapi.



Gambar 1.2.9 Gambar *mixed media* Sumber: Irma Nurul Fatimah (2014)



Gambar 1.2.10 Gambar dari bahan bekas Sumber: Jari Kecil *PreSchool* (2021)

Gambar 1.2.9 dan gambar 1.2.10 menunjukkan tempelan kertas koran yang diwarnai. Beberapa bagian diberi selotip agar menampilkan kesan transparan. Siswa juga membuat stempel sederhana dari potongan kardus yang dilukis, bertuliskan 2015 berwarna merah.

Melalui *mixed media*, kita dapat mempelajari bahwa kreativitas memang tanpa batas. Bahan-bahan yang tadinya tidak terpikir bisa digunakan, ternyata dapat dimanfaatkan. Ketika sudah jadi, bisa dinikmati sebagai sebuah karya yang indah dan penuh makna.

Kita mengingat kembali bahwa tidak ada kata salah dalam seni. Ajak siswa untuk mengekspresikan dirinya dengan bebas melalui bahan-bahan yang ada.

#### Kata kunci: gambar, lukis, mixed media

- B. Pendekatan: penemuan dan inkuiri
- C. Media: kertas, pensil/krayon/pensil warna/cat
- D. Kosakata Seni Rupa
  - 1. *Mixed Media:* teknik membuat karya seni rupa dengan menggunting, menempel, menulis, menggambar, dan melukis dengan suatu konsep.
  - 2. Curah Ide: kegiatan pendahuluan sebelum membuat karya di mana siswa membuat tema besar kemudian membuat daftar elemen visual yang akan terlihat.
  - **3. Gambar** *Zentangle:* seni membuat gambar dengan pola terstruktur. Pola itu digambar pada kertas kecil yang disebut "*tile*".

#### E. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 1. Membuat karya secara mandiri sesuai dengan gambar yang ingin mereka kembangkan tekniknya, dan
- 2. melakukan refleksi terhadap karya yang dibuat.

#### F. Persiapan Guru

Pada minggu sebelumnya, ajak siswa untuk membawa jurnal visual yang berisi referensi desain mereka.

#### G. Prosedur

- 1. Siswa mendiskusikan referensi yang sudah mereka dapatkan.
- 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang target karya akhir yang berupa gambar atau lukisan.
- 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara melakukan curah ide.
- 4. Siswa melakukan sesi curah ide dan membuat penjadwalan.
- 5. Siswa membuat karya.
- 6. Guru dan siswa melakukan refleksi.

#### Curah Ide

Kegiatan curah ide ialah kegiatan siswa mencari solusi tentang permasalahan dengan menuliskan sekumpulan ide.

Ketika melakukan kegiatan ini, upayakan siswa menulis ide sebanyak-banyaknya sebagai referensi. Setelah mengisi ide, barulah siswa memilih ide yang akan dilakukan terkait karya seni yang ingin dilakukan siswa.

#### Contoh curah ide dalam bentuk tabel

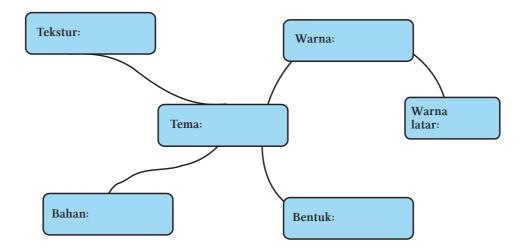
Tema	Elemen	Alat dan Bahan	
	Warna: nuansa warna hijau (mengambil warna alam)	Rumput-rumputan yang	
Identitasku	Tekstur: menggambarkan tekstur anyaman bambu	dianyam	
	Bentuk: siluet orang bertani	Pulpen	

#### Contoh kegiatan curah ide

Curah ide dapat dibuat dalam bentuk tabel atau peta konsep. Ajari anak tabel sederhana untuk memetakan kegiatan berkarya.

#### Membuat peta konsep

Cari sebuah kertas kosong dan posisikan dengan posisi *landscape*. Tulis tema di tengah-tengah halaman. Tulis semua ide yang terkait dengan tema tersebut. Ide bisa berisi kumpulan kata, warna, bentuk, tekstur, atau elemen lainnya.



Dorong anak untuk mengemukakan idenya. Guru bertindak sebagai fasilitator. Jika anak kebingungan dengan ide yang akan dibuat, tuntun anak untuk melihat jurnal visualnya. Adakah sesuatu yang menarik? Apakah terkait dengan warna, bentuk, atau sifatnya?

- 7. Siswa merencanakan alat dan bahan yang diperlukan.
- 8. Siswa membuat karya dengan bahan yang ada. Ajukan pertanyaan kepada anak-anak untuk melakukan refleksi setelah menggambar. Misalnya, dengan pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.
  - a. "Bagian mana yang ingin kamu perbaiki?"
  - b. "Bagaimana cara kamu memperbaikinya?"
  - c. "Bagian mana yang akan kamu tambahkan detailnya?"

#### H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan membuat karya memperhatikan aspek lingkungan sekitar. Untuk daerah yang kesulitan dalam mencari alat melukis dapat mencari bahan alternatif seperti spons, sikat gigi bekas sebagai pengganti kuas. Pewarna bisa menggunakan alternatif pewarna seperti bubuk kopi yang diberi sedikit air, pewarna makanan, pewarna dari rebusan kulit buah atau tanaman (kunyit, daun suji, kulit manggis, mengkudu, secang, dan lain sebagainya).

Jika kegiatan melukis sulit untuk dilakukan, siswa dapat mengumpulkan bahan-bahan bekas di sekitarnya dan mengaturnya sehingga memberikan kesan estetis dan bermakna.



#### I. Asesmen

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan menerjemah- kan ide ke dalam karya	Siswa mampu membuat peta konsep sesuai dengan tema dan mampu mengemukakan idenya dengan jelas.	Siswa mampu membuat peta konsep sesuai dengan tema, serta mampu mengemukakan ide, namun ada beberapa detail yang belum jelas.	Siswa mampu membuat peta konsep dan menjelaskan- nya namun belum sesuai dengan tema.	Siswa masih dipandu dalam membuat dan menjelaskan peta konsep.
Kesesuaian dengan tema	Siswa mampu membuat lukisan/ mixed media yang orisinil.	Siswa membuat lukisan/mixed media yang sesuai dengan contoh.	Siswa membuat lukisan/mixed media dengan contoh dan masih dibantu guru secara minimal.	Siswa membuat lukisan/mixed media sesua dengan contoh, dengan masih perlu bantuan maksimal dari guru.
Kerapian karya	Siswa mampu menciptakan karya yang detail dan rapi.	Siswa mampu menciptakan karya dengan beberapa bagian yang kurang rapi.	Siswa mampu menciptakan karya dengan terlihat bentuk umumnya, namun karya tidak detail.	Siswa mampu menciptakan karya yang terlihat bentuk umumnya dan masih membutuhkan banyak bantuan guru.

#### J. Refleksi Guru

Setelah selesai melakukan pembelajaran, guru dapat memberikan pertanyaan berikut ini pada dirinya sendiri.

- 1. Apakah saya sudah cukup baik membimbing siswa untuk menemukan keindahan yang ada di lingkungannya dan menuangkannya ke dalam sebuah lukisan?
- 2. Apakah saya dapat memandu siswa untuk menemukan bahan alternatif?
- 3. Apakah saya sudah cukup membebaskan siswa menghasilkan karyanya dan tidak mengarahkan ke satu sudut pandang keindahan menurut versi saya?



# Subunit 3 Menggambar Konstruksi: Perspektif dengan Pencahayaan

#### Alokasi Waktu 4 x 2 jam pelajaran

#### A. Deskripsi Subunit

#### 1. Pengertian Naungan dan Bayangan

Perspektif satu dan dua titik hilang telah kita pelajari di kelas 8. Kini saatnya mengenal lebih dalam tentang terbentuknya bayangan di benda.

Kita dapat melihat benda-benda di sekitar karena adanya cahaya. Cahaya yang jatuh pada permukaan benda akan memantul dan menimbulkan batas permukaan yang terlihat oleh mata manusia.

Cahaya datang dari berbagai arah. Cahaya utama yang ada di muka bumi berasal dari matahari. Selain matahari, kita mengenal cahaya lainnya yang lebih dekat, seperti cahaya lampu di dalam rumah, cahaya lampu di meja belajar, dan lain-lain.

Sudut terbentuknya cahaya yang menimpa benda secara langsung akan menghasilkan bayangan. Sedangkan bagian yang tersembunyi dan tidak terkena cahaya secara langsung akan membentuk naungan.

Mengajarkan anak menggambar bayangan harus dimulai dengan sederhana. Mulailah dengan meletakkan satu benda yang diterangi lampu di satu sisi. Amati di mana letak bayangan tersebut. Kemudian pindahkan posisi benda pada tempat yang lain dan minta siswa mengamati benda tersebut dan menyimpulkan. Kegiatan ini bisa dikolaborasikan dengan pelajaran IPA.

#### 2. Menggambar Konstruktif dengan Sumber Cahaya Primer

Siswa dapat belajar menggambar dengan asumsi satu sumber cahaya utama, yang dinamakan cahaya primer. Kita dapat mengasumsikan bahwa cahaya akan jatuh pada objek dari kanan dan depan. Kita akan menarik garis dari sumber cahaya sebesar 45 derajat mengenai titik sudut benda. Tarik garis lurus hingga menyentuh bagian permukaan tempat benda diletakkan. Bentuklah bayangannya dan berikan warnai gelap pada bagian itu. Gunakan penggaris untuk hasil yang lebih maksimal.

Kata kunci: naungan, bayangan, cahaya primer, perspektif

- B. Pendekatan: observasi
- C. Media: kertas, pensil, penggaris, penghapus

#### D. Kosakata Seni Rupa

- 1. Naungan: bagian yang tertutupi bayangan.
- **2. Bayangan:** bagian gelap yang terbentuk akibat refleksi cahaya terhadap benda.
- 3. Cahaya Primer: cahaya utama

#### E. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu menggambar perspektif dengan satu atau dua titik hilang dengan mempraktikkan konsep naungan dan bayangan.

#### F. Persiapan Guru

Melihat materi tentang perspektif di kelas 8. Mencoba menggambar satu benda dengan diberikan sinar pada satu sisi dan menggambar bayangannya. Guru bisa meminta siswa mempersiapkan kertas dan penggaris (jika ada).

#### G. Prosedur

1. Siswa melihat guru mempraktikkan meletakkan benda geometris di bawah naunganan cahaya lampu.





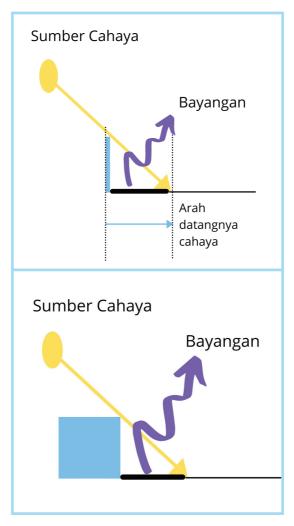
Gambar 1.3.1 Benda dan bayangannya Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

- 2. Siswa mengamati jatuhnya bayangan pada benda. Siswa mengamati guru yang memindah-mindah benda dan mengamati bayangan yang terbentuk kemudian mengambil kesimpulan.
- 3. Siswa melihat guru mempraktikkan menggambar perspektif dengan dua titik hilang dan menarik garis bayangan.

#### Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

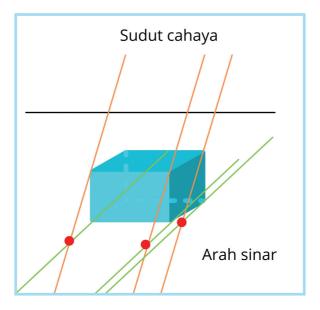
Guru menyampaikan konsep bayangan. Bayangan terbentuk dari adanya sinar yang terhalangi oleh sebuah benda. Ada sumber cahaya dan ada arah sinar. Bagian benda yang tidak terkena sinar akan membentuk bayangan.

a. Buat objek tiga dimensi dan tentukan titik cahaya. Meskipun titik cahayanya satu namun sifat cahaya adalah menyebar. Kita dapat mengasumsikan cahaya datang dari sudut 45 derajat.



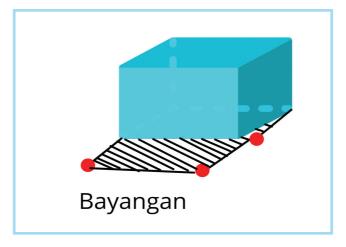
Gambar 1.3.2 Gambar arah jatuhnya cahaya

b. Tarik garis di setiap titik sudut bagian benda yang berhimpitan dengan permukaan sesuai dengan arah datangnya sinar.



Gambar 1.3.3 Gambar benda 3 dimensi.

- c. Berikan titik pada setiap perpotongan garis antara garis yang terbentuk dari sudut bayangan dengan garis arah sinar.
- d. Hubungkan titik perpotongan dengan garis dan arsir bagian tersebut. Pada bagian inilah terbentuk suatu bayangan.



Gambar 1.3.4 Gambar benda dan bayangannya

4. Siswa mengamati guru memindah-mindahkan benda dan mengamati bayangan yang terbentuk, kemudian mengambil kesimpulan.



Gambar 1.3.5 Gambar sumber cahaya Sumber: Hans Middendorp (2019)

#### H. Kegiatan Alternatif

Siswa dapat membuat perspektif tanpa bantuan penggaris. Alat bantu penggaris dapat digantikan benda yang permukaannya lurus untuk membuat garis.

#### I. Asesmen

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan mempratek- kan konsep perspetif dengan naungan dan bayangan	Siswa mampu menggambar jatuhnya bayangan dengan benar sesuai arah datangnya cahaya.	Siswa mampu menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat.	Siswa mampu menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat dan masih dibantu minimal oleh guru.	Siswa mampu menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat dan masih dibantu maksimal oleh guru.
Kerapian karya	Siswa mampu menggambar dengan rapi, tanpa bantuan guru.	Siswa mampu menggambar dengan rapi, dengan bantuan minimal dari guru.	Siswa mampu menggambar, namun belum rapi.	Siswa menggambar dengan belum rapi dan butuh bantuan maksimal dari guru.

#### J. Refleksi Guru

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

- 1. Sejauh mana siswa memahami konsep perspektif setelah diterangkan?
- 2. Adakah siswa yang kesulitan dalam mempraktikkan teori perspektif?
- 3. Apakah siswa mampu mempraktikkan konsep bayangan dengan baik? Jika tidak, langkah apa yang harus dilakukan?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)

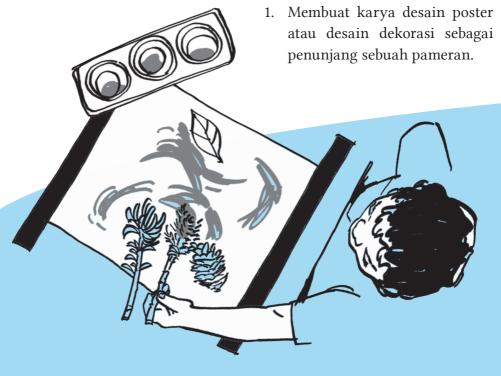


## **MENDESAIN**

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

SUBUNIT 2

Pada akhir materi, siswa mampu:



#### A. Deskripsi Unit

Desain ialah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya (JB Reswick, Pilliang, 2008: 384).

Unit Mendesain terdiri dari dua subunit, yaitu desain poster untuk proyek dan desain dekorasi untuk pameran. Dalam pembelajaran unit ini pendekatan dilandasi dengan elemen menciptakan, di mana siswa dapat menghasilkan poster dengan tema tertentu, sesuai dengan ketersediaan sumber daya di daerah masing-masing. Selain itu, siswa belajar dari elemen berpikir dan bekerja artistik, di mana siswa melihat, mengamati, dan merasakan untuk menghasilkan ide desain poster dan desain dekorasi pameran.

#### B. Kaitan dengan Materi Sebelumnya

Dalam Unit **Mendesain** di kelas 7, siswa mempelajari desain logo dan tipografi. Saat kelas 8 siswa mengembangkan desain dengan membuat poster. Di kelas 9, poster yang siswa buat akan terkait dengan kegiatan pameran hasil karya.

Untuk materi di kelas 7, siswa mengenal pola-pola geometris. Di kelas 8 dikembangkan dengan menghias bidang dalam ragam hias daerah. Di kelas 9 pengembangan yang akan dilakukan adalah siswa membuat desain dekorasi untuk pameran. Desain ini disesuaikan dengan tema yang diangkat dan sesuai dengan konteks daerah masing-masing.

#### C. Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi **kemandirian** lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, **bernalar kritis** melalui penerapan dekorasi yang sesuai dengan proporsi ruang, **kreatif** melalui menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Dimensi **gotong royong** akan terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi antarsiswa untuk menghasilkan pameran unjuk kerja mereka. Di **berkebinekaan global** terlihat dari aspek mengeksplorasi aspek elemen lokal sehingga menambah pengalaman kebhinekaan siswa.



#### Alokasi Waktu: 6 x 2 jam pertemuan

#### A. Deskripsi Subunit

#### 1. Mendesain dengan Tema

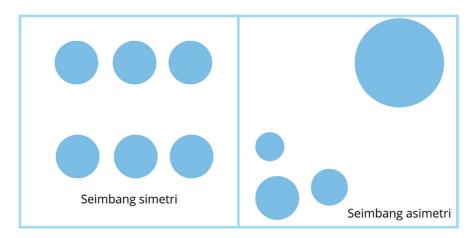
Mendesain dengan sebuah tema akan memudahkan siswa mendapatkan benang merah konsep pameran. Tema identitasku atau aksara dapat dijadikan landasan untuk mengikat keseluruhan karya dalam satu ruang.

Dalam desain poster ada beberapa prinsip desain yang bisa dipelajari dan menjadikan desain lebih memukau.

#### 2. Mengenalkan Prinsip Desain dalam Poster

#### a. Prinsip Keseimbangan

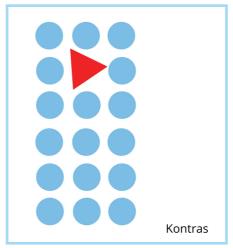
Keseimbangan dalam desain dapat berarti keseimbangan simetri atau keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri terlihat dari posisi yang secara kasat mata terlihat seimbang. Sedangkan keseimbangan asimetri bisa dirasakan. Lihatlah gambar berikut sebagai contoh.



Gambar 2.1.1 Prinsip keseimbangan Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

#### b. Kontras

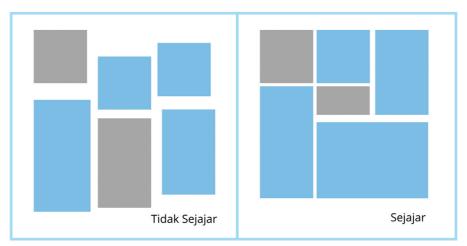
Kontras dalam desain dapat dilakukan dengan memberikan poin yang menarik mata orang untuk melihat. Poin ini bisa berupa tulisan atau gambar.



Gambar 2.1.2 Prinsip Penekanan Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

#### c. Prinsip Kesejajaran (Proporsi)

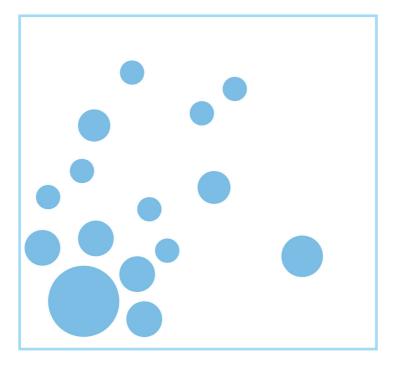
Gambar maupun tulisan akan terlihat lebih rapi apabila mempunyai prinsip kesejajaran (*alignment*). Dengan adanya prinsip kesejajaran, desain yang dibuat terlihat lebih enak.



Gambar 2.1.3 Prinsip kesejajaran Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

#### d. Prinsip Kedekatan

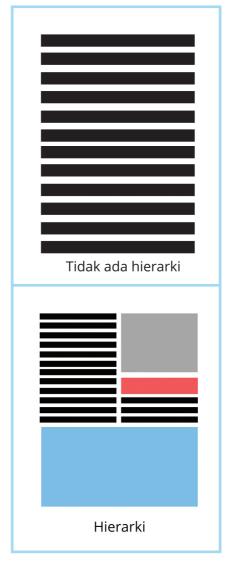
Prinsip kedekatan dalam jarak antara satu benda dengan benda yang lain akan memberikan kesan yang berbeda. Dalam desain, kadang ruang kosong diperlukan untuk memberi kesan tertentu.



Gambar 2.1.4 Prinsip kedekatan Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

#### e. Prinsip Hierarki

Hierarki adalah tata urutan, misalnya, dari besar ke kecil atau kanan ke kiri. Hierarki menggambarkan satu keterpaduan yang secara visual lebih dapat dinikmati.



Gambar 2.1.5 Prinsip Hierarki Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

Setelah memahami prinsip desain, siswa mulai memikirkan tema poster yang sesuai dengan konsep pameran.

#### **Contoh Desain Poster**





Gambar 2.1.6 Contoh desain pameran 1 Gambar 2.1.7 Gambar poster promosi Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

#### **Contoh Desain Poster**



Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)



Gambar 2.1.8 Contoh desain pameran 2 Gambar 2.1.9 Gambar poster promosi Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)



Alokasi Waktu: 6 x 2 jam pertemuan

#### A. Deskripsi Subunit

Membuat dekorasi dalam pameran merupakan suatu keahlian yang penting dipelajari siswa. Siswa belajar menerapkan prinsip desain dekoratif dalam ruang.

Unsur dekorasi dalam pameran merupakan unsur yang dapat menarik perhatian. Membuat instalasi untuk pameran dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda di sekitar kita.



Gambar 2.2.1 Gambar *display* pameran Sumber: Brigitta Schneiter (2021)

#### Contoh Display Pameran



Gambar 2.2.2 *Display* pameran Sumber: Lazuardi GCS (2021)



Gambar 2.2.3 *Display* dari pipa PVC buatan siswa Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

#### Properti dari kayu bekas



Gambar 2.2.4 *Display* dari kayu alami Sumber: Photorama (2020)



Gambar 2.2.5 Properti dari pigura kayu dan kain Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)



Gambar 2.2.6 *Display* dari kayu bekas Sumber: Anastasia Ang (2021)

#### **B.** Contoh Perencanaan Properti

Terlebih dahulu siswa harus mendata peralatan yang digunakan membuat dekorasi pameran.

Jenis Peralatan	Kuantitas	Karya yang Dapat Dibuat
Kain dan tali	2 x 5 meter	Backdrop untuk pameran
Dedaunan	5 sulur	Hiasan di pintu masuk
Bambu/kayu palet dan tali	10 batang	Tempat menggantung karya
Kardus bekas besar	10 buah Tempat	Menempel karya

#### C. Contoh Perencanaan Cara Membuat Display

Siswa bisa membuat perencanaan meletakkan *display* dengan memperhatikan aspek ketersediaan bahan pendukung.

<b>Cara</b> Display	Bahan
Menggantung	Tali pancing, selotip, tongkat pramuka, tali pramuka. Menggantung karya tidak harus dari langit-langit. Kita bisa membuat pameran di luar ruangan dengan menggantung karya dari batang pohon. Bahkan, kita bisa memanfaatkan keahlian tali temali di tongkat pramuka untuk membuat struktur gantungan karya.
Meletakkan berdiri	Kardus bekas, pipa-pipa PVC dan kawat ayam, tripleks.  Kita bisa menempel karya di kardus bekas yang sudah dihias. Kita pun dapat memanfaatkan pipa-pipa PVC yang dilapisi kawat ayam untuk men <i>display</i> hasil karya.

Kata kunci: prinsip desain, poster, dekorasi, properti

#### C. Pendekatan: observasi, inkuiri

# D. Media: kertas, pensil/aplikasi pembuat desain, alat untuk dekorasi

#### E. Kosakata Seni Rupa

- **1. Hierarki**: dalam seni rupa, hierarki berarti sebuah tata urutan letak gambar atau tulisan di dalam sebuah poster.
- **2. Properti**: peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah dekorasi.
- **3. Dekorasi:** dalam konteks ini, dekorasi berarti seni menghias ruang pameran.

#### F. Capaian Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu membuat karya desain poster atau desain dekorasi sebagai penunjang sebuah pameran.

#### G. Persiapan Guru

- 1. Memberikan alternatif tema pameran jika siswa belum mempunyai ide untuk membuat tema pameran.
- 2. Memeriksa peralatan apa yang diperlukan agar sebuah pameran dapat diselenggarakan.

#### H. Prosedur

- 1. Siswa melihat contoh yang guru berikan tentang pameran seni rupa.
- 2. Siswa menentukan tema pameran mereka.
- 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang prinsip desain.
- 4. Siswa menentukan ketua panitia pameran.
- 5. Ketua panitia akan membagi peran. Ada siswa yang berperan membuat dekorasi poster atau dekorasi ruang pada saat pameran.
- 6. Siswa membuat karya desain secara kolaboratif.

#### I. Kegiatan Alternatif

Siswa mempersiapkan desain poster dan dekorasi dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar mereka seperti bahan bekas atau material lokal yang bisa didapatkan.

#### J. Asesmen Desain Poster (Penilaian)

Prinsip Desain	Kuantitas	Checklist (Bila unsur terlihat)
Keseimbangan	20	
Kontras	20	
Prinsip kesejajaran	20	
Kedekatan	20	
Hierarki	20	
Total nilai	100	

#### K. Asesmen Dekorasi

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemapuan sketsa perencnaan	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan jelas dan detail yang rapi.	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan beberapa detail, namun ada detail yang kurang sesuai.	Siswa mampu merencanakan dekorasi secara global dan belum bisa membuat detail.	Siswa mampu merencanakan dekorasi masih perlu dipandu oleh guru.
Kreativitas ide	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya dengan kreatif,	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya dengan	Siswa masih perlu sedikit dibantu untuk mendapatkan ide desain	Siswa masih perlu banyak dibantu untuk mendapatkan ide desain poster

memodifikasi	membuat desain	poster atau	atau desain
contoh yang	sesuai contoh	desain dekorasi.	dekorasi.
ada atau	yang diberikan.		
menghasilkan			
desain yang			
baru.			

#### L. Refleksi Guru

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir, guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

- Sejauh mana siswa bisa menerapkan prinsip desain dalam membuat poster maupun dekorasi ruang setelah mendapatkan materi?
- Adakah siswa kesulitan dalam mempraktikkan desain poster?
- Tindak lanjut apa yang bisa siswa lakukan?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)



### **MENGAPRESIASI**

#### **TUJUAN PEMBELAJARAN**

#### SUBUNIT 1

Pada akhir materi, siswa mampu:

1. Memndokumentasikan proses berkarya melalui jurnal visual

#### **SUBUNIT 2**

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 1. Memberikan ulasan terhadap sebuah lukisan dengan sudut pandang siswa, dan
- 2. Memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman.



#### A. Deskripsi Unit

Mengapresiasi adalah kegiatan memberikan penghargaan terhadap karya seni. Karya seni yang dimaksud dapat berupa karya seorang seniman atau karya siswa yang lain.

Kegiatan ini terbagi menjadi dua subunit. Sub unit pertama adalah membuat jurnal visual secara kontinu. Sub unit kedua adalah mengapresiasi karya seni dengan rutinitas berpikir visibel dan tangga umpan balik.

Kegiatan jurnal visual yang siswa miliki akan menjadi rekam jejak perjalanan dalam berkarya sekaligus sumber ide menggambar bagi anak. Ini merupakan kelanjutan dari unit 1. Pada unit 1 siswa belajar mendapatkan referensi dari lingkungan sekitar dan pada unit 3, jurnal visual akan dijelaskan dengan lebih detail tahapan pengerjaannya hingga menjadi sebuah kumpulan karya.

Sub unit kedua adalah mengapresiasi karya seni dengan Rutinitas berpikir visibel dan tangga umpan balik. Rutinitas berpikir visibel akan membantu siswa mengggambarkan ide-idenya sehingga bisa terbaca oleh orang lain. Rutinitas berpikir visibel adalah kegiatan yang mengasah keterampilan berpikir kritis. Kegiatan ini mencakup melihat lebih dalam, bertanya, dan melakukan observasi terhadap objek. Siswa melatih kemampuan mengapresiasi karya seni rupa dari seniman dalam negeri maupun luar negeri. Siswa juga berlatih memberi masukan yang membangun dengan mempraktikkan apresiasi dengan tangga umpan balik.

Dalam pembelajaran unit ini, pendekatan dilandasi dengan **elemen mengamati**, di mana siswa diberikan kesempatan mengumpulkan dan merekam informasi dalam sebuah jurnal visual. Kegiatan juga berlandaskan **elemen refleksi**, di mana siswa diharapkan mampu mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.

#### B. Kaitan dengan Materi Sebelumnya

Pada Unit Mengapresiasi di kelas 8, siswa membandingkan karya seni dari dua seniman di Indonesia. Di kelas 9 siswa membandingkan karya seni dua seniman di Indonesia dan satu seniman dunia. Kegiatan membuat jurnal pada kelas 8 akan dilakukan secara kontinu di kelas 9.

#### C. Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir pembelajaran unit ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan dimensi kemandirian bernalar kritis melalui pengamatan terhadap elemen rupa dalam sebuah lukisan. Dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia diharapkan tercermin dalam pengamatan terhadap makhluk hidup, budaya setempat, dan lingkungan sekitar ketika membuat jurnal visual. Dimensi berkebinekaan global dikembangkan dalam kegiatan mengamati karya seni di Indonesia maupun luar negeri.

# Subunit 1 Membuat Jurnal Visual

#### Alokasi Waktu: 4 x 2 jam pertemuan

#### A. Deskripsi Subunit

Jurnal visual berisi sekumpulan karya, di mana siswa dapat menyimpan hasil pengamatannya dalam bentuk visual. Membuat jurnal visual sangat penting karena siswa mempunyai referensi yang dapat digunakan untuk berkarya. Selain itu, jurnal visual dapat berfungsi sebagai alat untuk relaksasi bagi siswa.

Sebagai remaja, siswa dihadapkan dengan persimpangan cabang pikiran. Mereka bisa saja menjadi tidak yakin dengan diri dan kemampuannya.

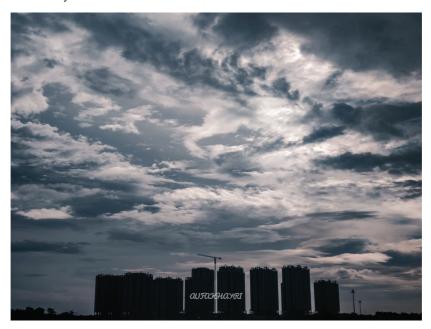
Membuat jurnal visual dapat dijadikan sarana mengumpulkan ide dan membangun kemampuan menggambar secara bertahap. Aktivitas ini akan membangun rasa kepercayaan diri siswa bahwa mereka bisa berkarya.

Salah satu cara menuntun siswa membuat jurnal visual adalah dengan memberikan tema sederhana. Kita dapat fokus kepada tiga hal dulu, yaitu **observasi objek, kolase, dan teks.** 



Gambar 3.1.1 Jurnal visual siswa Sumber: Puti Almirsha Hamid (2021)

Remaja sangat dekat dengan rasa ingin tahu dan hal-hal baru dan sedang tren. Kita dapat mendorong siswa untuk melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, seperti objek sederhana, dengan dilihat dari cara pandang baru. Misalnya, kumpulan sepatu yang disusun melingkar dan tampak atas, benda-benda di dapur yang disusun berjajar, sudut favorit di sekolah, dan benda favorit yang ada di kamar. Siswa bisa membuat foto atau sketsa desainnya.



Gambar 3.1.2 Foto pemandangan sekitar Sumber: Aufa Khayri (2021)

Untuk kolase, siswa bisa diminta untuk mengumpulkan label kemasan makanan, label baju, kertas pembungkus, dan benda unik lainnya.

Untuk tulisan, siswa bisa mengumpulkan kutipan kata-kata yang mereka suka, selama kata-kata tersebut masih sopan dan tidak bertentangan dengan norma. Kutipan kata-kata bisa ditulis ulang dengan gaya yang menarik.

Contoh-contoh gambar dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3.1.3 Sumber inspirasi untuk jurnal visual Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

Kata kunci: observasi, jurnal, visual

### B. Media: kertas, pensil, pewarna (krayon atau cat)

### C. Kosakata Rupa

Jurnal: kumpulan tulisan dan gambar yang diperlukan sebagai referensi.

### D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu membuat jurnal visual yang berisi referensi ide, kumpulan gambar, dan tulisan-tulisan.

### E. Persiapan Guru

Mencari contoh-contoh jurnal visual yang dapat diberikan kepada siswa sebagai gambaran. Guru juga menyiapkan pertanyaan pemantik agar siswa mampu membuat jurnal visual.

### F. Prosedur

- 1. Siswa melihat contoh buku yang berisi jurnal visual.
- 2. Siswa mendengarkan tentang aktivitas membuat jurnal visual dari guru.
- 3. Siswa mencoba menjawab pertanyaan pemantik dari guru: "Apa yang akan kamu gambar tentang sesuatu yang berhubungan dengan siapa dirimu?"

Guru juga bisa memberi tema, seperti **menemukan objek baru**, **melihat objek lama dengan cara pandang yang baru**, **sudut kamar favorit**, **dan isi tasku**.

Contoh tema lain yang dapat digunakan.

7	Tema Imajinasi	Tema Identitas	Keahlian Menggambar	
1.	Andai aku bisa	Masa kecil	Gambar satu objek sederhana	
	menjadi	Masa depanku	Gambar objek yang sama dengan	
2.	Tempat impian	Benda favoritku	cara yang berbeda	
3.	Inspirasi dari lagu	Benda kenangan	Gambar teks dengan imajinatif	
	favorit	Suatu hari aku akan	Gambar orang/hewan	
4.	Objek menarik	Catatan perjalanan	Pilih satu elemen desain dan	
	yang aku lihat		coba menggambar dengan konsep	
			elemen desain tersebut	

- 4. Siswa diminta menggambar bentuk sederhana yang menggambarkan tema tersebut.
- 5. Beri kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan tema bebasnya. Jika siswa mempunyai usulan tema, beri kesempatan berdiskusi untuk menyepakati tema.
- 6. Siswa mendengarkan bahwa kegiatan membuat jurnal ini akan dilakukan secara kontinu dan akan dijadikan bagian dari portofolio hasil karya mereka.
- 7. Siswa mendengarkan harapan guru bahwa jurnal visual akan membantu mereka dalam menghasilkan ide dan membiasakan menggambar.
  - Berikan siswa motivasi agar menggambar secara konsisten untuk mengasah teknik menggambar, melakukan eksperimen mewarnai, eksplorasi bahan, serta membuat komposisi yang menarik antara gambar dan tulisan.
- 8. Siswa mendengarkan kriteria penilaian jurnal yang guru sampaikan.

### G. Kegiatan Alternatif

Buatlah jurnal dengan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan di lingkungan, seperti bahan bekas yang masih bisa diberi tulisan dan gambar.

Bagian dalam dari kardus kemasan dapat digunting dan dijilid menjadi satu buku jurnal. Isilah jurnal dengan menggambar benda yang dekat dengan kehidupan siswa dan lingkungannya.



## H. Asesmen (Penilaian)

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kuantitas Jurnal	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 5-10 tema jurnal.	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 3-5 tema jurnal.	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 3-5 tema jurnal dengan bantuan minimal dari guru.	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 1-2 tema jurnal atau mengumpul- kan jurnal dengan bantuan maksimal dari guru.
Kreativitas	Siswa mampu menghasilkan karya baru dari referensi yang mereka lihat.	Siswa mampu menghasilkan karya yang dimodifikasi dari referensi yang mereka lihat.	Siswa masih mengumpulkan jurnal dan dituntun guru untuk menghasilkan gambar.	Siswa belum percaya diri menghasilkan karya.
Kualitas Gambar	Memperlihatkan perkembangan signifikan dari kemampuan teknik menggambar.	Memperlihatkan perkembangan pada elemen desain tertentu.	Belum terlihat pengembangan, tetapi siswa berusaha untuk mengisi jurnal.	Siswa mengisi jurnal di bawah 50 persen

### I. Refleksi Guru

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

- Sejauh mana siswa memahami konsep setelah diterangkan?
- Sejauh mana siswa memanfaatkan jurnal visual untuk berkarya?





# Apresiasi Karya Seni dengan Rutinitas Berpikir Visibel dan Tangga Umpan Balik

Alokasi Waktu: 4 x 2 jam pertemuan

### A. Deskripsi Materi

### 1. Rutinitas Berpikir Visibel

Siswa akan melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa dan bagaimana karya seni rupa mengekspresikan peristiwa yang dialami sang pelukis. Melalui apresiasi karya, siswa diharapkan dapat mengorelasikan keterkaitan sebuah tema dengan karya lukis. Siswa juga diharapkan mempunyai ide-ide baru dalam membuat karya akhir.

Karya seni rupa adalah bentuk representasi dari pengalaman, kisah, atau kegelisahan yang dituangkan seniman ke dalam karyanya.

Lihatlah beberapa karya seni rupa di bawah ini melalui mesin penelusuran, kemudian jawab pertanyaan-pertanyaan ini.

- a. "Apa yang kamu rasakan ketika melihat gambar di atas? Apa yang membuatmu mengatakan demikian?"
- b. "Apa yang kamu lihat, pikirkan, imajinasikan?"
- c. "Apa lagi yang bisa kita temukan?"

### Perlihatkan karya seniman

1. Silakan mencari lukisan Hendra Gunawan yang berjudul **"Pengorbanan Ibu".** 



Gambar 3.2.1 Pengorbanan ibu Sumber: Ciputra Artpreneur (2021)

2. Silakan cari lukisan Erica Hestu yang berjudul "Goldie Merlion at the Rainbows Ends".



Gambar 3.2.2 *Goldie merlion at the rainbows ends* Sumber: @rsipIVAA (2010)

3. Silakan cari karya seni Marcel Duchamp yang berjudul "Bicycle Wheel".



Gambar 3.2.3 *Bycycle wheels* Sumber: Moma (2021)

Berikan pertanyaan pemantik kepada siswa seperti di atas. Seperti dalam bahasan sebelumnya, siswa yang terbiasa mengekspresikan diri biasanya akan lebih percaya diri mengemukakan pikiran dan perasaannya.

Beberapa siswa mungkin hanya diam, tidak tahu harus berkata apa. Jika menghadapi hal ini, mungkin Anda perlu memberikan pertanyaan yang lebih spesifik agar siswa langsung memperhatikan beberapa detail penting. Pertanyaannya bisa diajukan seperti berikut.

- 1. "Jika kita perhatikan lebih dekat, objek apakah yang kamu lihat?"
- 2. "Menurutmu, apa yang objek itu rasakan?"
- 3. "Bagaimana suasana yang kamu tangkap saat melihat objek tersebut?"
- 4. "Jika kamu punya enam kata untuk mendeskripsikan lukisan, kata apa saja yang akan kamu ucapkan?"

- 5. "Apa pesan yang ingin disampaikan oleh pelukis?"
- 6. "Apa yang kamu lihat sehingga kamu mengatakan bahwa lukisan ini... (sesuai pendapat mereka)?"

Sajikan beberapa lukisan yang kontras dalam gaya lukisnya, misalnya, lukisan pada era naturalisme dan era kubisme. Berikan gambaran bahwa keindahan lukisan dapat dilihat dari berbagai sisi dan lukisan yang dikatakan "indah" pada masanya berbeda-beda.

Dengan melakukan apresiasi seni, siswa diharapkan belajar melihat keindahan dari perspektif yang berbeda-beda dan belajar bahwa seni adalah sarana untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan para seniman.

Melalui apresiasi, siswa akan terbiasa akan menerapkan toleransi terhadap segala perbedaan yang ada dan menjadi manusia yang bermoral demi masa depannya.

### Sumber Bacaan Guru: Tentang Seniman

1. Hendra Gunawan merupakan seorang pelukis Indonesia yang terkenal dengan karyanya yang kerap menggabungkan teknik lukis dari Barat dengan estetika tradisional Indonesia. Dia lahir pada 11 Juni 1918 di Bandung.

Gunawan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melukis pemandangan tentang masa mudanya, menggugah warna-warna yang kaya, dan satwa liar yang subur yang merupakan salah satu ciri khas daerah tempat tinggalnya.

Gunawan pernah bertempur melawan Belanda dan menjadi aktivis melawan pemerintah yang sedang berkuasa. Hal itu mengakibatkan dia ditahan selama beberapa tahun. Dia melewati hukumannya dengan terus melukis, menciptakan karya di atas potongan-potongan kecil kanvas kasar yang ada.

- 2. Erica Hestu Wahyuni merupakan seniman Indonesia yang lahir di Yogyakarta pada tahun 1971. Erica kerap memvisualisasikan gambaran pengalaman pribadinya dalam bentuk karya Lukisan dengan tampilan naif dan lucu. Erica mulai melukis sejak di Sekolah Dasar dan bergabung dalam sanggar menggambar anak, Sanggar Katamsi. Dia melanjutkan studi melukisnya di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta dan Surikov Intitute of Art, Russia.
- 3. Marcel Duchamp lahir di Blainville, Prancis pada 28 Juli 1887. Duchamp merupakan seorang seniman Prancis yang terkenal "mendobrak batas" karya seni dan objek sehari-hari. Karyanya yang disebut dengan istilah "*readymades*" adalah objek yang biasa digunakan sehari-hari, terkadang sedikit dimodifikasi, dan ditunjuk menjadi suatu karya seni.

Karya *readymades* atau siap pakai paling awal buatan Duchamp adalah *Bicycle Wheel* atau Roda Sepeda pada 1913, yaitu roda sepeda yang dipasang di bangku kayu.

### 2. Tangga Umpan Balik

Kegiatan mengapresiasi hasil karya seni teman sebaiknya diiringi dengan pemberian umpan balik yang konstruktif. Memberikan umpan balik kepada teman harus dibiasakan pada diri sendiri dan siswa. Memberikan umpan balik dalam bentuk komentar atau pujian, seperti "bagus", "ayo usaha lagi", atau "perbaiki" belum memberikan gambaran terhadap masukan yang dapat meningkatkan siswa dalam memperbaiki karyanya. Oleh karena itu, umpan balik berupa saran dan solusi yang spesifik dapat memotivasi siswa untuk terus mengembangkan karyanya.

Kegiatan umpan balik bisa mengajarkan diri dan siswa untuk belajar menerima pendapat dari orang lain dan senantiasa mengembangkan potensinya. Menjadikan mereka manusia yang rendah hati. Ada beberapa cara melakukan umpan balik yang konstruktif pada siswa dan juga dapat dilakukan sesama siswa.

### a. Klarifikasi

Klarifikasi beda dengan menilai. Klarifikasi bersifat lebih objektif dan benar-benar ingin tahu apa yang siswa lakukan. Kata-kata di bawah ini bisa diucapkan untuk membantu melakukan klarifikasi terhadap karya.

- 1. "Coba ceritakan lebih banyak tentang gambar yang kamu buat"
- 2. "Saya melihat kamu membuat .... dapatkah kamu menjelaskan ..?"

### b. Memberi apresiasi

Apresiasi dapat diartikan sebagai kegiatan memberikan penghargaan kepada karya yang diciptakan oleh orang lain. Menyadari nilai-nilai yang diberikan dari suatu karya seni tersebut. Apresiasi bersifat positif, memberikan katakata yang benar-benar menghargai karya milik siswa lainnya.

- 1. "Bagian ini menarik karena ..."
- 2. "Idemu dalam karya ini bagus karena ..."

### c. Mengungkapkan area yang bisa ditingkatkan

Dalam suatu karya, kita bisa mendapati beberapa bagian yang dapat ditingkatkan agar semakin bagus. Proses identifikasi ini dapat dibiasakan dengan mengajak siswa berdiskusi dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijadikan contoh untuk mengidentifikasi area yang bisa ditingkatkan.

- 1. "Apakah memungkinkan jika bagian ini ...?"
- 2. "Kira-kira kesan apa yang ditangkap jika kamu mengubah ..."

### d. Memberikan saran

Memberikan umpan balik yang bermanfaat berarti bisa menyarankan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk mengembangkan diri. Tidak hanya sebuah komentar terhadap karya yang sudah ada, juga dengan menyarankan solusi mengenai hal-hal yang dapat ditingkatkan.

- 1. "Pernahkah kamu terpikir untuk mencoba hal ini ...?"
- 2. "Bagaimana jika ditambahkan ..."
- 3. "Bagaimana jika bagian ini ditinggalkan atau diganti dengan ...?"

### e. Berterima kasih

Setelah mendapatkan umpan balik, ungkapan terima kasih perlu disampaikan bagi pemberi umpan balik atas waktu yang telah diberikan, pujian, serta masukannya yang bermanfaat bagi diri dan karya yang telah diciptakan. Belajar menghargai kontribusi yang telah diberikan oleh pemberi umpan balik untuk karya ciptaan kita.

- 1. "Wah, saran darimu membuatku terpikirkan akan ..."
- 2. "Saran darimu sepertinya dapat membuat karya ini lebih baik. Terima kasih!"
- 3. "Aku jadi belajar hal ... dari saranmu. Terima kasih banyak!"

# Kata kunci: apresiasi, refleksi, tangga umpan balik

### B. Media: kertas, pensil

### C. Kosakata Rupa

- **1. Refleksi:** refleksi dalam hal ini adalah melihat kembali sebuah karya dan melihat unsur yang berhubungan dengan diri sendiri.
- 2. Tangga Umpan Balik: tangga umpan balik menjelaskan beberapa langkah memberi umpan balik. Dari langkah yang terendah melakukan klarifikasi, kemudian mengungkapkan area yang dapat ditingkatkan, memberi saran, dan berterima kasih atas ide yang didapatkan.

### D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 1. memberikan ulasan terhadap sebuah lukisan dengan sudut pandang siswa, dan
- 2. memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman.

### E. Persiapan Guru

Mencari karya seniman untuk apresiasi seni. Guru dapat mengambil referensi dari pelukis yang penulis sarankan atau mengambil karya seniman lainnya. Upayakan membaca dulu mengenai seniman dan karyanya sehingga guru dapat memberikan pertanyaan yang sesuai.

### F. Prosedur

### 1. Kegiatan Rutinitas Berpikir Visibel

- a. Siswa melihat referensi lukisan yang diberikan oleh guru.
- b. Dengan panduan pertanyaan inkuiri, guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- c. Siswa menulis hasil apresiasinya pada selembar kertas.
- d. Guru menjelaskan sedikit mengenai judul, latar belakang kehidupan pelukis dan mengkorelasikannya dengan lukisan seniman.
- e. Catatan: berikan informasi mengenai pelukis sedikit demi sedikit setelah siswa mulai melihat korelasi antara elemen visual dengan pesan yang ingin disampaikan pelukis. Informasi tidak diberikan di depan dan bertujuan agar siswa mengkonstruksi pemahaman terlebih dahulu.

### 2. Kegiatan Memberikan Umpan Balik pada Teman

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tangga umpan balik.
- b. Siswa mendapatkan kartu kata-kata dari guru, misalnya: "lukisanmu kurang rapi, warnanya belum penuh." Dari kata-kata itu siswa berlatih memberi umpan balik yang konstruktif kepada teman.

- c. Siswa membawa hasil karya masing-masing dan meletakkannya. Setiap siswa wajib mengomentari karya temannya dengan umpan balik yang konstruktif.
- d. Siswa mendengarkan tanggapan guru tentang memberikan umpan balik.

### G. Kegiatan Alternatif

Sesuaikan bahasa yang digunakan dengan bahasa yang biasa diucapkan siswa sehari-hari. Hindari memberikan umpan balik dengan kalimat yang rumit sehingga sulit atau tidak dapat dipahami oleh siswa.





Gambar 3.2.4 Memberikan umpan balik Sumber: Irma Nurul Fatimah (2019)

## H. Asesmen (Penilaian)

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kesesuaian interpretasi pesan pada sebuah karya	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat dua elemen visual yang ada pada lukisan.	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan.	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan dengan bantuan guru secara minimal (pantikan satu pertanyaan).	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan dengan bantuan guru secara maksimal (setelah dipandu dengan beberapa pertanyaan).
Kemampuan menyampai- kan gagasan	Mampu menyampaikan gagasan dengan percaya diri.	Mampu menyampaikan gagasan namun masih takut salah.	Perlu dorongan atau pantikan pertanyaan dari guru untuk menyampaikan gagasan.	Belum mampu menyampaikan gagasan walapun dibantu.
Kemampuan menyampai- kan masukan	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa ter- struktur dan mudah dipahami.	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa yang mudah dipahami.	Mampu menjelaskan masukan namun bahasa kurang jelas.	Belum bisa memberikan masukan.

Kualitas masukan	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa positif.	Mampu menjelaskan masukan dengan baik hanya saja masih men- gandung unsur negatif.	Mampu menjelaskan masukan setelah dituntun guru.	Belum mampu memberikan masukan.
Jumlah umpan balik yang diberikan	5-6 umpan balik.	3-4 umpan balik.	2 umpan balik.	1 umpan balik.

### I. Refleksi Guru

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

- Sejauh mana siswa memahami konsep setelah diterangkan?
- Jika tidak langkah apa yang harus dilakukan?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Irma Nurul Fatimah dan Fadia Alyani Kumala

ISBN: 978-602-244-645-3 (Jilid 3)



### TUJUAN PEMBELAJARAN

### SUBUNIT 1

Pada akhir materi, siswa mampu:

 Membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik.





Gambar 4.1.1 *Display* pameran Sumber: Lazuardi GCS (2018)

### A. Deskripsi Unit

Unjuk kerja merupakan aktivitas merayakan pembelajaran seni rupa yang telah dicapai selama tiga tahun. Ini merupakan aktivitas yang penting dilakukan sebab dapat membuat siswa merasa bangga, dihargai, dan diapresiasi. Rasa itu muncul karena karyanya ditampilkan untuk dinikmati.

Melalui unjuk kerja, ada rasa kebanggaan tersendiri atas semua kerja keras dan mengenang pengalaman yang telah terlewati. Bentuk nostalgia kecil bagi siswa dan guru atas perjalanan yang telah diarungi bersama.

Unjuk kerja dapat dilakukan dengan membuat pameran karya dan mengundang orang tua. Unit 4 terdiri dari dua subunit, yaitu **perencanaan unjuk kerja** dan **pelaksanaan unjuk kerja**.

### B. Kaitan dengan Materi Sebelumnya

Di kelas 8 siswa belajar tentang merefleksikan efektivitas pesan dalam karya pribadi atau orang lain. Di kelas 9, kita akan mengumpulkan hasil karya siswa ketika kelas 7 dan 8 maupun karya akhir siswa dalam sebuah pameran seni rupa.

### C. Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu mempraktikkan elemen **mandiri** dalam membuat dan mengatur jadwal dengan baik. Siswa juga diharapkan **kreatif** dalam memanfaatkan benda-benda yang ada untuk melaksanakan sebuah pameran. Selain itu, siswa juga mengembangkan **elemen gotong royong**, yaitu dengan bekerja sama dan berkolaborasi dalam membuat sebuah pameran.



Gambar 4.1.2 *Display* pameran Sumber: Lazuardi GCS (2018)

# Subunit 1 Perencanaan Unjuk Kerja atau Pameran

Alokasi Waktu: 5 x 2 jam pertemuan

### A. Deskripsi Materi

Perencanaan unjuk kerja dapat dilakukan dengan mempertimbangkan konsep atau tema apa yang ingin dibawa. Penentuan tema dapat dilakukan bersama dengan siswa dan guru lainnya melalui kegiatan curah ide.

Kolaborasi dengan beberapa pelajaran lain sebagai sarana untuk unjuk kerja hasil pembelajaran siswa juga dapat dilakukan. Tema dapat didiskusikan bersama dengan guru mata pelajaran lainnya, menjadikan kegiatan unjuk kerja sebagai proyek akhir tahun yang dapat dinikmati bersama dengan orang tua siswa.

### Kata kunci: observasi, jurnal, visual

# B. Media: poster, dekorasi pameran, kertas berisi jadwal kegiatan

### C. Kosakata Rupa

- **1. Perencanaan**: kegiatan yang memikirkan, membuat jadwal, hingga memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang harus diantisipasi.
- 2. Unjuk Kerja: kegiatan untuk menunjukkan hasil kerja seni rupa dan melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa.
- **3. Pameran:** suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

### D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik.

### E. Persiapan Guru

Mencari contoh-contoh pameran hasil karya siswa yang dapat dilakukan.

### F. Prosedur Kegiatan

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang persiapan sebuah pameran

### Tahap 1: Curah Ide

Kegiatan curah ide ditekankan lebih kepada **konsep pameran**. Pada unit 1 kita sudah belajar mengenai tahapan curah ide. Silakan lihat kembali unit 1 untuk langkah-langkah pelaksanaan curah ide yang dapat dilakukan siswa.

### Tahap 2: Eksekusi dan Refleksi

Dalam proses pemilihan karya yang akan ditampilkan siswa akan mengasah kemampuannya dalam membuat pilihan karya, dan menempatkan dekorasi penunjang karya.

Pada tahap ini siswa akan memilih karya yang akan dipamerkan, membuat deskripsi pada tiap karya, membuat persiapan undangan untuk orang tua atau khalayak umum. Selesai persiapan, siswa melakukan refleksi apa yang perlu dievaluasi dan ditambahkan.

Dalam kegiatan curah ide, penting untuk menghargai ide dan pendapat siswa. Tips dari Reggio Emilia tentang menghargai ide.

- Mendengarkan ide siswa dan menghargai pemikirannya dengan serius.
- Melakukan observasi kegiatan siswa dan memberikan pertanyaan dan komentar positif.
- Memberikan waktu kepada siswa untuk bereksperimen dan memberikan toleransi terhadap kesalahan yang dilakukan.

### Contoh deskripsi karya dalam sebuah karya lukis



Gambar 4.1.3 Deskripsi karya lukisan Sumber: Irma Nurul Fatimah (2019)

**Judul** : Red Sky

Media : Acrylic on Canvas

Ukuran : 40x50 cm

**Deskripsi**: Langit ketika senja memberikan banyak inspirasi.

Pelukis ingin menggambarkan langit tak selalu biru. Ia terpesona dengan langit yang bernuansa merah

2. Siswa membuat penjadwalan dan menentukan tugas masing-masing.

### Contoh Penjadwalan

Mempersiapkan karya yang dapat dinikmati masyarakat membutuhkan persiapan dan penjadwalan yang cermat. Bantulah murid Anda membuat target dalam membuat karya dan dampingi anak untuk membuat *timeline* dalam mempersiapkan pameran.

### Contoh jadwalnya sebagai berikut

	1	2	3	4	5	
	Curah ide: Cari Referensi	Cari Referensi	Tentukan tema pameran	Buat Mind- map/ Sketsa		
7	8	9	10	11	12	
Membuat Kepanitia- an	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Refleksi		
14	15	16	17	18	19	
Revisi detail acara	- Memilih karya pameran - Pem- buatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pem- buatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pem- buatan Undangan	Refleksi	19	
Revisi detail	- Memilih karya pameran - Pem- buatan	- Mendata deskripsi karya - Pem- buatan	- Mendata deskripsi karya - Pem- buatan		19 26	27

Dorong siswa untuk membuat visualisasi di jadwal agar jadwal tampak lebih menarik. Selain membuat jadwal untuk pameran, siswa membuat pembagian peran dalam pelaksanaan pameran.

# Contoh pembagian peran siswa

# Contoh Daftar Pekerjaan

Aktivitas	Siapa yang Melakukan?	Selesai
Menentukan tema		
Menentukan judul pameran		
Menentukan karya yang akan di <i>display</i> dan jumlah karya yang akan di <i>display</i>		
Mengumpulkan judul setiap karya dan membuat deskripsi karya		
Membuat undangan		
Membuat poster promosi		
Mempromosikan kegiatan		
Membuat susunan acara		
Menjadi pembawa acara		
Mendampingi pengunjung melihat hasil karya dan membantu menjelaskan		
Membuat <i>display</i> hasil karya		
Memasang karya		
Mendokumentasikan jalannya acara		

Upayakan siswa mendapatkan kesempatan memegang peranan dalam pameran. Kegiatan ini akan mengasah rasa percaya diri pada siswa dan budaya bekerja sama antar siswa.

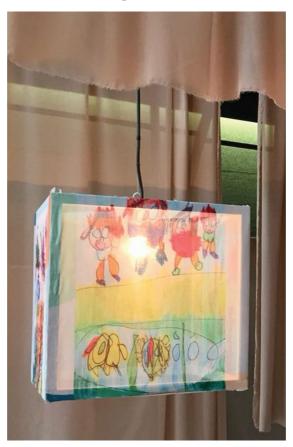
3. Siswa mempersiapkan karya yang akan didisplay.

### Berbagai Cara Membuat Display Hasil Karya?

Berikut ini adalah beberapa desain instalasi.

### 1. Salon Style

Karya seni digantung dari langit-langit. Pameran seni dengan *salon style* dilakukan hanya ketika memungkinkan karena kegiatan ini terkait dengan peralatan dan keterampilan teknis.



Gambar 4.1.4 Contoh *display* Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

### 2. Sequential

Mengajak pengunjung untuk melihat urutan dari karya. Pengunjung diajak ke dalam sebuah cerita karya yang berurutan. Misalnya, dengan tema identitasku. Karya pertama menunjukkan identitas siswa dengan urutan, masa kecil, masa sekolah dasar, masa sekolah menengah pertama.

### 3. Comparative

Meletakkan *display* yang mengundang untuk perbandingan dan kontras. Misalnya, karya siswa yang bercerita tentang menggambar pemandangan diletakkan di sebelah karya siswa yang bercerita tentang perkotaan.

### 4. Synoptic

Meletakkan *display* berdasarkan tema kecil di dalam tema yang lebih besar. Misalnya, tema besarnya adalah identitasku. Di dalam tema tersebut ada tema kotaku, keluargaku, dan temanku.

### 5. Linear

Karya seni dipajang pada ketinggian eye level.



Gambar 4.1.5 *Display* lukisan Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

### G. Kegiatan Alternatif

Persiapan pameran sangat bergantung dengan alokasi waktu yang tersedia. Alokasi waktu pada semester kedua relatif lebih pendek dari semester pertama. Jika kondisi sekolah Anda berbeda dan memerlukan lebih banyak waktu untuk ujian akhir, Anda dapat membuat target karya siswa yang lebih realistis dan penyelenggaraan pameran yang lebih sederhana.



Gambar 4.1.6 *Display* di pohon Sumber: Meruyert Gonullu (2021)



Gambar 4.1.7 *Display* pameran karya siswa Sumber: Lazuardi GCS (2018)



Gambar 4.1.8 *Chicago bridal* Sumber: Joy Lyn (Pinterest) (2021)

### H. Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan manajemen waktu	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal 70%.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal 50%.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal <50%.
Kemampuan mempersiap- kan pameran	Siswa berkoordinasi dan bekerja sama dengan baik sesama teman.	Siswa berkoordinasi dan bekerja sama dengan baik sesama teman namun ada beberapa detail yang terlewati.	Siswa butuh bantuan guru untuk mendorong berkoordinasi dan bekerja sama.	Siswa sangat sulit diajak berkoordinasi antarteman.

Setelah selesai melakukan pembelajaran, berikan pertanyaan ini kepada diri Anda sendiri.

- Apakah saya sudah cukup baik dalam mendorong siswa berkolaborasi dan memecahkan masalahnya sendiri?
- Seberapa sering saya memberikan bantuan kepada siswa?
- Apakah saya sudah memberikan target yang realistis kepada siswa untuk merancang pamerannya?
- Apakah rencana tindak lanjut yang akan saya lakukan jika siswa belum berhasil bekerja sama dengan baik?



## Subunit 2

# Pelaksanaan Pameran

### Alokasi Waktu: 4 x 2 jam pertemuan

### **Pokok Materi**

Pelaksanaan pameran merupakan faktor penting untuk merayakan keberhasilan siswa. Ajak siswa untuk terlibat dalam pelaksanaan sampai pada hari H pelaksanaan. Pelaksanaan pameran dapat disinergikan pada momen perayaan hari besar tertentu atau perayaan internal sekolah.

### Prosedur Kegiatan

- 1. Siswa membuat undangan dan susunan acara pameran.
- 2. Siswa merencanakan penanggung jawab setiap kegiatan.
- 3. Siswa melakukan gladi resik.
- 4. Siswa mempersiapkan finishing properti.
- 5. Siswa melaksanakan pameran.

### **Kegiatan Alternatif**

Jika waktu pelaksanaan pameran tidak memungkinkan berikan satu sarana di mana siswa tetap dapat memperlihatkan karyanya. Ini dapat dilakukan dengan satu bentuk publikasi ke masyarakat dengan bentuk yang lebih statis misalnya, dengan membuat buletin hasil karya siswa.

### Refleksi Guru

Setelah selesai melakukan pembelajaran berikan pertanyaan ini kepada diri Anda sendiri.

1. Apakah saya sudah cukup baik dalam mendorong siswa berkolaborasi dan memecahkan masalahnya sendiri?

- 2. Seberapa sering saya memberikan bantuan kepada siswa?
- 3. Apakah rencana tindak lanjut yang akan saya lakukan jika siswa belum berhasil bekerja sama dengan baik?

### Asesmen/Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan bekerja sama	Siswa mampu bekerja sama dengan baik.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan dari guru.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan maksimal dari guru.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan minimal dari guru.
Keaktifan dan pemecahan masalah dalam melaksana- kan acara	Siswa mempunyai inisiatif tinggi dalam melaksanakan tugasnya dan cepat tanggap ketika ada masalah.	Siswa mempunyai inisiatif namun sedikit tidak percaya diri, turut membantu ketika ada masalah.	Siswa perlu didorong guru/ teman agar aktif dalam membantu pelaksanaan acara dan pemecahan masalah.	Siswa tidak mau bekerja melaksanakan tugasnya dan pasif ketika ada masalah.
Kualitas pelaksanaan pameran	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara dengan baik.	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara, namun ada 1-2 detail yang kurang.	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara, namun ada beberapa detail yang kurang.	Tim siswa menjalankan pameran, namun tidak sesuai dengan konsep acara dan ada banyak detail yang kurang.

# Glosarium

apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.

**bayangan:** wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar. **curah ide:** siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.

**jurnal visual:** sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.

mixed media: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..

**naungan:** bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.

**perspektif:** cara melihat benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).

**pigura:** bagian yang membingkai karya.

representasi: memberikan gambaran.

rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.

umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.

**unjuk kerja:** suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

# **Daftar Pustaka**

- Beer, C. de. 2018. Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications, diakses 6 Februari 2021. https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819.
- Boaler, Jo. 2013. Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education, diakses 6 Februari 2021.

  http://publications.fifedirect.org.uk/c64\_AbilityandMathematics.pdf
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya Manusia*. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback
- Hatcher, Lynn Anne. Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis, Georgia State University, 2009.

  Diakses 7 Februari 2021. https://scholarworks.gsu.edu/art\_design\_theses/49
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. http://www.artnet.com/artists/ hendra-gunawan/
- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack AMeditativeDrawingBookandSketchpad*. Massachusetts: QuarryBooks.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic.*Visual Layout, diakses pada 5 April 2019. https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/15

  39782161projects?via=custom-lists
- Murray, Lily. 2017. *No Worries!*. London: Kings Road Publishing. Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.

- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021. https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036
- McLeod, Saul. 2010. Formal Operational Stage, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/
- Thabroni, Gamal. Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli. diakses pada 13 Februari 2021. https://serupa.id/pengertian-desain/
- The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021. https://
  theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/

#### **Internet:**

https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameran-pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.

https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesia-bergaya-naif/4248912.html

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu

# **Daftar Sumber Gambar**

Gambar 1.1.1 *Moodboard* Sumber: Fitri Hanifah

Diunduh tanggal 15 November 2021

Gambar 1.1.2 Moodboard dari kumpulan bunga

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil tanggal 15 November 2021

Gambar 1.1.3 Moodboard dari tekstur kayu

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diunduh tanggal 15 November 2021

Gambar 1.1.4 Contoh jurnal visual 1

Sumber: Irma Nurul Fatimah. Diambil tanggal 28 Mei 2021

Gambar 1.1.5 Contoh jurnal visual 2

Sumber: Salsabila Chatib

Diunduh tanggal 15 November 2021

Gambar 1.1.6 Contoh jurnal visual 3

Sumber: Estee Janssens - https://unsplash.com/

Diunduh tanggal 28 Mei 2021

Gambar 1.1.7 Jurnal visual menggunakan amplop bekas

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil 2 April 2011

Gambar 1.2.1 Sketsa pensil Sumber: Irma Nurul Fatimah Diunduh 16 November 2021

Gambar 1.2.2 Siswa menggambar sketsa

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil 9 Agustus 2019

Gambar 1.2.3 Zentangle

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil 2 Februari 2020

Gambar 1.2.4 Melukis dengan spons

Sumber: Farah Madinah

Diunduh tanggal 15 November 2021

Gambar 1.2.5 Lukisan dengan nonkuas

Sumber: Dan Cristian Padure- https://unsplash.com/

Diunduh tanggal 28 Mei 2021

Gambar 1.2.6 Cetakan dengan bahan alami

Sumber: Olga Vorobeva- https://www.pexels.com/

Diunduh tanggal 2021

Gambar 1.2.7 Melukis dengan bahan kopi

Sumber: Ermir Kolonja (2019) Diambil tanggal 1 Mei 2021

Gambar 1.2.8. Melukis awan dengan cat acrylic

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diambil tanggal 1 Mei 2021

Gambar 1.2.9 Gambar Mixed media

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diambil tanggal 30 Mei 2014

Gambar 1.2.10 Gambar dari bahan bekas

Sumber: Irma Nurul Fatimah-Jari Kecil Preschool

Diunduh tanggal 28 Mei 2021

Gambar 1.3.1 Benda dan bayangannya

Sumber: Irma Nurul Fatimah. Diunduh tanggal 28 Mei 2021

Gambar 1.3.5 Gambar sumber cahaya

Sumber: Hans Middendorp

Diunduh tanggal 16 November 2021

Gambar 2.2.1 Prinsip keseimbangan

Sumber: *Graphic Design the New Basics* 

Diunduh 27 Mei 2021

Gambar 2.2.2 Prinsip penekanan

Sumber: *Graphic Design the New Basics* 

Diunduh 27 Mei 2021

Gambar 2.2.3 Prinsip kesejajaran

Sumber: *Graphic Design the New Basics* 

Diunduh 27 Mei 2021

Gambar 2.1.4 Prinsip kedekatan

Sumber: Graphic Design the New Basics

Diunduh 27 Mei 2021

Gambar 2.1.5 Prinsip Hierarki

Sumber: *Graphic Design the New Basics* 

Diunduh 27 Mei 2021

Gambar 2.1.6 Desain pameran 1 Sumber: Irma Nurul Fatimah Diunduh 16 November 2021

Diuliuuli 10 Novellibei 2021

Gambar 2.1.7 Contoh poster promosi

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diunduh 16 November 2021

Gambar 2.1.8 Contoh desain pameran 2

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diunduh 16 November 2021

Gambar 2.1.9 Poster pameran Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diunduh 16 November 2021

Gambar 2.2.1 Gambar display pameran

Sumber: Brigitta Schneiter-https://www.pexels.com/

Diunduh 28 Mei 2021

Gambar 2.2.2 *Display* pameran Sumber: Lazuardi GCS (2021) Diunduh 16 November 2021

Gambar 2.2.3 Display dari pipa PVC buatan siswa

Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diunduh 2 Mei 2021

Gambar 2.2.4 Display dari kayu alami

Sumber: Photorama

Diunduh 16 November 2021

Gambar 2.2.5 Properti dari pigura kayu dan kain

Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

Diambil 8 September 2018

Gambar 2.2.6 Display dari kayu bekas

Sumber: Anastasia Ang (2021) Diambil 16 November 2021

Gambar 3.1.1 Jurnal visual siswa Sumber: Puti Almirsha Hamid Diambil 15 November 2021

Gambar 3.1.2 Foto pemandangan sekitar

Sumber: Aufa Khayri Diambil 13 Februari 2021

Gambar 3.1.3 Sumber inspirasi untuk jurnal visual

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diambil 15 November 2018

Gambar 3.2.1 Pengorbanan ibu

Sumber: Ciputra Artpreneur-https://www.ciputraartpreneur.com/museum-

collections

Diunduh 25 Mei 2021

Gambar 3.2.2 Goldie merlion at the rainbows ends

Sumber: @rsipIVAA - http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/erica-hestu

Diunduh 16 November 2021

Gambar 3.2.3 Bicycle wheels

Sumber: MOMA - https://www.moma.org/collection/works/81631

Diunduh 25 Mei 2021

Gambar 3.2.4 Memberikan umpan balik Sumber: Irma Nurul Fatimah (2019)

Diunduh 16 November 2021

Gambar 4.1.1 *Display* pameran

Sumber: Lazuardi GCS Diambil 10 Maret 2018

Gambar 4.1.2 *Display* pameran

Sumber: Lazuardi GCS Diunduh 28 Mei 2021

Gambar 4.1.3 Deskripsi karya lukisan

Sumber: Irma Nurul Fatimah Diambil 17 November 2019

Gambar 4.1.4 Contoh *display*. Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil 10 Maret 2018

Gambar 4.1.5 *Display* lukisan Sumber: Irma Nurul Fatimah

Diambil 10 Maret 2018

Gambar 4.1.6 Display di pohon

Sumber: Meruyert Gonullu - https://www.pexels.com/

Diunduh 28 Mei 2021

Gambar 4.1.7 Display pameran karya siswa

Sumber: Lazuardi GCS Diambil 28 Mei 2018

Gambar 4.1.8 Chicago Bridal

Sumber: Joy Lyn https://www.pinterest.com/

Diunduh 28 Mei 2021

# **Indeks**

A	I
Acrylic On Canvas 156	Instalasi 159
Alignment 117	J
Anyaman Bambu 102	Jurnal Visual 84, 86, 87, 88, 92, 101,
Arah 106	103, 130, 131, 132, 135, 136, 139
Arsir 110	Jurnal Visual 52, 76
Asimetri 33, 116	K
В	Keseimbangan 20, 23, 24, 31, 32, 33, 116
Bayangan 112	Klarifikasi 145, 146
C	Kolase 132, 133
Cahaya Datang Dari Berbagai Arah 106	Kontras 117
Curah Ide 101, 102, 154, 155	L
D	Linear 160
Dari Rebusan Kulit Buah 103	Lukisan 43, 58, 96, 101, 104, 105, 131, 141, 142, 143, 147, 148, 149
Dekorasi 114, 115, 122, 126, 125	M
Desain Dekorasi Untuk Pameran 114	Menggambar Bebas 84
Deskripsi 155, 156, 158	Menggambar Konstruktif 84, 107
Display 125	Mixed Media 99
E	Moodboard 87
Eksekusi 155	N
G	Naungan 106
Geometris 19, 23, 31, 32, 108, 114	О
Н	Observasi 133, 155

Hierarki 119

P

Palet 125

Pameran 122, 157, 159, 161

Perspektif 106, 107, 108, 111, 112, 143,

Peta Konsep 102

Pewarna 51, 103, 135

Pigura 124

Portofolio 52, 76, 136

Poster 52, 114, 116, 119, 126, 127, 128, 154

Properti 124

Proporsi 19, 21, 23, 36, 84, 115

R

Referensi 84, 86, 87, 88, 89, 93, 101, 132, 135, 138, 147

Refleksi 93, 101, 103

Rutinitas Berpikir Visibel 140

S

Salon Style 159

Sequential 160

Siluet 91

Sketsa 8, 52, 76, 91, 94

Stempel 96, 97, 100

Synoptic 160

T

Tata Urutan 119, 126

Tekstur 23, 32, 89, 102

Tema 87, 100, 102, 116, 119, 126, 132, 135, 136, 147

Titik Hilang 106, 108

 $\mathbf{U}$ 

Umpan Balik 130, 140, 144, 145, 146 148

Umpan Balik Yang Konstruktif 144

Unjuk Kerja 144, 152, 154

 $\mathbf{Z}$ 

Zentangle 95

## **Profil Penulis**

Nama Lengkap : Irma Nurul Fatimah, ST

Email : irma.nurul2000@gmail.com

Instansi : SMP Lazuardi Al-Falah GCS

Bidang Keahlian : Seni Rupa

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- 1. Guru Seni Rupa tahun 2009-2021
- 2. Project Manajer Konsultan Pendidikan Lazuardi-Next 2009-2011
- 3. Kepala SMP Lazuardi Al-Falah GIS tahun 2018-2021

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Lulusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2000-2004)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- 1. Yuk, Berkreasi Bersama Mama -2012
- 2. Ide Kreatif Memanfaatkan Benda di Sekitar Kita 2012
- 3. Kelasnya Manusia 2013
- 4. Antologi Millenial Parenting 2019
- 5. Antologi Literasi Menggerakkan Negri 2019
- 6. Antologi Memoar Kasih Bunda 2019 Seninya Matematika 2019
- 7. Antologi Memoar Kasih Bunda -2019
- 8. Antologi School, Teaching and Stories 2020
- 9. Antologi Teknologi untuk Masa Depan Hadir di Pembelajaran Masa Kini-2021
- 10. Antologi Resonansi Kata dan Rasa 2021



## **Profil Penulis**

Nama lengkap : Fadia Alyani Kumala

Email : fadiakumala@gmail.com

Instansi : SMP Lazuardi Al Falah GCS Klaten

Bidang Keahlian : Bahasa Inggris & Musik

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- Guru Bahasa Inggris di SMP Lazuardi Al Falah GCS Klaten (Juli 2020 – sekarang)
- 2. Guru Kelas Vokasional Musik di SMP Lazuardi Al Falah GCS Klaten (Juli 2020 sekarang)
- 3. Guru Biola di Serenata Private Music Course (Juni 2020 sekarang)
- 4. Guru Privat Biola (2019 sekarang)
- 5. Guru Privat Bahasa Inggris (2020 sekarang)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Sarjana Psikologi di Universitas Sebelas Maret Surakarta (2020 - sekarang)

## **Profil Penelaah**

Nama lengkap : Rahmatsyam Lakoro

Email : djangkarock@gmail.com

Instansi : Departemen Desain Komunikasi Visual,

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya (ITS)

Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- 1. Asesor BNSP LSP BDI Denpasar (2016)
- 2. Kaprodi Desain Produk Industri (2016-2017)
- 3. Academic Board ADGI (Asosiasi Desainer Grafis Indoenesia) Surabaya Chapter (2015-2018)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

- 1. S1 Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung (1994-1999)
- 2. S2 Prodi Jaringan Cerdas Multimedia Game Technology, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (2007-2009)
- 3. S3 Prodi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (2017-2021)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (3 Tahun Terakhir):

- Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung Eko Budiwaspada, Setiawan Sabana Sociotagging: Participatory Design as Flood Disaster Mitigation Campaign in Bojongsoang District during The Covid-19 Pandemic (pp. 39-48). Dipublikasikan di PalArch's Journal of Archaeology of Egypt Vol. 17 No. 9 (2020) ISSN: 1567-214X
- 2. Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Participatory Art as Disaster Education in Bojongsoang District of Bandung Regency (pp. 40-44), dipublikasikan di Art and Design Studies, IISTE Journal Vol 87 (2020), DOI: https://doi.org/10.7176/ADS/87-06, ISSN: 2224-6061 (Paper)/ISSN: 2225-059X (Online)
- Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Design of Disaster Risk Reduction Awareness Campaign Media by Revitalization of Sundanese Oral Culture (pp. 363-370) pada The 4th International Conference of Art Language and Culture, Surakarta, DOI: https://doi.org/10.2991/ assehr.k.200323.044, Penerbit Atlantic Press, ISBN: 978-94-6252-939-7/ ISSN: 2352-5398

## **Profil Penelaah**

Nama Lengkap : Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd. E-mail : eza\_kherid@unj.ac.id

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa dan Desain

Komunikasi Visual



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- 1. Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ, 2008 sekarang
- 2. Graphic Designer at Indraw Creative Works, 2005 2010
- 3. Account Executive at Indraw Creative Works, 2002 2005

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

- 1. S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Iakarta
- 2. S2 Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- 1. Penelaah Buku Panduan Guru Seni Rupa SD, SMP, SMA, Badan Peneliti dan Pengembangan dan Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik Cap" untuk Siswa Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.

#### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- 1. Indonesia New Media Art Exhibition in The Post Human Era, 2020
- 2. Pengembangan Model Pedoman Penyelenggara Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, 2020.
- 3. Membuat Poster Identitas Diri Bagi Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas IIb Jakarta, 2020.
- 4. Ekspresi Diri Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Kelas II Jakarta melalui Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt.
- 5. Audio Visual Terintegrasi Sosial Media sebagai Sarana Pengembangan Potensi Diri Bagi Digital Native, 2020.

# **Profil Ilustrator**

Nama lengkap : Muhammad Nugraha Pratama

Email : nugpratama@gmail.com

Bidang Keahlian : Seni

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- 1. Vice Chairman Indonesia's Sketchers 2011-2015
- 2. Contributor Urban Sketchers Jakarta (2010 sekarang)
- 3. Contributor Sketchwalker (2015-sekarang
- 4. Featured Artist KopiKeliling.com (2010-2013
- 5. Featured Artist Sekata Living (2017 sekarang)
- 6. Illustrator WhateverWorkshop.co (2014-2021)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Universitas Bina Nusantara, Jakarta (2009-2013)



## **Profil Editor**

Nama lengkap : Suhud Rois

Email : suhud05@gmail.com

Instansi : SD Peradaban Insan Mulia, Cimahi

Bidang Keahlian : Menulis, Menyunting tulisan

### Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

- 1. SD Interaktif Gemilang Mutafannin (2001 2013)
- 2. SD Peradaban Insan Mulia (2013 saat ini)
- 3. Editor buku di MediaGuru (2017 saat ini)
- 4. Pelatih Kampus Guru Cikal (2020 saat ini)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Sejarah Universitas Padjadjaran (1996-2000)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- 1. Membaca Film (2021)
- 2. Menjadi Sekolah Prima (2021)
- 3. Bukan Guru yang Hebat di Atas Kertas (2020)
- 4. Guru yang Tidak Ditolak Murid (2020)
- 5. Be Yourself (2020)
- 6. Bersama Kita Bersinar (2020)
- 7. Parenting Tak Pening (2020)
- 8. Secangkir Kopi Sebelum Mengajar (2020)
- 9. The Children are the Curricullum (2019)
- 10. Guru Merdeka Guru Berdaya (2018)
- 11. Jangan Sekadar Jadi Guru (2017)
- 12. Karena Aku Seorang Guru (2017)
- 13. Sekolah yang Menyenangkan (bersama Anna Farida dan Edi Sudrajat A.) (2012)



## **Profil Desainer**

Nama lengkap : Devi Salsabillah

Email : devisalsabilah@gmail.com

Instansi : Universitas Pembangunan Nasional

"Veteran" Jakarta

Bidang Keahlian : Komunikasi

Portofolio : behance.net/devisalsabillah

linkedin.com/in/devisalsabillah/

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, 2018 - sekarang

