



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

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Mira Balya Amriasih
Marda Yuantika Haninggarjati

SMA/MA/SMK/MAK Kelas X

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

Dilindungi Undang-Undang.

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

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis

Mira Balya Amriasih

Marda Yuantika Haninggarjati

Penelaah

Bandi Sobandi

Savitri Putri Ramadina

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

Lenny Puspita Ekawaty

NPM Yulianti Dewi

Ervina

Kontributor

Rain Rosidi

Yudi Hermunanto

Ilustrator

Ade Prihatna

Editor

Weni Rahayu

Editor Visual

Is Yuniarto Nafawi

Desainer

Sona Purwana

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan

Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan

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

Edisi Revisi, 2023

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

978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/15 pt, SIL Open Font License.

xii, 236 hlm.: 17,6 x 25 cm.

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

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

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

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

Jakarta, Desember 2023
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

“Seni tidak menyelesaikan masalah, tetapi membuat kita sadar akan keberadaan mereka,” kata pematung Magdalena Abakanowicz. Tujuan utama pendidikan kesenian tidak hanya untuk menciptakan seniman profesional, tetapi lebih kepada untuk menciptakan manusia yang mampu berpikir kritis dan kreatif. Manusia yang punya rasa ingin tahu yang besar dan mampu mengajukan pertanyaan yang bermakna. Manusia yang mampu menghasilkan dan mengembangkan gagasan orisinal serta dapat melihat dan mencintai keindahan. Seni merupakan sarana untuk memunculkan potensi optimal kemanusiaan seseorang. Pembelajaran seni memungkinkan setiap orang mencapai perkembangan menyeluruh dalam bidang etika, kecerdasan, fisik, keterampilan sosial, dan estetika sesuai dengan atributnya sendiri sehingga ia bisa melatih dirinya untuk mampu belajar seumur hidup, mengeksplorasi, berinovasi, dan beradaptasi dengan perubahan.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan kesenian dimaksudkan sebagai salah satu upaya untuk memberi pengaruh baik terhadap perkembangan hidup anak secara jasmani dan rohani. Terutama untuk menjaga agar bangsa ini tidak semata-mata terdidik dalam suasana penalaran atau intelektualitas karena akan berdampak pada munculnya sikap individualisme dan materialisme. Pendidikan seni dapat meningkatkan iklim belajar di sekolah, membuat peserta didik memiliki tujuan, menumbuhkan rasa memiliki, dan meningkatkan rasa saling menghormati kepada guru dan sesama teman karena mereka lebih peka terhadap perilaku sesama manusia. Seluruh indra, perasaan, dan wawasan berpikir juga diasah untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap lingkungan di sekitar mereka.

Isi dan materi buku ini diharapkan dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru dalam membangun kecintaan peserta didik terhadap keindahan, baik karya maupun harmoni kehidupan. Guru memiliki ruang kreativitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan kemampuannya karena pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman serta potensi pribadi setiap guru.

Buku ini dipersembahkan bagi semua guru yang berjuang untuk pendidikan yang memerdekakan.

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x
Petunjuk Penggunaan Buku	xiii
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	9
C. Strategi Pembelajaran	13
D. Asesmen	16
Bab I Mendalami Unsur, Prinsip, dan Gaya Seni Rupa dan Desain ...	19
A. Pendahuluan	20
B. Skema Pembelajaran	21
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	22
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	37
E. Asesmen	37
F. Pengayaan dan Remedial	38
G. Refleksi Guru	38
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	39
I. Bahan Bacaan	44
Bab II Mengenal <i>Design Thinking</i> untuk Menemukan Gagasan dalam Berkarya	55
A. Pendahuluan	56
B. Skema Pembelajaran	57
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	59
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	75
E. Asesmen	75
F. Pengayaan dan Remedial	76
G. Refleksi Guru	76

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	77
I. Bahan Bacaan	81
Bab III Ragam Medium Seni Rupa	85
A. Pendahuluan	86
B. Strategi Pembelajaran	87
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	88
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	115
E. Asesmen	115
F. Pengayaan dan Remedial.....	118
G. Refleksi	118
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	119
I. Bahan Bacaan	128
Bab IV Eksperimen dengan Ragam Medium: Teknik dan Bahan	131
A. Pendahuluan	132
B. Strategi Pembelajaran	133
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	135
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	153
E. Asesmen/Penilaian	154
F. Pengayaan dan Remedial.....	157
G. Refleksi	157
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	158
I. Bahan Bacaan	162
Bab V Bercerita tentang Karya untuk Mendapat Umpan Balik	167
A. Pendahuluan	168
B. Skema Pembelajaran	169
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	170
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	180
E. Asesmen.....	180
F. Pengayaan dan Remedial.....	183
G. Refleksi Guru.....	184
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	185
I. Bahan Bacaan	187

Bab VI Karya yang Berbicara.....	191
A. Pendahuluan	192
B. Strategi Pembelajaran	193
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	194
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	206
E. Asesmen/Penilaian	207
F. Pengayaan dan Remedial.....	208
G. Refleksi Guru.....	210
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	211
I. Bahan bacaan.....	213
Glosarium	215
Daftar Pustaka	217
Sumber Kredit Gambar	219
Indeks	221
Profil Pelaku Perbukuan.....	225

Daftar Gambar

Gambar 1.1 See You in The Rain	40
Gambar 1.2 Did You See Me?.....	40
Gambar 1.3 I am a Work of Hearrt.....	42
Gambar 1.4 A Boy on his Father.	42
Gambar 1.5 Journey #3	42
Gambar 1.6 Batik Papua.....	43
Gambar 1.7 Turun ke Ilusi, Terjaga ke Niskala.....	43
Gambar 1.8 Patung Dewa Wisnu di Bali.....	43
Gambar 1.9 Nostalgia 2.....	44
Gambar 1.10 Taffeta Moooi	44
Gambar 1.11 Contoh unsur bentuk.....	44
Gambar 1.12 Lingkaran Warna.....	45
Gambar 1.13 Tekstur pada Kayu.....	45
Gambar 1.14 Tekstur Daun.....	45
Gambar 1.15 Monas.....	45
Gambar 1.16 Monumen Nasional, 1984 karya S.Sudjojono.....	46
Gambar 1.17 Aku Cinta Padamu Tanah Airku Karya S.Sudjojono (1966) ..	47
Gambar 1.18 Song of the Homeland Karya Albert Anker (1874)	47
Gambar 1.19 The Warrior Princess, 2012.....	48
Gambar 1.20 Kupat Tahu Singaparna	49
Gambar 1.21 Messengers of the Sun.....	49
Gambar 1.22 Leerlingen #3	49
Gambar 1.23 Wujud Cita dalam Kolase	50
Gambar 1.24 Richter 3	50
Gambar 1.25 Anjat Suku Dayak	52
Gambar 1.26 Women’s Story.....	53
Gambar 1.27 Reimagining Rocket Rain	54
Gambar 2.1 Perbandingan Iklan Tulisan dengan Iklan Visual.....	84
Gambar 2.2 Desain uang kertas Indonesia.....	84

Gambar 4.1 The Home is Me	158
Gambar 4.2 Contoh Metode Rekonstruksi.....	164
Gambar 4.3 Contoh Metode Dekonstruksi.....	164
Gambar 4.4 Contoh Manipulasi Bahan yang berjudul <i>A Road through the Mountainside</i>	164
Gambar 4.5 Contoh Manipulasi Teknik.....	165
Gambar 4.6 Contoh Karya dengan Metode Kombinasi yang berjudul “Bawang”	165

Daftar Tabel

Tabel 1 Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dan Distribusinya pada Tiap Tujuan Pembelajaran.....	3
Tabel 2 Capaian Pembelajaran Fase E Berdasarkan Elemen.....	10
Tabel 3 Alur Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif.....	12
Tabel 4 Distribusi Teknik Asesmen.....	18
Tabel 1.1 Skema Pembelajaran.....	21
Tabel 1.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran	24
Tabel 1.3 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.1	27
Tabel 1.4 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	27
Tabel 1.5 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.2	31
Tabel 1.6 Penanganan Peserta Didik.....	32
Tabel 1.7 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.3	35
Tabel 1.8 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	36
Tabel 1.9 Rubrik Penilaian setelah Belajar.....	37
Tabel 2.1 Skema Pembelajaran.....	57
Tabel 2.2 Rubrik Penilaian Awal	60
Tabel 2.3 Rubrik Penilaian saat Belajar	62
Tabel 2.4 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	63
Tabel 2.5 Rubrik Penilaian Awal	65
Tabel 2.6 Rubrik Penilaian saat Belajar	68
Tabel 2.7 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	69
Tabel 2.8 Rubrik Penilaian Awal	71
Tabel 2.9 Rubrik Penilaian saat Belajar	73
Tabel 2.10 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	74
Tabel 2.11 Rubrik Penilaian setelah Belajar.....	75
Tabel 3.1 Strategi Pembelajaran.....	87
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Awal	89
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Aktivitas 3.1	91
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Awal	93

Tabel 3.6 Penilaian Formatif.....	96
Tabel 3.7 Penanganan Peserta Didik.....	96
Tabel 3.8 Rubrik Penilaian Awal.....	98
Tabel 3.9 Penilaian Formatif.....	100
Tabel 3.10 Penanganan Peserta Didik.....	100
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Awal.....	102
Tabel 3.12 Penilaian Formatif.....	105
Tabel 3.13 Penanganan Peserta Didik.....	105
Tabel 3.14 Rubrik Penilaian Awal.....	107
Tabel 3.15 Penilaian Formatif.....	109
Tabel 3.16 Penanganan Peserta Didik.....	109
Tabel 3.17 Rubrik Penilaian saat Belajar.....	114
Tabel 3.18 Penilaian Formatif.....	114
Tabel 3.19 Penilaian Sumatif.....	115
Tabel 3.20 Rubrik Penilaian setelah Pembelajaran.....	115
Tabel 3.21 Rencana Tindak Lanjut.....	117
Tabel 4.1 Strategi Pembelajaran.....	133
Tabel 4.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran.....	136
Tabel 4.3 Rubrik Penilaian saat Belajar.....	138
Tabel 4.4. Penanganan Peserta Didik.....	139
Tabel 4.5 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran.....	141
Tabel 4.6. Rubrik Penilaian saat Belajar.....	143
Tabel 4.7 Penanganan Peserta Didik.....	143
Tabel 4.8 Rubrik Penilaian Awal.....	145
Tabel 4.9 Rubrik Penilaian Formatif saat Belajar.....	147
Tabel 4.10 Rencana Tindak Lanjut.....	148
Tabel 4.11 Target Capaian Eksperimen.....	149
Tabel 4.12 Rubrik Penilaian setelah Belajar.....	151
Tabel 4.13 Tindak Lanjut Peserta Didik.....	152
Tabel 4.14 Rubrik Refleksi.....	152
Tabel 4.15 Rubrik Penilaian Formatif.....	154
Tabel 4.16 Rubrik Penilaian Sumatif.....	154
Tabel 4.17 Penilaian Setiap Kriteria Capaian Peserta Didik.....	156

Tabel 5.1. Skema Pembelajaran	169
Tabel 5.2 Rubrik Penilaian Awal.....	172
Tabel 5.3 Rubrik Penilaian saat Belajar	174
Tabel 5.4 Penanganan Peserta Didik	174
Tabel 5.5 Rubrik Asesmen Formatif.....	179
Tabel 5.6 Tindak Lanjut Peserta Didik	179
Tabel 5.7 Refleksi Peserta Didik	180
Tabel 5.8 Rubrik Penilaian setelah Belajar	181
Tabel 5.9 Rubrik Penilaian setelah Belajar	183
Tabel 6.1 Strategi Pembelajaran	193
Tabel 6.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran.....	195
Tabel 6.3 Rubrik Penilaian saat Belajar	197
Tabel 6.4 Rencana Tindak Lanjut	197
Tabel 6.5 Rubrik Penilaian saat Belajar	201
Tabel 6.6 Rencana Tindak Lanjut	201
Tabel 6.7 Rubrik Penilaian setelah Belajar	205
Tabel 6.8 Rencana Tindak Lanjut	205
Tabel 6.9 Rubrik Refleksi	206
Tabel 6.10 Rubrik Penilaian Formatif.....	207
Tabel 6.11 Rubrik Penilaian Sumatif	208
Tabel 6.12 Remedial	209

Petunjuk Penggunaan Buku

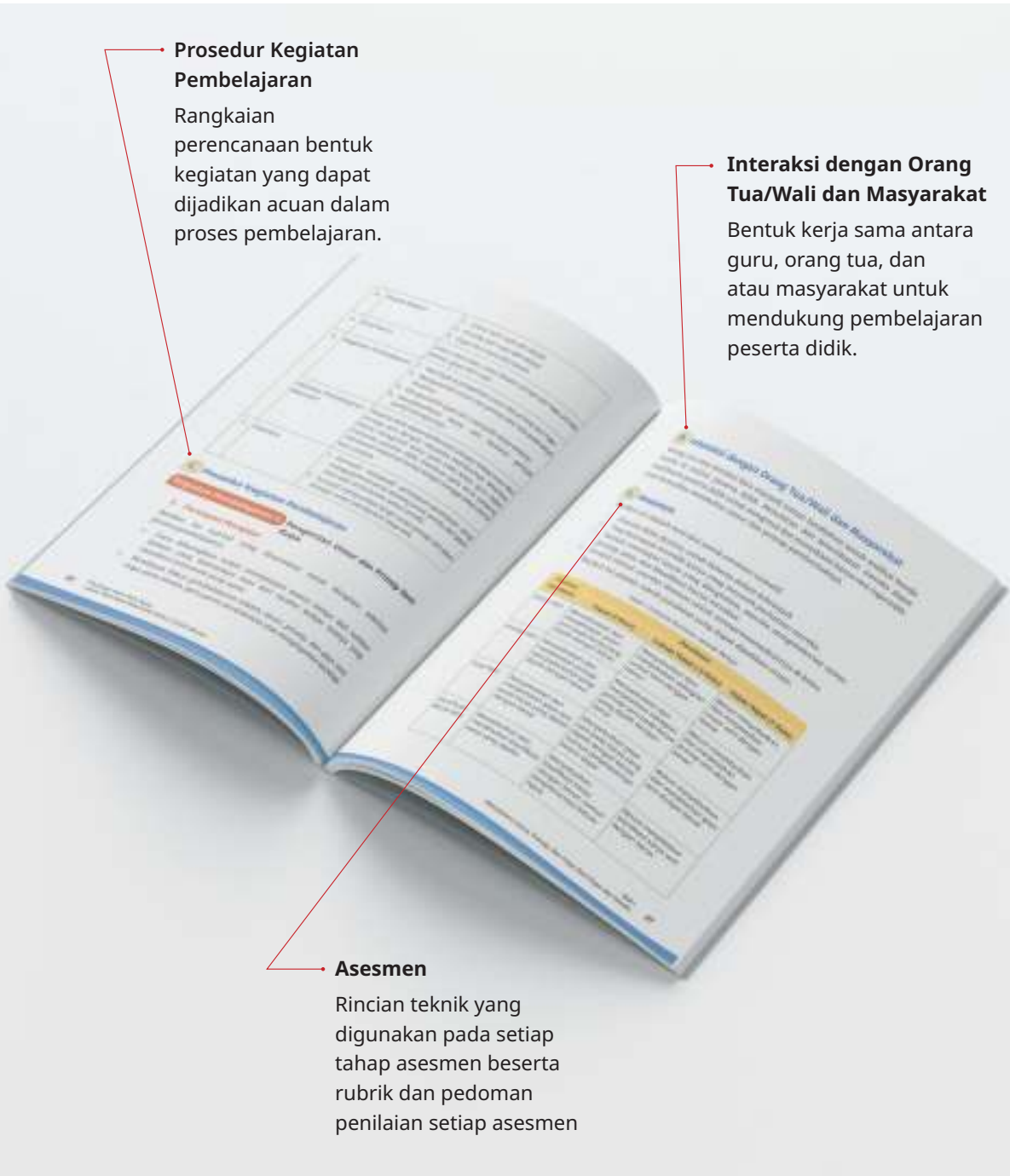
Pendahuluan

Informasi umum tentang tujuan pembelajaran dan pemetaan materi yang menjadi landasan penyusunan kegiatan pembelajaran.



Skema Pembelajaran

Komponen-komponen utama yang menjadi dasar penyusunan kegiatan pembelajaran.



→ **Prosedur Kegiatan Pembelajaran**

Rangkaian perencanaan bentuk kegiatan yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.

→ **Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat**

Bentuk kerja sama antara guru, orang tua, dan atau masyarakat untuk mendukung pembelajaran peserta didik.

→ **Asesmen**

Rincian teknik yang digunakan pada setiap tahap asesmen beserta rubrik dan pedoman penilaian setiap asesmen

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan ditujukan bagi peserta didik yang ingin menambah wawasan secara mandiri dalam usulan bentuk kegiatan alternatif. Remedial diperuntukkan bagi peserta didik yang belum memahami makna pembelajaran dalam bentuk alternatif kegiatan.

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kerja yang berisi rangkaian kegiatan yang dapat dijadikan acuan atau digunakan langsung oleh guru dalam sesi pembelajaran.



Refleksi

Evaluasi diri tentang proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan.

Bahan Bacaan

Sumber belajar yang dapat dijadikan acuan konsep dan materi belajar terkait lainnya. Sumber belajar ini dapat digunakan guru maupun peserta didik.



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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati

ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)



Panduan Umum

A. Pendahuluan

Panduan umum ini memberi informasi yang menyeluruh tentang hal-hal mendasar yang perlu diketahui dan disiapkan guru sebelum merancang materi pembelajarannya.

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan Guru

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang sebagai salah satu sumber inspirasi guru dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa. Mempelajari seni rupa berkontribusi pada pengembangan individu dengan membantu perkembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik.

Sebagai manusia yang beranjak remaja, mempelajari seni rupa dapat menjadi sarana berekspresi. Melalui pembelajaran seni, peserta didik dapat mengungkapkan perasaan, pendapat, dan pemikirannya. Ada beragam teknik dan bahan berkarya yang dapat dikenali dan dicoba untuk menjadi media mengomunikasikan pesan tertentu yang diinginkan. Dalam sebuah kelas, perlu disadari tidak semua peserta didik berminat untuk mempelajari seni rupa karena merasa “tidak berbakat”. Persepsi ini yang perlu diubah oleh guru seni karena membuat karya seni merupakan sebuah proses yang naluriah dan tidak selalu membutuhkan bakat. Semua orang seyogianya dapat berekspresi menggunakan medium seni rupa. Untuk itu, pembelajaran di kelas X ini penting untuk menimbulkan rasa penasaran dan suka pada peserta didik untuk mau mengenali lebih jauh medium ini sebagai salah satu cara berekspresi.

Pemikiran bahwa seni rupa merupakan medium berekspresi yang inklusif untuk semua orang juga penting dimiliki oleh guru, terutama guru-guru yang tidak berlatar belakang seni rupa. Dengan perkembangan teknologi saat ini, referensi belajar tersebar dan dapat diakses kapan pun. Beragam sumber belajar dapat menjadi acuan belajar guru untuk terus mengembangkan kemampuannya dan untuk mendapatkan acuan materi pembelajaran untuk peserta didik. Modal utama hanyalah ketertarikan untuk belajar sehingga akan membangun motivasi untuk terus berkreasi dalam menyiapkan dan membawakan materi pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi untuk belajar juga. Guru-guru dengan latar belakang nonseni justru dapat berempati dengan para peserta didik yang tidak berminat belajar seni rupa karena merasa “tidak berbakat”.

Seni rupa sebagai medium berkreasi tentunya sungguh menantang kreativitas guru dan peserta didik untuk berkarya. Perbedaan potensi yang dimiliki tiap sekolah dan tiap daerah dapat menjadi tantangan untuk dapat berkreasi dalam lokalitas masing-masing. Ada atau tidaknya fasilitas yang dimiliki sebuah sekolah semestinya tidak menjadi halangan bagi guru dan peserta didik untuk berkreasi dan melihat kondisi ini sebagai hambatan. Justru, dengan fokus pada potensi yang dimiliki oleh sekolah, lingkungan sekolah, dan lingkungan tempat tinggal guru dan peserta didik merupakan aset berharga yang dapat dikembangkan menjadi karya yang jujur dan berkarakter.

Sama halnya dengan seni rupa sebagai media untuk bebas berekspresi, buku panduan guru ini juga bebas direspons oleh guru untuk dikembangkan menjadi materi belajar yang relevan dan kontekstual untuk peserta didiknya. Guru dipersilakan untuk berkreasi dan memperlakukan buku ini sebagai acuan untuk menyusun materi belajar yang sarat dengan pesan seperti membuat karya.

2. Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dan Tabel Distribusinya di Setiap Tujuan Pembelajaran

Tabel 1 Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dan Distribusinya pada Tiap Tujuan Pembelajaran

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
I	Mandiri	Regulasi diri	Menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri	Aktivitas 1.1
	Gotong royong	Kolaborasi	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Aktivitas 1.2
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Aktivitas 1.3
II	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Menjaga lingkungan sekitar	Aktivitas 2.1 Aktivitas 2.3

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Kebinekaan global	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Aktivitas 2.2 Aktivitas 2.3
	Gotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Aktivitas 2.1 Aktivitas 2.2 Aktivitas 2.3 Aktivitas 2.4
	Gotong royong	Kepedulian	Tanggap terhadap lingkungan sosial	Aktivitas 2.1 Aktivitas 2.2 Aktivitas 2.3
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Aktivitas 2.3
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangkan banyak perspektif, seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan	Aktivitas 2.3
III	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi	Mengajukan pertanyaan	Aktivitas 3.1
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 3.2–3.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Aktivitas 3.6
IV	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi	Aktivitas 4.1
	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Akhlak pada alam	Memahami keterhubungan ekosistem bumi	Aktivitas 4.2
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Aktivitas 4.3
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.	Aktivitas 4.3

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 4.4
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Aktivitas 4.4
V	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Berempati kepada orang lain	Aktivitas 5.2
	Kebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif	Aktivitas 5.2
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengembangkan refleksi diri	Aktivitas 5.1 Aktivitas 5.2
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengajukan pertanyaan	Aktivitas 5.2

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Aktivitas 5.1
VI	Berkebinekaan global	Elemen komunikasi dan interaksi antarbudaya	Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif	Aktivitas 6.1
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Aktivitas 6.1
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi	Aktivitas 6.2
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 6.2

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Aktivitas 6.3
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 6.3
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Aktivitas 6.4
	Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 6.4

3. Karakteristik Mata Pelajaran sesuai Bidang Ilmu

Karakteristik mata pelajaran Seni Rupa antara lain sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga mereka memiliki ruang untuk mengambil keputusan secara mandiri, menyampaikan gagasan, berkreasi, dan bekerja sama dengan teman belajarnya untuk mengembangkan potensi dan minatnya.

- b. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang organik, eksploratif dan kolaboratif, seperti mengamati sekitar, berempati, bereksperimen untuk menjawab rasa penasaran, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga tumbuh toleransi terhadap keberagaman.
- c. Pembelajaran merayakan keunikan individu dan bersifat kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, sekolah, dan daerahnya.
- d. Pembelajaran membangun kesadaran pada peserta didik bahwa karya seni memberi dampak bagi diri, orang lain, makhluk lain, dan semesta.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran (CP) merupakan tujuan akhir di setiap fase pembelajaran peserta didik. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi minimum yang harus dicapai peserta didik untuk setiap mata pelajaran dan ditulis dalam paragraf yang menggambarkan kesatuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

1. Capaian Pembelajaran Fase E

Pada akhir fase E, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan variasi unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

Capaian Pembelajaran Fase E Berdasarkan Elemen

Tabel 2 Capaian Pembelajaran Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Fase E	Tujuan pembelajaran
Mengalami	Peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan unsur, prinsip, dan gaya dalam karya seni dan desain 2. Menemukan unsur dan prinsip seni dan desain pada karya yang ada di lingkungan sekitar 3. Menganalisis gaya seni rupa pada karya seni rupa 4. Membandingkan unsur seni, prinsip desain, dan gaya seni rupa yang ditemukan pada karya yang berbeda 5. Menyimpulkan pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dan desain dengan mengenal klasifikasi seni rupa
Merefleksikan	Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan elemen-elemen yang perlu dipaparkan untuk menjelaskan sebuah karya 2. Menyusun materi presentasi yang terstruktur 3. Menyampaikan penjelasan tentang karya dalam presentasi yang efektif dan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat 4. Menguraikan komponen yang perlu diperhatikan untuk memberi dan menerima umpan balik 5. Menerapkan pemahaman atas komponen umpan balik saat memberi dan menerima umpan balik 6. Mempertimbangkan umpan balik yang bermakna untuk pengembangan diri dan orang lain

Elemen	Fase E	Tujuan pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiagnosis isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki untuk mengembangkan gagasan atau rencana berkarya 2. Menjelaskan tujuan kerja kolaboratif dalam penciptaan karya seni 3. Menganalisis potensi individu, kelompok, atau bidang ilmu tertentu dalam proses penciptaan karya 4. Memutuskan bentuk kerja kolaboratif yang sejalan dengan tujuan penciptaan karya 5. Menyusun gagasan secara kolaboratif berdasar hasil temuan masalah/isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki
Menciptakan	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan ragam karya seni rupa 2. Mendemonstrasikan teknik dan media dalam karya dua dimensi, lukis, cetak, dan ragam hias 3. Membuat karya ragam hias yang mengomunikasikan gagasan tertentu menggunakan metode eksperimentasi dan menerapkan unsur rupa, prinsip, dan gaya yang dipilih
Berdampak	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu-isu kontemporer di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis pesan pada karya-karya seni yang terinspirasi dari isu, kondisi lingkungan, fenomena, atau pengalaman keseharian tertentu 2. Menyimpulkan makna karya yang dibuat bagi diri dan lingkungan sekitar

2. Alur Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran (TP), guru perlu menyusun tujuan-tujuan pembelajaran tersebut ke dalam sebuah alur tujuan pembelajaran (ATP). Alur tujuan pembelajaran disusun untuk satu fase tanpa terputus dan tidak dibagi menjadi per kelas. Guru didorong untuk merancang sendiri alur tujuan pembelajarannya berdasarkan CP. Namun, guru dapat mengembangkan dan memodifikasi contoh yang disediakan melalui Platform Merdeka Mengajar. Guru juga dapat menggunakan contoh yang disediakan pemerintah.

Guru dapat membuat sendiri alur tujuan pembelajaran dengan mengacu pada capaian pembelajaran fase tersebut. Pada buku ini, digunakan alur tujuan pembelajaran yang memuat delapan tujuan pembelajaran (dari 21 tujuan pembelajaran yang mewakili kompetensi paling kompleks) untuk dicapai di akhir fase E. Kegiatan pembelajaran dan asesmen dalam buku ini disusun mengikuti alur di bawah ini.

Tabel 3 Alur Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

Semester	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif
Semester Ganjil	<ol style="list-style-type: none">1. Membandingkan unsur seni, prinsip desain, dan gaya seni rupa yang ditemukan pada karya yang berbeda2. Menyimpulkan pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa dan desain dengan mengenal klasifikasi seni3. Menyusun gagasan secara kolaboratif berdasarkan hasil temuan masalah/ isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman, atau pengetahuan yang dimiliki4. Mendemonstrasikan teknik dan media dalam karya dua dimensi, lukis, cetak, dan ragam hias	Selama tujuan pembelajaran (TP) yang terdapat pada alur tujuan pembelajaran (ATP) berasal dari elemen (mengalami, merefleksikan, berpikir artistik, mencipta, berdampak) yang sama, urutan ATP dapat disesuaikan. Tujuan pembelajaran dari elemen yang sama harus dilakukan secara berurutan. Jadi, jika ingin merancang alur tujuan pembelajarannya sendiri, guru dapat menyesuaikan urutan elemen capaian kemudian menyusun alur tujuan pembelajarannya. Guru perlu menyesuaikan alur tujuan pembelajaran dengan kondisi peserta didik sehingga guru dapat menentukan prioritas materi belajar yang dibutuhkan peserta didik dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Semester	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif
Semester Genap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat karya ragam hias yang mengomunikasikan gagasan tertentu menggunakan metode eksperimentasi dan menerapkan unsur rupa, prinsip, dan gaya yang dipilih 2. Menyampaikan penjelasan tentang karya dalam presentasi yang efektif dan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat 3. Mempertimbangkan umpan balik yang bermakna untuk pengembangan diri dan orang lain 4. Menyimpulkan makna karya yang dibuat bagi diri dan lingkungan sekitar. 	

C. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran berdiferensiasi yang mengedepankan proses belajar beragam menjadi tulang punggung dalam program belajar di kelas X. Perbedaan minat, cara pandang, dan kebutuhan belajar peserta didik menjadi penentu kegiatan belajar di kelas. Menurut Tomlinson (2000:45) pembelajaran berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap peserta didik.

Berikut ini beberapa hal mendasar yang melandasi penggunaan pembelajaran diferensiasi.

1. Pembelajaran Berdiferensiasi Bersifat Proaktif

Guru perlu memiliki pola pikir bahwa setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dan secara aktif merencanakan pembelajaran yang beragam untuk mengakomodasinya.

2. Bersifat Kualitatif Dibanding Kuantitatif

Ragam materi belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tidak didasarkan pada jumlah kegiatan atau tugas yang diberikan, tetapi berfokus pada bentuk kegiatan yang betul-betul relevan dan kontekstual dengan kebutuhan belajar peserta didik.

3. Berakar pada Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran untuk menentukan pencapaian akhir saja. Penilaian dilakukan sepanjang pembelajaran, baik di awal, saat berlangsung, maupun di akhir pembelajaran.

4. Menggunakan Beberapa Pendekatan terhadap Konten, Proses, dan Produk

Dalam pembelajaran di kelas, ada tiga elemen penting, yaitu (1) konten — masukan, apa yang dipelajari peserta didik; (2) proses — bagaimana peserta didik berupaya memahami ide dan informasi; dan (3) produk — keluaran atau bagaimana peserta didik menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Dengan membedakan ketiga elemen tersebut, guru menawarkan pendekatan berbeda terhadap apa yang dipelajari peserta didik, bagaimana mereka mempelajarinya, dan bagaimana mereka menunjukkan apa yang telah mereka pelajari.

5. Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran berdiferensiasi percaya bahwa pengalaman belajar paling efektif ialah ketika pembelajaran tersebut berhasil mengundang peserta didik untuk terlibat pada proses belajar yang relevan dan menarik bagi mereka. Untuk itu, semua peserta didik tidak akan selalu menemukan jalan yang sama untuk belajar dengan cara yang sama. Pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang akan datang harus dibangun di atas pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sebelumnya dan tidak semua peserta didik memiliki fondasi belajar yang sama pada awal proses pembelajaran.

6. Perpaduan dari Pembelajaran Seluruh Kelas, Kelompok, dan Individual

Ada waktu ketika pembelajaran seluruh kelas merupakan pilihan yang efektif dan efisien. Ini berguna untuk, misalnya, membangun pemahaman bersama dan memberikan kesempatan untuk diskusi serta melakukan ulasan bersama yang dapat membangun rasa kebersamaan. Pembelajaran berdiferensiasi ditandai oleh pola berulang dari melakukan persiapan kelas, mengulas kembali, dan berbagi. Kemudian, diikuti oleh kesempatan untuk eksplorasi, ekstensi (pendalaman materi), dan produksi (menghasilkan pekerjaan) individu atau kelompok kecil.

7. Bersifat Organik dan Dinamis

Peserta didik dan guru sama-sama menjadi pembelajar. Guru mungkin tahu lebih banyak tentang materi pelajaran, namun mereka juga terus

belajar tentang bagaimana peserta didik mereka belajar. Kolaborasi yang berkelanjutan dengan mereka diperlukan untuk memperbaiki peluang belajar agar efektif untuk setiap peserta didik. Guru memantau kecocokan antara kebutuhan dan proses pembelajaran mereka serta membuat penyesuaian sebagaimana diperlukan.

Model pembelajaran kooperatif dapat menjadi pilihan guru dalam menerapkan pembelajaran diferensiasi, mengingat model pembelajaran ini dapat menjadi ruang belajar bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda untuk belajar bersama.

Model pembelajaran kooperatif menjadi acuan untuk menentukan strategi pembelajaran yang dilakukan guru. Metode ini melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif berpikir, berpendapat, dan berkreasi dalam kelompok belajarnya. Selain itu, metode ini memberdayakan setiap peserta didik untuk mandiri belajar bersamaan dengan membangun kebiasaan belajar bersama teman karena setiap peserta didik adalah sumber belajar bagi peserta didik lainnya.

Berikut ini beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru saat membawakan materi belajar yang dipaparkan dalam panduan ini.

1. Jigsaw

Dalam metode ini peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang memiliki peran yang berbeda, yaitu kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli bertugas untuk mempelajari topik sebaik mungkin. Setelah itu, mereka bergabung dengan kelompok asal dan menyampaikan materi yang dipelajarinya kepada kelompok asal.

2. *Group Investigation*/Investigasi Kelompok

Metode ini menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri informasi yang dibutuhkan melalui sumber-sumber belajar yang tersedia. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. Peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara mempelajarinya melalui investigasi.

3. *Think Pair and Share*

Metode ini memberikan waktu kepada peserta didik untuk memikirkan permasalahan atau materi belajar yang dibahas. Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu, hasil diskusi dijabarkan dan disampaikan di ruang kelas.

Untuk materi belajar yang disarankan di bab-bab pembelajaran, beberapa model yang direkomendasikan, seperti: jigsaw cocok untuk mengkaji materi mengenai unsur dan prinsip seni dan desain. Selain itu, *project based learning* (PjBL) dan investigasi kelompok cocok untuk pembelajaran berbasis isu tertentu. PjBL juga cocok untuk pembelajaran praktik berkarya/eksperimen. Model pembelajaran kritik seni cocok untuk materi bercerita tentang karya dan karya yang berbicara.

D. Asesmen

1. Asesmen Formatif dan Sumatif

Pada pembelajaran dengan paradigma baru, guru diharapkan lebih fokus pada asesmen formatif dibanding sumatif. Hasil asesmen formatif digunakan sebagai perbaikan proses pembelajaran yang berkelanjutan. Berikut ini hal-hal mendasar tentang asesmen formatif dan sumatif yang dapat digunakan sebagai pengingat.

a. Asesmen Formatif

Fungsi asesmen formatif antara lain sebagai berikut:

- 1) mendiagnosis kemampuan awal dan kebutuhan belajar peserta didik;
- 2) umpan balik bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih bermakna;
- 3) umpan balik bagi peserta didik untuk memperbaiki strategi pembelajaran;
- 4) mendiagnosis daya serap materi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas;
- 5) memacu perubahan susana kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan program-program pembelajaran yang positif, suportif, dan bermakna.

Berikut ini karakteristik asesmen formatif yang mendasari penyusunan dan pelaksanaannya.

- 1) Terintegrasi dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga asesmen formatif dan pembelajaran menjadi suatu kesatuan. Demikian pula perencanaan formatif dibuat menyatu dengan perencanaan pembelajaran.

- 2) Pelaksanaannya melibatkan peserta didik (misalnya melalui penilaian antarteman dan refleksi metakognitif terhadap proses belajarnya).
- 3) Memperhatikan kemajuan penguasaan dalam berbagai ranah, meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, motivasi belajar, sikap terhadap pembelajaran, gaya belajar, dan kerja sama dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan metode/strategi pembelajaran dan teknik/instrumen penilaian yang tepat.

b. Asesmen Sumatif

Fungsi asesmen sumatif antara lain:

- 1) alat ukur untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik dalam satu lingkup materi;
- 2) refleksi pembelajaran dalam satu lingkup materi;
- 3) umpan balik untuk merancang/memperbaiki proses pembelajaran berikutnya;
- 4) melihat kekuatan dan kelemahan belajar pada peserta didik selama satu lingkup materi.

Berikut ini karakteristik asesmen sumatif yang mendasari penyusunan dan pelaksanaannya.

- 1) Asesmen dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya satu lingkup materi, akhir semester, atau akhir tahun ajaran.
- 2) Pelaksanaannya bersifat formal sehingga membutuhkan perancangan instrumen yang tepat sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan dan proses pelaksanaan yang sesuai dengan prinsip-prinsip asesmen.
- 3) Asesmen berfungsi sebagai bentuk pertanggungjawaban sekolah kepada orang tua dan peserta didik serta pemantauan kepada pemangku kepentingan.
- 4) Asesmen digunakan pendidik atau sekolah untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran.

2. Waktu Pelaksanaan Asesmen

Guru perlu mengetahui wawasan awal yang dimiliki peserta didik sebelum sesi belajar dimulai, pengetahuan yang diperoleh sepanjang pembelajaran, dan pengetahuan akhir setelah serangkaian proses belajar selesai. Untuk itu, perlu dilakukan asesmen sebelum, saat, dan setelah pembelajaran.

3. Teknik Asesmen

Teknik asesmen yang dilakukan dapat disesuaikan dengan metode pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan. Berdasar tujuan pembelajaran dan rangkaian aktivitas yang disusun, tes tertulis, penilaian diri dan antarteman, asesmen proyek dan produk, serta portofolio dapat digunakan.

Tabel 4 Distribusi Teknik Asesmen

Bab	Teknik Asesmen	Aktivitas ke.....
I	Tes lisan	Asesmen awal
	Tes tertulis	Aktivitas 1.1
	Penilaian kinerja	Aktivitas 1.2
	Penilaian diri	Aktivitas 1.3
II	Teknik observasi	Aktivitas 2.1–2.3
III	Tes tertulis	Aktivitas 3.1
	Proyek	Aktivitas 3.2–3.5
	Proyek	Aktivitas 3.6
IV	Proyek	Aktivitas 4.1
	Teknik observasi	Aktivitas 4.2
	Proyek	Aktivitas 4.3
	Proyek	Aktivitas 4.4
V	Produk	Aktivitas 5.1
	Penilaian diri	Aktivitas 5.2
	Penilaian antarteman	Aktivitas 5.2
VI	Teknik observasi	Aktivitas 6.1
	Proyek	Aktivitas 6.2
	Proyek	Aktivitas 6.3
	Tes lisan	Aktivitas 6.4

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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati
ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB

I



Mendalami Unsur, Prinsip, dan Gaya Seni Rupa dan Desain

A. Pendahuluan

Pada Bab I ini peserta didik akan mempelajari komponen pembentuk karya yang terdiri atas unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain.

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab I merupakan tujuan pembelajaran pertama sampai kelima pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

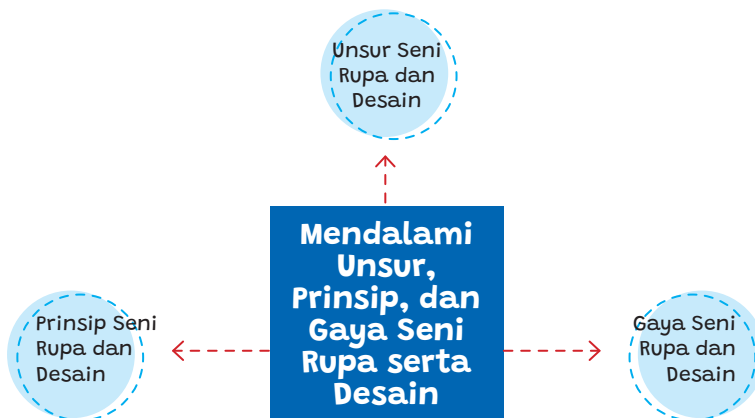
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini adalah unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain. Materi dibutuhkan agar peserta didik dapat mengenal unsur dan prinsip pembentuk beragam karya seni serta bagaimana setiap karya dipengaruhi oleh aliran/gaya tertentu yang berkaitan dengan sejarah kemunculannya.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan landasan pengetahuan tentang unsur dan prinsip pembentuk karya sebelum mempelajari dan mengalami proses pembuatan karya.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya dipelajari pada semester pertama di pertemuan awal sebagai wawasan awal sekaligus mengulas pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa. Pembelajaran dapat dilakukan kurang lebih dalam 9 jam pelajaran (JP) atau disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi sekolah setempat.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Mengingat bab ini membahas tentang elemen dalam karya seni, guru perlu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai objek/benda-benda di sekitar mereka yang merupakan karya seni atau desain. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik tidak terjebak pada pemahaman bahwa karya seni hanya dapat dilihat di galeri seni atau hanya dalam bentuk lukisan, patung, atau sejenisnya.

B. Skema Pembelajaran

Tabel 1.1 Skema Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah pembelajaran, peserta didik mampu <ol style="list-style-type: none">1. menjelaskan unsur, prinsip, dan gaya dalam karya seni rupa serta desain;2. menemukan unsur dan prinsip seni dan desain pada karya yang ada di lingkungan sekitar;3. menganalisis gaya seni rupa pada karya seni rupa;4. membandingkan unsur seni, prinsip desain, dan gaya seni rupa yang ditemukan pada karya yang berbeda;5. menyimpulkan pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain dengan mengenal klasifikasi seni berdasarkan periode perkembangannya.
	Indikator Tujuan Pembelajaran/Kriteria	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjelaskan definisi unsur dan prinsip seni rupa dan desain.2. Peserta didik menguraikan unsur dan prinsip pada karya seni.3. Peserta didik menjelaskan ragam gaya pada karya seni rupa dan desain.4. Peserta didik menganalisis gaya pada karya seni dan desain.5. Peserta didik menjelaskan ragam karya seni berdasar klasifikasi periode perkembangannya.6. Peserta didik merangkum pemahaman tentang unsur dan prinsip pada karya seni berdasarkan klasifikasi periode perkembangannya.
2.	Alokasi Waktu yang Disarankan	9 JP (1 JP = 45 menit)

3.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unsur seni rupa dan desain 2. Prinsip seni rupa dan desain 3. Gaya seni rupa dan desain
4.	Kata Kunci	unsur seni rupa, unsur desain, prinsip seni rupa, prinsip desain, gaya seni rupa
5.	Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas pengertian unsur dan prinsip seni rupa 2. Menganalisis unsur dan prinsip seni rupa pada karya tertentu 3. Menganalisis gaya seni rupa pada karya tertentu 4. Mengklasifikasi karya seni berdasar periode perkembangannya
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Peserta didik dapat berkenalan dengan setiap unsur dan prinsip seni dengan mencoba membuatnya. Misalnya, untuk mengenali unsur garis pada karya, guru dapat meminta peserta didik membuat garis lurus panjang memenuhi selembar kertas dengan menggunakan pensil atau pulpen.
7.	Asesmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formatif: menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain secara tertulis. 2. Sumatif: menguraikan fungsi unsur, prinsip, dan gaya sebagai unsur pembentuk karya seni.

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1: Pengertian Unsur dan Prinsip Seni Rupa

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang disarankan untuk disiapkan sebelum proses pembelajaran.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar terkait unsur dan prinsip seni rupa dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Meskipun fokus pembelajaran adalah unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain, guru perlu menjelaskan atau mengingatkan kembali

perbedaan karya seni dan desain. Tujuannya untuk memastikan peserta didik memahaminya sebelum membahas komponen pembentuknya (unsur, prinsip, dan gaya) lebih lanjut.

- c. Guru menyiapkan beberapa contoh karya untuk dibahas di kelas. Karya dapat berupa foto atau bentuk fisik yang dapat diperoleh dari internet (media sosial seniman), di sekolah (karya yang menjadi hiasan atau digunakan di sekolah), atau di tempat lainnya.
- d. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (mengggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. LKPD (terlampir) dapat digunakan sebagai acuan guru untuk membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- f. Jika dimungkinkan, fasilitas pendukung visual dapat dipersiapkan, seperti proyektor, laptop, dan lain-lain.
- g. Guru dapat menentukan waktu presentasi tiap kelompok dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik dalam satu kelas dan alokasi Jam Pelajaran (JP).
- h. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru dapat menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini untuk mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

- a. Apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sepiring nasi goreng?
Peserta didik kemungkinan akan menjawab bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan, seperti nasi, kecap, bawang merah, cabai, wajan, kompor, dan lain-lain.
- b. Setelah itu, guru dapat menyampaikan bahwa sama halnya sepiring nasi goreng, karya seni dan desain, seperti gambar, patung, kursi, meja, juga dihasilkan dari banyak elemen pembentuk yang disebut dengan unsur dan prinsip.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awalnya tentang topik yang akan dibahas. Pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi awal.

Peserta didik melihat sebuah karya yang ditunjukkan oleh guru dan mendiskusikan pertanyaan di bawah ini.

Saat melihat karya seni, apa saja yang kamu perhatikan?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran

No.	Nama Peserta Didik	Saat melihat karya seni, apa saja yang kamu perhatikan?		Jawaban
		Dapat menjelaskan	Tidak dapat menjelaskan	

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk dapat memahami unsur dan prinsip dalam karya seni dan desain, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk mendeskripsikan unsur dan prinsip seni serta menguraikan unsur dan prinsip seni pada karya tertentu.

b. Materi Esensial

Materi belajar yang dibahas:

- 1) unsur seni rupa dan desain,
- 2) prinsip seni rupa dan desain.

c. Aktivitas

Tujuan

1. Menjelaskan unsur dan prinsip dalam karya seni rupa dan desain
2. Menemukan unsur dan prinsip seni dan desain pada karya yang ada di lingkungan sekitar

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik menjelaskan definisi unsur dan prinsip seni rupa dan desain.
2. Peserta didik menguraikan unsur dan prinsip pada karya seni.

Aktivitas

Peserta didik mengenal unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain dan menggunakannya untuk mengurai pembentuk karya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

Mandiri: menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi dan HOTS

1. Kemampuan mendiferensiasi tecermin pada kegiatan mengklasifikasikan unsur dan prinsip seni dan desain.
2. Kemampuan mendeteksi tecermin pada kegiatan mengurai unsur dan prinsip pada karya seni tertentu.

Langkah Kerja

1. Peserta didik secara mandiri mengamati unsur dan prinsip seni rupa pada karya yang ada di lingkungan sekitar.
2. Peserta didik menjelaskan ragam unsur seni rupa berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukannya.
3. Peserta didik menjelaskan ragam prinsip seni rupa berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukannya.
4. Peserta didik mempelajari konsep unsur dan prinsip seni bersama guru.
5. Peserta didik menemukan unsur seni rupa melalui proses pengamatan pada karya yang ada di lingkungan sekitar secara mandiri dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 1.
6. Peserta didik menemukan prinsip seni rupa melalui proses pengamatan pada karya yang ada di lingkungan sekitar secara mandiri dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 1
7. Peserta didik menyampaikan pemahaman tentang unsur dan prinsip seni.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Ada peserta didik yang mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk mengenal unsur dan prinsip seni, begitu juga sebaliknya.
2. Ada peserta didik yang mungkin memahami unsur seni sebagai prinsip dan juga sebaliknya.

Diferensiasi

1. Jika peserta didik dan sekolah memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya yang dibahas dapat diambil dari media sosial seniman atau situs-situs yang menyimpan data karya.

2. Jika sekolah dan peserta didik tidak memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekitar sekolah, rumah, atau kota tempat tinggal, seperti hiasan sekolah, gambar yang ada di buku pelajaran, hiasan yang ada di rumah peserta didik, dan sebagainya.
3. Jika ada peserta didik yang kesulitan memahami semua unsur, prinsip, dan gaya seni serta desain, guru dapat meminta peserta didik untuk memilih satu unsur, prinsip, gaya yang paling mudah dia pahami saja.
4. Bagi peserta didik yang mudah memahami, dia dapat diberi gambar karya lain (selain yang dibahas bersama) untuk dianalisis unsur, prinsip, dan gayanya.

Teori Pendukung Aktivitas

1. Perbedaan seni dan desain
2. Ragam unsur seni dan desain
3. Ragam prinsip seni dan desain

Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa Lainnya

Terkait keamanan, tidak diperlukan pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya.

d. Miskonsepsi

Meskipun tidak menjadi pokok pembahasan, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami perbedaan antara karya seni dan karya desain sehingga kemungkinan mereka akan salah mengidentifikasinya (melihat karya seni sebagai karya desain dan sebaliknya). Untuk hal ini, guru perlu menjelaskan dengan singkat di awal sesi mengenai perbedaan karya seni dan karya desain. Jika diperlukan, guru dapat mengulanginya lagi di tengah pembelajaran.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- a. Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 1, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pemahaman mereka pada arti unsur dan prinsip seni rupa.
- b. Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 1.3 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.1

Aspek	Pemahaman		
	Belum Paham (1 Poin)	Sedikit Paham (2 Poin)	Paham (3 Poin)
Mendefinisikan unsur seni rupa			
Mendefinisikan prinsip seni rupa			
Menemukan unsur seni rupa pada karya tertentu			
Menemukan prinsip-prinsip seni rupa pada karya tertentu			

Indikator Pemahaman

Belum paham = tidak ada pertanyaan yang dijawab dengan benar

Sedikit paham = menjawab 1–2 pertanyaan dengan benar

Paham = menjawab lebih dari 3 – 4 pertanyaan dengan benar

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi, berikut ini rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 1.4 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat menjelaskan elemen yang dilihat dalam sebuah karya.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik dapat melihat elemen yang dilihat dalam sebuah karya.	Peserta didik dapat memilih satu unsur dan satu prinsip saja untuk dipelajari.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Berapa unsur seni yang dapat kamu jelaskan artinya?
- Berapa prinsip seni yang dapat kamu jelaskan artinya?

- c. Apakah kamu mengalami kesulitan saat mempelajari semua materi pembelajaran dalam bab ini?
- d. Apa hal menarik yang kamu pelajari dari materi pada bab ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 1

Aktivitas Alternatif 1

Peserta didik dapat berkenalan dengan setiap unsur dan prinsip seni dengan mencoba membuatnya. Misalnya, untuk mengenali unsur garis pada karya, guru dapat meminta peserta didik membuat garis lurus panjang memenuhi selebar kertas dengan menggunakan pensil atau pulpen.

Aktivitas Alternatif 2

Jika menurut guru, peserta didik kesulitan mengenal semua unsur dan prinsip seni rupa, guru tidak perlu membahas semuanya. Guru bisa fokus pada satu unsur dan prinsip tertentu saja, misalnya fokus pada unsur warna dan prinsip keseimbangan.

Kegiatan Pembelajaran 2: Gaya Seni Rupa dan Desain

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum mulai proses pembelajaran.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Guru dapat menyiapkan beberapa contoh karya untuk dibahas di kelas. Karya dapat berupa foto atau bentuk fisik yang dapat diperoleh dari internet (media sosial seniman), di sekolah (karya yang menjadi hiasan atau digunakan di sekolah), atau di tempat lainnya.
- c. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- d. LKPD (terlampir) dapat digunakan sebagai acuan guru untuk membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- e. Jika dimungkinkan, fasilitas pendukung visual dapat dipersiapkan, seperti proyektor, laptop, dan lain-lain.

- f. Guru dapat menentukan waktu presentasi tiap kelompok dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik dalam satu kelas dan alokasi Jam Pelajaran (JP).
- g. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru dapat menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini untuk mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

- a. Guru meminta peserta didik untuk menggambar rumah pada secarik kertas.
- b. Setelah itu, mereka diminta untuk menunjukkan gambarnya pada teman-temannya.
- c. Kemudian guru bertanya apakah ada gambar yang sepenuhnya sama?
- d. Lalu, guru menjelaskan bahwa perbedaan itu menunjukkan gaya, bahwa setiap orang memiliki gaya gambarnya masing-masing.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awalnya tentang topik yang akan dibahas. Pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi awal.

Peserta didik diminta melihat dua buah karya yang bertema sama, tetapi secara visual berbeda. Kemudian, guru mengajak peserta didik untuk membahas perbedaan kedua karya tersebut.

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk dapat menganalisis gaya seni rupa pada sebuah karya, peserta didik perlu paham makna dari setiap gaya seni rupa dan memiliki kemampuan menganalisis unsur-unsur dan prinsip dalam karya sebuah karya.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari adalah tentang ragam gaya seni rupa.

c. **Aktivitas**

Tujuan

1. Menjelaskan gaya dalam karya seni rupa dan desain
2. Menemukan gaya seni dan desain pada karya yang ada di lingkungan sekitar

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik menjelaskan ragam gaya pada karya seni rupa dan desain.
2. Peserta didik menganalisis gaya pada karya seni dan desain

Aktivitas

Peserta didik mengenal ragam gaya seni rupa dan desain kemudian menganalisisnya pada karya seni tertentu.

Nilai Profil Pelajar Pancasila (P3) yang Dilatih

Gotong royong: komunikasi untuk mencapai tujuan bersama

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi dan HOTS

1. Kemampuan mendiferensiasi tecermin pada kegiatan membedakan gaya seni rupa dan desain pada karya yang berbeda.
2. Kemampuan mendeteksi tecermin pada kegiatan menganalisis gaya seni rupa dan desain pada karya seni tertentu.

Langkah Kerja

1. Mengetahui gaya seni rupa dari sumber belajar yang diberikan guru
2. Menyampaikan pemahaman tentang gaya seni rupa dan desain
3. Menganalisis gaya seni rupa dan desain pada karya tertentu

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Karena banyak ragam gaya seni rupa dan desain yang dipelajari, peserta didik mungkin membutuhkan waktu untuk memahaminya.
2. Saat menganalisis gaya seni rupa dan desain pada karya tertentu, peserta didik mungkin perlu melihat catatan atau sumber bacaan yang diberikan untuk memastikan pemahamannya tentang gaya seni rupa dan desain tertentu.

Diferensiasi

1. Jika peserta didik dan sekolah memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya yang dibahas dapat diambil dari media sosial seniman atau situs-situs yang menyimpan data karya.
2. Jika sekolah dan peserta didik tidak memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekitar sekolah, rumah, atau kota tempat tinggal, seperti hiasan sekolah, gambar yang ada di buku pelajaran, hiasan yang ada di rumah peserta didik, dan lain-lain.

Teori Pendukung Aktivitas

Gaya Seni rupa

5. Miskonsepsi

Meskipun tidak menjadi pokok pembahasan, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami perbedaan antara karya seni dan karya desain sehingga kemungkinan mereka akan salah mengidentifikasinya (melihat karya seni sebagai karya desain dan sebaliknya). Untuk hal ini, guru perlu menjelaskan dengan singkat di awal sesi mengenai perbedaan karya seni dan karya desain. Jika diperlukan, guru dapat mengulanginya lagi di tengah pembelajaran.

6. Asesmen

Asesmen Formatif

- Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 2, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pemahaman mereka pada gaya seni rupa.
- Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 1.5 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.2

No.	Nama	Aspek Penilaian					
		Memahami Instruksi Aktivitas		Menyebutkan Gaya Sebuah Karya dengan Benar		Menjelaskan Karya dengan Benar	
		Belum (1 Poin)	Paham (2 Poin)	Belum Benar (1 Poin)	Sudah Benar (2 Poin)	Belum Benar (1 Poin)	Sudah Benar (2 Poin)
1	Ratna		2		2	2	

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut ini rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 1.6 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat menjelaskan gaya yang dilihat dalam sebuah karya.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik dapat melihat dan menjelaskan gaya yang dilihat dalam sebuah karya.	Peserta didik dapat memilih satu gaya saja untuk dipelajari.

8. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Berapa gaya seni yang dapat kamu pahami artinya?
- Apakah kamu mengalami kesulitan saat mempelajari semua materi dalam bab ini?
- Apa hal menarik yang kamu pelajari dari materi bab ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 1

Aktivitas Alternatif 1

Peserta didik dapat berkenalan dengan setiap gaya seni rupa dengan mencoba membuatnya. Misalnya, membuat gambar botol dengan gaya abstraksionisme.

Aktivitas Alternatif 2

Jika menurut guru, peserta didik kesulitan dalam mengenal gaya seni rupa, guru tidak perlu membahas semuanya. Guru bisa fokus pada satu gaya tertentu saja, misalnya fokus pada gaya realisme.

Kegiatan Pembelajaran 3: Klasifikasi Karya Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya

Pada pembelajaran ini akan dibahas klasifikasi seni menurut waktu perkembangannya untuk menyimpulkan pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain.

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dimulai.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar terkait klasifikasi karya seni berdasarkan waktu perkembangannya dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Guru menyiapkan beberapa contoh karya untuk dibahas di kelas. Karya dapat berupa foto atau bentuk fisik yang dapat diperoleh dari internet (media sosial seniman), di sekolah (karya yang menjadi hiasan atau digunakan di sekolah), atau di tempat lainnya.
- c. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- d. LKPD (terlampir) dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- e. Jika dimungkinkan, fasilitas pendukung visual dapat dipersiapkan, seperti proyektor, laptop, dan lain-lain.
- f. Guru dapat menentukan waktu presentasi tiap kelompok dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik dalam satu kelas dan alokasi Jam Pelajaran (JP).
- g. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru dapat menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini untuk mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

- Apakah kamu pernah mendengar istilah seni tradisional?
- Apakah kamu pernah mendengar istilah seni kontemporer?
- Apakah kamu pernah mendengar istilah seni modern?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awalnya tentang topik yang akan dibahas. Pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi awal.

Guru dapat menunjukkan tiga karya yang berbeda (karya seni tradisional, modern, dan kontemporer). Kemudian, guru meminta peserta didik untuk menerka klasifikasi tiap-tiap karya tersebut.

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang dibutuhkan dalam kegiatan ini ialah kemampuan untuk menganalisis unsur, prinsip, dan gaya seni rupa sehingga peserta didik dapat menangkap klasifikasi karya tertentu.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah klasifikasi karya seni berdasar perkembangan waktu.

c. Aktivitas

Tujuan

Menyimpulkan pemahaman tentang unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain dengan mengenal klasifikasi seni

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menjelaskan ragam karya seni berdasar klasifikasi periode perkembangannya
2. Menjelaskan klasifikasi karya seni tertentu

Aktivitas

Peserta didik mengenal unsur, prinsip, dan gaya seni rupa serta desain dan menggunakannya untuk mengurai pembentuk karya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila (P3) yang Dilatih

Bernalar kritis: mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kemampuan mendiferensiasikan tecermin pada kegiatan menganalisis perbedaan klasifikasi karya berdasar periode perkembangannya.
2. Kemampuan mendeteksi tecermin pada kegiatan menganalisis klasifikasi karya tertentu.

Langkah Kerja

1. Mempelajari ragam karya seni berdasar waktu perkembangannya dari sumber belajar yang diberikan guru atau yang dicari secara mandiri
2. Menganalisis klasifikasi karya seni yang ditemukan di sekitar peserta didik

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Ada peserta didik yang mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami ragam klasifikasi karya berdasar periode perkembangannya.

Diferensiasi

1. Jika peserta didik dan sekolah memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya yang dibahas dapat diambil dari media sosial seniman atau situs-situs yang menyimpan data karya.
2. Jika sekolah dan peserta didik tidak memiliki akses ke jaringan internet yang baik, contoh-contoh karya dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekitar sekolah, rumah, atau kota tempat tinggal, seperti hiasan sekolah, gambar yang ada di buku pelajaran, hiasan yang ada di rumah peserta didik, dan lain-lain.

Teori pendukung aktivitas

Gaya seni rupa

5. Miskonsepsi

Meskipun tidak menjadi pokok pembahasan, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami perbedaan antara karya seni dan karya desain sehingga mungkin mereka akan salah mengidentifikasinya (melihat karya seni sebagai karya desain dan sebaliknya). Untuk itu, guru perlu menjelaskan dengan singkat di awal sesi mengenai perbedaan karya seni dan karya desain. Jika diperlukan, guru dapat mengulanginya lagi di tengah pembelajaran.

6. Asesmen

Asesmen Formatif

- a. Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pemahaman mereka pada klasifikasi karya seni rupa.
- b. Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 1.7 Rubrik Penilaian Aktivitas 1.3

No.	Nama	Aspek Penilaian					
		Memahami Instruksi Aktivitas		Menyebutkan Gaya Sebuah Karya dengan Benar		Menjelaskan Karya dengan Benar	
		Belum (1 Poin)	Paham (2 Poin)	Belum Benar (1 Poin)	Sudah Benar (2 Poin)	Belum Benar (1 Poin)	Sudah Benar (2 Poin)
1	Burhan		2		2	2	

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 1.8 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat menjelaskan klasifikasi karya seni rupa berdasar waktu perkembangannya.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik tidak dapat mengategorikan karya berdasar klasifikasinya dan mengurai unsur, prinsip, serta gaya berkarya yang digunakan.	Peserta didik dapat memilih untuk menjelaskan bagian tertentu yang dikuasainya saja.

8. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Berapa klasifikasi karya seni berdasar waktu perkembangannya yang dapat kamu jelaskan?
- Apakah kamu mengalami kesulitan saat mempelajari semua materi dalam bab ini?
- Apa hal menarik yang kamu pelajari dari materi bab ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 3

Aktivitas Alternatif 1

Peserta didik dapat membuat karya yang termasuk ke dalam klasifikasi tertentu. Misalnya membuat karya seni kontemporer.

Aktivitas Alternatif 2

Jika menurut guru, peserta didik kesulitan mengenal semua klasifikasi karya seni, guru dapat fokus ke satu jenis saja, misalnya karya kontemporer.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua atau kerabat bisa menjadi teman berdiskusi untuk melihat benda-benda di sekitar peserta didik. Kehadiran dan keterlibatan mereka dapat membantu peserta didik untuk mengenal dan memahami karya seni rupa lebih jauh kemudian membahas unsur dan prinsip pembentuknya.

E. Asesmen

Berikut ini adalah instruksi untuk asesmen sumatif.

1. Peserta didik diminta untuk bekerja dalam kelompok
2. Tiap kelompok memilih karya yang menarik perhatian mereka.
3. Setelah mendapat karya yang diinginkan, mereka mengelaborasi unsur, prinsip, gaya, dan klasifikasi karya tersebut.
4. Setelah selesai, mereka diminta untuk mempresentasikannya di kelas.

Berikut ini adalah rubrik penilaian yang dapat dijadikan acuan.

Tabel 1.9 Rubrik Penilaian setelah Belajar

Elemen Penilaian	Penilaian		
	Tepat (3 Poin)	Cukup Tepat (2 Poin)	Tidak Tepat (1 Poin)
Unsur Seni	Menyebutkan dan menjelaskan unsur seni pada karya yang dipilih dengan benar	Menyebutkan dan menjelaskan sebagian unsur seni dengan benar	Belum menyebutkan dan menjelaskan unsur seni dengan benar
Prinsip Seni	Menyebutkan dan menjelaskan prinsip seni pada karya yang dipilih dengan benar	Menyebutkan dan menjelaskan sebagian prinsip seni pada karya yang dipilih dengan benar	Belum menyebutkan dan menjelaskan prinsip seni dengan benar
Gaya Seni	Menyebutkan dan menjelaskan gaya seni pada karya yang dipilih dengan benar	Menyebutkan gaya seni pada karya yang dipilih dengan benar, namun penjelasannya belum tepat	Belum menyebutkan dan menjelaskan gaya seni dengan benar
Klasifikasi Karya Seni	Menyebutkan dan menjelaskan klasifikasi karya yang dipilih	Menyebutkan klasifikasi karya dengan benar, namun penjelasannya belum tepat	Belum menjelaskan klasifikasi karya seni dengan benar

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Jika memungkinkan, peserta didik dapat mencari referensi karya secara mandiri, baik dengan mengunjungi galeri seni (jika ada di kota tempat tinggal peserta didik) atau melalui media sosial seniman. Kemudian, peserta didik dapat berlatih menganalisis unsur, prinsip, dan gaya karya yang ditemukannya.

2. Remedial

- a. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu elemen pembentuk seni yang dia pahami (unsur, prinsip, atau gaya).
- b. Peserta didik diminta untuk menjelaskan elemen tersebut pada karya yang dipilih sendiri atau guru.

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan mengajar di kelas. Berikut ini contoh pertanyaan untuk refleksi.

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik.

Aktivitas 1.1

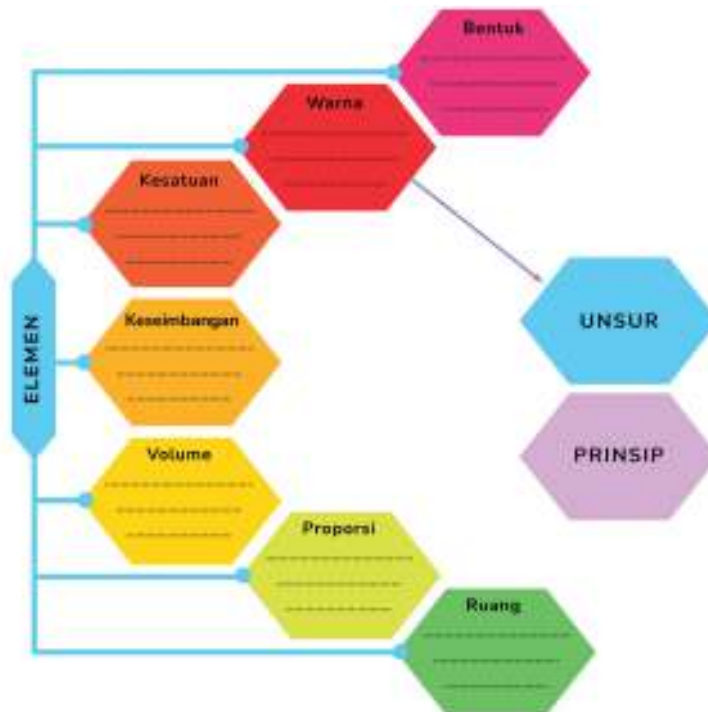
LEMBAR KERJA

Nama :

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Kamu sudah mempelajari unsur-unsur dan prinsip dalam seni rupa dan desain. Kerjakan latihan di bawah ini untuk merangkum pemahamanmu!
2. Untuk memastikan pemahamanmu, kerjakan kegiatan ini sendiri tanpa bantuan teman, guru, atau sumber bacaan yang ada!
3. Tuliskan pemahamanmu tentang arti setiap unsur dan prinsip seni yang ada di bawah ini dengan mengisi bagian titik-titik! Kemudian, tentukan setiap elemen tersebut termasuk dalam kategori unsur atau prinsip seni dengan menarik garis seperti contoh.



Kunci Jawaban

ELEMEN

Bentuk	= unsur	Volume	= unsur
Kesatuan	= prinsip	Ruang	= unsur
Keseimbangan	= prinsip		

4. Uraikan unsur dan prinsip seni pada karya di bawah ini!
 a. Uraikan unsur seni dari gambar karya berikut ini!



Gambar 1.1 See You in The Rain

Sumber: Uji Handoko (Hahan)/IndoArtNow (2014)

No.	Unsur Seni	Penjelasan

- b. Uraikan prinsip seni dari gambar karya berikut ini!



Gambar 1.2 Did You See Me?

Sumber: Davy Linggar/IndoArtNow (2014)

No.	Prinsip Seni	Penjelasan

Kunci Jawaban

Unsur seni dari Gambar 1.1 ialah sebagai berikut.

No.	Unsur	Penjelasan
1	Garis	Unsur ini dapat dilihat dari garis tepi yang terdapat pada setiap bentuk dan tekstur pada objek dalam lukisan.
2	Warna	Penggunaan warna terdapat pada setiap objek. Warna yang tampak ialah kombinasi dari warna primer dan sekunder.
3	Bentuk	Terdapat beberapa bentuk potongan tubuh yang terlihat sebagai objek dalam lukisan, seperti potongan tangan, kepala, dan lain-lain.
4	Tekstur	Tekstur terlihat pada objek-objek tertentu, seperti helai rambut pada objek kepala, lembaran daun pada objek tanaman, dan bulir-bulir pada objek jagung.

Prinsip seni dari Gambar 1.2 ialah sebagai berikut.

No.	Prinsip	Penjelasan
1	Irama	Terdapat pengulangan bentuk berupa penggunaan bahan kayu dengan bentuk dan ukuran yang sama.
2	Kesatuan	Penggunaan warna dan bentuk serasi membentuk sebuah komposisi.
3	Keseimbangan	Tidak ada penempatan objek yang berat sebelah posisinya (kanan-kiri, atas-bawah)
4	Kontras	Warna hitam dan putih dominan digunakan dalam karya ini.

LEMBAR KERJA

Nama :

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Di bawah ini ada beberapa gambar karya. Pilih salah satu yang menarik perhatianmu!
2. Setelah itu, jelaskan gaya berkarya yang digunakan oleh seniman yang membuat karya tersebut!
3. Jika tidak ada karya yang menarik perhatianmu, kamu boleh memilih karya lain.

Karya 1



Gambar 1.3 I am a Work of Heartt

Sumber: Abenk Alter/IndoArtNow (2017)

Karya 2



Gambar 1.4 A Boy on his Father.

Sumber: Heri Dono/IndoArtNow (2014)

Karya 2



Gambar 1.5 Journey #3

Sumber: Saleh Husein/IndoArtNow (2012)

Karya yang saya pilih.....

1. Jelaskan gaya dari karya yang kamu pilih tersebut! Tuliskan jawabanmu di kolom berikut ini!

2. Setelah itu, buatlah kelompok dengan temanmu yang memilih karya yang sama dan diskusikan pendapat kalian!
3. Jika diskusi dengan teman-temanmu sudah selesai, tuliskan pendapat mereka di bawah ini.

No.	Nama Teman	Pendapat Teman	Apakah Sama dengan Pendapatmu?

LEMBAR KERJA

Nama :

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan :

1. Di bawah ini ada beberapa gambar karya. Pilih salah satu yang menarik perhatianmu!
2. Setelah itu, jelaskan klasifikasi karya tersebut (seni tradisional, modern, atau kontemporer)!
3. Jika tidak ada karya yang menarik perhatianmu, kamu boleh memilih karya lain.

Karya 1



Gambar 1.6 Batik Papua
Sumber: Papua untuk Semua

Karya 2



Gambar 1.7 Turun ke Ilusi,
Terjaga ke Niskala
Sumber: Sarita Ibnoe/IndoArtNow (2013)

Karya 3



Gambar 1.8 Patung Dewa Wisnu
di Bali
Sumber: My Bali Trips

Karya yang saya pilih.....

1. Jelaskan mengapa karya tersebut termasuk dalam klasifikasi karya tertentu yang kamu pilih! Tuliskan di kolom berikut ini!

I. Bahan Bacaan

1. Perbedaan Seni dan Desain

Perbedaan seni dan desain dapat dilihat dari pembuatannya. Karya desain dibuat sesuai keinginan konsumen. Sementara itu, karya seni dibuat sebagai pencurahan isi hati, cerita, perasaan, emosi, bahkan filosofi sang seniman sendiri.

Berikut ini contoh karya seni.



Gambar 1.9 Nostalgia 2
Sumber: Atreyu Moniaga/IVAA (2019)

Berikut ini contoh karya desain.



Gambar 1.10 Taffeta Moooi
Sumber: Alvin Tjitrowirjo

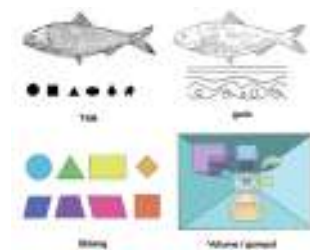
2. Unsur Seni Rupa dan Desain

a. Unsur Fisik

Unsur fisik adalah unsur-unsur yang dapat ditangkap dan diidentifikasi secara kasat mata, seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang disusun secara artistik hingga membentuk wujud baru yang disebut seni rupa.

1) Bentuk

Bentuk sebagai salah satu unsur fisik seni rupa dapat berupa titik, garis, bidang, dan gempal. Contoh beberapa jenis bentuk tersebut dapat dilihat pada gambar 1.11.



Gambar 1.11 Contoh unsur bentuk

2) Warna

Menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen (dalam bahasa Inggris, pigmen adalah zat warna). Dalam seni rupa, warna merupakan salah satu unsur penting. Paling sedikit, ada dua hal

yang penting diketahui tentang warna, yakni peran dan klasifikasi warna.

3) Tekstur

Tekstur atau barik adalah nilai raba suatu permukaan. Nilai raba suatu permukaan terdiri atas kasar (tekstur kasar) dan halus (tekstur halus). Namun, secara visual tekstur kasar maupun halus ada yang bersifat semu. Artinya, kesan yang dirasakan jika dipandang dengan kesan yang dirasakan jika diraba berbeda. Berdasarkan sifat tersebut, tekstur kasar maupun halus ada yang disebut nyata dan ada pula yang disebut semu. Tekstur pada sebuah karya biasanya dibuat untuk memberikan efek tertentu pada permukaan atau penampakan karya tersebut.

4) Ruang

Belvin (1980) membedakan ruang menjadi dua, yaitu ruang nyata (*actual space*) dan ruang gambar (*pictorial space*) atau ruang maya. Ruang nyata adalah ruang yang tampak secara visual serta dapat dirasakan dan diraba. Ruang nyata dapat berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. Contoh ruang nyata dua dimensi ialah bidang yang biasa ditempati menulis atau melukis. Contoh ruang nyata tiga dimensi ialah taman, arsitektur, interior, patung, dan sebagainya. Ruang gambar atau ruang maya adalah ruang yang digambarkan, yang sifatnya tidak nyata (semu).

Contoh ruang nyata dapat dilihat pada gambar 1.15.

Contoh ruang maya dapat dilihat pada gambar 1.16.



Gambar 1.12 Lingkaran Warna



Gambar 1.13 Tekstur pada Kayu

Sumber: Marda Yuantika H./
Kemendikbudristek (2023)



Gambar 1.14 Tekstur Daun

Sumber: Marda Yuantika H./
Kemendikbudristek (2023)



Gambar 1.15 Monas

Sumber: dennisdvw/Getty Images/
iStockphoto

5) Struktur

Struktur adalah susunan atau hasil pengorganisasian unsur-unsur dasar (fisik) yang melahirkan wujud baru yang disebut karya seni. Struktur suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan karya seni yang menunjukkan adanya hubungan tertentu antara unsur-unsur yang tersusun itu. Jadi, struktur merupakan unsur yang tidak dapat berdiri sendiri seperti unsur fisik lainnya. Sebab, unsur terbentuk dari susunan yang menunjukkan hubungan antara unsur fisik yang satu dengan unsur fisik lainnya melalui pengorganisasian yang menerapkan prinsip-prinsip dasar penyusunan



Gambar 1.16 Monumen Nasional, 1984 karya S.Sudjojono

Sumber: Museum S. Sudjojono & Canna Gallery (2006)

b. Unsur Nonfisik

Unsur nonfisik adalah isi yang terkandung pada karya seni rupa yang kemudian dimaknai oleh pengamat. Unsur nonfisik pada karya seni rupa tidak selalu mudah untuk diidentifikasi, khususnya jika ditampilkan secara tersamar. Isi yang terkandung pada sebuah karya seni rupa atau yang populer dengan istilah *subject-matter* dapat berupa citraan/*image* yang diangkat dari pengalaman hidup sehari-hari, seperti alam benda (*still-life*), potret, interior, pemandangan, peristiwa keseharian (kelahiran, kematian, percintaan, kemenangan, dan sebagainya), peristiwa monumental/historis, mitos, atau ajaran agama. Ia dapat berupa citraan yang bersifat abstrak atau semiabstrak. Paduan antara *subject-matter* dengan susunan unsur fisik seni rupa (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang) pada suatu karya seni rupa menghasilkan daya paku karena terungkapnya pesan dari karya tersebut. Inilah yang disebut dengan *expressive content* dari suatu karya yang merupakan representasi dari unsur nonfisik suatu karya seni rupa. *Expressive content* suatu karya seni rupa menjadi spesifik karena pengaruh unsur corak atau *style* suatu karya seni rupa. Sebuah karya seni rupa yang memiliki *subject-matter* yang sama, tetapi dengan corak yang berbeda akan memiliki daya paku atau *expressive content* yang berbeda.



Gambar 1.17 Aku Cinta Padamu Tanah Airku Karya S.Sudjojono (1966)

Sumber: Museum S. Sudjojono & Canna Gallery (2006)



Gambar 1.18 Song of the Homeland Karya Albert Anker (1874)

Sumber: Art Prints on Demand

Dua lukisan di atas memiliki topik yang sama, yaitu tentang tanah air, tetapi cerita, objek, dan gayanya berbeda.

3. Prinsip Seni Rupa dan Desain

Penyusunan dalam seni rupa biasa pula disebut komposisi atau tata rupa, yaitu pengaturan unsur-unsur rupa (visual), seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur pada suatu ruang atau bidang. Penyusunan atau komposisi dalam berkarya seni rupa dilakukan untuk mewujudkan karya yang unsur-unsurnya memiliki kesatuan harmonis. Ketika melakukan penyusunan, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk mencapai kesatuan harmonis, yakni kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian, dan kontras. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tersebut sesungguhnya tidak bersifat mutlak, pada umumnya karya seni rupa tidak menarik jika unsur-unsurnya tersusun tanpa memenuhi prinsip-prinsip penyusunan tersebut.

a. Kesatuan (*Unity*)

Istilah “kesatuan” yang identik dengan *unity* dalam bahasa Inggris bermakna adanya ciri kesamaan dari unsur yang membentuk suatu wujud atau karya. Dalam tata rupa, kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting untuk membentuk harmoni. Sebuah karya yang tidak memiliki kesatuan (unsur-unsurnya tidak saling mendukung) akan tampak kacau sehingga tidak menarik dipandang. Kesatuan menyangkut tata hubungan.

Pada karya di samping ini, prinsip kesatuan tampak pada bagian bentuk obyek yang berbeda-beda, namun saling memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini dimaksudkan agar tercipta sebuah makna yang ingin disampaikan seniman pada karya ini.



Gambar 1.19 The Warrior Princess, 2012

Sumber: Iwan Effendi/IndoArtNow (2012)

b. Keseimbangan (*Balance*)

Istilah “keseimbangan” yang identik dengan kata *balance* dalam bahasa Inggris diartikan sebagai keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan atau dengan kata lain pembagian yang sama berat. Pada karya seni rupa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

Dalam karya "Kupat Tahu Singaparna", keseimbangan tampak pada komposisi penempatan objek gambar yang ada di tengah bidang gambar.



Gambar 1.20 Kupat Tahu Singaparna

Sumber: Untoro/IndoArtWork (2012)

c. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi atau *proportion* dalam bahasa Inggris merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang penting dipenuhi untuk memperoleh keserasian pada sebuah karya seni rupa. Istilah “proporsi” diartikan secara singkat sebagai “perbandingan ukuran.” Apabila istilah ini dikenakan pada suatu objek yang proporsinya tampak wajar secara naturalistik, maka disebut “proporsional” yang berarti perbandingan ukuran yang serasi.

d. Irama (*Rhythm*)

Istilah “irama” identik dengan kata *rhythm* dalam bahasa Inggris yang bermakna gerakan atau bunyi berturut-turut secara teratur. Irama dalam pengertian umum adalah kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang berulang-ulang secara teratur. Pada bentuk-bentuk alam,



Gambar 1.21 Messengers of the Sun

Sumber: Albert Yonathan Setyawan/
IndoArtWork (2015)



Gambar 1.22 Leerlingen #3

Sumber: Maharani Mancanegara/
IndoArtWork (2014)

irama dapat dilihat pada pengulangan gerak ombak laut, gelombang pasir di gurun, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Irama pada karya seni pada dasarnya merupakan hubungan pengulangan dari unsur-unsur yang membentuk karya seni tersebut.

Pada Gambar 1.22, kita bisa menyaksikan pengulangan objek figur manusia/peserta didik sebagai sebuah irama

e. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian biasa juga disebut penonjolan, klimaks, dominasi (*dominance*), *focal point*, atau *eye catcher*, yaitu bagian yang dominan, unggul, atau istimewa pada suatu karya sehingga lebih menarik perhatian dibandingkan bagian lainnya. Pusat perhatian dapat dilakukan dengan membuat bagian yang diutamakan berbeda dengan bagian lainnya. Pusat perhatian yang dimaksud tidak asal berbeda dengan bagian yang lain, melainkan terarah dan tetap terpadu. Pada Gambar 1.23, kita bisa menyaksikan adanya pemusatan objek yang mengarah pada satu titik tertentu sebagai sebuah center of interest.

f. Kontras (*Contrast*)

Kontras dalam pengertian sederhana adalah sesuatu yang berlawanan. Namun, kontras dalam konteks seni pada umumnya dimaknai menurut sudut pandang estetika, yaitu sesuatu yang berlawanan, tetapi saling mendukung dan merupakan kesatuan yang seimbang. Pada Gambar 1.24, tampak objek yang berwarna merah di atas latar hitam dan putih sehingga tampak kontras. Sebagai contoh, tidak ada pengertian putih jika tidak ada yang diketahui sebagai hitam. Tidak ada pengertian tinggi jika tidak ada pengertian rendah. Kita tidak mengenal perasaan gembira jika belum mengenal rasa sedih. Kontras dalam pengertian seperti itu tidak berarti konflik, tetapi membuat karya seni lebih menarik karena seolah-olah membuat kejutan.



Gambar 1.23 Wujud Cita dalam Kolase

Sumber: Ika Vantiani/AlaCasa (2018)



Gambar 1.24 Richter 3

Sumber: Arin Dwihartanto Sunaryo/IndoArtNow (2013)

4. Gaya Seni Rupa dan Desain

Gaya seni rupa dibagi menjadi dua, yaitu tradisional dan modern.

a. Tradisional

- Primitif
Karya seni yang bentuk dan warnanya sederhana. Contohnya, karya patung suku Dayak.
- Klasik
Karya seni yang bergaya klasik memiliki corak yang rumit dan ornamental. Contohnya dapat dilihat pada candi-candi yang ada di Indonesia.

b. Modern

- Representatif (realisme, naturalisme, romantisme)
Karya seni yang nyata dan sesuai dengan keadaan atau bentuk aslinya.
- Deformatif (impresionisme, ekspresionisme, surealisme, kubisme, dadaisme)
Karya yang bentuknya berubah dari aslinya, tetapi tidak meninggalkan bentuk dasarnya.
- Abstraksionisme
Karya yang bentuknya sudah meninggalkan/jauh dari bentuk dasarnya.
- Post modern
Karya yang memiliki perpaduan antara penyederhanaan bentuk dan sedikit ornamen. Gayanya lebih bebas dan cenderung tidak memiliki aturan tertentu.

5. Klasifikasi Karya Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya

Memilah seni rupa ditinjau dari masa perkembangannya terbagi menjadi seni rupa tradisional, seni rupa modern, dan seni rupa kontemporer. Ketiga jenis seni rupa tersebut memiliki ciri khas tersendiri dari penciptanya yang berhubungan dengan faktor budaya, tradisi, dan kondisi sosial budaya tertentu.

a. Seni Rupa Tradisional

Seni rupa tradisional berkaitan erat dengan khazanah lokal budaya di daerah tertentu. Oleh karena itu, berbagai daerah biasanya memiliki karya seni rupa tradisional yang unik dan beragam. Karya seni rupa tradisional umumnya diwarnai dengan pelambangan (simbolis), baik dalam bentuk metafora binatang, tumbuhan, bangunan, atau figur manusia. Simbol tersebut banyak ditemui di candi-candi, motif hias kain tenun, bahkan perabotan sehari-hari, biasanya bersifat spiritual, religius, dan mitologis.



Gambar 1.25 Anjat Suku Dayak

Sumber: Good News from Indonesia

b. Seni Rupa Modern

Seni rupa modern mulai menanggalkan pakem-pakem suatu tradisi dan mengutamakan eksperimen demi kemajuan seni. Yang tergolong dalam seni rupa modern yaitu seni murni (*fine art*) dengan mengutamakan sifat estetikanya. Seni rupa murni terdiri atas seni lukis, seni patung, dan seni grafis.



Gambar 1.26 Women's Story

Sumber: Dolorosa Sinaga/indoartnow (2001)

c. Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer berkembang pada masa kini, merespons dan mempresentasikan situasi sosial dan budaya kekinian. Seni rupa kontemporer berorientasi bebas dengan medium yang tidak terbatas, dan dapat menggabungkan nilai-nilai tradisional dan modernitas. Karya seni rupa kontemporer berkaitan dengan perkembangan teknologi yang berkembang di masa kini.



Gambar 1.27 Reimagining Rocket Rain

Sumber: Anggun Priambodo/IndoArtNow (2015)

Tautan Sumber Bacaan

Soedarso SP. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Penerbit ISI.

Maria, Mia. *Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale, 2016.

Children's Museum of the Arts. "Elements of Art: Introduction!" *YouTube*, 18 Januari 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10g>

Pindai Aku



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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati

ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB

II



Mengenal *Design Thinking* untuk Menemukan Gagasan dalam Berkarya

A. Pendahuluan

Karya yang bagus selain indah secara artistik juga perlu punya cerita. Untuk itu, dalam bab ini, peserta didik akan mempelajari cara mencari cerita yang berasal dari keresahan, ketertarikan, pendapat atas sebuah isu, fenomena, atau kejadian tertentu. *Design thinking* adalah metode yang akan dikenali bersama untuk menemukan gagasan yang akan menjadi cerita dari karya yang akan dibuat.

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab II merupakan tujuan pembelajaran ke-7 sampai ke-11 pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

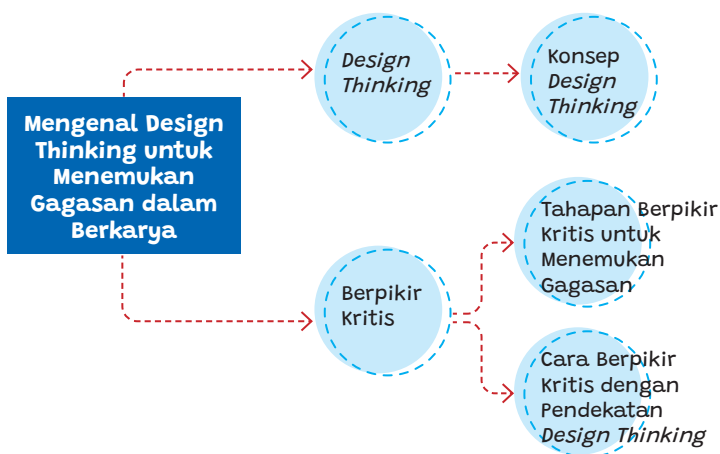
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini adalah konsep, tahapan, penerapan dan presentasi *design thinking* dalam proses berkarya seni rupa. Materi tersebut dibutuhkan agar peserta didik dapat menyampaikan penjelasan tentang karya secara efektif dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Selain itu, agar peserta didik dapat mempertimbangkan umpan balik yang diterima sebagai salah satu acuan untuk pengembangan diri.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan materi awal sebelum membahas Bab III dan Bab IV di mana peserta didik mempelajari ragam medium berkarya dan menghasilkan karya sebagai bentuk praktiknya. Karya yang dihasilkan dapat dipilih untuk menjadi materi presentasi dalam bab ini.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya dilakukan di semester dua setelah materi pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan karya (fase mencipta) dilakukan. Jumlah jam pelajaran yang dibutuhkan ialah 7 JP (@45 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Bab ini membahas cara menemukan gagasan menggunakan metode *design thinking*. Untuk itu, kemampuan observasi diperlukan agar peserta didik memiliki kepekaan dalam melihat isu-isu yang ada di sekitar mereka.

B. Skema Pembelajaran

Tabel 2.1 Skema Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah pembelajaran, peserta didik mampu <ol style="list-style-type: none">1. mengembangkan gagasan berkarya melalui kegiatan mendiagnosis isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya untuk mengembangkan gagasan atau rencana berkarya;2. menyusun gagasan berdasar hasil temuan isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki;3. menjelaskan tujuan kerja kolaboratif dalam penciptaan karya seni;4. menganalisis potensi individu, kelompok, atau bidang ilmu tertentu dalam proses penciptaan karya;5. memutuskan bentuk kerja kolaboratif yang sejalan dengan tujuan penciptaan karya.
2	Indikator Tujuan Pembelajaran/Kriteria	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik melakukan pengamatan di lingkungan sekolah.2. Peserta didik menemukan dua potensi isu yang menarik untuk digali lebih jauh.3. Peserta didik mengidentifikasi kemungkinan penyebab isu tersebut.4. Peserta didik menyusun pertanyaan untuk mengetahui isu yang dipilih dengan lebih mendalam.5. Peserta didik menentukan responden yang tepat untuk mendapat informasi yang akurat.6. Peserta didik mendapat jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang diajukan.

No.	Aspek	Keterangan
		7. Peserta didik menentukan gagasan yang berhubungan dengan seni rupa sebagai solusi dari isu yang dipilih. 8. Peserta didik menentukan peran diri yang sesuai dengan potensi yang dimiliki. 9. Peserta didik menjalankan peran diri dalam kelompok.
3	Alokasi Waktu	7 JP (1 JP = 45 menit)
4	Pokok Materi	1. Konsep <i>design thinking</i> 2. Tahapan berpikir kritis untuk menemukan gagasan dan mengatasi isu tertentu 3. Penerapan cara berpikir kritis dengan pendekatan <i>design thinking</i> 4. Mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan di lingkungan sekitar
	Kata Kunci	<i>design thinking</i> , gagasan, isu, berpikir kritis, kolaborasi
	Kegiatan Pembelajaran	1. Melakukan pengamatan sekitar (kelas, sekolah, rumah, dan lain-lain) 2. Mendata potensi-potensi isu yang meresahkan atau menarik perhatian 3. Menyampaikan isu yang dirasa paling menarik 4. Mencari teman dengan ketertarikan yang sama untuk berkolaborasi mendiskusikan solusinya dengan pendekatan <i>design thinking</i> .
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	1. Guru menentukan satu isu tertentu untuk menjadi pembahasan kelas. 2. Peserta didik dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan kemungkinan solusinya.
7	Asesmen	Formatif: membuat data temuan isu beserta solusinya Sumatif: melakukan presentasi kelompok

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1: Mencari Isu di Lingkungan Sekitar Sekolah

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang disarankan perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar terkait mencari isu di lingkungan sekitar sekolah dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- c. LKPD terlampir dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- d. Guru perlu melakukan pengamatan sekitar untuk melihat potensi-potensi isu yang ada sehingga saat peserta didik mengalami kesulitan untuk mencari isu, guru dapat memberikan contoh-contoh yang kontekstual.
- e. Sebelum melakukan pengamatan, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan latihan pengamatan. Latihan ini dapat dilakukan di kelas (mengamati hal-hal yang ada di kelas) atau di bagian tertentu di sekolah, misalnya di kantin.
- f. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan bersama.

- a. Apakah kamu pernah mendengar kata 'isu' sebelumnya?
- b. Apa isu yang terjadi di rumahmu? (jika peserta didik sudah mengetahui arti kata isu, dapat dilanjutkan dengan pertanyaan ini)
- c. Menurutmu, apa yang perlu dilakukan untuk mengatasi isu tersebut?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Peserta didik dapat diminta untuk bekerja berpasangan. Dalam kegiatan ini, mereka diminta untuk saling mengamati, melihat pasangannya dengan detail. Hal-hal yang diamati adalah anggota tubuh, pakaian, karakter (cara berdiri, cara menatap, senyuman, dan lain-lain).

Setelah melakukan pengamatan, peserta didik diminta untuk menggambar teman yang diamati sedetail mungkin. Setelah itu, mereka diminta untuk menunjukkan gambar yang dibuat kepada teman pasangannya dan menjelaskan gambar tersebut.

Rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan melakukan kegiatan yang dimaksud.

Tabel 2.2 Rubrik Penilaian Awal

Indikator	Jumlah Peserta Didik			Catatan
	Sebagian kecil	Sebagian besar	Semua	
Peserta didik memahami instruksi yang diberikan.				
Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi.				
Peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap temannya secara mendetail.				
Peserta didik dapat menggambarkan temannya secara mendetail.				

Kriteria Penilaian:

Sebagian kecil : Kurang dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Sebagian besar : Lebih dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Semua : Seluruh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

4. Kegiatan inti

a. Kompetensi

Untuk mendapat informasi pendukung seputar isu yang ditemukan, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk menentukan masalah/isu dan mengajukan pertanyaan yang kritis.

b. Materi Esensial

Materi belajar yang dibahas adalah kemampuan observasi/pengamatan.

c. Aktivitas

Tujuan

Mengembangkan gagasan atau rencana berkarya melalui kegiatan mendiagnosis isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik melakukan pengamatan di lingkungan sekolah.
2. Peserta didik menemukan dua potensi isu yang menarik untuk digali lebih jauh.
3. Peserta didik mengidentifikasi kemungkinan penyebab isu tersebut.

Aktivitas

Melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar untuk mencari isu kemudian mengidentifikasi penyebabnya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila (P3) yang Dilatih

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia = menjaga lingkungan sekitar
2. Gotong royong = kerja sama dan tanggap terhadap lingkungan sosial

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kemampuan menemukan tecermin pada kegiatan pengamatan yang dilakukan peserta didik untuk mencari isu di lingkungan sekolah.
2. Kemampuan mendiagnosis tecermin pada kegiatan mengidentifikasi kemungkinan penyebab isu yang ditemukan.

Langkah Kerja

1. Membentuk kelompok beranggotakan tiga orang
2. Berkeliling sekolah dan melakukan pengamatan
3. Menemukan masalah/isu yang menarik
4. Mencatat isu
5. Mengidentifikasi kemungkinan penyebab isu

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Saat peserta didik diminta untuk berkeliling sekolah dan mengamati hal-hal yang terjadi, kemungkinan ada yang terdistraksi dan melakukan hal lain, seperti bercanda bersama teman, pergi ke kantin untuk jajan, dan lain-lain.
2. Ada peserta didik yang menemukan isu yang berpotensi menjadi kritik pedas untuk sekolah.

Diferensiasi

Jika memungkinkan peserta didik melakukan pengamatan di luar sekolah, guru dapat mengajak mereka melakukan jelajah kota dan mencari masalah/isu yang terjadi di kotanya.

Teori Pendukung Aktivitas

Teknik observasi

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat peserta didik melakukan pengamatan, ada yang berpikir bahwa mereka hanya perlu melihat yang terjadi di lingkungan sekolah. Untuk itu, mereka perlu diingatkan bahwa dalam melakukan pengamatan mereka perlu berpikir secara kritis mengenai hal-hal yang dilihatnya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Kelompok :

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian saat Belajar

Indikator/Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Ya	Tidak	
Dapat menjelaskan arti fase berempati dalam <i>design thinking</i>			
Melakukan pengamatan sekitar			
Memiliki catatan/dokumentasi pengamatan			

Indikator/Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Ya	Tidak	
Menentukan kemungkinan isu yang menarik perhatian kelompok			
Dapat menjelaskan arti fase definisi dalam <i>design thinking</i>			
Mencari responden untuk mendapat informasi yang lebih mendalam tentang dua isu yang dipilih			
Memilih satu isu yang paling menarik bagi kelompok untuk dibahas lebih lanjut			
Dapat menjelaskan arti fase ideasi dalam <i>design thinking</i>			
Berbagi peran dalam kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing.			
Memiliki ide/gagasan sebagai solusi dari kelompok			
Membuat sketsa/rancangan karya yang menjadi solusi			

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 2.4 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik yang dapat melakukan pengamatan di sekitar sekolah dan menemukan kemungkinan isu-isu yang terjadi.	Mengingat kegiatan dalam bab ini dilakukan secara berkelompok, maka guru dapat menentukan anggota tiap kelompok dengan kemampuan yang beragam berdasar hasil pemetaan awal.

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat melakukan pengamatan, namun tidak menemukan isu di sekolah.	Guru dapat menanyakan kepada peserta didik sejauh mana mereka sudah melakukan pengamatan ke seluruh lokasi sekolah dengan mendetail.

7. Refleksi Peserta Didik

Setelah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- Apakah kamu sudah melakukan pengamatan dengan mendetail?
- Apakah kamu dapat mendiskusikan isu-isu yang kamu temukan dengan efektif?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 1

- Peserta Didik dapat mencari dan membahas karya seni dan desain yang merupakan solusi dari isu tertentu.
- Karya tersebut dapat berupa benda yang digunakan sehari-hari yang didesain untuk mempermudah manusia beraktivitas.
- Selain itu, dapat juga berupa karya seni dan desain yang dibuat untuk mengomunikasikan pesan tertentu, misalnya poster imbauan untuk makan sayur-mayur.
- Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan cara diskusi dua arah.

Kegiatan Pembelajaran 2: Mengumpulkan Data Pendukung Isu

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar terkait mengumpulkan data pendukung isu dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.

- c. LKPD terlampir dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- d. Guru dapat menyiapkan contoh-contoh pertanyaan wawancara yang dapat digunakan peserta didik.
- e. Guru dapat memberi contoh narasumber yang relevan dengan isu yang dipilih.
- f. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan bersama.

- a. Apakah kamu pernah melakukan wawancara ?
- b. Siapakah narasumber untuk wawancaramu?
- c. Apa yang kamu tanyakan?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Peserta didik dapat diminta untuk bekerja berpasangan. Dalam kegiatan ini, mereka diminta untuk menyiapkan pertanyaan seputar hal-hal yang ingin mereka ketahui dari temannya. Setelah itu, mereka diminta untuk melakukan tanya jawab secara bergantian.

Rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan melakukan kegiatan yang dimaksud.

Tabel 2.5 Rubrik Penilaian Awal

Indikator	Jumlah Peserta Didik			Catatan
	Sebagian kecil	Sebagian besar	Semua	
Peserta didik memahami instruksi yang diberikan.				
Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi.				

Peserta didik dapat menyusun pertanyaan seputar hal-hal yang ingin mereka ketahui dari temannya.				
Peserta didik melakukan tanya jawab dengan temannya.				

Kriteria Penilaian:

Sebagian kecil : Kurang dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Sebagian besar : Lebih dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Semua : Seluruh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk menjalankan serangkaian aktivitas ini, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk berpikir kritis sehingga dapat memilih narasumber yang tepat dan mengajukan pertanyaan yang relevan dan kontekstual. Selain itu, kemampuan untuk bekerja dalam kelompok juga dibutuhkan.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari:

- ✓ cara membuat pertanyaan kritis yang relevan dan kontekstual;
- ✓ cara memilih narasumber yang relevan.

c. Aktivitas

Tujuan

Mendiagnosis isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki untuk mengembangkan gagasan atau rencana berkarya

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menyusun pertanyaan untuk mengetahui isu yang dipilih dengan lebih mendalam
2. Menentukan responden yang tepat untuk mendapat informasi yang akurat
3. Mendapat jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang diajukan

Aktivitas

Mencari informasi yang mendalam tentang isu yang dipilih dari responden yang sesuai

Nilai Profil Pelajar Pancasila (P3) yang Dilatih

1. Berkebinekaan global = berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama
2. Gotong royong = kerja sama dan tanggap terhadap lingkungan sosial

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kemampuan mengumpulkan tecermin dari kegiatan mengumpulkan data dari responden yang dipilih untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang isu yang dipilih
2. Kemampuan menyimpulkan tecermin dari kegiatan menganalisis hasil data yang diterima dari responden

Langkah Kerja

1. Membuat daftar pertanyaan
2. Menentukan responden untuk mendapat informasi lanjutan
3. Melakukan wawancara dengan responden yang dipilih
4. Mendokumentasikan hasil wawancara
5. Menyimpulkan hasil wawancara

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Ada kemungkinan peserta didik tidak menemukan responden yang diinginkan karena enggan untuk bertanya.
2. Ada kemungkinan peserta didik lupa mendokumentasikan hasil wawancaranya.
3. Ada kemungkinan peserta didik mendapat responden yang banyak dan berguna untuk mendalami isunya.

Diferensiasi

Jika sulit mendapatkan sumber informasi yang beragam, responden bisa dibatasi teman-teman di sekolah saja.

Teori Pendukung Aktivitas

Teknik wawancara untuk mengumpulkan data

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat peserta didik melakukan pengamatan, ada yang berpikir bahwa mereka hanya perlu melihat yang terjadi di lingkungan sekolah. Untuk itu, mereka perlu diingatkan bahwa dalam melakukan pengamatan mereka perlu berpikir secara kritis mengenai hal-hal yang dilihatnya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Kelompok :

Tabel 2.6 Rubrik Penilaian saat Belajar

Indikator/Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Iya	Tidak	
Kegiatan 1			
Dapat menjelaskan arti fase berempati dalam <i>design thinking</i>			
Melakukan pengamatan sekitar			
Memiliki catatan/dokumentasi pengamatan			
Menentukan kemungkinan isu yang menarik perhatian kelompok			
Kegiatan 2			
Dapat menjelaskan arti fase definisi dalam <i>design thinking</i>			
Mencari responden untuk mendapat informasi yang lebih mendalam tentang dua isu yang dipilih			
Memilih satu isu yang paling menarik bagi kelompok untuk dibahas lebih lanjut			
Kegiatan 3			
Dapat menjelaskan arti fase ideasi dalam <i>design thinking</i>			
Berbagi peran dalam kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing			
Memiliki ide/gagasan sebagai solusi dari kelompok			
Membuat sketsa/rancangan karya yang menjadi solusi			

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 2.7 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat menentukan narasumber yang tepat dan menyusun pertanyaan yang relevan dan kontekstual.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik tidak dapat menentukan narasumber yang dibutuhkan.	Guru dapat menggali kebutuhan informasi peserta didik untuk membantu mereka menentukan narasumbernya.
Peserta didik tidak dapat menyusun pertanyaan yang relevan dan kontekstual.	Guru dapat mengingatkan kembali perihal informasi yang ingin didapatkan oleh peserta didik. Kemudian guru dapat mendiskusikan dengan peserta didik sejauh mana pertanyaan yang disusun sesuai dengan jawaban yang ingin dicari.

7. Refleksi Peserta Didik

Setelah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- Apakah narasumber yang kamu dapatkan sesuai dengan target yang ingin kalian capai?
- Apakah kamu mendapat informasi yang kamu butuhkan?
- Apa tantangan yang kamu hadapi dalam mengumpulkan informasi seputar isu yang kamu bahas?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 2

Peserta didik dapat mencari isu yang secara pribadi menarik baginya di luar sekolah dan mencari informasi pendukung dari narasumber yang dibutuhkan.

Kegiatan Pembelajaran 3: Menyusun Gagasan Karya untuk Merespons Isu

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar terkait menyusun gagasan karya untuk merespons isu dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Guru menyiapkan LKPD (menggunakan LKDP terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- c. LKDP terlampir dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- d. Guru perlu mencari beberapa referensi karya yang dibuat untuk merespons isu tertentu sebagai contoh bagi peserta didik (poster, papan petunjuk, dan lain-lain).
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan bersama.

Apakah di jalan kamu pernah melihat pengumuman, imbauan, kampanye, atau rambu yang menarik perhatianmu?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Guru menyiapkan beberapa gambar karya yang dibuat untuk merespons isu tertentu. Karya tersebut dapat berupa pengumuman, imbauan, kampanye, atau rambu-rambu.

Kemudian guru dapat membahas pesan yang ingin disampaikan lewat karya-karya tersebut bersama peserta didik.

Rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan melakukan kegiatan yang dimaksud.

Tabel 2.8 Rubrik Penilaian Awal

Indikator	Jumlah Peserta Didik			Catatan
	Sebagian kecil	Sebagian besar	Semua	
Peserta didik memahami instruksi yang diberikan.				
Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi.				
Peserta didik dapat menjelaskan pesan dari karya-karya yang dibahas.				

Kriteria Penilaian:

Sebagian kecil : Kurang dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Sebagian besar : Lebih dari separuh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

Semua : Seluruh jumlah keseluruhan peserta didik di kelas

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang dibutuhkan dalam kegiatan ini ialah kemampuan berpikir kreatif untuk menentukan gagasan karya yang efektif untuk merespons isu. Selain itu, kemampuan untuk menyampaikan gagasan dan mendengar pendapat orang lain juga dibutuhkan mengingat kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah referensi karya yang merupakan solusi atas isu (poster, spanduk, dan lain-lain).

c. Aktivitas

Tujuan

1. Menyusun gagasan berdasar hasil temuan isu, kondisi lingkungan sekitar, pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki
2. Menjelaskan tujuan kerja kolaboratif dalam penciptaan karya seni
3. Menganalisis potensi individu, kelompok, atau bidang ilmu tertentu dalam proses penciptaan karya
4. Memutuskan bentuk kerja kolaboratif yang sejalan dengan tujuan penciptaan karya

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menentukan gagasan yang berhubungan dengan seni rupa sebagai solusi dari isu yang dipilih
2. Menentukan peran diri yang sesuai dengan potensi yang dimiliki
3. Menjalankan peran diri dalam kelompok

Aktivitas

Menyusun gagasan untuk karya seni atau desain sebagai tawaran solusi atas isu yang dipilih

Nilai Profil Pelajar Pancasila (P3) yang Dilatih

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia = menjaga lingkungan sekitar
2. Berkebinekaan global = berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama
3. Bergotong royong = kerja sama dan tanggap terhadap lingkungan sosial
4. Bernalar kritis = mengidentifikasi, mengklarifikasi, serta mengolah informasi dan gagasan
5. Kreatif = menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangkan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan Ketika gagasannya direalisasikan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kemampuan memproyeksikan tecermin pada kegiatan menganalisa isu untuk merancang gagasan sebagai solusi atas isu yang ditentukan.
2. Kemampuan merancang tecermin pada kegiatan menyusun gagasan sebagai solusi isu.

Langkah kerja

1. Berbagi peran sesuai kemampuan anggota kelompok
2. Membahas ide karya sebagai solusi isu yang dipilih
3. Membuat rancangan/sketsa visual

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Saat mendiskusikan gagasan, ada kemungkinan perbedaan pendapat antar-anggota kelompok.
2. Bisa terjadi diskusi pelik saat menentukan satu gagasan yang dipilih.
3. Setiap anggota kelompok ada kemungkinan menjalankan perannya secara bertanggung jawab, bisa juga tidak.

Diferensiasi

Jika memungkinkan, rancangan visual dapat dibuat di luar LKDP dan menggunakan materi yang diinginkan peserta didik (menggunakan karton, cat, dan lain-lain).

Teori Pendukung Aktivitas

Visualisasi gagasan

Ragam medium untuk mengomunikasikan pesan

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat peserta didik memikirkan gagasan karya, mereka hanya terbayang karya seni, sedangkan mereka dapat membuat karya desain juga jika dirasa lebih tepat sasaran.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Kelompok :

Tabel 2.9 Rubrik Penilaian saat Belajar

Indikator/Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Iya	Tidak	
Kegiatan 1			
Dapat menjelaskan arti fase berempati dalam <i>design thinking</i>			
Melakukan pengamatan sekitar			
Memiliki catatan/dokumentasi pengamatan			
Menentukan kemungkinan isu yang menarik perhatian kelompok			
Kegiatan 2			
Dapat menjelaskan arti fase definisi dalam <i>design thinking</i>			
Mencari responden untuk mendapat informasi yang lebih mendalam tentang dua isu yang dipilih			

Indikator/Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Iya	Tidak	
Memilih satu isu yang paling menarik bagi kelompok untuk dibahas lebih lanjut			
Kegiatan 3			
Dapat menjelaskan arti fase ideasi dalam <i>design thinking</i>			
Berbagi peran dalam kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing.			
Memiliki ide/gagasan sebagai solusi dari kelompok			
Membuat sketsa/rancangan karya yang menjadi solusi			

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 2.10 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik bekerja dapat kelompok yang dapat bekerja sama dengan efektif dan komunikatif.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik bekerja dalam kelompok yang kesulitan bersepakat atas gagasan yang dibahas.	Jika ada beberapa gagasan yang sulit untuk dipilih secara sepakat, guru dapat menyarankan peserta didik untuk melakukan pemungutan suara.

7. Refleksi Peserta Didik

Setelah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Apakah kelompokmu memberikan hak yang adil bagi tiap anggotanya untuk menyampaikan pendapat?
- b. Apakah gagasan yang diberikan kelompokmu disepakati oleh seluruh anggota kelompok?
- c. Apa tantangan yang dihadapi saat proses menyusun gagasan dalam kelompok?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 3

Peserta didik dapat mengusulkan pada sekolah untuk merealisasikan gagasan yang dimiliki yang dirasa akan membantu sekolah menyelesaikan isu yang terjadi di sekolah.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua atau kerabat dan masyarakat dapat menjadi teman berdiskusi untuk melihat isu-isu yang terjadi di sekitar. Selain itu, mereka juga dapat menjadi responden saat peserta didik perlu mendapatkan informasi tentang isu yang mereka pilih.

E. Asesmen

Asesmen Sumatif

Setelah membahas ajuan solusi, peserta didik diminta untuk mempresentasikannya untuk mendapatkan umpan balik dari kelompok lain. Informasi yang perlu disampaikan adalah hasil dari tahap empati, definisi, dan ideasi.

Tabel 2.11 Rubrik Penilaian setelah Belajar

Komponen Penilaian	Bobot Penilaian		
	Sangat Jelas (3 Poin)	Cukup Jelas (2 Poin)	Kurang Jelas (1 Poin)
Empati/isu yang diangkat	Seluruh aspek tentang isu yang diangkat dipaparkan dengan jelas (bentuk isu, penyebab, lokasi, akibat)	Beberapa aspek tentang isu diangkat dijelaskan, misalnya bentuk dan lokasi isu saja	Isu yang diangkat tidak dijelaskan dengan lengkap (apa, penyebab, lokasi, dan lain-lain)

Komponen Penilaian	Bobot Penilaian		
	Sangat Jelas (3 Poin)	Cukup Jelas (2 Poin)	Kurang Jelas (1 Poin)
Definisi/informasi yang dikumpulkan mengenai isu	Informasi yang dikumpulkan mengenai isu banyak dan mendalam (lebih dari 5 sumber informasi)	Informasi yang dikumpulkan mengenai isu cukup memadai (dari 3 – 5 sumber informasi)	Informasi yang dikumpulkan mengenai isu terbatas hanya (kurang dari 3 sumber informasi)
Ideasi/gagasan seni yang diajukan sebagai solusi	Gagasan yang disampaikan kontekstual terhadap isu dan jelas penyampaiannya	Gagasan yang disampaikan kontekstual terhadap isu, namun kurang jelas penyampaiannya	Gagasan yang disampaikan belum kontekstual terhadap isu dan kurang jelas penyampaiannya.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Peserta didik dapat mencari tahu karya seni yang dibuat sebagai solusi atas masalah tertentu. Mereka dapat mencari tahu melalui internet atau bertanya kepada narasumber (seniman, desainer, dan lain-lain) yang memiliki wawasan tersebut, jika dimungkinkan.

2. Remedial

Peserta didik yang belum berhasil menguasai capaian pembelajaran/kompetensi diminta untuk menjelaskan tahap dalam *design thinking* untuk membangun gagasan.

G. Refleksi Guru

Setelah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah kamu lakukan dengan baik?
2. Apa yang belum kamu lakukan dengan baik?
3. Apa tantangan yang kamu hadapi selama bekerja sama dengan kelompokmu?
4. Apa yang kamu pelajari dari serangkaian aktivitas pembelajaran ini?

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Aktivitas 2.1

Nama :

1.
2.
3.

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tahap pertama dalam proses *design thinking* yaitu berempati.
2. Kamu akan bekerja dalam kelompok.
3. Berkelilinglah di sekolahmu dan amati kejadian atau kondisi yang terjadi. Sambil berkeliling, bawalah buku catatan atau ponsel (jika memungkinkan) untuk mendokumentasikan hasil pengamatan kalian, bisa dengan mencatat, memotret, atau merekam.
4. Setelah itu, pilih dua kejadian atau kondisi di sekolahmu yang merupakan masalah yang perlu dicari solusinya.
5. Tuliskan informasi mengenai masalah/isu tersebut di dalam kotak di bawah ini!
6. Informasi yang perlu dituliskan:
 - a. isu yang ditemukan,
 - b. kemungkinan penyebabnya.

ISU 1

Sampah bungkus makanan tersebar di lapangan sekolah setelah jam istirahat.

ISU 2

Banyak tembok sekolah yang kosong padahal sebenarnya bisa dipercantik.

Nama :

1.
2.
3.

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tahap kedua dalam *design thinking* yaitu definisi.
2. Untuk mendapatkan informasi lebih banyak dan akurat tentang isu yang kalian miliki, tanyakan pendapat orang sekitar (responden) tentang isu tersebut. Kalian bisa memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.
 - a. Apa yang menyebabkan masalah/isu ini?
 - b. Apakah kamu setuju bahwa masalah ini harus dicari tahu solusinya?
 - c. Pertanyaan lain yang menurut kalian diperlukan.

Kamu dapat menuliskan jawabannya di tabel berikut ini.

No.	Nama Responden	Pendapat

3. Setelah mendapat informasi yang lebih lengkap, pilihlah satu di antara dua isu yang kalian miliki! Pilihlah isu yang paling menarik bagi kelompokmu!
4. Setelah memilih, kalian diminta untuk menyampaikan hasil temuan kalian ke kelompok yang lain.

1. Tahap ketiga dalam *design thinking* yaitu ideasi.
2. Jika kalian adalah perupa atau desainer, solusi apa akan kalian ajukan untuk menyelesaikan masalah/isu yang dipilih?
3. Untuk dapat menjawab pertanyaan ini, kalian perlu berbagi peran. Mungkin ada temanmu yang kreatif memberikan gagasan dan ada temanmu yang punya kemampuan artistik/berkarya seni sehingga bisa memberikan solusi yang berhubungan dengan seni dan desain.

4. Ide solusi

5. Gambarkan rancangan/sketsanya di bawah ini!

Setelah membahas ajuan solusi, kalian diminta untuk mempresentasikannya untuk mendapatkan umpan balik dari kelompok lain. Informasi yang perlu kalian sampaikan adalah hasil dari tahap empati, definisi, dan ideasi.

I. Bahan Bacaan

1. Konsep *Design Thinking*

Menurut artikel dari Interaction design foundation. *Design thinking* adalah suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia. *Design thinking* meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pbingkaian masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi.

Design thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah dengan melakukan *reframing* (menyusun ulang) masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* (bertukar pikiran) dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* (sketsa awal) dan *testing* (uji publik). *Design thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide.

Menurut Plattner, dkk. (2009), proses *design thinking* terdiri atas lima tahap berikut.

a. Empati

Tahap pertama proses *design thinking* ialah memahami situasi/isu yang dihadapi oleh target/pengguna yang disasar yang dicoba untuk diselesaikan. Peserta didik diajak untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui cara pengamatan dan keterlibatan agar mereka memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terjadi. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia dan empati memungkinkan untuk memikirkan solusi yang berguna bagi kebutuhan pengguna.

b. Definisi

Pada tahapan definisi peserta didik akan mengumpulkan informasi yang telah diperoleh selama tahap berempati. Tahap ini menjadi proses refleksi yang didapat dari informasi yang dikumpulkan dan didokumentasikan sehingga menemukan detail permasalahan. Peserta didik dapat menganalisis informasi kemudian mengumpulkan ide-ide yang membantu mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi pengguna.

c. Ideasi

Setelah pokok permasalahan/isu sudah jelas, tahap berikutnya ialah merancang ide atau gagasan sebagai jawaban/solusi atas permasalahan tersebut. Selama tahap ketiga dari proses *design thinking*, peserta didik diajak untuk mulai menghasilkan ide. Peserta didik dapat mulai diajak untuk “berpikir kreatif” (*thinking out of the box*) untuk mengidentifikasi solusi baru terkait pernyataan masalah yang dibuat. Mereka dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah.

d. Prototipe

Ini merupakan fase eksperimental yang bertujuan untuk mengidentifikasi gagasan terbaik dari permasalahan yang diidentifikasi dalam tiga tahap sebelumnya. Solusi diimplementasikan dalam prototipe atau wujud yang konkret dan didiskusikan dengan pengguna untuk mendapat umpan balik. Hasil prototipe dapat diterima, diperbaiki, dan diperiksa ulang maupun ditolak berdasarkan pengalaman dan kebutuhan pengguna.

e. Uji Publik

Uji publik merupakan tahapan terakhir setelah prototipe diulas dan melalui proses penyesuaian yang dibutuhkan sesuai umpan balik dari pengguna. Pada tahap ini, tetap diperlukan pengawasan atas penerapan atau penggunaan hasil desain/solusi agar betul-betul tepat guna. Jika perlu, dapat kembali ke tahap awal agar hasilnya akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Menentukan Gagasan melalui *Design Thinking*

Eksistensi kegiatan berkesenian selain sebagai wahana ekspresi, juga dapat digunakan sebagai instrumentasi dalam kehidupan. Maksud konsep instrumentasi menunjukkan bahwa seni sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam konteks ini, keberadaan seni dan desain dapat difungsikan sebagai alat untuk membantu manusia dalam mengatasi berbagai masalah dalam kehidupannya. Melalui implementasi konsep ini, diharapkan peserta didik memiliki pengalaman belajar sekaligus refleksi diri secara langsung. Hal ini perlu dilakukan dengan tujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan pengalaman dalam:

- ✔ belajar mengenali serta memahami perasaan, nilai-nilai, dan pemikiran dalam diri;
- ✔ membuat seseorang lebih mudah menerima ekspresi yang berbeda dari diri sendiri;
- ✔ dapat berempati dengan apa yang dirasakan oleh orang lain;
- ✔ belajar mengapresiasi proses dan menghargai hasil karya orang lain.

Untuk itu, guru diharapkan juga dapat mencari berbagai bahan mengenai pendekatan seni rupa dan desain yang memudahkan hidup manusia atau dapat menggunakan contoh-contoh di bawah ini.



Gambar 2.1 Perbandingan Iklan Tulisan dengan Iklan Visual

Sumber: Koran Cirebon dan Info Publik

Berbagai benda yang kita pakai sehari-hari mengandalkan unsur seni rupa dan desain yang sangat kental. Contohnya, pada uang kertas, dapat dibedakan dengan indra penglihatan, indra peraba (ukuran dan kontur permukaan) serta berbagai pengaturan lain yang bisa diamati menggunakan sensor khusus (seperti barcode, hologram, dan tembus cahaya).



Gambar 2.2 Desain uang kertas Indonesia

Sumber: Peruri

Untuk menambah wawasan, guru dapat mengakses video mengenai design thinking pada kode QR berikut atau buka tautan di bawahnya.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10e>



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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)
Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati
ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB

III



Ragam Medium Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pada Bab III ini, peserta didik akan mempelajari konsep berkarya dua dimensi yang meliputi definisi dan praktik karya dua dimensi.

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab III merupakan tujuan pembelajaran 12—14 pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

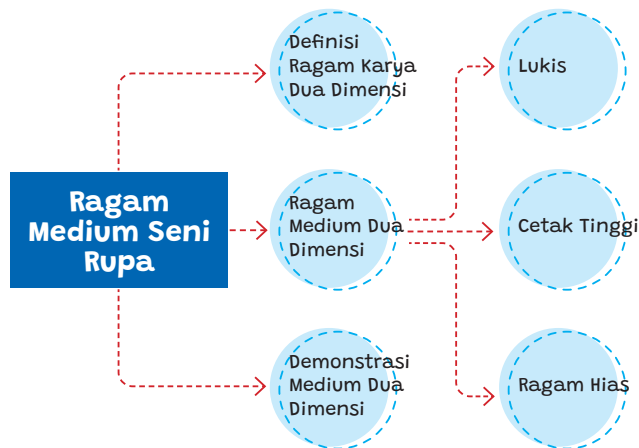
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini ialah definisi dan ragam karya dua dimensi; mengenal ragam teknik karya seni rupa dua dimensi lukis, cetak, dan ragam hias; meninjau proses demonstrasi teknik karya dua dimensi.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan pengayaan pada ragam karya seni rupa dua dimensi

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya dilakukan di awal semester dua selama 18 jam pelajaran sebagai wawasan pemahaman ragam medium teknik seni rupa dua dimensi sebelum mengalami proses pembuatan karya dengan metode eksperimen.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

- Peserta didik mampu berkomunikasi aktif di dalam diskusi.
- Peserta didik mengenal ragam karya dua dimensi.
- Peserta didik mampu merefleksikan pengalaman belajarnya.

B. Strategi Pembelajaran

Tabel 3.1 Strategi Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah pembelajaran, peserta didik mampu: 1. menjelaskan ragam karya seni rupa dua dimensi; 2. mendemonstrasikan teknik dan media dalam karya dua dimensi, lukis, cetak, dan ragam hias; 3. meninjau proses demonstrasi teknik dan gaya media dua dimensi.
	Indikator Tujuan Pembelajaran/Kriteria	1. Peserta didik menjelaskan definisi ragam karya. 2. Peserta didik mendiferensiasi ragam karya. 3. Peserta didik mendemonstrasikan ragam teknik dua dimensi. 4. Peserta didik meninjau pengalamannya dalam membuat karya dua dimensi.
2	Alokasi Waktu yang Disarankan	12 JP (1JP = 45 menit)
3.	Pokok Materi	1. Definisi dan ragam karya dua dimensi 2. Ragam teknik karya seni rupa dua dimensi lukis, cetak tinggi, dan ragam hias 3. Demonstrasi teknik medium karya dua dimensi
4.	Kata Kunci	Penciptaan karya seni, karya seni rupa dua dimensi, teknik berkarya seni rupa dua dimensi, sketsa, lukis, seni grafis, seni cetak, seni rupa tradisi, ragam hias
5.	Kegiatan Pembelajaran	1. Mendiskusikan definisi dan ragam karya dua dimensi 2. Mendemonstrasikan macam-macam teknik dan gaya berkarya dua dimensi 3. Meninjau proses demonstrasi teknik medium karya dua dimensi

No.	Aspek	Keterangan
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Dalam kegiatan alternatif seputar medium dua dimensi, peserta didik dapat menggunakan teknik kolase. Dalam teknik seni rupa ini, bahan dan objek yang digunakan lebih mudah didapat dan memiliki variasi beragam. Misalnya, potongan kertas, kain, majalah, atau bahan lainnya yang digabungkan menjadi satu komposisi visual. Dalam seni kolase, peserta didik menciptakan karya yang menggabungkan elemen-elemen objek dalam satu karya seni yang menggugah imajinasi kreativitas.
6.	Asesmen	<p>Formatif:</p> <p>Mengerjakan soal praktik ragam medium seni rupa dua dimensi: lukis, seni grafis cetak tinggi, ragam hias.</p> <p>Sumatif:</p> <p>Membuat karya yang memiliki latar belakang cerita dengan memilih salah satu ragam karya dua dimensi sesuai minat</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1: Mendiskusikan Definisi dan Ragam Karya Dua Dimensi

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- Sebelum pemaparan materi, guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan definisi ragam karya dua dimensi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui sumber bacaan, buku, maupun internet (misalnya: Google, Pinterest, YouTube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
- Guru menyiapkan lembar rubrik untuk mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan.
- Guru menyiapkan LKPD yang dibutuhkan pada bab ini.
- Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Bab ini membantu peserta didik yang memasuki masa remaja, di mana masa ini penting untuk mendapatkan pengetahuan dari beragam perspektif dari luar dirinya. Oleh karena itu, metode diskusi dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami konteks ragam medium seni rupa yang akan dipelajari. Untuk mengawali materi, guru mengajak peserta didik berdiskusi dengan pertanyaan pemantik di bawah ini.

- ✓ Apa yang dimaksud dengan definisi ragam dua dimensi?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Awal

No.	Nama Peserta Didik	Apa yang dimaksud dengan definisi ragam karya dua dimensi?		Jawaban
		Penjelasan beragam	Penjelasan terbatas	

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk dapat mendiskusikan definisi ragam karya dua dimensi, peserta didik perlu memiliki kemampuan komunikasi aktif dalam diskusi.

b. Materi esensial

Materi yang dipelajari ialah penjelasan definisi:

- 1) karya dua dimensi lukis opaque/plakat,
- 2) karya dua dimensi lukis aquarel/transparan,
- 3) karya dua dimensi cetak tinggi,
- 4) karya dua dimensi ragam hias.

c. Aktivitas

Aktivitas 3.1:

Mendiskusikan definisi dan ragam karya dua dimensi

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menjelaskan definisi dan ragam karya dua dimensi.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan definisi ragam karya.
2. Peserta didik mampu mendiferensiasi ragam karya

Aktivitas

Pada aktivitas ini peserta didik akan mempelajari definisi setiap ragam karya yang dipelajari pada bab ini melalui diskusi kelompok.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

- Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

- Kompetensi: kemampuan komunikasi aktif dalam diskusi
- Menciptakan (HOTS): peserta didik harus mampu mendiferensiasikan ragam medium karya dua dimensi agar mampu menciptakan karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

1. Diskusi definisi ragam karya
2. Presentasi definisi ragam karya

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Peserta didik sangat mungkin merespons kegiatan diskusi dengan pasif, di dalam kerja kelompok mungkin saja terjadi ketidakseimbangan dalam peran kerja samanya.

Diferensiasi

- Idealnya peserta didik dapat menyebutkan ragam karya dua dimensi lebih dari tiga macam.
- Namun, jika peserta tidak dapat menyebutkan tiga atau lebih dari ragam karya dua dimensi, guru dapat meminta peserta didik untuk memilih salah satu saja karya dua dimensi selain karya lukis.

Teori Pendukung Aktivitas

- Definisi karya seni rupa dua dimensi
- Ragam karya dua dimensi

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Terkait keamanan, tidak diperlukan pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini ialah peserta didik dapat mengenal dan mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pengalaman serta memahami karakteristik dan bentuk tantangan dari setiap ragamnya. Namun, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami pentingnya mengenal melalui proses mengalami. Untuk itu, di awal pelajaran guru perlu menjelaskan kepada peserta didik akan pentingnya proses pengenalan melalui proses mengalami. Peserta didik tidak akan mengetahui apakah dirinya mempunyai kemampuan sebelum mengalaminya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.1, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pemahaman mereka pada definisi, ragam karya dua dimensi.
- Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Aktivitas 3.1

Aspek	Jawaban		
	Hanya Satu Jawaban	Dua Jawaban	Lebih Dari Dua Jawaban
Menyebutkan ragam karya dua dimensi yang diketahui selain lukis			

Indikator pemahaman

Hanya satu jawaban = 1 poin

Lebih dari satu jawaban = 2 poin

Lebih dari dua jawaban = 3 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Tabel 3.4 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Rata-rata peserta didik dapat menjelaskan definisi karya dua dimensi.	Peserta didik dapat mengikuti aktivitas selanjutnya.
Peserta didik dapat menyebutkan ragam karya dua dimensi selain lukis lebih dari satu macam.	Peserta didik dapat memilih hanya salah satu saja untuk dipelajari.

7. Refleksi Peserta Didik

Agar peserta didik mengetahui sejauh mana yang bersangkutan memahami pembelajaran, pertanyaan berikut dapat didiskusikan.

- Bagaimana kamu mendefinisikan karya dua dimensi?
- Karya dua dimensi apa yang kamu minati?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas alternatif:

Peserta didik dapat memilih dari ragam karya dua dimensi yang diminati untuk dipelajari karakteristiknya bersama kelompoknya.

Kegiatan Pembelajaran 2: Mendemonstrasikan Medium Seni Lukis Teknik Opaque/Plakat

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- Guru diharapkan sudah menyiapkan beberapa alat dan bahan terkait medium lukis opaque/plakat yang akan diajarkan.
- Guru juga menyiapkan referensi karya terkait medium lukis opaque/plakat yang akan diajarkan.
- Guru dianjurkan membuat karya lukis opaque/plakat untuk dijadikan referensi dan diajarkan kepada peserta didik. Tujuannya agar guru dapat menjelaskan secara optimal mengenai prosesnya karena guru mengalami dan paham proses yang sebenarnya.

- d. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Bab ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja, di mana masa ini merupakan masa pencarian terhadap kecenderungan dan minat diri. Dalam konteks tersebut penting bagi peserta didik untuk mendapatkan ragam pengalaman dalam proses berkarya sehingga nantinya peserta didik dapat menemukan proses berkarya yang sesuai dengan minatnya.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami teknik opaque/plakat.

Untuk mengawali materi, guru dapat memberikan pertanyaan seperti di bawah ini.

- a. Apa yang kamu ketahui mengenai teknik opaque/plakat?
- b. Apa alat dan bahan yang digunakan pada teknik opaque/plakat?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Awal

Kriteria Penilaian	Mengenal (0-50 %)	Belum mengenal (50-100 %)
Mengenal teknik opaque/plakat		
Mengenal alat dan bahan yang digunakan pada teknik opaque/plakat		

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan belajar ragam teknik lukis opaque/plakat ini adalah keterampilan peserta didik dalam menciptakan karya seni dua dimensi dengan teknik opaque/plakat dan mengenal alat serta bahan yang digunakan.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah mengenal karakter teknik lukis opaque/plakat.

c. Aktivitas

Aktivitas 3.2:

Mendemonstrasikan Medium Seni Lukis Teknik Opaque/Plakat

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu memahami teknik dan bahan pada proses pembuatan karya dengan menggunakan teknik melukis opaque atau teknik plakat yakni teknik yang menggunakan sapuan dan paduan warna yang tebal atau menutup latar belakang objeknya.

Indikator KKTP

1. Peserta didik mampu menjelaskan teknik media melukis opaque/plakat.
2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan teknik lukis opaque/plakat.
3. Peserta didik mampu meninjau pengalamannya dalam membuat karya lukis.

Aktivitas

Peserta didik praktik membuat karya menggunakan ragam medium seni rupa lukis opaque/plakat.

Nilai P3 yang dilatih

- Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan yang mencerminkan literasi, kompetensi, dan HOTS

- Kompetensi: keterampilan dalam memproduksi karya seni dua dimensi lukis opaque/plakat
- Analisis & Menciptakan (HOTS): untuk menghasilkan gagasan, peserta didik harus mampu mendiferensiasikan ragam medium teknik karya dua dimensi agar mampu menciptakan karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

- Peserta didik mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan pada proses membuat karya.
- Peserta didik memahami langkah-langkah di dalam proses pembuatan karya.
- Peserta didik meninjau pengalaman di dalam proses pembuatan karya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinannya peserta didik sudah mengenal teknik lukis ini, hanya saja kurang memahami istilah tekniknya.

Diferensiasi

- Sekolah dengan kemudahan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat mengikuti instruksi sesuai panduan.
- Sekolah dengan kesulitan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat menggantinya dengan material lain yang memiliki sifat mendekati dengan bahan yang sudah ditentukan dalam panduan.

Teori pendukung aktivitas

Teknik lukis opaque/plakat

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Terkait keamanan, tidak diperlukan pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini ialah peserta didik dapat mengenal dan mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman serta memahami karakteristik dan bentuk tantangan dari setiap ragamnya. Namun, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami pentingnya mengenal melalui proses mengalami. Untuk itu, di awal pelajaran guru perlu menjelaskan kepada peserta didik akan pentingnya proses pengenalan melalui proses mengalami. Peserta didik tidak akan mengetahui apakah dirinya mempunyai kemampuan sebelum mengalaminya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- a. Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.2, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pengenalan mereka terhadap teknik dua dimensi.
- b. Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 3.6 Penilaian Formatif

No	Nama	Pemahaman		
		Teknik	Bahan	Alat
1	Lala	–	≡	≡

Indikator pemahaman

Teknik = 1 poin

Bahan = 1 poin

Alat = 1 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 3.7 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat melanjutkan memilih ragam seni dua dimensi yang diminati untuk membuat karya bercerita.
Peserta didik belum mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat memilih salah satu ragam seni dua dimensi yang dianggap paling dikuasai untuk membuat karya bercerita.

7. Refleksi Peserta Didik

Agar peserta didik mengetahui sejauh mana memahami pembelajaran, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan.

- Bagaimana karakteristik teknik lukis yang kamu pelajari di aktivitas ini?
- Apa tantangan/limitasi dari teknik lukis opaque/plakat ini?
- Karakter bahan seperti apakah yang tepat untuk teknik ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas Alternatif

Jika alat dan bahan untuk aktivitas ini sulit didapatkan, guru dapat memanfaatkan alat dan bahan alternatif lain yang sifatnya menyerupai alat dan bahan yang sebenarnya.

Kegiatan Pembelajaran 3: Mendemonstrasikan Medium Seni Lukis Teknik Aquarel/Transparan

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran.

- a. Guru diharapkan sudah menyiapkan beberapa alat dan bahan terkait medium lukis teknik aquarel/transparan yang akan diajarkan.
- b. Guru juga menyiapkan referensi karya terkait medium lukis aquarel/transparan yang akan diajarkan.
- c. Guru dianjurkan membuat karya lukis aquarel/transparan untuk dijadikan referensi dan diajarkan kepada peserta didik. Tujuannya agar guru dapat menjelaskan secara optimal mengenai prosesnya karena guru mengalami dan paham proses yang sebenarnya.
- d. Guru menyiapkan LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Bab ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja, di mana masa ini merupakan masa pencarian terhadap kecenderungan dan minat diri. Dalam konteks tersebut penting bagi peserta didik untuk mendapatkan ragam pengalaman dalam proses berkarya sehingga nantinya peserta didik dapat menemukan proses berkarya yang sesuai dengan minatnya.

3. Sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami teknik aquarel/transparan.

Untuk mengawali materi, guru dapat memberikan pertanyaan seperti di bawah ini.

- a. Apa yang kamu ketahui mengenai teknik aquarel/transparan?
- b. Apa alat dan bahan yang digunakan pada teknik aquarel/transparan?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.8 Rubrik Penilaian Awal

Kriteria Penilaian	Mengenal (0-50 %)	Belum mengenal (50-100 %)
Mengenal teknik aquarel/transparan		
Mengenal alat dan bahan yang digunakan pada teknik aquarel/transparan		

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan belajar ragam teknik lukis aquarel/transparan ini adalah keterampilan peserta didik dalam memproduksi karya seni dua dimensi dengan teknik aquarel/transparan dan mengenal alat serta bahan yang digunakan.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah mengenal karakter teknik aquarel/transparan.

c. Aktivitas

Aktivitas 3.3 Medium Seni Lukis Teknik Aquarel/Transparan

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu memilih teknik dan bahan pada proses pembuatan karya dengan menggunakan teknik melukis aquarel atau teknik transparan. Teknik tersebut menggunakan sapuan dan paduan warna yang tipis dan lebih banyak intensitas airnya, transparan/tembus pandang, bisa disebut juga dengan teknik cat air.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan teknik melukis aquarel/transparan.
2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan teknik lukis aquarel/transparan.
3. Peserta didik mampu meninjau pengalamannya dalam membuat karya lukis.

Aktivitas

- ✓ Peserta didik praktik membuat karya menggunakan ragam medium seni rupa lukis aquarel.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

- ✓ Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

- ✓ Kompetensi: keterampilan dalam memproduksi karya seni dua dimensi lukis aquarel/transparan.
- ✓ Analisis & menciptakan (HOTS): untuk menghasilkan gagasan, peserta didik harus mampu mendiferensiasikan ragam medium teknik karya dua dimensi agar mampu memproduksi karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

- ✓ Peserta didik menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan pada proses membuat karya.
- ✓ Peserta didik menentukan langkah-langkah di dalam proses pembuatan karya.
- ✓ Peserta didik meninjau pengalaman di dalam proses pembuatan karya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinannya peserta didik sudah mengenal teknik lukis ini hanya saja kurang memahami istilah tekniknya.

Diferensiasi

- ✓ Sekolah dengan kemudahan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat mengikuti instruksi sesuai panduan.
- ✓ Sekolah dengan kesulitan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat menggantinya dengan material lain yang memiliki sifat mendekati dengan bahan yang sudah ditentukan dalam panduan.

Teori Pendukung Aktivitas

Teknik aquarel/transparan

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Terkait keamanan, tidak diperlukan pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini ialah peserta didik dapat mengenal dan mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pengalaman serta memahami karakteristik dan bentuk tantangan dari setiap ragamnya. Namun, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami pentingnya mengenal melalui proses mengalami. Untuk itu, di awal pelajaran guru perlu menjelaskan kepada peserta didik

akan pentingnya proses pengenalan melalui proses mengalami. Peserta didik tidak akan mengetahui apakah dirinya mempunyai kemampuan sebelum mengalaminya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.3, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pengenalan mereka terhadap teknik dua dimensi.
- Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 3.9 Penilaian Formatif

No.	Nama	Pemahaman		
		Teknik	Bahan	Alat
1	Lala	–	≡	≡

Indikator pemahaman

Teknik = 1 poin

Bahan = 1 poin

Alat = 1 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 3.10 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat melanjutkan memilih ragam seni dua dimensi yang diminati untuk membuat karya bercerita.
Peserta didik belum mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat memilih salah satu ragam seni dua dimensi yang dianggap paling dikuasai untuk membuat karya bercerita.

7. Refleksi Peserta Didik

Agar peserta didik mengetahui sejauh mana memahami pembelajaran, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan.

- a. Bagaimana karakteristik teknik lukis yang kamu pelajari di aktivitas ini?
- b. Apa tantangan/limitasi dari teknik lukis aquarel/transparan ini?
- c. Karakter bahan seperti apakah yang tepat untuk teknik ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas Alternatif

Jika alat dan bahan untuk aktivitas ini sulit didapatkan, guru dapat memanfaatkan alat dan bahan alternatif lain yang sifatnya menyerupai alat dan bahan yang sebenarnya.

Kegiatan Pembelajaran 4: Mendemonstrasikan Medium Seni Grafis Cetak Tinggi (Teknik Cap)

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- a. Guru diharapkan sudah menyiapkan beberapa alat dan bahan terkait medium lukis teknik seni grafis cetak tinggi yang akan diajarkan.
- b. Guru juga menyiapkan referensi karya terkait medium seni grafis cetak tinggi yang akan diajarkan.
- c. Guru dianjurkan membuat karya menggunakan teknik cetak tinggi untuk dijadikan referensi dan diajarkan kepada peserta didik. Tujuannya agar guru dapat menjelaskan secara optimal mengenai prosesnya karena guru mengalami dan paham proses yang sebenarnya.
- d. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Bab ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja, di mana masa ini merupakan masa pencarian terhadap kecenderungan dan minat diri. Dalam konteks tersebut penting bagi peserta didik untuk mendapatkan ragam pengalaman dalam proses berkarya sehingga nantinya peserta didik dapat menemukan proses berkarya yang sesuai dengan minatnya.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami teknik seni grafis cetak tinggi. Untuk mengawali materi, guru dapat memberikan pertanyaan seperti di bawah ini.

- a. Apa yang kamu ketahui mengenai teknik seni grafis cetak tinggi ?
- b. Apa alat dan bahan yang digunakan pada teknik seni grafis cetak tinggi?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Awal

Kriteria Penilaian	Menjelaskan (0-50 %)	Belum Menjelaskan (50-100 %)
Menjelaskan teknik seni grafis cetak tinggi		
Menjelaskan alat dan bahan yang digunakan pada teknik seni grafis cetak tinggi		

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan belajar ragam teknik seni grafis cetak tinggi ini adalah keterampilan peserta didik dalam memproduksi karya seni dua dimensi dengan teknik seni grafis cetak tinggi dan mengenal alat serta bahan yang digunakan.

b. Materi esensial

Materi yang dipelajari adalah mengenal karakter teknik cetak tinggi.

c. **Aktivitas**

Aktivitas 3.4: Medium Seni Grafis Cetak Tinggi (Teknik Cap)

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menerapkan teknik dan bahan pada proses pembuatan karya dengan menggunakan teknik cetak tinggi/teknik cap yakni metode cetak yang menggunakan permukaan tinggi pada blok cetak untuk menghasilkan gambar atau teks. Biasanya, blok cetak terbuat dari kayu atau bahan lain yang memiliki tekstur. Dalam proses ini, tinta diaplikasikan ke permukaan blok cetak, kemudian blok tersebut ditekan ke media cetak seperti kertas atau kain, menghasilkan cetakan yang memiliki tekstur dan detail tinggi. Teknik ini sering digunakan dalam seni grafis dan dapat menciptakan hasil cetak yang kaya tekstur dan ekspresif.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan teknik cetak tinggi/teknik cap.
2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan teknik cetak tinggi/teknik cap.
3. Peserta didik mampu meninjau pengalamannya dalam membuat karya cetak tinggi/teknik cap.

Aktivitas

Peserta didik praktik membuat karya menggunakan ragam medium seni grafis cetak tinggi.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi dan HOTS

1. Kompetensi: keterampilan dalam memproduksi karya seni dua dimensi cetak tinggi.
2. Analisis & menciptakan (HOTS): untuk menghasilkan gagasan, peserta didik harus mampu mendiferensiasikan ragam medium teknik karya dua dimensi agar mampu memproduksi karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan pada proses membuat karya.
2. Peserta didik memahami langkah-langkah di dalam proses pembuatan karya.
3. Peserta didik meninjau pengalaman di dalam proses pembuatan karya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinannya peserta didik sudah mengenal teknik lukis ini, hanya saja kurang memahami istilah tekniknya.

Diferensiasi

1. Sekolah dengan kemudahan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat mengikuti instruksi sesuai panduan.
2. Sekolah dengan kesulitan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat menggantinya dengan material lain yang memiliki sifat mendekati dengan bahan yang sudah ditentukan dalam panduan.

Teori Pendukung Aktivitas

Teknik seni grafis cetak tinggi

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Terkait keamanan penggunaan benda tajam seperti gunting, *cutter*, pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya diperlukan.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini ialah peserta didik dapat mengenal dan mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman serta memahami karakteristik dan bentuk tantangan dari setiap ragamnya. Namun, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami pentingnya mengenal melalui proses mengalami. Untuk itu, di awal pelajaran guru perlu menjelaskan kepada peserta didik akan pentingnya proses pengenalan melalui proses mengalami. Peserta didik tidak akan mengetahui apakah dirinya mempunyai kemampuan sebelum mengalaminya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- a. Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.4, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pengenalan mereka terhadap teknik dua dimensi.
- b. Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 3.12 Penilaian Formatif

No.	Nama	Pemahaman		
		Teknik	Bahan	Alat
1	Lala	-	≡	≡

Indikator pemahaman

Teknik = 1 poin

Bahan = 1 poin

Alat = 1 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 3.13 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat melanjutkan memilih ragam seni dua dimensi yang diminati untuk membuat karya bercerita.
Peserta didik belum mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat memilih salah satu ragam seni dua dimensi yang dianggap paling dikuasai untuk membuat karya bercerita.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Bagaimana karakteristik teknik cetak tinggi yang kamu pelajari di aktivitas ini?
- Apa tantangan/limitasi dari teknik cetak tinggi ini?
- Karakter bahan seperti apakah yang tepat untuk teknik ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas Alternatif

Jika alat dan bahan untuk aktivitas ini sulit didapatkan, guru dapat memanfaatkan alat dan bahan alternatif lain yang menyerupai alat untuk teknik ragam hias. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami potensi bahan yang bisa digunakan pada materi ini dan memiliki pengalaman memproduksi karya seni.

Kegiatan Pembelajaran 5: Mendemonstrasikan Medium Ragam Hias

1. Persiapan mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran.

- a. Guru diharapkan sudah menyiapkan beberapa alat dan bahan terkait medium ragam hias yang akan diajarkan.
- b. Guru juga menyiapkan referensi karya terkait medium ragam hias yang akan diajarkan.
- c. Guru dianjurkan membuat karya menggunakan teknik ragam hias untuk dijadikan referensi dan diajarkan kepada peserta didik. Tujuannya agar guru dapat menjelaskan secara optimal mengenai prosesnya karena guru mengalami dan paham proses yang sebenarnya.
- d. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Bab ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja, di mana masa ini merupakan masa pencarian terhadap kecenderungan dan minat diri. Dalam konteks tersebut penting bagi peserta didik untuk mendapatkan ragam pengalaman dalam proses berkarya sehingga nantinya peserta didik dapat menemukan proses berkarya yang sesuai dengan minatnya.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami teknik ragam hias. Untuk mengawali materi guru dapat memberikan pertanyaan seperti di bawah ini.

- a. Apa yang kamu ketahui mengenai teknik ragam hias ?
- b. Apa alat dan bahan yang digunakan pada teknik ragam hias?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.14 Rubrik Penilaian Awal

Kriteria Penilaian	Sudah Mampu Menjelaskan (0-50 %)	Belum Mampu Menjelaskan (50-100 %)
Menjelaskan teknik ragam hias		
Menjelaskan alat dan bahan yang digunakan pada teknik ragam hias		

4. Kegiatan inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan belajar ragam teknik ragam hias ini adalah keterampilan peserta didik dalam memproduksi karya seni dua dimensi menggunakan ragam hias dan mengenal alat serta bahan yang digunakan.

b. Materi esensial

Materi yang dipelajari ialah mengenal karakter teknik ragam hias.

c. Aktivitas

Aktivitas 3.5: Mendemonstrasikan Medium Seni Ragam Hias (Desain Motif)

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu memilih teknik dan bahan pada proses pembuatan karya dua dimensi dengan menggunakan teknik ragam hias yakni jenis seni yang menekankan penggunaan motif, pola, dan ornamen dalam sebuah ruang dua dimensi, seperti kertas, kanvas, atau kain. Terfokus pada elemen-elemen visual seperti warna, garis, dan bentuk, seni ini seringkali bersifat non-representasional, tidak menggambarkan subjek konkret, melainkan menciptakan komposisi visual yang kaya dan dekoratif.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan teknik ragam hias.
2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan teknik ragam hias.
3. Peserta didik mampu meninjau pengalamannya dalam membuat karya ragam hias.

Aktivitas

Peserta didik praktik membuat karya menggunakan ragam medium teknik ragam hias.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kompetensi: keterampilan dalam memproduksi karya seni dua dimensi ragam hias
2. Analisis & menciptakan (HOTS): untuk menghasilkan gagasan, peserta didik harus mampu mendiferensiasikan ragam medium teknik karya dua dimensi agar mampu memproduksi karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan pada proses membuat karya.
2. Peserta didik memahami langkah-langkah di dalam proses pembuatan karya.
3. Peserta didik meninjau pengalaman di dalam proses pembuatan karya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinannya peserta didik sudah mengenal ragam hias ini melalui ornamen-ornamen dekorasi yang ada disekitarnya.

Diferensiasi

1. Sekolah dengan kemudahan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat mengikuti instruksi sesuai panduan.
2. Sekolah dengan kesulitan akses dalam memperoleh alat dan bahan dapat menggantinya dengan material lain yang memiliki sifat mendekati dengan bahan yang sudah ditentukan dalam panduan.

Teori pendukung aktivitas

Teknik ragam hias

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Guru, orang tua dan orang dewasa lainnya perlu mengawasi penggunaan alat/benda tajam seperti gunting, *cutter* dan sebagainya.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini adalah peserta didik dapat mengenal dan mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pengalaman serta memahami karakteristik dan bentuk tantangan dari setiap ragamnya. Namun, ada kemungkinan peserta didik tidak memahami pentingnya mengenal melalui proses mengalami. Untuk itu, di awal pelajaran guru perlu menjelaskan kepada peserta didik

akan pentingnya proses pengenalan melalui proses mengalami. Peserta didik tidak akan mengetahui apakah dirinya mempunyai kemampuan sebelum mengalaminya.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.4, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pengenalan mereka terhadap teknik dua dimensi.
- Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 3.15 Penilaian Formatif

No.	Nama	Pemahaman		
		Teknik	Bahan	Alat
1	Lala	–	≡	≡

Indikator pemahaman

Teknik = 1 poin

Bahan = 1 poin

Alat = 1 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 3.16 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat melanjutkan memilih ragam seni dua dimensi yang diminati untuk membuat karya bercerita.
Peserta didik belum mengalami semua ragam seni dua dimensi yang diberikan.	Peserta didik dapat memilih salah satu ragam seni dua dimensi yang dianggap paling dikuasai untuk membuat karya bercerita.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Bagaimana karakteristik ragam hias yang kamu pelajari di aktivitas ini?
- Apa tantangan/limitasi dari teknik ragam hias ini?
- Karakter bahan seperti apakah yang tepat untuk teknik ini?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas Alternatif

Jika alat dan bahan untuk aktivitas ini sulit didapatkan, guru dapat memanfaatkan alat dan bahan alternatif lain yang sifatnya menyerupai alat dan bahan yang sebenarnya.

Kegiatan Pembelajaran 6: Membuat Karya yang Memiliki Latar Belakang Cerita dengan Memilih Salah Satu Ragam Karya Dua Dimensi Sesuai Minat

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran.

- Guru diharapkan sudah menyiapkan beberapa tema yang bisa dijadikan pilihan cerita untuk peserta didik.
- Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak sesuai dengan keperluan) untuk membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru dapat menyiapkan beberapa tema yang bisa diberikan kepada peserta didik yang kesulitan dalam membangun ide cerita untuk karyanya.

Untuk membantu peserta didik yang kesulitan memilih ragam teknik, guru dapat membantu memberikan saran untuk memilih teknik yang paling dikuasai peserta didik.

Jika peserta didik kesulitan dalam membuat gagasan visual, guru memberikan beberapa referensi visual yang dapat dikembangkan peserta didik.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman peserta didik dalam proses penciptaan karya yang bercerita menggunakan pilihan ragam teknik dua dimensi yang diminati peserta didik.

Untuk mengawali materi, guru dapat memberikan pertanyaan seperti di bawah ini.

- a. Setelah mengenal dan mengalami beberapa teknik ragam karya dua dimensi ini, medium apakah yang sekiranya kamu minati?
- b. Apa yang menyebabkan kamu berminat dengan teknik pilihanmu ini?
- c. Apa alat dan bahan yang digunakan pada pilihan teknik ini?
- d. Apa yang ingin kamu ceritakan di dalam karya ini?

Indikator Aspek	Hasil Penilaian	
	Ya	Tidak
Peserta didik dapat memilih ragam teknik sesuai minatnya.		
Peserta didik dapat menjelaskan alasan memilih teknik yang diminati.		
Peserta didik mengetahui alat dan bahan yang digunakan pada teknik pilihannya.		
Peserta didik dapat menyampaikan cerita melalui presentasi singkat.		

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan membuat karya ini adalah keterampilan dalam memproduksi karya dua dimensi dari hasil merefleksikan pengalaman berkarya dengan ragam medium dua dimensi keterampilan peserta didik dalam memproduksi karya seni dua dimensi dengan teknik ragam hias dan mengenal alat serta bahan yang digunakan.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah menciptakan karya dua dimensi berdasarkan cerita dan menggunakan teknik yang diminati.

c. Aktivitas

Aktivitas 3.6:

Membuat Karya Yang Memiliki latar Belakang Cerita dengan Memilih Salah Satu Ragam Karya Dua Dimensi Sesuai Minat

Tujuan

1. Memilih salah satu ragam dua dimensi
2. Membuat karya dengan latar belakang cerita

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu merefleksikan pengalaman proses berkaryanya dan mengaitkannya dengan ketertarikan diri terhadap medium yang diminati.

Aktivitas

Peserta didik menciptakan karya yang memiliki latar belakang isu cerita dengan memilih salah satu ragam karya seni dua dimensi sesuai minat.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

Perkembangan dimensi kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kompetensi: keterampilan dalam memproduksi karya dua dimensi dari hasil merefleksikan pengalaman berkarya dengan ragam medium dua dimensi
2. Analisis & menciptakan (HOTS): untuk menghasilkan gagasan, peserta didik harus mampu mengevaluasi pengalaman berkarya ragam medium dua dimensi agar mampu menentukan karya seni yang relevan dengan kecenderungan dan minat diri.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memilih ragam medium teknik dua dimensi yang paling diminati untuk menceritakan sebuah isu.
2. Peserta didik merefleksikan proses pembuatannya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinannya peserta didik membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses pembuatan karya ini.

Diferensiasi

1. Peserta didik mampu mengevaluasi pengalamannya berkarya dalam sesi presentasi sesuai instruksi LKPD.
2. Jika peserta didik belum mampu mengevaluasi, guru dapat melihat kecenderungan medium teknis yang paling dikuasai oleh peserta didik.

Teori Pendukung Aktivitas

1. Teknik plakat
2. Teknik transparan
3. Teknik cetak tinggi
4. Teknik ragam hias

Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa Lainnya

Guru, orang tua, dan orang dewasa lainnya perlu mengawasi penggunaan alat/ benda tajam seperti gunting, *cutter*, dan sebagainya.

d. Miskonsepsi

Target dari bab ini ialah peserta didik dapat mengenal ragam teknik yang diminati dan dapat menyampaikan gagasan melalui produksi karya atas ragam teknik pilihannya. Sangat mungkin peserta didik merasa menguasai, namun perhitungan waktu dalam pengerjaannya tidak tercapai. Dalam hal ini peserta didik tetap bisa menyampaikan presentasinya dan dapat menceritakan refleksinya meskipun tidak selesai. Guru tetap dapat menilai dari elemen karya yang telah dicapai dari produksi karyanya.

5. Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Asesmen Formatif saat Belajar

Aktivitas 3.2–3.5

- 1) Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.2–3.5, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan sejauh mana pengalaman pada ragam media dua dimensi.
- 2) Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata pengalaman peserta didik.

Tabel 3.17 Rubrik Penilaian saat Belajar

Aspek	Pengenalan		
	Belum Mengerjakan	Mengerjakan namun Tidak Selesai	Mengerjakan hingga Selesai
Ragam lukis opaque			
Ragam lukis transparan			
Ragam seni grafis cetak tinggi			
Ragam seni ragam hias			

b. Asesmen Formatif Aktivitas 3.6

- 1) Setelah peserta didik mengerjakan Aktivitas 3.6, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan kelengkapan elemen karyanya.
- 2) Guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata hasil kerja peserta didik.

Tabel 3.18 Penilaian Formatif

No.	Nama	Pemahaman		
		Teknik	Bahan	Alat
1	Lala	–	≡	≡

Indikator pemahaman

Teknik = 1 poin

Bahan = 1 poin

Alat = 1 poin

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua atau kerabat bisa menjadi pihak yang dapat diajak berdiskusi mengenai kebutuhan alat dan bahan atau memfasilitasi wawasan mengenai minat peserta didik terhadap ragam medium teknik karya. Masyarakat dapat memberikan inspirasi karakteristik ragam karya yang relevan dengan konteks lokal sekitar atau mendiskusikan perspektif ragam karya yang memiliki fungsi di masyarakat.

E. Asesmen

Asesmen Sumatif

1. Peserta didik bekerja secara individu.
2. Tiap-tiap peserta didik memilih ragam teknik berkarya sesuai minat.
3. Setelah memilih, peserta didik diminta untuk membuat karyanya dengan cerita.

Guru dapat mengisi penilaian dengan memberi tanda centang pada setiap kolom yang tersedia.

Tabel 3.19 Penilaian Sumatif

Nama Peserta Didik	Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
	Menjelaskan ragam karya seni rupa dua dimensi				
	Mendemonstrasikan teknik dan media dalam karya dua dimensi, Lukis, cetak, dan ragam hias				
	Meninjau proses mendemonstrasikan teknik dan media dua dimensi				

Tabel 3.20 Rubrik Penilaian setelah Pembelajaran

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Menjelaskan ragam karya seni rupa dua dimensi	Peserta didik mampu memberikan penjelasan yang sangat mendalam dan rinci tentang setiap ragam karya seni rupa dua dimensi.	Peserta didik mampu menjelaskan berbagai ragam karya seni rupa dua dimensi dengan baik.	Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang beberapa ragam karya seni rupa dua dimensi.	Peserta didik belum mampu memahami konsep dasar ragam karya seni dua dimensi.
Mendemonstrasikan teknik dalam karya dua dimensi, lukis, cetak, dan ragam hias (pola motif)	Peserta didik mampu menggunakan teknik dan material dengan sangat terampil, kreatif, dan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi.	Peserta didik mampu menggunakan teknik dan material dengan pemahaman yang solid.	Peserta didik menunjukkan penggunaan teknik dan material, namun masih kurang mendalam.	Peserta didik belum menunjukkan upaya dalam menggunakan teknik dan material.
Meninjau proses mendemonstrasikan teknik dua dimensi	Peserta didik mampu melakukan peninjauan yang sangat mendalam, merinci, dan kritis terhadap seluruh proses, teknik, serta alat dan bahan yang digunakan dalam karya. Mungkin memberikan wawasan tambahan atau saran yang berharga untuk perbaikan.	Peserta didik mampu melakukan peninjauan yang relevan dan mendalam tentang berbagai aspek teknik serta alat dan bahan yang diterapkan dalam karya.	Peserta didik mampu melakukan peninjauan yang sederhana atau terbatas tentang beberapa aspek teknik serta alat dan bahan yang digunakan. Mungkin perlu lebih banyak detail dalam peninjauan.	Peserta didik belum mampu memberikan peninjauan yang relevan atau tidak memahami aspek-aspek teknik serta alat dan bahan yang diterapkan.

1. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut ini rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 3.21 Rencana Tindak Lanjut

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat memenuhi indikator aspek, seperti memilih ragam teknik yang diminati dan menjelaskan alasannya, mengetahui alat dan bahannya, serta dapat menyampaikan latar belakang cerita karyanya.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan semua elemen produksinya.	Peserta didik tetap bisa melakukan presentasi karyanya dan melakukan refleksi prosesnya.

2. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- a. Berapa ragam karya dua dimensi yang kamu kenal?
- b. Berapa teknik ragam karya yang kamu kenal ?
- c. Teknik ragam karya mana saja yang sudah kamu demonstrasikan?
- d. Bagaimana karakteristik ragam karya yang sudah kamu demonstrasikan tersebut?
- e. Apa yang kamu dapatkan dari semua pengalaman mendemonstrasikan ragam teknik berkarya dua dimensi ini?

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Jika memungkinkan, peserta didik dapat mencari referensi karya secara mandiri dengan melihat karya di sekelilingnya atau dengan menjelajah media sosial (jika dimungkinkan). Kemudian peserta didik dapat mengamati dan menganalisis bahan serta teknik yang dipakai.

2. Remedial

- a. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu ragam teknik seni yang diminati, baik yang sudah diajarkan maupun di luar yang sudah diajarkan.
- b. Peserta didik dapat menjelaskan bahan apa saja yang dibutuhkan, teknik pembuatannya seperti apa, dan apa saja alat yang dipakai dalam proses pembuatan karyanya tersebut.

G. Refleksi

1. Peserta Didik

- a. Apakah waktu yang diberikan pada kelas ini dirasa sudah cukup untuk menyelesaikan proses pembuatan karyanya?
- b. Apakah penjelasan materi yang diberikan guru sudah cukup jelas?
- c. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencari alat dan bahan? Sebutkan pada materi apa!
- d. Apakah guru cukup membantumu di dalam proses pembelajaran di kelas ini?
- e. Apakah kondisi lingkungan di sekitarmu mendukungmu di dalam proses pembelajaran?

2. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Contohnya sebagai berikut.

- a. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?

- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- d. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
- e. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

LKPD Aktivitas 3.1

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan menuliskan jawaban pada kolom yang disediakan!

Pertanyaan	Jawaban
1. Apa yang dimaksud dengan definisi ragam karya dua dimensi?	
2. Apa ragam karya dua dimensi yang kamu ketahui selain lukis?	

“Medium Seni Lukis Teknik Opaque”

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Buatlah karya seni lukis dengan teknik opaque dengan ketentuan berikut.

Alat dan bahan

Alat:

1. Kuas berbagai ukuran (kuas datar, kuas bulu, kuas detail, dan sebagainya)
2. Palet (untuk mencampur warna)
3. Pensil atau pensil arang (untuk sketsa awal)
4. Spatula (jika menggunakan cat minyak)
5. Pelindung meja atau pakaian (untuk mencegah tumpahan cat)

Bahan:

1. Kanvas atau kertas lukis ukuran A4 (sebagai media lukis)
2. Cat minyak atau cat akrilik (pilih sesuai preferensi)
3. Warna dasar (untuk lapisan dasar)
4. Warna-warna yang ingin kamu gunakan dalam lukisanmu
5. Air atau tiner (jika menggunakan cat minyak)
6. Pelitur/pernis(opsional, untuk lapisan pelindung pada cat minyak)

Penting untuk memastikan bahwa kamu memiliki semua alat dan bahan yang dibutuhkan sebelum memulai proses melukis. Ini akan membantu menjalankan langkah-langkah dengan lebih lancar dan mencapai hasil yang diinginkan dalam karya senimu.

Langkah-langkah Membuat Karya Lukis dengan Teknik Opaque

1. Persiapan: Siapkan kanvas atau kertas lukis, cat minyak atau cat akrilik, palet untuk mencampur warna, kuas berbagai ukuran, air atau tiner (jika menggunakan cat minyak), dan pelindung meja atau pakaian.
2. Karya dibuat dalam ukuran minimal A4 (21 cm X 29,7 cm) atau 20 x 30 cm

3. Sketsa: Mulailah dengan membuat sketsa sederhana dari subjek yang akan dilukis. Ini bisa menjadi pemandangan, potret, atau objek lainnya. Gunakan pensil atau pensil arang untuk membuat sketsa dasar.
4. Dasar Warna: Mulailah dengan mengaplikasikan lapisan dasar warna di seluruh kanvas atau kertas. Kamu dapat memilih warna dasar yang sesuai dengan subjek dan suasana yang ingin diciptakan.
5. Lapisan Opaque: Setelah lapisan dasar kering, gunakan teknik opaque untuk menutupi warna dasar. Ini melibatkan penggunaan cat lebih tebal atau pasta cat yang lebih kental untuk menciptakan lapisan yang menutupi dengan baik. Kamu dapat menggunakan kuas atau spatula untuk mengaplikasikan cat ini.
6. Detail dan Teknik: Gunakan kuas dengan presisi untuk menambahkan detail dan lapisan tambahan pada lukisan. Kamu bisa memadukan warna, menciptakan kontras, dan menekankan area yang ingin diperjelas.
7. Pengeringan dan Penyelesaian: Biarkan lukisan mengering sepenuhnya sebelum menambahkan sentuhan akhir atau lapisan pelindung seperti vernis (jika menggunakan cat minyak). Ini akan menjaga kualitas dan daya tahan lukisan.
8. Evaluasi: Teruslah mengkaji hasil lukisanmu! Jika diperlukan, perbaiki atau tambahkan elemen lain untuk mencapai hasil yang diinginkan!

Ingatlah bahwa teknik opaque dapat dilakukan dengan baik dalam cat minyak maupun cat akrilik. Selalu eksplorasi dan ekspresikan kreativitasmu saat melukis!

“Medium Seni Lukis Teknik Aquarel”

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Buatlah karya seni lukis dengan teknik aquarel dengan ketentuan berikut!

Alat dan bahan

Alat:

1. Kuas aquarel berbagai ukuran (kuas besar, kuas kecil, kuas detail, dan sebagainya)
2. Palet cat air (atau wadah datar untuk mencampur warna)
3. Pensil aquarel (untuk sketsa awal)
4. Lap (untuk membersihkan kuas)
5. Pelindung meja atau pakaian (untuk mencegah tumpahan cat air)

Bahan:

1. Kertas aquarel berkualitas tinggi (kertas aquarel khusus yang dapat menangani cat air dengan baik)
2. Cat air berkualitas (pigmen yang baik dan cat aquarel profesional sangat dianjurkan)
3. Air bersih (untuk mencampur dan membersihkan kuas)

Penting untuk menggunakan bahan berkualitas dalam melukis aquarel untuk mendapatkan hasil terbaik. Kertas aquarel yang baik akan mampu menyerap dan menyebarkan cat air dengan baik, sedangkan cat air berkualitas akan memberikan warna yang jelas dan tahan lama. Selalu pastikan untuk membersihkan kuas dengan baik antara penggunaan berbeda, terutama ketika akan mengganti warna cat air.

Langkah-langkah Membuat Karya Lukis dengan Teknik Aquarel

1. Persiapan: Siapkan kertas aquarel berkualitas tinggi, cat air berkualitas, palet cat air, beberapa kuas aquarel dengan berbagai ukuran, air bersih, lap, dan pelindung meja atau pakaian.

2. Sketsa: Mulailah dengan membuat sketsa ringan dari subjek yang akan dilukis dengan pensil aquarel. Tekanan sketsa harus cukup ringan sehingga garis-garisnya tidak terlalu terlihat pada tampilan akhirnya.
3. Basahi Kertas: Basahi kertas aquarel dengan lembut menggunakan kuas bersih dan air. Pastikan seluruh permukaan kertas terbasahi secara merata. Ini akan membantu cat air meluas dengan baik.
4. Aplikasi Cat: Gunakan kuas aquarel untuk mengaplikasikan cat air pada kertas yang telah dibasahi. Mulailah dengan warna-warna ringan dan transparan, kemudian tingkatkan ke warna-warna lebih gelap. Teknik basah di basah (*wet-on-wet*) dapat digunakan untuk mencampur warna dan menciptakan efek yang menarik.
5. Pertimbangan Layer: Biarkan setiap lapisan cat air mengering sebelum menambahkan lapisan berikutnya. Ini memungkinkanmu untuk menambah intensitas pada warna dan detail dalam lukisanmu.
6. Detail dan Teknik: Gunakan kuas yang lebih kecil dan presisi untuk menambahkan detail dan menekankan area tertentu dalam lukisan. Kamu juga bisa mencoba teknik seperti gradasi, menambahkan garam, atau tisu untuk menciptakan efek yang menarik.
7. Pengeringan dan Penyelesaian: Biarkan lukisan mengering sepenuhnya. Setelah kering, kamu dapat menambahkan sentuhan akhir atau lapisan pelindung jika diinginkan.
8. Evaluasi: Teruslah mengevaluasi hasil lukisanmu dan, jika perlu, perbaiki atau tambahkan elemen lain untuk mencapai hasil yang kamu inginkan.

Teknik aquarel memerlukan kesabaran dan eksplorasi kreatif, jadi jangan ragu untuk mencoba berbagai teknik dan bereksperimen dengan warna dan lapisan untuk menciptakan karya seni yang unik.

“Medium Seni Grafis Cetak Tinggi (Teknik Cap)”

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Buatlah karya seni dua dimensi dengan menggunakan teknik cetak tinggi (teknik cap) dengan ketentuan berikut!

Alat dan bahan

Alat:

1. Busa ati dengan ketebalan 3 millimeter
2. Gunting (*cutter* atau alat pemotong lainnya juga bisa digunakan jika lebih tepat)
3. Tinta cetak bisa menggunakan akrilik
4. Kuas cetak
5. Kertas atau kain yang akan dicetak
6. Pelindung meja atau pakaian

Bahan:

1. Desain yang telah kamu buat
2. Palet cetak (jika diperlukan)
3. Pensil atau spidol (untuk membuat desain pada busa ati)

Pastikan untuk memiliki semua alat dan bahan ini sebelum memulai proses cetak. Ini akan membantumu melaksanakan langkah-langkah dengan lancar dan mencapai hasil cetak yang diinginkan.

Langkah-langkah Membuat Karya Lukis dengan Teknik Cetak Tinggi

1. Persiapan Bahan: Siapkan selembar busa ati berketebalan 3 milimeter, tinta cetak, palet cetak (jika diperlukan), kuas, kertas atau kain yang akan dicetak, dan pelindung meja atau pakaian.

2. Desain pada Busa Ati: Buat desain yang sederhana dan mudah pada busa ati dengan pensil atau spidol. Desain yang dipilih harus sesederhana mungkin karena busa ati hanya memiliki ketebalan 3 milimeter, yang tidak memungkinkan untuk menggunting detail yang rumit.
3. Potong dengan Gunting: Potong busa ati sesuai dengan desain yang kamu buat. Kamu dapat menggunakan gunting untuk memotong busa ati dengan hati-hati. Pastikan untuk mengikuti garis desain dengan akurat.
4. Aplikasi Tinta: Aplikasikan tinta cetak pada permukaan busa ati yang telah dipotong. Pastikan tinta meresap ke dalam busa ati dan menutupi permukaan dengan baik.
5. Cetak Gambar: Tekan permukaan busa ati yang telah dioleskan dengan tinta di atas kertas atau kain yang akan dicetak.
6. Hasil Cetak: Angkat busa ati dari media cetak. Kamu akan melihat hasil cetakan gambar yang kamu inginkan. Cek apakah detail dan lapisan cetakan cukup baik.
7. Evaluasi dan Perbaiki: Teruslah mencetak sampai puas dengan hasilnya. Jika diperlukan, kamu dapat menambahkan detail atau lapisan tambahan pada karyanya.

Penting untuk menciptakan desain yang sesuai dengan ketebalan busa ati yang kamu miliki. Ikuti langkah-langkah ini dengan hati-hati untuk mencapai hasil yang terbaik dalam kondisi tersebut.

“Medium Seni Ragam Hias (Desain Motif)”

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Buatlah karya seni dua dimensi dengan menggunakan teknik lukis ragam hias dengan ketentuan berikut!

Alat dan bahan

Alat:

1. Kertas atau kain sebagai media ragam hias
2. Pensil
3. Penggaris
4. Penghapus

Bahan:

1. Cat air, cat akrilik, atau media warna lainnya (opsional)
2. Kuas (jika kamu ingin mewarnai motif)
3. Palet (jika kamu menggunakan cat air atau cat akrilik)
4. Pelindung meja atau pakaian (untuk menjaga kebersihan selama proses melukis)

Pastikan kamu memiliki semua alat dan bahan ini sebelum memulai proyek karya senimu. Selain itu, kamu juga membutuhkan inspirasi untuk desain motif atau ragam hias yang akan dibuat. Langkah-langkah ini akan membantu kamu menciptakan karya seni dua dimensi yang indah dan terstruktur.

Langkah-langkah Membuat Karya Ragam Hias

1. Persiapan: Siapkan kertas atau kain sebagai media ragam hias, pensil, penggaris, dan penghapus.
2. Tentukan Ukuran Grid (Garis Bantu): Tentukan seberapa besar kotak-kotak (grid) yang akan kamu buat di atas medianya. Kotak-kotak ini akan membantumu mengatur dan menyusun motif.
3. Buat Grid: Gunakan penggaris untuk menggambar garis bantu vertikal dan horizontal pada medianya sesuai dengan ukuran yang telah kamu tentukan. Ini akan membentuk kotak-kotak yang akan membantumu mengorganisasi motif.
4. Desain Motif: Di setiap kotak grid, mulailah mendesain motif atau pola hiasan yang diinginkan. Kamu bisa menggunakan garis, bentuk geometri, atau elemen-elemen lainnya. Pastikan untuk menjaga konsistensi dan harmoni antara kotak-kotak.
5. Warna dan Isi Motif: Setelah selesai dengan desain motif di kotak-kotak, kamu dapat mulai mewarnai atau mengisi motif dengan berbagai warna sesuai preferensimu. Kamu bisa menggunakan cat air, cat akrilik, atau bahan lain sesuai pilihanmu.
6. Evaluasi: Teruslah melukis dan mengisi motif hingga selesai. Selama proses ini, teruslah mengevaluasi apakah motif dan warnanya sesuai dengan visimu.
7. Detail Akhir: Tambahkan detail akhir, seperti penekanan pada garis atau warna tertentu untuk meningkatkan keindahan dan ekspresi karyamu.
8. Selesai: Setelah kamu puas dengan hasilnya, biarkan mengering dan kamu akan memiliki karya seni dua dimensi yang menampilkan ragam hias dengan metode penyusunan motif menggunakan grid.

Langkah-langkah ini membantu kamu mengatur dan menghasilkan karya seni dengan motif yang terstruktur dan simetris. Kamu dapat bereksperimen dengan berbagai warna dan bentuk untuk menciptakan karya lainnya yang menarik.

“Membuat Karya Yang Memiliki Latar Belakang Cerita dengan Memilih Salah Satu Ragam Karya Dua Dimensi Sesuai Minat”

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Buatlah karya di kertas sebesar A4

Gunakan salah satu ragam teknik karya seni dua dimensi!

Tentukan alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan pada karya ini!

Setelah menyelesaikan karyanya, presentasikan pesan karyamu dan ceritakan pengalaman proses pembuatannya!

Presentasikan pengalamanmu dalam membuat ragam medium karya seni di depan kelas dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan reflektif di bawah ini untuk dapat dijadikan acuan presentasi!

1. Pesan menarik apa yang kamu tuangkan dalam karyamu?
2. Ragam medium karya seni apakah yang menurutmu paling sesuai dengan minatmu?
3. Seperti apakah teknik yang digunakan pada karyamu?
4. Apakah kamu memiliki referensi karya? Jika ya, karya siapakah seniman yang membuatnya dan apa judul karyanya?
5. Apa saja bahan yang kamu gunakan pada teknik tersebut?
6. Menurutmu, alternatif bahan apa yang dapat digunakan untuk membuat karya tersebut?
7. Bagaimana langkah-langkah pembuatannya?
8. Apa tantangan yang kamu hadapi dalam pembuatannya?
9. Proses apa yang paling menarik saat melakukan karya ini?
10. Apakah selanjutnya kamu akan membuat karya serupa ?

I. Bahan Bacaan

Karya seni rupa pada dasarnya dapat dilihat dari dua aspek, yakni secara dua dimensi maupun tiga dimensi. Dengan demikian, pemahaman dalam menciptakan karya dapat dipelajari secara bertahap. Karya dua dimensi adalah karya seni yang memiliki dua dimensi, seperti lukisan atau gambar yang hanya memiliki panjang dan lebar tanpa kedalaman. Sementara itu, karya tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki dimensi, yaitu panjang, lebar, dan kedalaman. Contohnya antara lain patung, arsitektur, instalasi seni, relief, dan objek tiga dimensi lainnya. Namun, materi pembelajaran di kelas X akan difokuskan pada tahap praktik-praktik pengenalan medium seni rupa dua dimensi saja.

Medium dua dimensi yang dipilih pada bab ini yaitu medium seni lukis, medium cetak tinggi, serta ragam hias. Medium-medium tersebut dipilih karena merupakan medium dasar seni rupa dua dimensi sehingga untuk memperkenalkan proses penciptaan melalui konsep dan metode eksperimen akan lebih mudah. Hal itu disebabkan potensi bahan dan alatnya dapat disesuaikan dengan ketersediaan bahan dan alat di setiap daerah atau tempat belajar.

Untuk mempersiapkan materi mengajar, guru dapat membaca bahan bacaan terkait materi penting pada bab ragam medium seni rupa berikut ini.

Teknik opaque atau plakat merupakan teknik lukis menggunakan cat dengan sapuan warna yang tebal dan padat. Cat yang digunakan biasanya adalah cat minyak, cat akrilik, ataupun cat poster.

Teknik aquarel atau transparan adalah teknik melukis dengan sapuan warna yang tipis atau transparan dan berlapis. Cat yang digunakan biasanya adalah cat air. Pada teknik ini intensitas air lebih dominan daripada catnya itu sendiri.

Teknik cetak tinggi merupakan salah satu teknik pada seni grafis. Cetak tinggi ini bisa dipakai sebagai alat memperbanyak tulisan atau gambar, seperti koran, kain batik, dan lain-lain. Produk cetak yang paling mudah dijumpai dalam keseharian ialah cap/stempel.

Cetak tinggi memiliki dua bagian, yakni bagian yang menonjol seperti relief yang disebut dengan plat, di mana area ini yang akan terkena tinta untuk mencetak gambarnya. Bagian lainnya ialah bagian yg tidak terkena tinta. Area ini adalah area yang tidak menonjol atau area dalam.

Cetak tinggi diciptakan dengan teknik cukil pada kayu atau karet lino. Namun, cetak tinggi juga dapat diciptakan dengan teknik yang lebih mudah, yakni dengan memanfaatkan benda-benda yang memiliki permukaan bertekstur atau memiliki bentuk yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai stempel/cap untuk menciptakan gambar dekoratif atau motif. Selain itu, stempel juga bisa diciptakan dengan menggunakan busa seperti lembaran busa ati yang kemudian digunting sesuai bentuk yg diinginkan kemudian ditempelkan di sebuah permukaan sehingga busa ini menjadi bagian yang menonjol dan dapat diposisikan sebagai plat.

Ragam hias adalah karya seni yang bertujuan sebagai bentuk dekoratif yang pada umumnya merupakan adaptasi bentuk flora, fauna, figuratif, atau bentuk geometris yang digambarkan dalam bentuk pola berulang.

Ragam hias sangat lekat dengan nilai tradisi di setiap daerah. Karena itulah, bentuk dengan pola berulang ini dapat menggambarkan karakter dan ciri khas sebuah daerah.

Ragam hias merupakan elemen pendukung yang biasanya ada di medium seni rupa, baik medium dua dimensi maupun tiga dimensi. Contohnya ragam hias menjadi elemen pendukung pada medium lukis, cetak, patung, maupun macam-macam medium kriya, seperti kriya seni tekstil, kriya seni logam, kriya seni kayu, dan sebagainya

Jika memiliki akses internet, guru juga dapat menambah wawasan dengan membaca tautan berikut ini.

1. Gaby. “Pengertian Teknik Plakat: Cara Melukis, Tema, dan Teknik-Teknik Ketika Melukis”. *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10h>
2. Gaby. “Seni Grafis: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Contohnya”. *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10i>
3. Ichsan, Nurdian dkk. *Relasi dan Ekspansi Medium Studi Seni Rupa*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2018.
4. Maria, Mia dan J.J. Adibrata. *Buku Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale, 2015.
5. Hartanto, R.E. “Klinik Rupa Dokter Rudolfo”. <https://rehartanto.art/>



6. Regina. “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-jenisnya”. *Ilmu Seni.com*, 8 Mei, 2017. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10j>
7. Thabaroni, Gamal. “Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)”. *Serupa.Id*, 28 April, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10k>
8. Thabaroni, Gamal. 2020. “Cara Melukis Seperti Seniman Profesional (Langkah&Tips)”. *Serupa.Id*, 26 Mei, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10L>
9. Narasumber: hasil karya seni tradisi setempat, hasil karya dari seniman setempat jika ada.



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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)
Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati
ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB
IV



Eksperimen dengan Ragam Medium: Teknik dan Bahan

A. Pendahuluan

Peserta didik akan mempelajari konsep eksperimen karya seni rupa dua dimensi untuk mengembangkan kreativitas dalam berkarya dengan memanfaatkan potensi bahan yang ada di sekitar serta mengembangkan teknik dua dimensi yang sudah dipelajari. Untuk menguasai materi ini, peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan permisif, yakni memberi kebebasan penuh pada peserta didik dalam mengeksplorasi potensi bahan dan teknik dalam berkarya dua dimensi sesuai konteks budaya tempat sekolah atau peserta didik berada. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui laporan analisis karya yang telah dibuat dan dikumpulkan.

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab IV merupakan tujuan pembelajaran ke-15—20 pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

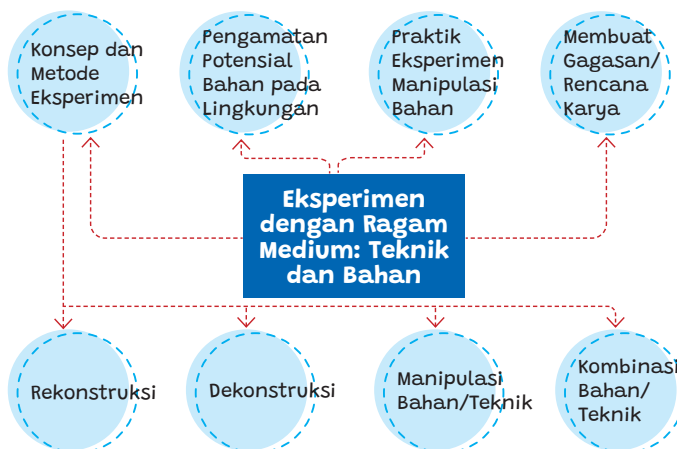
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini ialah eksperimen dengan ragam medium teknik dan medium material (bahan). Materi ini dibutuhkan sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam berkarya agar peserta didik dapat menemukan cara yang efektif dalam menyampaikan gagasannya melalui teknik dan bahan yang relevan.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan materi lanjutan dari Bab III di mana peserta didik mempelajari ragam medium berkarya. Dengan demikian, pengalaman memahami teknik medium dapat dilanjutkan dan diperdalam menggunakan metode eksperimen yang ada pada bab ini.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya dilakukan di semester dua setelah materi pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan karya (fase mencipta) sudah dilakukan. Jumlah jam pelajaran yang dibutuhkan adalah 7 JP.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Bab ini membahas eksperimen dengan ragam medium teknik dan bahan. Maka, prasyarat yang dibutuhkan ialah memahami metode eksperimen menemukan gagasan menggunakan metode *design thinking*. Untuk itu, kemampuan observasi diperlukan agar peserta didik memiliki kepekaan dalam melihat isu-isu yang ada di sekitar mereka.

B. Strategi Pembelajaran

Tabel 4.1 Strategi Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat gagasan/rencana karya berdasarkan hasil eksperimentasi2. Memanipulasi bahan dalam mengembangkan kreativitas penciptaan karya seni rupa dua dimensi berdasarkan isu dari hasil pengamatan di lingkungan sekitar
2.	Indikator Tujuan Pembelajaran/Kriteria	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik membuat gagasan/rencana karya berdasarkan hasil eksperimen.2. Peserta didik memanipulasi bahan untuk mengembangkan kreativitas penciptaan karya seni rupa dua dimensi berdasarkan isu dari hasil pengamatan di lingkungan sekitar.
2.	Alokasi Waktu	7 JP (1 JP = 45 menit)
3.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Pemahaman konsep dan metode eksperimen (metode rekonstruksi, metode dekonstruksi, metode manipulasi bahan/teknik yang dipakai dalam berkarya, metode kombinasi teknik/bahan)2. Pengamatan potensial material pada lingkungan.3. Praktik eksperimen manipulasi bahan yakni membuat karya dua dimensi dengan memanipulasi bahan, yakni menggunakan alternatif bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk mengembangkan kreativitas penciptaan karya dua dimensi pilihan (karya lukis/cetak tinggi/kolase/karya seni terapan/ragam hias)

No.	Aspek	Keterangan
		4. Membuat gagasan/rencana karya dalam bentuk sketsa gambar berdasarkan hasil tinjauan serta identifikasi proses eksperimen
4.	Kata Kunci	penciptaan, karya, teknik berkarya, sketsa, prototipe, eksperimen medium, material, bahan
6.	Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dan metode eksperimen 2. Mendiagnosis lingkungan untuk mendapatkan potensial isu material di daerah tempat tinggal 3. Mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan 4. Membuat gagasan/rencana karya berdasarkan kesimpulan analisis proses eksperimen.
7.	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Guru dapat meminta peserta didik untuk mengamati referensi karya di lingkungannya dan memilih referensi temuannya tersebut untuk kemudian dijadikan demonstrasi metode eksperimen dekonstruksi. Dengan demikian, sketsa gagasan karyanya berdasarkan dari temuan bentuk baru hasil dari eksperimen dekonstruksi.
8.	Asesmen	<p>Formatif: Presentasi kesimpulan eksperimen berdasarkan catatan dokumentasi proses eksperimentasi.</p> <p>Sumatif: Membuat sketsa karya sebagai gagasan pengembangan medium karya hasil eksperimentasi.</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran 1: Memahami Konsep dan Metode Eksperimen (Rekonstruksi, Dekonstruksi, Manipulasi, Kombinasi)

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- Guru diharapkan sudah mempelajari materi belajar mengenai konsep dan metode eksperimen dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru memberikan kegiatan menggambar dengan menggunakan tangan yang tidak biasa digunakan (kanan atau kiri) untuk membuat peserta didik merasakan pengalaman berkarya di luar zona nyamannya.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami metode berkarya yang akan dipelajari. Untuk mengawali materi, guru bisa memberikan tes awal berikut ini.

- Apa yang dimaksud dengan medium berkarya?
- Apakah menurutmu eksperimen media perlu dilakukan?
- Apakah kamu tahu apa saja metode eksperimen?
- Apakah kamu tahu isu lingkungan dapat berperan dalam proses eksperimentasi medium material dan medium teknik?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran

Aspek Pertanyaan	Rata-rata Jawaban Peserta Didik		
	Peserta didik lebih banyak yang mengetahui jawabannya.	Peserta didik sebagian tahu jawabannya.	Peserta didik lebih sedikit yang tahu jawabannya.
Apa yang dimaksud dengan medium berkarya?			
Apakah menurutmu eksperimen media perlu dilakukan?			
Apakah kamu tahu apa saja metode eksperimen?			
Apakah isu lingkungan dapat berperan dalam proses eksperimentasi medium material dan medium teknik?			

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk memahami konsep dan metode eksperimen, peserta didik perlu memiliki kemampuan memahami teknik berkarya dua dimensi.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari antara lain

- 1) pemahaman konsep dan macam-macam metode eksperimen;
- 2) studi kasus metode eksperimen rekonstruksi, dekonstruksi, manipulasi, dan kombinasi.

c. Aktivitas

Aktivitas 4.1

Memahami konsep dan metode eksperimen (rekonstruksi, dekonstruksi, manipulasi, kombinasi)

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik menjelaskan konsep dan metode eksperimen dalam pengembangan proses berkarya.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik melakukan studi kasus dengan metode eksperimen.
2. Peserta didik mencatat proses studi kasus dengan metode eksperimen.

Aktivitas

1. Peserta didik melakukan pengamatan gambar referensi karya.
2. Peserta didik melakukan studi kasus berdasarkan gambar referensi karya.
3. Peserta didik mencatat hasil studi kasus metode eksperimen yang dilakukannya sebagai bagian dari analisisnya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

- ✓ Perkembangan dimensi kreatif: memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi dan HOTS

1. Kompetensi: kemampuan menjelaskan teknik berkarya dua dimensi
2. Menciptakan (HOTS): peserta didik harus mampu memahami konsep dan metode eksperimen agar dapat mencari alternatif berkarya secara kreatif

Langkah Kerja

1. Peserta didik secara mandiri menyiapkan alat dan bahan yang dipilihnya.
2. Guru memberikan referensi karya.
3. Peserta didik mempraktikkan studi kasus metode eksperimen (rekonstruksi; dekonstruksi, manipulasi, kombinasi).
4. Peserta didik mencatat proses eksperimen.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Peserta didik sangat mungkin merespons kegiatan ini dengan rasa penasaran yang tinggi dan mengalami efek kejutan dari proses eksperimen ini.

Diferensiasi

- ✓ Praktik studi kasus menggunakan teknik menggambar adalah teknik dasar yang bisa dilakukan peserta didik.

- ✓ Namun, guru dapat mengganti tekniknya untuk merealisasikan praktik studi kasus eksperimen ini sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan setiap guru dan peserta didik.

Teori Pendukung Aktivitas

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat melakukan studi kasus, peserta didik tidak melakukan semua metode studi kasusnya. Untuk itu, guru perlu memberikan pengarahannya di awal mengenai pentingnya memahami dan mengalami studi kasus eksperimen. Dengan demikian, setelah peserta didik memahami cara atau metode eksperimen, peserta didik dapat menemukan solusi saat menghadapi keterbatasan sumber daya dan dapat mengembangkan kemampuan dirinya dalam menciptakan karya seninya.

5. Asesmen

Penilaian saat Belajar

Aktivitas 4.1

- Guru dapat melihat pemahaman peserta didik terhadap konsep dan metode eksperimen setelah peserta didik memenuhi studi kasusnya pada Aktivitas 4.1.
- Guru dapat mengisi tabel di bawah ini untuk mendata keaktifan peserta dalam mengikuti aktivitas studi kasus ini.

Tabel 4.3 Rubrik Penilaian saat Belajar

Aspek	Hasil Penilaian		Catatan Pengembangan Diri
	Ya	Tidak	
Studi kasus eksperimen rekonstruksi			
Studi kasus eksperimen dekonstruksi			
Studi kasus eksperimen manipulasi			
Studi kasus eksperimen kolaborasi			

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi, berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 4.4. Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengalami semua studi kasus metode eksperimen.	Peserta didik dapat melanjutkan serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum mengalami semua studi kasus metode eksperimen yang diberikan.	Peserta didik dapat memilih salah satu metode eksperimen, namun kesempatan mengembangkan metode berkaryanya menjadi terbatas.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat didiskusikan.

- Apa yang kamu tahu tentang konsep berkarya dengan metode eksperimen?
- Mengapa metode eksperimen ini penting untuk dilakukan?
- Mengapa proses eksperimen ini perlu dicatat?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas Alternatif

Aktivitas studi kasus eksperimen ini dilakukan secara individu. Namun, jika guru merasa bahwa peserta didik akan lebih efektif memahami konsep dan metode eksperimen ini secara berkelompok, guru dapat memberikan kegiatan ini secara berkelompok dan ditutup dengan kegiatan diskusi atas pengalaman dan penemuan dari tiap-tiap kelompok.

Kegiatan Pembelajaran 2: Mendiagnosis Lingkungan untuk Mendapatkan Potensial Isu Material di Daerah Tempat Tinggal

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- a. Guru perlu melakukan pengamatan sekitar untuk melihat potensi-potensi isu yang berkaitan dengan material/bahan. Dengan demikian, saat peserta didik mengalami kesulitan untuk mencari isu, guru dapat memberikan contoh-contoh yang kontekstual.
- b. Sebelum peserta didik melakukan pengamatan, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan latihan pengamatan. Latihan ini dapat dilakukan di sekitar sekolah (mengamati hal-hal yang ada di halaman sekolah) atau di bagian tertentu di sekolah, misalnya di kantin.
- c. Guru diharapkan menyiapkan contoh karya dengan metode eksperimen beserta contoh catatan prosesnya.
- d. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD atau materi yang diperlukan (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- e. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar dengan kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah serta tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Guru mengajak peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk menjawab pertanyaan apakah mata pencaharian dan hasil bumi ada kaitannya dengan perkembangan seni yang ada di sebuah daerah?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur seberapa jauh wawasan peserta didik melihat potensi lingkungannya. Untuk mengawali pembelajaran, guru bisa memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Apa mata pencaharian yang paling banyak di daerah tempat tinggalmu?
- b. Apa hasil bumi yang paling banyak dihasilkan di sekitarmu atau di kota tempat tinggalmu?
- c. Apa potensi seni yang paling khas di daerah tempat tinggalmu?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran

Aspek Pertanyaan	Rata-rata Jawaban Peserta Didik			Jawaban paling Dominan
	Lebih Banyak Tahu	Sebagian Tahu	Sedikit yang Tahu	
Apa mata pencaharian yang paling banyak di daerah tempat tinggalmu?				
Apa hasil bumi yang paling banyak dihasilkan di sekitarmu atau di kota tempat tinggalmu?				
Apa potensi seni yang paling khas di daerah tempat tinggalmu?				

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Agar dapat mendiagnosis lingkungan untuk mendapatkan potensial isu material/bahan di daerah tempat tinggal, peserta didik perlu memiliki kemampuan mengobservasi. Dengan demikian, aktivitas mendiagnosis isu dapat terakomodasi dengan lebih mudah.

b. Materi Esensial

Materi yang dipelajari ialah observasi lingkungan untuk mencari potensi bahan yang tersedia pada lingkungan setempat untuk dimanfaatkan sebagai bagian karya.

c. Aktivitas

Aktivitas 4.2:

Mendiagnosis lingkungan untuk mendapatkan potensial isu material di daerah tempat tinggal

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik dapat mendiagnosis potensi material/bahan yang dapat diolah menjadi alternatif material/bahan berkarya.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mendiagnosis isu material sebagai media alternatif dalam berkarya.

Aktivitas

Pada aktivitas ini peserta didik akan diajak berkeliling sekitar sekolah untuk mengobservasi material alam yang paling banyak dan mudah ditemukan.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: akhlak kepada alam

Kegiatan yang mencerminkan literasi, kompetensi dan HOTS

1. Kompetensi: kemampuan mengobservasi dan mendiagnosis isu
2. Menciptakan (HOTS): Peserta didik harus mampu mendiagnosis isu material di lingkungan sekitar agar mampu mengembangkan potensi alam menjadi ide kreatif.

Langkah Kerja

1. Peserta didik melakukan pengamatan material alam di sekitar.
2. Peserta didik memilih 3 macam material alam yang ditemuinya.
3. Peserta didik melakukan pencatatan material temuan.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Peserta didik sangat mungkin menemukan material alam serupa karena kondisi tempat yang tidak menawarkan banyak variasi. Akibatnya, peserta didik merasa kurang puas.

Diferensiasi

- ✓ Jika sekolah didukung dengan alam yang luas, seperti hutan/kebun, variasi material lebih mudah ditemukan sehingga kegiatan observasi akan sangat ideal.
- ✓ Namun, jika sekolah tidak didukung kondisi tersebut, guru bisa mengubah material alam menjadi material limbah/sampah. Guru dapat mengajak peserta didik untuk mengobservasi limbah/sampah yang ada di lingkungan terdekat, seperti limbah kantin sekolah.

Teori Pendukung Aktivitas

Metode observasi

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat mengobservasi bahan di sekitar, peserta didik hanya memilih tanpa mempertimbangkan kemungkinan yang akan mereka alami. Untuk itu, peserta didik perlu diingatkan bahwa dalam memilih perlu dipikir secara kritis seperti pertimbangan limitasi jumlahnya atau kesulitan penanganannya.

5. Asesmen

Penilaian saat Belajar

Aktivitas 4.2

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Tabel 4.6. Rubrik Penilaian saat Belajar

Aspek	Memenuhi/tidak		Catatan
	Ya	Tidak	
Melakukan pengamatan material			
Memilih 3 macam material alam yang ditemuinya			
Melakukan pencatatan material temuan			

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 4.7 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik memiliki wawasan tentang potensi lingkungannya melalui kegiatan pengamatan.	Peserta didik dapat menjalankan ke aktivitas selanjutnya.
Peserta didik yang belum menemukan potensi lingkungannya secara luas.	Peserta didik dapat diberi umpan balik mengenai proses pengamatan/observasinya ke dalam lingkup yang lebih kecil, seperti di dalam lingkungan sekolah. Guru dapat membantunya jika dibutuhkan.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk membantu berefleksi dengan proses observasinya, peserta didik dapat menjawab pertanyaan berikut ini.

- Apa tantangan dalam melakukan pengamatan/observasi ini?
- Apa yang kamu lakukan ketika kamu menemukan kendala dalam pencarian material/bahan?

- c. Apa tiga bahan yang akhirnya kamu kumpulkan?
- d. Atas dasar apa kamu memilih tiga bahan tersebut?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Pengamatan di sekitar lingkungan terdekat seperti pengamatan di kantin sekolah dapat menjadi kegiatan alternatif yang dapat dilakukan dalam aktivitas pengamatan/observasi pencarian potensi bahan/material yang akan dieksplorasi sebagai eksperimen manipulasi bahan.
2. Guru dapat meminta peserta didik untuk mengamati referensi karya di lingkungannya dan memilih salah satu referensi temuannya tersebut untuk kemudian dijadikan demonstrasi metode eksperimen dekonstruksi. Dengan demikian, sketsa gagasan karyanya berdasarkan dari temuan bentuk baru hasil dari eksperimen dekonstruksinya.

Kegiatan Pembelajaran 3: Mendemonstrasikan Metode Eksperimen Manipulasi Bahan Melalui Contoh Karya

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran.

- a. Guru melihat kembali hasil kegiatan sebelumnya dan memastikan pemahaman peserta didik terhadap konsep dan metode eksperimen.
- b. Guru menyiapkan LKPD atau materi yang diperlukan (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.

2. Apersepsi

Untuk melakukan metode eksperimen manipulasi bahan, guru dapat menanyakan kembali materi yang sudah diberikan sebelumnya sehingga peserta didik mendapatkan ragam pengalaman dalam proses berkarya, terutama dalam menemukan alternatif bahan dalam berkarya.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami metode eksperimen manipulasi. Untuk mengawali pembelajaran, guru dapat melakukan kegiatan singkat sebagai berikut.

- a. Guru memilih salah satu material yang ada di kelas.
- b. Guru mengajak peserta didik untuk mencari alternatif penggunaan material tersebut sebanyak-banyaknya. Misalnya, guru bertanya “Kalian tahu ini apa? Sekarang saya ingin menantang kalian untuk mencari 10 cara menggunakan material ini!”

Untuk menandai pemahaman, guru dapat memberikan tanda centang pada indikator berikut ini.

Tabel 4.8 Rubrik Penilaian Awal

Aspek Pertanyaan <i>Design Thinking</i>	Rata-rata Jawaban Peserta Didik			Jawaban paling dominan/ banyak yang diberikan peserta didik.
	Peserta didik menjawab kurang dari 5 cara penggunaan material.	Peserta didik menjawab 5-10 cara penggunaan material.	Peserta didik menjawab lebih dari 10 cara penggunaan material.	
Dengan cara apa saja kita bisa menggunakan material ini?				

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk dapat mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan melalui contoh karya, peserta didik perlu memiliki kemampuan memahami eksperimen manipulasi bahan.

b. Materi Esensial

Materi yang diajarkan:

- 1) eksplorasi beberapa bahan untuk mengenal kelebihan dan kekurangan bahan;
- 2) memilih alternatif bahan yang dapat digunakan sebagai bahan pengganti pada karya.

c. Aktivitas

Aktivitas 4.3:

Mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan melalui contoh karya

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik dapat menciptakan karya dengan memanfaatkan alternatif bahan yang potensial di sekitarnya.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi menggunakan alternatif bahan yang ada di sekitarnya.

Aktivitas

1. Peserta didik mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan menggunakan material/bahan temuannya.
2. Peserta didik mencatat proses eksperimen.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

1. Dimensi bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
2. Dimensi kreatif: memiliki keluwesan dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kompetensi: kemampuan memahami eksperimen manipulasi bahan
2. Menciptakan (HOTS): peserta didik mampu memproses hasil temuan ke dalam proses eksperimen agar dapat menciptakan metode berkarya yang kreatif.

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan gambar contoh karya sebagai referensi teknik berkarya.
2. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang berkaitan dengan medium teknik.
3. Peserta didik melakukan demonstrasi eksperimen manipulasi menggunakan tiga bahan yang berbeda hasil dari temuannya.
4. Peserta didik mencatat proses demonstrasi eksperimen manipulasi bahan.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Saat melakukan proses eksperimen ini sangat mungkin ada peserta didik yang merasa eksperimennya gagal. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjelaskan kepada peserta didik bahwa kegagalan atau keberhasilan eksperimen itu bernilai sama. Tujuan penting dari eksperimen ini ialah memahami proses dan mengenal karakter sebuah material. Dengan demikian, peserta didik secara sadar dapat memutuskan mana yang efektif untuk digunakan dan mana yang tidak serta dapat menjelaskan alasan-alasannya.

Diferensiasi

- ✓ Jika memungkinkan, peserta didik dapat melakukan observasi di luar sekolah. Dengan demikian, peserta didik dapat menemukan lebih banyak kemungkinan jika ruang observasinya beragam. Guru bisa mengajak peserta didik melakukan jelajah kota atau memberikan waktu bagi mereka sebelum kegiatan ini dilakukan untuk menjelajah secara mandiri di luar jam sekolah.

Teori Pendukung Aktivitas

Eksperimen manipulasi

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat melakukan eksperimen manipulasi bahan, peserta didik melakukan eksperimen pada tekniknya juga. Sementara itu, yang diminta hanya menggunakan satu teknik, namun bahannya diubah-ubah untuk mencari potensi bahan yang paling efektif dalam membuat karya.

5. Asesmen

Aktivitas 4.3

Asesmen formatif

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Tabel 4.9 Rubrik Penilaian Formatif saat Belajar

Aspek	Pemahaman		
	Melakukan metode eksperimen manipulasi dengan 3 bahan (3 Poin)	Melakukan metode eksperimen manipulasi dengan 2 bahan (2 Poin)	Melakukan metode eksperimen manipulasi dengan 1 bahan (1 Poin)
Mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan hasil temuannya Menggunakan contoh karya sebagai referensi teknik.			
Mencatat proses eksperimen			

Indikator Pencapaian

- ✓ Penggunaan bahan dan metode tepat = 3
- ✓ Penggunaan bahan atau metode tepat = 2
- ✓ Penggunaan bahan atau metode tidak tepat = 1

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 4.10 Rencana Tindak Lanjut

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengenal metode eksperimen manipulasi bahan dengan variasi kemampuan <i>design thinking</i> yang berbeda beda.	Peserta didik tetap mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan di aktivitas selanjutnya.
Peserta didik melakukan eksperimen manipulasi bahan kurang dari tiga bahan.	Guru dapat menyarankan peserta didik untuk tetap menganalisis proses eksperimennya dan mencatat prosesnya meskipun hanya satu eksperimen yang dilakukan.

Kegiatan Pembelajaran 4: Membuat Gagasan/Rencana Karya dalam Bentuk Sketsa Gambar Berdasarkan Kesimpulan Analisis Proses Eksperimen

1. Persiapan Mengajar

Berikut hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

- a. Guru memastikan memberi informasi peserta didik melakukan proses kegiatan dilakukan secara mandiri.
- b. Guru melihat kembali hasil kegiatan sebelumnya dan memastikan kegiatan selanjutnya sesuai dengan proses belajar sebelumnya.
- c. Guru menyiapkan LKPD atau materi yang diperlukan agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.

2. Apersepsi

Untuk membuat gagasan/rencana karya dengan sketsa gambar, peserta didik diminta membuat keputusan atas rencana penggunaan bahan yang efektif setelah melakukan proses analisis eksperimen.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat membuat gagasan/rencana karya. Untuk mengawali pembelajaran, guru bisa melakukan kegiatan singkat sebagai berikut.

- a. Guru dapat bertanya pada peserta didik tentang pengalamannya dalam bereksperimen manipulasi bahannya dengan pertanyaan berapa banyak pengalaman eksperimen manipulasi bahan yang kamu lakukan?
- b. Untuk menandai seberapa banyak peserta didik melakukan eksperimen, guru dapat mencatat data tersebut melalui rubrik berikut ini.

Tabel 4.11 Target Capaian Eksperimen

Nama Peserta Didik	Target Capaian Eksperimen		
	Peserta didik melakukan 3 eksperimen.	Peserta didik melakukan 2 eksperimen.	Peserta didik melakukan 1 eksperimen.

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk dapat mendemonstrasikan metode eksperimen manipulasi bahan melalui contoh karya, peserta didik perlu memiliki kemampuan memahami eksperimen manipulasi bahan.

b. Materi Esensial

Materi yang diajarkan ialah membuat rencana karya dalam bentuk sketsa.

c. Aktivitas

Aktivitas 4.4:

Membuat gagasan/rencana karya dalam bentuk sketsa gambar berdasarkan kesimpulan analisis proses eksperimen

Tujuan

Setelah aktivitas pembelajaran ini, peserta didik dapat merealisasikan hasil gagasan/rencana karya untuk pembuatan karya sketsa?

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik menyimpulkan hasil analisis eksperimen manipulasi bahan untuk menentukan mana yang paling efektif digunakan.
2. Peserta didik membuat sketsa gambar sebagai gagasan/rencana kerja.

Aktivitas

Menyusun gagasan/rencana karya dalam bentuk sketsa gambar

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

1. Dimensi bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya
2. Dimensi kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

1. Kompetensi: kemampuan menganalisis dan membuat keputusan berdasarkan pengalaman konsep bereksperimen.
2. Menciptakan (HOTS): peserta didik mampu menganalisis hasil eksperimen untuk menemukan potensi bahan dalam menciptakan karya yang kreatif.

Langkah Kerja

1. Menuliskan kesimpulan analisis eksperimen bahan yang paling efektif untuk digunakan
2. Membuat sketsa gambar sebagai gagasan/rencana karya yang akan dibuat

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Ada kemungkinan peserta didik yang memiliki kemampuan analitik yang baik, namun ada kemungkinan peserta didik yang belum mampu membedakan hasil eksperimen.
2. Setelah mengalami aktivitas eksperimen ini, akan ada peserta didik yang langsung mampu menyimpulkan atau mengambil keputusan dari hasil eksperimen, ada yang mungkin masih butuh bantuan dalam memutuskan

Diferensiasi

- ✓ Guru/peserta didik dipersilahkan jika ingin mengganti bentuk gagasan/rencana karya sketsa menjadi bentuk prototipe yang lain.

Teori Pendukung Aktivitas

Analisis eksperimen manipulasi

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan peserta didik membuat sketsa gambar tanpa mengaitkannya dengan proses analisis bahan yang telah dilakukan sebelumnya. Maka, guru perlu memastikan referensi contoh yang diberikan sesuai dengan maksud dan tujuan pengajaran.

5. Asesmen

a. Penilaian saat Belajar

Guru menjadi fasilitator sepanjang proses pembuatan rencana karya dan memberi umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik.

b. Penilaian setelah Belajar

Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.

Untuk menandai pemahaman, guru dapat memberikan tanda centang pada indikator berikut ini.

Tabel 4.12 Rubrik Penilaian setelah Belajar

No.	Nama Peserta Didik	Kesimpulan Analisis Eksperimen Bahan yang Paling Efektif untuk Digunakan		
		Belum Berkembang, Belum Mampu Membuat Kesimpulan (1 Poin)	Berkembang, Mampu Membuat Kesimpulan Secara Umum (2 Poin)	Mahir, Mampu Membuat Kesimpulan dan Membuat Gagasan dari Kesimpulan (3 Poin)

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 4.13 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik memahami metode berkarya melalui proses analisis eksperimen media sesuai peran isu lingkungan.	Peserta didik dapat mengikuti serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik memahami metode berkarya sebatas analisis proses eksperimen.	Peserta didik tetap dapat membuat gagasan karya berdasarkan analisis yang dilaluinya.

7. Refleksi

Setelah menyelesaikan serangkaian aktivitas belajar, peserta didik dapat melakukan refleksi diri untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memahami materi belajar.

Centang pada kolom yang kamu anggap sesuai dan isi sesuai pengetahuanmu!

Tabel 4.14 Rubrik Refleksi

No.	Materi Pembelajaran	Belum Paham	Paham
1	Konsep dan metode eksperimen		
2	Analisis eksperimen medium teknik/medium material (bahan)		
3	Membuat gagasan/rencana karya berdasarkan hasil analisis proses eksperimen		
4	Apa manfaat yang kamu peroleh setelah mempelajari materi di hari ini?		
5	Hal apa yang menyenangkan dari proses pembelajaran hari ini?		

Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif seputar eksperimen yang dapat dipilih antara lain sebagai berikut.

1. Manipulasi material/bahan, yakni mencari alternatif bahan selain bahan yang sudah umum dipakai dalam suatu teknik berkarya. Misalnya karya lukis, bahan yang digunakan adalah pewarna cat akrilik/minyak/cat air/gouache dan media kertas/kanvas. Oleh karena itu, alternatif bahannya ialah mencari bahan pewarna selain cat. Misalnya, menggunakan tumbuhan sebagai alternatif pewarna dan menggunakan barang bekas sebagai media melukisnya.

2. Manipulasi visual, yakni mencari alternatif teknik untuk mencapai target visual tertentu. Misalnya, memanipulasi teknik fotografi dengan teknik lukis realisme.
3. Kombinasi media, yakni menggabungkan dua atau lebih teknik/bahan pada satu hasil karya.
4. Rekonstruksi media, yakni mereka ulang pembuatan karya dengan bahan dan teknik yang serupa dengan referensi karya yang dipilih.
5. Dekonstruksi media, yakni mengubah bentuk referensi karya, namun masih menggunakan bahan dan teknik yang sama dengan referensi karya.
6. Media alternatif ini tidak sebatas pada bahan dan tekniknya saja, namun dapat bereksperimen pada alternatif alat yang digunakan dalam membuat karyanya.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua atau kerabat dapat menjadi teman berdiskusi untuk membuka perspektif mengenai isu yang ada di sekitar. Untuk tujuan penelitian, orang tua pun dapat berpartisipasi secara tidak langsung dalam menambah wawasan medium seni, desain, dan kriya dengan mengajak peserta didik mengunjungi sumber informasi terkait, seperti museum, galeri, pameran karya seni, atau mengajak peserta didik bertemu narasumber. Orang tua juga dapat berperan sebagai responden yang memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik yang memotivasi dan reflektif.

Guru diharapkan dapat memberikan informasi mengenai target pembelajaran pada bab ini ialah lebih kepada proses eksplorasi dan eksperimentasi, bukan terfokus pada hasil. Kegagalan maupun keberhasilan proses eksperimentasi memiliki nilai yang setara. Oleh karena itu, bobot keberhasilan terdapat pada kemampuan reflektif.

Masyarakat umum merupakan responden objektif yang dapat dilibatkan dalam proses penelitian.

Jika guru atau peserta didik tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada peserta didik jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

E. Asesmen/Penilaian

1. Asesmen Formatif

Setelah peserta didik melakukan semua aktivitas, guru dapat meminta peserta didik untuk mempresentasikan kesimpulan eksperimen berdasarkan catatan dokumentasi proses eksperimennya.

Tabel 4.15 Rubrik Penilaian Formatif

No.	Nama Peserta Didik	Kesimpulan Analisis Eksperimen Bahan yang Paling Efektif untuk Digunakan		
		Belum Berkembang, Belum Mampu Membuat Kesimpulan (1 Poin)	Berkembang, Mampu Membuat Kesimpulan secara Umum (2 Poin)	Mahir, Mampu Membuat Kesimpulan dan Membuat Gagasan dari Kesimpulan (3 Poin)

2. Asesmen Sumatif

Rubrik penilaian sumatif Bab IV: eksperimen dengan ragam medium teknik (proses) dan medium material (bahan) (menciptakan)

Tabel 4.16 Rubrik Penilaian Sumatif

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Memahami Kebutuhan Bahan yang Berkaitan dengan Konteks Lokal	Peserta didik mampu memberikan contoh bahan konkret yang berasal dari konteks lokal sekitarnya yang relevan dengan kebutuhan eksperimennya dan dapat memberikan	Peserta didik mampu memberikan contoh bahan yang berasal dari konteks lokal sekitarnya yang relevan dengan kebutuhan eksperimennya.	Peserta didik mampu memberikan contoh bahan yang berasal dari konteks lokal di sekitarnya.	Peserta didik kurang mampu untuk memberikan contoh bahan yang berasal dari konteks lokal di sekitarnya.

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
	gagasan/ rencana karyanya.			
Memiliki Referensi Karya	Peserta didik mampu mengintegrasikan referensi karya dengan sangat baik, sehingga memberikan dukungan yang kuat untuk konsep eksperimen dan gagasan berkaryanya.	Peserta didik mampu menunjukkan referensi karya yang relevan dengan eksperimen medium seni yang akan dilakukannya.	Peserta didik mampu menunjukkan referensi karya, namun masih terbatas dan belum mendukung konsep eksperimennya.	Peserta didik belum menunjukkan upaya untuk mencari atau menggunakan referensi.
Memahami Metode Eksperimen	Peserta didik mampu menjelaskan keseluruhan proses eksperimentasi dengan sangat rinci, mengaitkannya dengan isu dan rencana karya, dan mungkin juga memberikan analisis terhadap eksperimen yang dilakukannya.	Peserta didik mampu menjelaskan informasi langkah-langkah eksperimentasi yang relevan dan merinci bagaimana metode yang dipilih diterapkan.	Peserta didik mampu menjelaskan beberapa langkah eksperimen yang dilakukan.	Peserta didik kurang mampu untuk menjelaskan informasi eksperimen yang dilakukannya.

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Membuat Sketsa atau Informasi Perencanaan Karya	Peserta didik mampu membuat sketsa atau perencanaan karya yang mendetail dan relevan dengan eksperimen serta memberikan pandangan yang jelas tentang konsep dan kualitas karya yang akan dihasilkan.	Peserta didik mampu membuat sketsa atau informasi perencanaan karya yang mendetail dan relevan dengan eksperimen yang telah dilakukannya.	Peserta didik mampu membuat sketsa atau informasi perencanaan karya meskipun kurang mendetail dan kurang relevan dengan eksperimen yang dilakukannya.	Peserta didik belum menunjukkan upaya untuk membuat perencanaan karya berdasarkan eksperimen yang dilakukannya.

Berdasarkan pengamatan guru, penilaian setiap kriteria capaian peserta didik dapat dicatat menggunakan kolom di bawah ini.

Tabel 4.17 Penilaian Setiap Kriteria Capaian Peserta Didik

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Memahami Kebutuhan Bahan yang Berkaitan dengan Konteks Lokal				
Memiliki Referensi Karya				
Memahami Metode Eksperimen				
Membuat Sketsa atau Informasi Perencanaan Karya				

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

- a. Peserta didik dapat melihat proses eksperimen sesama teman kelas karena bisa jadi penemuan setiap peserta didik berbeda dan contoh karya yang dibuat referensi berbeda.
- b. Bagi peserta didik yang ingin menambah wawasan mengenai teknik karya dua dimensi tertentu, peserta didik dapat mencari referensi dalam bentuk video (jika memungkinkan) tentang seniman yang menjelaskan proses karyanya.

2. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memahami makna pembelajaran ini, dapat membuat laporan hasil refleksi yang berkaitan dengan topik pembahasan yang dituju berdasarkan aktivitas.

G. Refleksi

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Berikut ini contoh pertanyaan refleksi.

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan oleh guru?

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD Aktivitas 4.1

Memahami konsep dan metode eksperimen (rekonstruksi, dekonstruksi, manipulasi, kolaborasi)

Nama Siswa :

Kelas :

Contoh karya sebagai referensi :

Studi kasus metode eksperimen rekonstruksi: Reka ulang pembuatan karya dengan bahan dan teknik yang serupa dengan contoh karya yang diberikan.

Instruksi Eksperimen

1. Coba teliti gambar karya di samping kanan!
2. Kira-kira untuk bisa membuat karya tersebut bahan apa sajakah yang dibutuhkan?
3. Teknik apa yang digunakan?
4. Cobalah lakukan metode eksperimen rekonstruksi dengan membuat karya dari contoh karya tersebut!
5. Buatlah dalam format kertas berukuran A5!



Gambar 4.1 The Home is Me
Sumber: Hendra 'Hehe' Harsono/
IndoArtNow (2013)

Studi kasus metode eksperimen dekonstruksi: mengubah bentuk referensi karya, namun masih menggunakan bahan dan teknik yang sama dengan contoh karya.

Instruksi Eksperimen

1. Dari hasil eksperimen rekonstruksi yang sudah kamu buat, dekonstruksikan menggunakan teknik yang kamu pilih untuk menghasilkan bentuk yang berbeda! Misalnya, ditambahkan gambar lagi atau digunting/sobek kemudian disusun kembali di atas kertas baru dengan komposisi yang berbeda.
2. Buatlah dalam format kertas berukuran A5!

Studi kasus metode eksperimen manipulasi media: mencari media alternatif untuk berkarya baik alternatif bahan maupun alternatif teknik

Instruksi Eksperimen

1. Dari referensi contoh karya di atas, cobalah gambarkan kembali, namun menggunakan alternatif bahan yang berbeda (bisa mengganti media kertasnya atau mengganti media gambarnya, misalnya pensil menjadi spidol warna)!
2. Buatlah dalam format karya berukuran A5!
3. Dari referensi contoh karya tersebut, cobalah gambarkan kembali, namun dengan teknik yang berbeda (misalnya menciptakan bentuk visual yang sama, namun menggunakan teknik kolase dari daun kering)!
4. Buatlah dalam format karya berukuran A5!

Studi kasus metode eksperimen media kombinasi: menggabungkan dua atau lebih media seni

1. Berdasarkan contoh karya, buatlah karya serupa, namun menggunakan penggabungan media, misalnya menggunakan media lukis dengan media kolase!
2. Buatlah dalam format karya berukuran A5!

Catatan Dokumentasi Analisis Studi Kasus Metode Eksperimen

Instruksi	Jawaban
Metode Rekonstruksi	
Teknik yang digunakan pada contoh karya	
Bahan yang digunakan pada contoh karya	
Alat yang digunakan pada contoh karya	
Hasil percobaan merekonstruksi referensi karya	
Apakah percobaan berhasil/tidak	
Metode Eksperimen Dekonstruksi	
Langkah-langkah eksperimen	
Teknik yang digunakan pada eksperimen ini	
Kelebihan/keuntungan dari teknik ini	
Metode Eksperimen Manipulasi Bahan	
Bahan yang digunakan	
Hasil percobaan menggunakan bahan yang berbeda	
Metode Eksperimen Manipulasi Teknik	
Teknik yang digunakan	
Hasil percobaan menggunakan teknik yang berbeda	
Kelebihan/keuntungan dari bahan/teknik ini	
Metode Eksperimen Kombinasi	
Media seni yang digunakan (sebutkan semua)	
Bahan yang digunakan	
Teknik yang digunakan (sebutkan semua)	
Hasil percobaan pada kombinasi medium	
Dari semua hasil percobaan/eksperimen, apa kesimpulannya? Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari setiap metode? Apa yang kamu temukan dari proses ini? Dari semua metode yang sudah dilakukan, cara manakah yang paling potensial untuk mengembangkan caramu berkarya?	

Mendiagnosis Lingkungan untuk Mendapatkan Potensial Isu Material di Daerah Tempat Tinggal

Nama:

Kelas:

Langkah-langkah kegiatan

1. Berkelilinglah di sekolahmu dan amati alam sekitarmu! Tumbuhan apa saja yang ada disekitarmu? Apa yang dihasilkan dari tumbuhan di sekitarmu? Selain tumbuhan, amatilah aktivitas yang ada di sekitarmu! Apa saja aktivitas yang ada disekitarmu? Apa yang dihasilkan dari aktivitas-aktivitas itu? Adakah limbah yang dihasilkan aktivitas tersebut?
2. Sambil berkeliling, bawalah buku catatanmu atau ponsel, jika memungkinkan, untuk mendokumentasikan hasil pengamatanmu, bisa dengan mencatat, memotret, atau merekam.
3. Informasi yang perlu ditulis:
 - a. Isu yang ada di sekitarmu dari sudut pandang alam sekitar
 - b. Isu sosial yang ada di sekitarmu
 - c. Benda apa saja yang kamu temukan dari pengamatanmu ini?
 - d. Pilih dan tulis tiga benda yang bisa dijadikan bahan berkarya!

Mendemonstrasikan Metode Eksperimen Manipulasi Bahan

Nama Siswa :

Kelas :

Langkah-Langkah Eksperimen

- ✓ Carilah contoh karya yang akan menjadi referensimu berkarya!
- ✓ Buat karya berdasarkan contoh karya yang menjadi referensimu!
- ✓ Gunakan teknik yang sama berdasarkan contoh karya yang menjadi referensi!
- ✓ Lakukan proses pembuatan karya dengan menggunakan tiga bahan yang berbeda dari bahan yang dipakai oleh contoh karya yang menjadi referensi!

Instruksi	Jawaban
Eksperimen material (bahan) I yang digunakan	
Teknik yang digunakan sesuai contoh karya	
Alat yang digunakan	
Bahan ini dipilih karena	
Kelebihan/keuntungan dari bahan ini	
Keterbatasan bahan ini	
Eksperimen material (bahan) II yang digunakan	
Alat yang digunakan	
Bahan ini dipilih karena	
Kelebihan/keuntungan dari bahan ini	
Keterbatasan bahan ini	
Eksperimen material (bahan) III yang digunakan	
Alat yang digunakan	
Bahan ini dipilih karena	
Kelebihan/keuntungan dari bahan ini	
Keterbatasan bahan ini	
Kesimpulan dari hasil ketiga eksperimen ini	
Berdasarkan ketiga eksperimen di atas, eksperimen dengan bahan manakah yang paling efektif dan menarik untuk dipakai menjadi alternatif bahan untuk gagasan karya selanjutnya?	

Membuat Gagasan/Rencana Karya Berdasarkan Hasil Analisis Eksperimen

Nama Siswa :

Kelas :

Kamu akan menggunakan bahan yang sudah dieksperimenkan sebelumnya.
Tuliskan kesimpulanmu setelah melakukan tiga eksperimen manipulasi bahan! Bahan manakah yang potensial dipilih untuk membuat karya seperti contoh karya sebagai referensi?

Tuliskan di sini!

Buatkan sketsa gambarmu di format kertas A4, sebagai gagasan/rencana karya!
Buat keterangan teknik dan bahan yang kamu pakai dalam rencana karya ini!

I. Bahan Bacaan

Menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*), eksperimen memiliki arti *sebagai percobaan yang sistematis dan berencana untuk membuktikan kebenaran atas suatu teori atau sebagainya*. Perlu diketahui bahwa istilah “*eksperimen*” ini merupakan padanan bahasa asing (Inggris) yakni “*experiment*”, dan dalam bahasa Latin adalah “*experiri*” yang berarti *menguji coba*.

Metodologi eksperimen secara umum adalah metode penelitian kuantitatif di mana eksperimen merupakan proses mencoba, mencari, dan mengonfirmasi.

Dalam pembuatan karya seni rupa dibutuhkan juga beberapa metodologi eksperimen dalam penelitian mediumnya, terutama dalam proses pembelajaran.

Biasanya hal ini terkait dengan teknik dan material maupun penggunaan alat dalam berkarya.

Tujuan proses eksperimentasi dalam proses pembelajaran ialah untuk mencari potensi dan limitasi dari kemampuan diri atas minat yang dipilihnya. Metode eksperimen juga dapat membantu dalam pencarian alternatif, baik dalam penggunaan material maupun alat yang digunakan dalam berkarya.

Terkait dalam komunikasi teknik maupun material, bahkan metodologi eksperimen menjadi bagian dari bahasa penyampaian yang efektif. Melalui beberapa metode eksperimen, seniman ataupun desainer dapat memahami potensi maupun limitasi akan sebuah alternatif material ataupun teknik yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni.

Pentingnya melakukan proses eksperimen:

1. mampu memahami sifat-sifat/karakter bahan sehingga mengenal potensi teknik yang dibutuhkan;
2. dapat memutuskan pilihan bahan dan teknik yang efektif dalam mewujudkan proyek;
3. membuka peluang untuk mendapatkan alternatif bahan/teknik;
4. membuka peluang untuk mendapatkan potensi baru dalam pengembangan diri.

Adapun beberapa metodologi eksperimen yang dapat digunakan pada proses penciptaan karya seni rupa di antaranya dengan metode rekonstruksi/dekonstruksi, metode manipulasi, dan metode kombinasi.

1. Metode Rekonstruksi

Metode rekonstruksi adalah meraka ulang pembuatan karya dengan bahan dan teknik yang serupa dengan referensi karya yang dipilih. Seniman/peserta didik membuat dan menyusun kembali proses karya dengan menggunakan bahan, alat, dan teknik yang sama, sesuai dengan hasil analisis pada referensi.

Ilustrasi gambar contoh proses rekonstruksi dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Kata kuncinya, referensi karya–analisis elemen pembentuk, bahan, dan tekniknya–reka ulang menjadi bentuk yang sama.



Gambar 4.2 Contoh Metode Rekonstruksi

2. Metode Dekonstruksi

Metode dekonstruksi adalah proses mengubah bentuk karya, namun masih menggunakan bahan dan teknik yang sama dengan referensi karya.

Ilustrasi gambar untuk contoh metode dekonstruksi seperti contoh pada foto di samping.



Gambar 4.3 Contoh Metode Dekonstruksi

3. Metode Manipulasi

Manipulasi material/bahan adalah mencari alternatif bahan selain bahan yang sudah umum dipakai dalam suatu teknik berkarya. Sebagai contoh, dalam karya lukis, bahan yang digunakan yaitu pewarna cat akrilik/minyak/cat air/*gouache* dan media kertas/kanvas. Maka, alternatif bahannya ialah mencari bahan pewarna selain cat. Misalnya, menggunakan tumbuhan sebagai alternatif pewarna atau menggunakan barang bekas sebagai media melukisnya.

Manipulasi visual adalah mencari alternatif teknik untuk mencapai target visual tertentu. Misalnya, memanipulasi teknik fotografi dengan teknik lukis hiperealisme.



Gambar 4.4 Contoh Manipulasi Bahan yang berjudul A Road through the Mountainside

Sumber: Choi Soyoun/MutualArt (2008)

4. Metode Kombinasi

Kombinasi media adalah menggabungkan dua atau lebih teknik/bahan pada satu hasil karya.

Media alternatif ini tidak sebatas pada bahan dan teknik/saja, namun dapat bereksperimen pada alternatif alat yang digunakan dalam membuat karya.



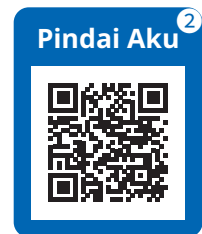
Gambar 4.5 Contoh Manipulasi Teknik
Sumber: Mike Dargas/Creative Boom (2015)



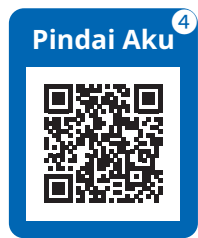
Gambar 4.6 Contoh Karya dengan Metode Kombinasi yang berjudul “Bawang”
Sumber: Ruth Marbun/IndoArtNow (2018)

Sumber Bacaan

1. A., Qotrun. “Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, Subjek, Prosedur, Kelebihan dan Kekurangannya”. *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10p>
2. Anwar, Alifia Zaskia. “Seni Eksperimental”. *Academia Edu* (tanpa tahun). <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10n>,
3. BBC. “Experimenting with materials and techniques”. *BBC* (tanpa tahun). <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10a>
4. BTEC Foundation Diploma. *Edexcel BTEC Level 3 Foundation Diploma in Art and Design*. UK: Pearson Qualifications, 2016. <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10b>



5. Marsudi dan Ahmad Hadi Nur Cahyo. 2017. “Penerapan Metode Eksperimen Melukis dengan Media Telenan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lukis pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 7 Surabaya”. *Media Neliti: Jurnal Seni Rupa*, Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 455 – 463. <https://buku.kemdikbud.go.id/sr10m>
6. Prasetyo, Anggun Resdasari. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, 2020.



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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati
ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB
V



Bercerita tentang Karya untuk Mendapat Umpan Balik

A. Pendahuluan

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab V merupakan tujuan pembelajaran ke-14 sampai 15 pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini ialah struktur presentasi karya dan komponen penting dalam memberi dan menerima umpan balik sebagai respons dari pemikiran yang dipresentasikan. Materi tersebut dibutuhkan agar peserta didik dapat menyampaikan penjelasan tentang karya secara efektif dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Selain itu, juga agar peserta didik dapat mempertimbangkan umpan balik yang diterima sebagai salah satu acuan untuk pengembangan diri.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan materi lanjutan dari bab III dan IV di mana peserta didik mempelajari ragam medium berkarya dan menghasilkan karya sebagai bentuk praktiknya. Karya yang dihasilkan dapat dipilih untuk menjadi materi presentasi dalam bab ini.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya dilakukan di semester dua setelah materi pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan karya (fase mencipta) sudah dilakukan. Bab ini dapat diberikan kurang lebih dalam 10 Jam Pelajaran (JP).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Dalam bab ini diperlukan kemampuan untuk menyampaikan gagasan secara terstruktur dan sistematis. Untuk itu, pengalaman presentasi akan membantu peserta didik dapat mempersiapkan diri dan bercerita tentang karya dengan efektif. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga dibutuhkan agar dapat memberi umpan balik yang konstruktif.

B. Skema Pembelajaran

Tabel 5.1. Skema Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan elemen-elemen yang perlu dipaparkan untuk menjelaskan sebuah karya2. Menyusun materi presentasi yang terstruktur3. Menyampaikan penjelasan tentang karya dalam presentasi yang efektif dan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat4. Menguraikan komponen yang perlu diperhatikan untuk memberi dan menerima umpan balik5. Menerapkan pemahaman atas komponen umpan balik saat memberi dan menerima umpan balik6. Mempertimbangkan umpan balik yang bermakna untuk pengembangan diri
2	Indikator Tujuan Pembelajaran/ Kriteria	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menyusun materi presentasi berdasar elemen-elemen dalam kerangka presentasi karya.2. Peserta didik melakukan presentasi karya secara terstruktur berdasar kerangka yang dibuat.
	Alokasi Waktu	10 JP (1 JP = 45 menit)
4.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Struktur dan bahan/materi presentasi2. Komponen dalam memberi dan menerima umpan balik
5.	Kata Kunci	presentasi karya, menerima umpan balik, memberi umpan balik
6.	Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan dan melakukan presentasi untuk menjelaskan karya yang dibuat2. Menerima umpan balik dari teman belajar3. Memberi umpan balik kepada teman yang mempresentasikan karyanya

No.	Aspek	Keterangan
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Peserta didik diminta untuk mencari satu karya yang menarik perhatiannya (yang ditemukan dari internet, media sosial, sekitar sekolah, rumah, jalan, dan lain-lain). Kemudian mereka menceritakan karya tersebut kepada teman-teman kelasnya (dapat dilakukan dalam kelompok). Informasi yang disampaikan adalah tentang alasan ketertarikan, apa cerita/pesan di balik karya tersebut menurutnya.
7.	Asesmen	Formatif: <input checked="" type="checkbox"/> Membuat kerangka dan materi presentasi Sumatif: <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan presentasi <input checked="" type="checkbox"/> Memberi dan menerima umpan balik

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1: Menyiapkan Presentasi Karya yang Terstruktur

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang perlu disiapkan sebelum pembelajaran.

- Guru diharapkan sudah mempelajari materi dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lain yang memberi informasi yang sama terkait dengan kegiatan menyiapkan presentasi karya yang terstruktur.
- Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- LKPD terlampir dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk membuat karya (bebas) atau membawa karya yang pernah mereka buat sebelum sesi belajar (minimal satu minggu sebelumnya).
- Jika dimungkinkan, fasilitas pendukung visual dapat dipersiapkan, seperti proyektor, laptop, dan lain-lain.

- f. Guru dapat menentukan waktu presentasi tiap peserta didik dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik dalam satu kelas dan alokasi Jam Pelajaran (JP).
- g. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan bersama peserta didik untuk mengetahui pemahaman awal mereka.

Untuk mengetahui pengalaman presentasi peserta didik:

- ✔ Apakah kamu pernah melakukan presentasi sebelumnya?

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik memberi komentar sebagai bagian dari umpan balik:

- ✔ Siapakah youtuber, presenter TV/acara, atau MC acara yang kamu ketahui?
- ✔ Apakah kamu menyukai penampilannya saat berbicara?
- ✔ Jika ya, apa yang kamu sukai dari penampilannya?
- ✔ Jika tidak, apa yang tidak kamu sukai dari penampilannya?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat diminta untuk mencoba menceritakan karya yang dimiliki (gambar, foto, lukisan, video, dan lain-lain).
- b. Karya yang diceritakan bisa karya yang pernah mereka buat dari kegiatan belajar sebelumnya atau karya yang pernah mereka buat secara pribadi.
- c. Hal-hal yang diceritakan ialah cerita dari karya serta teknik dan bahan yang digunakan.
- d. Guru bisa mendata peserta didik yang bercerita tentang karyanya dengan kelengkapan elemen ceritanya.
- e. Guru diminta untuk memberi tanda centang pada elemen cerita yang tersampaikan saat peserta didik bercerita.

Tabel 5.2 Rubrik Penilaian Awal

No.	Nama Peserta Didik	Cerita / Pesan		Teknik yang Digunakan		Bahan yang Digunakan	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Ratih	√		√		√	

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Materi belajar di bab ini membutuhkan kompetensi untuk berpikir secara terstruktur saat bercerita.

b. Materi Esensial

Materi belajar yang dibahas ialah kerangka/struktur presentasi.

c. Aktivitas

Tujuan

1. Menjelaskan elemen-elemen yang perlu dipaparkan untuk menjelaskan sebuah karya
2. Menyusun materi presentasi yang terstruktur
3. Menyampaikan penjelasan tentang karya dalam presentasi yang efektif dan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik menyusun materi presentasi berdasar elemen-elemen dalam kerangka presentasi karya.
2. Peserta didik melakukan presentasi karya secara terstruktur berdasar kerangka yang dibuat.

Aktivitas

Peserta didik mempelajari struktur presentasi karya dan kemudian melakukan presentasi.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

1. Mandiri = mengembangkan refleksi diri
2. Kreatif = mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan

mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi, dan HOTS

Dengan mengenal dan menerapkan struktur presentasi karya, peserta didik belajar literasi bahasa, baik untuk penggunaan bahasa lisan maupun tulis. Selain itu, peserta didik juga akan memiliki wawasan tentang kosakata yang tepat digunakan saat mempresentasikan karya.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mempelajari elemen-elemen dalam struktur presentasi melalui penjelasan atau bahan bacaan yang diberikan oleh guru.
2. Peserta didik memilih karya yang akan dipresentasikan. Karya yang dipilih ialah karya pribadi yang pernah dibuat pada sesi-sesi belajar sebelumnya.
3. Peserta didik membuat kerangka presentasi secara mandiri dengan menggunakan LKPD 5.1
4. Setelah selesai, peserta didik diminta untuk bekerja berpasangan untuk membahas kerangka presentasi yang dibuatnya dan melatih presentasinya.
5. Peserta didik melakukan presentasi di depan kelas.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Setelah peserta didik mendapat wawasan tentang elemen materi presentasi karya, ada yang akan langsung dapat membuatnya secara mandiri, ada yang mungkin membutuhkan bantuan untuk memahami dan membuatnya.
2. Saat memilih karya yang akan diceritakan, ada peserta didik yang dapat dengan cepat memilih karyanya, ada yang mungkin mengalami kebingungan untuk memilih.
3. Saat akan melakukan presentasi, ada peserta didik yang berani dan percaya diri untuk melakukannya, ada yang mungkin malu dan enggan.

Diferensiasi

1. Jika peserta didik atau sekolah memiliki fasilitas laptop dan televisi atau proyektor, kerangka presentasi dapat dibuat menggunakan aplikasi digital, seperti PowerPoint, Canva, dan sejenisnya sehingga peserta didik dapat berkreasi secara digital untuk membuat alat pendukung visualnya.
2. Jika sekolah dan peserta didik tidak memiliki fasilitas laptop dan televisi atau proyektor, peserta didik dapat menyiapkan materi presentasinya menggunakan kertas (karton, buku tulis, dan lain-lain).

Teori Pendukung Aktivitas

Kerangka presentasi karya

d. Miskonsepsi

Saat harus menyimak presentasi mungkin ada peserta didik yang merasa tidak perlu memperhatikan presentasi temannya karena ia sudah melakukan presentasi atau masih sibuk menyiapkan presentasinya. Untuk itu, guru dapat mengingatkan semua peserta didik agar menghargai presentasi teman-temannya dengan menyimak secara saksama.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

- Setelah peserta didik membuat kerangka presentasinya, guru dapat membantu mereka memastikan kelengkapan elemen presentasi.
- Untuk menandai kelengkapan elemen presentasi, guru dapat menggunakan tanda berikut ini:

2 = ada 1 = tidak ada

Tabel 5.3 Rubrik Penilaian saat Belajar

No.	Nama	Elemen Presentasi							
		Latar Belakang	Tema	Tujuan	Konsep	Sumber Informasi	Proses Pengerjaan	Hasil Karya	Refleksi
1	Robu	2	2	1	1	1	1	1	1

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut ini adalah tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh guru.

Tabel 5.4 Penanganan Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat bercerita tentang karyanya secara lengkap.	Peserta didik dapat menjalankan aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum dapat bercerita tentang karyanya secara lengkap.	Peserta didik dapat diberi umpan balik mengenai elemen presentasi yang belum tersampaikan dan saat ybs. melakukan aktivitas ini guru dapat membantunya jika dibutuhkan.

7. Refleksi Peserta Didik

Agar peserta didik mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap pembelajaran, pertanyaan berikut ini dapat didiskusikan.

- a. Apakah kamu memahami komponen-komponen dalam presentasi?
- b. Apakah kamu mengalami kesulitan untuk menyusun presentasimu?
- c. Jika iya, bantuan apa yang kamu butuhkan?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Peserta didik diminta untuk mencari satu karya yang menarik perhatiannya (yang ditemukan dari internet, media sosial, sekitar sekolah, rumah, jalan, dan lain-lain). Kemudian mereka menceritakan karya tersebut kepada teman-teman kelasnya (dapat dilakukan dalam kelompok). Informasi yang disampaikan adalah tentang alasan ketertarikan, apa cerita/pesan di balik karya tersebut menurutnya.

Kegiatan Pembelajaran 2: Memberi dan Menerima Umpan Balik

1. Persiapan Mengajar

Berikut ini hal-hal yang disarankan perlu disiapkan sebelum pembelajaran.

- a. Guru diharapkan sudah mempelajari bagaimana menyiapkan materi presentasi karya yang terstruktur dari sumber belajar yang disarankan atau dari sumber belajar lainnya yang memberi informasi yang sama.
- b. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD (menggunakan LKPD terlampir yang dapat diperbanyak) agar membantu peserta didik menjalankan aktivitas belajarnya.
- c. LKPD terlampir dapat digunakan sebagai acuan untuk guru membuat lembar kerja sendiri yang disesuaikan dengan kreativitas, kebutuhan, dan kondisi ketersediaan fasilitas pendukung.
- d. Jika dimungkinkan, fasilitas pendukung visual dapat dipersiapkan, seperti proyektor, laptop, dan lain-lain.
- e. Guru dapat menentukan waktu presentasi tiap peserta didik dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik dalam satu kelas dan alokasi Jam Pelajaran (JP).
- f. Guru hendaknya menyesuaikan materi belajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki di wilayah sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik.

2. Apersepsi

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik memberi komentar sebagai bagian dari umpan balik.

- a. Siapakah youtuber, presenter TV/acara, atau MC acara yang kamu ketahui?
- b. Apakah kamu menyukai penampilannya saat berbicara?
- c. Jika ya, apa yang kamu sukai dari penampilannya?
- d. Jika tidak, apa yang tidak kamu sukai dari penampilannya?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

- a. Peserta didik diminta untuk bekerja berpasangan.
- b. Tiap-tiap peserta didik diminta menyiapkan sebuah cerita tentang hal yang menarik perhatiannya (film atau musik favorit, peristiwa yang dilihat di jalan, masalah yang sedang dihadapi, berita yang dibaca atau ditonton, dan lain-lain).
- c. Setelah selesai, mereka diminta untuk memberikan komentar atas cerita yang disampaikan oleh temannya.

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Dalam materi belajar ini dibutuhkan kemampuan mendengar dan berpikir kritis agar peserta didik dapat memberi dan menerima umpan balik yang konstruktif.

b. Materi Esensial

Materi belajar yang dibahas:

- 1) komponen untuk memberi umpan balik yang konstruktif;
- 2) komponen untuk menerima umpan balik.

c. Aktivitas

Tujuan

1. Menguraikan komponen yang perlu diperhatikan untuk memberi dan menerima umpan balik
2. Menerapkan pemahaman atas komponen umpan balik saat memberi dan menerima umpan balik
3. Mempertimbangkan umpan balik yang bermakna untuk pengembangan diri

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik dapat menjelaskan komponen yang perlu diperhatikan saat memberi dan menerima umpan balik.
2. Peserta didik dapat memberikan umpan balik untuk presentasi temannya.
3. Peserta didik dapat memahami makna dari umpan balik yang diberikan oleh teman atas presentasinya.

Aktivitas

Peserta didik mempraktikkan kegiatan memberi umpan balik atas presentasi peserta didik lain dan menerima umpan balik dari peserta didik lain atas presentasinya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia = berempati pada orang lain
2. Berkebinekaan global = mempertimbangan dan menumbuhkan berbagai perspektif
3. Mandiri = mengembangkan refleksi diri
4. Bernalar kritis = mengajukan pertanyaan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi, Kompetensi dan HOTS

Dengan mengenal dan menerapkan struktur presentasi karya, peserta didik belajar literasi bahasa, baik untuk penggunaan bahasa lisan maupun tulis. Selain itu, peserta didik juga akan memiliki wawasan tentang kosakata yang tepat digunakan saat mempresentasikan karya.

Langkah Kerja

Menerima umpan balik

1. Melakukan presentasi
2. Memberi kesempatan kepada peserta didik lain untuk memberi umpan balik
3. Menyimak umpan balik yang disampaikan oleh peserta didik lain
4. Menanggapi umpan balik yang disampaikan oleh peserta didik lain

Memberi umpan balik

1. Menyimak presentasi peserta didik lain
2. Memberi umpan balik
3. Menyimak tanggapan dari umpan balik yang diberikan

Kemungkinan Respons Peserta Didik

1. Saat menerima umpan balik, peserta didik ada yang dapat memahaminya dengan mudah dan kemudian memberi tanggapan. Di sisi lain, akan ada peserta didik yang mungkin kesulitan memahami umpan balik dari temannya.
2. Saat memberi umpan balik, ada peserta didik yang cepat berinisiatif untuk menyampaikannya. Di sisi lain, akan ada peserta didik yang enggan memberi umpan balik karena tidak tahu harus menyampaikan apa atau karena malu.

Diferensiasi

1. Untuk peserta didik yang enggan memberi umpan balik secara langsung, guru dapat memintanya untuk menuliskan umpan baliknya kemudian memberikan kepada peserta didik yang presentasi.
2. Saat menerima umpan balik, jika ada peserta didik yang sulit memahami umpan balik dari temannya atau tidak tahu cara menanggapi, ia dapat diminta untuk menuliskan dulu umpan balik tersebut dan menanggapi saat sesi belajar selesai.

Teori Pendukung Aktivitas

Elemen umpan balik

Cara memberi umpan balik

Cara merespons umpan balik

d. Miskonsepsi

Saat menyimak presentasi mungkin ada peserta didik yang merasa tidak perlu memperhatikan presentasi temannya karena ia sudah melakukan presentasi atau masih sibuk menyiapkan presentasi. Untuk itu, guru dapat mengingatkan semua peserta didik untuk dapat menghargai presentasi teman-temannya dengan menyimak secara saksama. Hal ini juga diperlukan agar peserta didik dapat memberi umpan balik yang kontekstual dan relevan.

5. Asesmen

Asesmen Formatif

Setelah peserta didik saling berlatih memberikan umpan balik, rubrik di bawah ini dapat digunakan untuk mendata kemampuan mereka.

Tabel 5.5 Rubrik Asesmen Formatif

No.	Komponen Asesmen	Tingkat Kemahiran		
		Baik	Cukup Baik	Bisa lebih Baik
1	Kejelasan penyampaian umpan balik			
2	Isi umpan balik berupa klarifikasi, nilai, perhatian, saran, atau apresiasi			
3	Isi umpan balik relevan dengan cerita/ presentasi yang disampaikan			

Tingkat Kemahiran:

Baik : Jika peserta didik memberi umpan balik yang jelas dan relevan (3 poin).

Cukup Baik : Jika peserta didik memberi umpan balik yang jelas, namun belum cukup relevan atau sebaliknya (2 poin).

Bisa Lebih Baik : Jika peserta didik belum memberi umpan balik yang jelas dan relevan (1 poin).

6. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi pemahaman. Berikut ini tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh guru.

Tabel 5.6 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik dapat memberi umpan balik yang sesuai.	Peserta didik dapat menjalankan aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum dapat memberi umpan balik yang sesuai.	Peserta didik dapat diberi umpan balik oleh guru dan disarankan untuk melakukan latihan secara mandiri.

7. Refleksi Peserta Didik

Setelah menyelesaikan serangkaian aktivitas belajar, peserta didik dapat melakukan refleksi diri untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memahami materi belajar.

Tabel 5.7 Refleksi Peserta Didik

No.	Refleksi	Pemahaman	
		Belum	Sudah
1	Apakah kamu sudah paham struktur presentasi karya?		
	Apakah kamu sudah bisa membuat kerangka presentasi?		
2	Apakah kamu sudah bisa melakukan presentasi yang efektif sesuai kerangka presentasi?		
3	Apakah kamu sudah bisa memahami umpan balik yang diberikan teman / guru setelah presentasi?		
4	Apakah kamu sudah bisa memberikan umpan balik kepada temanmu setelah mereka melakukan presentasi?		
<i>Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut tentang keterampilan presentasi dan kemampuan memberi serta menerima umpan balik?</i>			
.....			
.....			

Kegiatan Pembelajaran Alternatif 2

Peserta didik diminta untuk membuat rekaman audio atau video mengomentari karya tertentu yang ditemukan di media sosial atau di tempat yang lain. Jika memungkinkan, video tersebut dapat diunggah di platform tertentu seperti YouTube.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua / wali dapat terlibat sebagai teman bercerita saat peserta didik ingin menjelaskan karyanya. Orang tua / wali juga bisa menjadi teman untuk berlatih presentasi dan memberi umpan balik yang membangun.

E. Asesmen

Asesmen Sumatif

1. Setelah melakukan Aktivitas 5.1 dan 5.2, persiapkan dirimu untuk mempresentasikan karyamu di depan semua teman sekelasmu! Untuk presentasi, siapkan hal-hal di bawah ini!
 - a. Pertimbangkan umpan balik yang diberikan temanmu dari Aktivitas 5.2 dan lakukan penyesuaian/perbaikan yang menurutmu perlu dilakukan!

- b. Saat presentasi, bawa karya yang akan kamu presentasikan (jika tidak memungkinkan untuk dibawa, kamu bisa memotretnya)!
 - c. Jika memungkinkan, kamu bisa menyiapkan alat bantu visual, seperti salindia PowerPoint, gambar, dan lain-lain.
2. Lakukan presentasi di depan teman-temanmu!
 3. Saat teman-temanmu mempresentasikan karyanya, kamu diminta untuk memperhatikan dan memikirkan umpan balik yang akan kamu berikan.

No.	Nama Teman yang Presentasi	Umpan Balik yang Kamu Berikan

Penilaian Kemampuan Presentasi

1. Saat dan setelah peserta didik melakukan presentasi, guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata elemen presentasi yang disampaikan.
2. Untuk menandai kelengkapan dan kejelasan presentasi peserta didik, guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 5.8 Rubrik Penilaian setelah Belajar

Komponen Penilaian	Elemen Presentasi		
	Tidak Ada (1 Poin)	Tidak Jelas (2 Poin)	Jelas (3 Poin)
Latar belakang	Latar belakang tema karya tidak dijelaskan.	Latar belakang tema karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Latar belakang tema dipaparkan dengan jelas.
Tema	Tema karya tidak dijelaskan.	Tema karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Tema karya dipaparkan dengan jelas.
Tujuan	Tujuan pembuatan karya tidak disampaikan.	Tujuan pembuatan karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Tujuan pembuatan karya dipaparkan dengan jelas.
Konsep	Konsep karya tidak dijelaskan.	Konsep karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Konsep karya dipaparkan dengan jelas.

Komponen Penilaian	Elemen Presentasi		
	Tidak Ada (1 Poin)	Tidak Jelas (2 Poin)	Jelas (3 Poin)
Penampilan	Materi presentasi tidak disampaikan dan tidak ada interaksi dengan audiens.	Penyampaian materi tidak artikulatif dan komunikatif.	Penyampaian materi artikulatif dan komunikatif.
Sumber informasi	Sumber informasi yang mendukung pembuatan karya tidak dijelaskan.	Sumber informasi yang mendukung pembuatan karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Sumber informasi yang mendukung pembuatan karya dipaparkan dengan jelas.
Proses pengerjaan	Langkah-langkah pengerjaan karya tidak dijelaskan.	Langkah-langkah pengerjaan karya tidak dipaparkan dengan jelas.	Langkah-langkah pengerjaan karya dipaparkan dengan jelas.
Hasil karya	Hasil karya tidak ditunjukkan.	Hasil karya yang ditunjukkan tidak terlihat jelas.	Hasil karya ditunjukkan.
Refleksi	Evaluasi diri dari proses pengerjaan karya tidak disampaikan.	Evaluasi diri dari proses pengerjaan karya tidak disampaikan dengan jelas.	Evaluasi diri dari proses pengerjaan karya disampaikan dengan jelas.

Penilaian Kemampuan Memberi Umpan Balik

1. Saat dan setelah kegiatan presentasi, guru dapat mengisi tabel berikut ini untuk mendata kemampuan peserta didik dalam memberikan umpan balik.
2. Untuk menandai kelengkapan dan kejelasan umpan balik, guru dapat menggunakan indikator berikut ini.

Jumlah umpan balik yang diberikan

Tidak memberi umpan balik sama sekali = 1

Memberi umpan balik ke $\leq 20\%$ jumlah peserta didik yang melakukan presentasi = 2

Memberi umpan balik ke $\geq 20\%$ jumlah peserta didik yang melakukan presentasi = 3

Kejelasan umpan balik yang diberikan

Tidak jelas = 1

Jelas dan relevan = 3

Jelas, namun tidak relevan = 2

Tabel 5.9 Rubrik Penilaian setelah Belajar

Komponen Penilaian	Tingkat Kemahiran	Poin Setiap Peserta Didik		
		Agus	Rahma	dst.
Jumlah umpan balik yang diberikan	Tidak memberi umpan balik sama sekali			
	Memberi umpan balik ke $\leq 20\%$ jumlah peserta didik yang melakukan presentasi		2	
	Memberi umpan balik ke $\geq 20\%$ jumlah peserta didik yang melakukan presentasi	3		
Kejelasan umpan balik yang diberikan	Tidak jelas			
	Jelas, namun tidak relevan	1		
	Jelas dan relevan		3	

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

- Peserta didik dapat melakukan presentasi/menceritakan tentang karya yang dibuatnya kepada anggota keluarganya atau teman-teman di luar kelas/sekolahnya.
- Peserta didik mencari referensi dalam bentuk video (jika memungkinkan) tentang seniman yang menjelaskan karyanya.

2. Remedial

Peserta didik menceritakan karya yang dibuat kepada guru dan/atau teman-teman (bisa seluruh teman sekelas atau teman yang dipilih). Hal-hal yang perlu diceritakan antara lain

- tema karya,
- pesan yang ingin disampaikan,
- teknik dan bahan yang digunakan.

G. Refleksi Guru

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

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya!
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan oleh guru?

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Aktivitas 5.1: Bercerita tentang Karya

Nama :

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Siapkan sebuah karya yang ingin kamu ceritakan pada teman-teman di kelasmu! Karya ini adalah karya yang kamu buat sendiri (bisa karya baru atau karya lama). Karya ini bisa berupa karya seni rupa atau desain apa pun (lukisan, foto, patung, pakaian, dan lain-lain). Buatlah kerangka presentasi agar kamu bisa menyampaikan gagasanmu dengan jelas!
 - a. Latar belakang
 - b. Tema karya
 - c. Tujuan
 - d. Konsep
 - e. Sumber informasi yang digunakan untuk membuat karya
 - f. Proses pengerjaan
 - g. Hasil karya
 - h. Refleksi

Aktivitas 5.2: Memberi dan Menerima Umpan Balik

Nama :

Kelas :

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Setelah selesai Aktivitas 5.1, ceritakan karyamu kepada satu orang temanmu sesuai dengan kerangka yang sudah kamu buat!
2. Temanmu akan memberi umpan balik atas ceritamu.
3. Jika sudah selesai, bertukar peranlah (temanmu yang menceritakan karyanya dan kamu yang memberikan umpan balik)!

Catatalah umpan balik dari dan untuk temanmu di tabel ini!

Nama teman:

Umpan balik untuk temanmu	Umpan balik yang diberikan temanmu

I. Bahan Bacaan

1. Hal-hal perlu Disiapkan untuk Presentasi

Berikut ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan saat seseorang akan melakukan presentasi.

1) Menguasai Materi yang akan Dipresentasikan

Sebenarnya tujuan dari menguasai bahan yang akan dipresentasikan, ialah agar pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh audiens. Tujuan lainnya ialah penilaian audiens terhadap pembicara yang menguasai materi sehingga akan mendapat citra baik.

2) Menguasai Alat Peraga atau Alat Bantu

Kemahiran mengoperasikan alat bantu menunjukkan bahwa si pembicara tahu banyak hal sehingga dapat meningkatkan citra penilaian audiens.

3) Mengenal Audiens

Penting bagi pembicara mengetahui siapa audiens. Tujuannya agar ada gambaran atau persiapan.

Dengan mengetahui audiensnya, pembicara dapat menyesuaikan diri dan mencairkan suasana. Selain itu, pembicara juga dapat mempersiapkan bahan presentasi sesuai genre audiens.

4) Mengenal Tempat Presentasi

Persiapan yang harus diperhatikan pembicara ialah menguasai panggung dan membaca lingkungan tempat tersebut.

Mengetahui lokasi presentasi di dalam atau di luar ruangan dapat membantu dalam persiapan. Ketika presentasi dilakukan di luar ruangan, ada kemungkinan terjadi hujan. Maka, pembicara bisa mempersiapkan *print out* presentasi. Selain itu, mengetahui panggung dan lingkungan akan memberikan gambaran lebih matang sehingga pembicara merasa lebih nyaman. Ketika sudah merasa nyaman, pembicara akan rileks saat presentasi.

2. Memberi dan Menerima Umpan Balik

a. Elemen Umpan Balik yang Efektif

1) Umpan balik harus berfokus pada tujuan

Umpan balik yang diberikan harus mengacu pada tujuan. Apakah umpan balik bertujuan untuk memberikan apresiasi atas hal-hal yang dirasa sudah tercapai atau memberikan saran yang membangun.

2) Umpan balik diberikan pada waktu yang tepat

Umpan balik sebaiknya diberikan segera setelah presentasi dilakukan agar penerima umpan balik dapat segera menerima dan meresponsnya.

3) Umpan balik yang spesifik

Umpan balik yang diberikan harus jelas dan spesifik agar penerima umpan balik dapat memahami elemen dari presentasinya yang sedang ditanggapi.

b. Isi Umpan Balik

1) Apresiasi

Umpan balik dapat berupa pujian atas hal-hal yang dicapai oleh penerima umpan balik.

2) Masukan/saran

Umpan balik dapat berupa saran yang digunakan penerima umpan balik untuk mengembangkan kemampuannya lebih lanjut.

Ladder of feedback dapat digunakan sebagai acuan untuk memberikan umpan balik.



Ladder of Feedback

Berikut ini contoh pertanyaan/ Pernyataan umpan balik.

Klarifikasi: “Dari penjelasanmu, benarkah bahwa pesan dalam karyamu adalah tentang persahabatan?”

Nilai: “Pesan yang terdapat dalam karya kamu berhubungan dengan keadaan sehari-hari sehingga saya dapat merasakan keresahanmu juga.”

Perhatian: “Dalam presentasimu, sepertinya kamu belum menjelaskan pesan yang terkandung dalam karyamu. Jadi bisakah kamu jelaskan dengan singkat?”

Saran: “Supaya pesannya lebih jelas, mungkin gambar yang kamu unggah di Instagram bisa lebih besar.”

Apresiasi: Karyamu bagus sekali, saya suka warna yang kamu gunakan. Warna tersebut memperkuat pesan tentang keberanian dengan lebih jelas.

Untuk menambah wawasan, guru dapat menonton video pada tautan berikut.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10c>

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr10d>



Video 1
Giving Feedback



Video 2
How to Respond to Unexpected Feedback

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

Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)

Penulis: Mira Balya Amriasih, Marda Yuantika Haninggarjati
ISBN 978-623-118-400-9 (jil.1 PDF)

BAB
VI



Karya yang Berbicara

A. Pendahuluan

Peserta didik akan menganalisis pesan pada karya seni yang terinspirasi dari isu, kondisi lingkungan, fenomena, atau pengalaman sehari-hari. Analisisnya akan dijadikan landasan konsep karya dua dimensi yang dibuat oleh peserta didik melalui proses *design thinking* secara kekayaan menggunakan unsur dan prinsip. Diharapkan melalui karya ini peserta didik dapat memberikan dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

1. Kedudukan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab VI merupakan tujuan pembelajaran ke-21 sampai 22 pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk fase E.

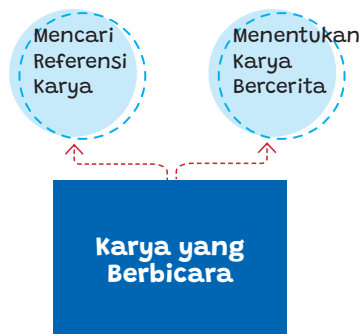
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Pokok materi dalam bab ini ialah mencari referensi karya yang memiliki pesan terkait isu kondisi lingkungan, fenomena, atau mengenai pengalaman keseharian tertentu; menentukan karya yang bermakna bagi diri maupun lingkungan.

3. Hubungan dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi dalam bab ini dapat dijadikan materi lanjutan dari bab III dan IV di mana peserta didik mempelajari ragam medium berkarya dan menghasilkan karya sebagai bentuk praktiknya. Karya yang dihasilkan dapat dipilih untuk menjadi materi presentasi dalam bab ini.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini sebaiknya diajarkan pada semester dua setelah materi pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan karya (fase mencipta).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Bab ini membahas produksi karya bercerita yang bermakna bagi diri maupun orang lain. Untuk itu, kemampuan prasyarat peserta didik yang dibutuhkan ialah kemampuan mengembangkan cerita berdasarkan pengalamannya.

B. Strategi Pembelajaran

Tabel 6.1 Strategi Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menganalisis pesan pada karya-karya seni yang terinspirasi dari isu, kondisi lingkungan, fenomena, atau pengalaman keseharian tertentu2. Menyimpulkan makna karya yang dibuat bagi diri dan lingkungan sekitar
	Indikator Tujuan Pembelajaran/ Kriteria	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menganalisis referensi karya seni yang memiliki isu mengenai lingkungan, fenomena, atau pengalaman keseharian.
2.	Alokasi Waktu	9 JP (1 JP = 45 menit)
3.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Mencari referensi karya yang memiliki pesan terkait isu kondisi lingkungan, fenomena, atau mengenai pengalaman keseharian tertentu2. Menentukan karya bercerita yang bermakna bagi diri maupun lingkungan
4.	Kata Kunci	produksi, karya, seni publik, memengaruhi, partisipatif, interaktif, ruang publik
5.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menemukan isu/permasalahan sekitar yang ingin direspons menjadi karya dua dimensi melalui referensi karya2. Memproduksi karya dua dimensi yang bercerita
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan membuat karya yang berbicara ini dapat dilakukan secara berkelompok, dengan tema sekitar, guru dan peserta didik dapat memilih dan menyiapkan pembagian kelompok kerjanya.2. Jika peserta didik kesulitan melihat isu sebagai referensi yang akan dianalisis, maka guru dapat memberikan beberapa pilihan tema agar mempermudah peserta didik mencari isu.

No.	Aspek	Keterangan
7.	Asesmen	Formatif: Catatan analisis referensi karya Sumatif: Presentasi hasil karya dua dimensi yang berdampak

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1: Memilih Satu Karya dan Membuat Analisis Isu dan Relevansi Mediumnya

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru perlu melakukan pengamatan sekitar untuk melihat potensi-potensi karya dua dimensi yang mengandung isu yang berkaitan dengan fenomena, kondisi lingkungan, atau pengalaman keseharian.
- b. Guru menyiapkan/memperbanyak instruksi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kegiatan peserta didik.
- c. Guru menyiapkan contoh-contoh karya yang memiliki muatan pesan/informasi, seperti karya seni lukisan, mural, karya wastra, ragam hias karya desain poster/banner/spanduk, dan lain-lain.
- d. Guru menyiapkan pertanyaan pemantik diskusi, seperti contoh berikut.
 - 1) Fenomena apa yang sedang marak ada di lingkungan terdekat?
 - 2) Adakah isu yang meresahkan di sekitarmu?
 - 3) Karya seperti apa yang biasanya mudah untuk dilihat pesannya?

2. Apersepsi

Guru memberikan pertanyaan terbuka secara umum seperti berikut.

Apa saja fungsi seni?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awal tentang topik yang akan dibahas, pertanyaan berikut ini dapat dijadikan pemantik diskusi.

- a. Bagaimana karya seni dapat menyampaikan sebuah pesan?
- b. Apa hubungan antara isu dengan medium seni?

Sebagai penilaian awal, guru dapat mendata respons peserta didik atas pertanyaan yang didiskusikan di dalam tabel berikut ini.

Tabel 6.2 Rubrik Penilaian sebelum Pembelajaran

Aspek Pertanyaan	Rata-rata Jawaban Peserta Didik		
	Peserta didik lebih banyak yang mengetahui jawabannya.	Peserta didik sebagian tahu jawabannya.	Peserta didik lebih sedikit yang tahu jawabannya.
Bagaimana karya seni dapat menyampaikan pesan?			
Apa hubungan antara isu dan medium seni?			

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk memiliki kemampuan analisis isu dan relevansi medium karya seni rupa dua dimensi, peserta didik perlu memahami fungsi karya sebagai penghantar pesan dan mengetahui hubungan antara isu dan medium karya.

b. Materi Esensial

Materi yang diajarkan:

- 1) mencari isu melalui contoh karya yang dipilih;
- 2) melihat relevansi isu dengan medium karya.

c. Aktivitas

Aktivitas 6.1

Memilih satu Karya dan Membuat Analisis Isu dan Relevansi Mediumnya

Tujuan

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenal isu dan relevansi medium karya seni dua dimensi.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu menganalisis isu dan relevansi medium karya seni dua dimensi.

Aktivitas

1. Peserta didik memilih satu karya dua dimensi yang ada disekitarnya.
2. Peserta didik menganalisis isu yang disampaikan karya tersebut.
3. Peserta didik menganalisis relevansi medium karya dengan isu.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

1. Berkebinekaan global: elemen komunikasi dan interaksi antarbudaya
2. Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi/Kompetensi/HOTS

1. Kompetensi: kritis dalam menganalisis informasi
2. Analisis (HOTS): untuk menghasilkan karya yang informatif, peserta didik harus mampu memilih medium yang relevan dengan isu yang ingin disampaikan

Langkah Kerja

1. Peserta didik diminta untuk mengamati perjalanan dari tempat tinggalnya hingga ke sekolah.
2. Selama perjalanan, peserta didik mendata karya apa saja yang ditemukan.
3. Peserta didik memilih satu karya dua dimensi yang dianggap paling menarik.
4. Peserta didik menganalisis relevansi medium karya dengan isunya.

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Kemungkinan respons peserta didik akan sulit membaca isu yang disampaikan pada karya sehingga guru perlu menjelaskan bahwa melihat isu pada karya dapat dilihat dari segi fungsi karya itu sendiri.

Diferensiasi

- ✓ Kegiatan mengamati merupakan salah satu kegiatan observasi langsung pada referensi karya yang dapat dilakukan peserta didik pada lingkungannya.
- ✓ Namun, guru dapat memberi alternatif kegiatan ini dengan memberikan contoh karya langsung yang biasanya ada di sekitar sekolah dengan memperlihatkan dokumentasi karyanya. Guru memilih karya yang sekiranya mengandung isu dan relevan untuk peserta didik. Contoh karya dua dimensi bisa berupa spanduk, billboard, mural, dan lain-lain.

Teori Pendukung Aktivitas

d. Miskonsepsi

Guru mengabaikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses praktik analisis karya dengan mengandalkan penjelasan teoretis tanpa memfasilitasi proses praktik analisis secara langsung sehingga membuat peserta didik kesulitan memahami proses analisis karya secara lebih mendalam.

5. Asesmen

Penilaian saat Belajar

- Guru dan teman sekelas dapat memberikan umpan balik terkait hasil analisis yang dilakukan peserta didik.
- Untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan, rubrik di bawah ini dapat dijadikan acuan.
- Setelah peserta didik melakukan Aktivitas 6.1, guru dapat membaca hasilnya dan menentukan tingkat pemahaman mereka pada analisis isu dan relevansi mediumnya.
- Guru dapat mengisi tabel berikut ini dengan centang untuk mendata pemahaman peserta didik.

Tabel 6.3 Rubrik Penilaian saat Belajar

Nama	Aspek Penilaian				
	Menganalisis unsur-unsur bentuk pada karya	Menjelaskan pesan/isu berdasarkan unsur pembentuk	Menganalisis medium karya, terkait dengan material dan teknik	Menjelaskan fungsi dari medium karya	Menyimpulkan medium karya yang digunakan relevan dan tepat atau tidak untuk menyampaikan pesan yang dimaksud

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut ini adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 6.4 Rencana Tindak Lanjut

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mengetahui hubungan antara isu dengan medium seni.	Peserta didik dapat melanjutkan serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum mengetahui hubungan antara isu dengan medium seni.	Peserta didik dapat diberikan referensi contoh karya yang memiliki isu.

7. Refleksi Peserta Didik

Agar peserta didik mengetahui sejauh mana memahami pembelajaran, peserta didik dapat menjawab pertanyaan berikut.

- ✓ Bagaimana isu di dalam sebuah karya dua dimensi dapat tersampaikan secara efektif?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas studi ini dilakukan berdasarkan pengalaman visual peserta didik selama perjalanan ke sekolah. Namun, jika peserta didik tidak menemukan contoh karya dari pengalaman diri, guru dapat memberikan referensi lainnya.

Kegiatan Pembelajaran 2: Eksperimen Medium

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru diharapkan telah memberikan materi kegiatan pembelajaran konsep dan metode eksperimen (Bab IV, kegiatan pembelajaran 1)
- b. Guru menyiapkan/memperbanyak instruksi LKPD kegiatan peserta didik.

2. Apersepsi

Guru memberikan pertanyaan terkait medium dan teknis suatu karya dua dimensi dan alternatif pilihan dari medium karya tersebut tanpa mengurangi pesan atau makna di dalam karya dua dimensi tersebut.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awal tentang topik yang akan dibahas, pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi awal.

- a. Apa pentingnya proses eksperimen di dalam sebuah karya?
- b. Jika kamu ingin membuat karya dua dimensi, kira-kira eksperimen seperti apa yang akan kamu lakukan?

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk mampu memproduksi karya dengan pengembangan teknik yang telah dilakukan eksperimen, peserta didik perlu memiliki kemampuan mengevaluasi proses eksperimen tersebut.

b. Materi Esensial

Materi yang diajarkan ialah praktik membuat karya dengan menggunakan proses eksperimen medium.

c. Aktivitas

Aktivitas 6.2:

Eksperimen Medium

Tujuan

Setelah melakukan aktivitas ini, peserta didik mampu memproduksi karya dengan pengembangan teknik yang telah dilakukan eksperimen.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu mengembangkan kreativitas penciptaan karya seni rupa dua dimensi melalui proses eksperimen secara mandiri.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan
Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi/Kompetensi/HOTS

Literasi dokumentasi: penulisan proses eksperimen

Analisis (HOTS): untuk dapat mengembangkan kreativitas penciptaan karya, peserta didik harus mampu mendiferensiasikan hasil eksperimen.

Langkah Kerja

1. Memilih metode eksperimen
2. Eksperimen medium teknik yang dipilih berdasarkan minat menggunakan metode eksperimen pilihannya.
3. Pencatatan dokumentasi proses eksperimen

Kemungkinan Respons Peserta Didik

Peserta didik mungkin akan merasa kesulitan membuat karya melalui proses eksperimen terlebih dahulu, kecenderungan peserta didik biasanya hanya mau membuat karya.

Itu sebabnya guru perlu sering menyampaikan kepada peserta didik apa manfaat dari proses ini.

Diferensiasi

Peserta didik memproduksi karya melalui proses eksperimentasi berulang agar prosesnya dapat didiferensiasi satu sama lain.

Namun, peserta didik yang mengalami kesulitan, dapat dianjurkan untuk tetap melakukan eksperimentasi meskipun hanya sekali.

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan saat memproduksi karya, peserta didik tidak melakukan eksperimen dengan mencoba ragam medium dan teknis sehingga eksplorasi yang dilakukan menjadi terbatas. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pengarahan di awal mengenai pentingnya eksperimen untuk mendapatkan banyak kemungkinan alternatif di dalam proses penciptaan karya.

5. Asesmen

Penilaian saat Belajar

- a. Guru memperhatikan terjadinya proses pengambilan keputusan pada setiap langkah eksperimen yang dilakukan oleh peserta didik. Lalu mendiskusikan hasil kesimpulan dari proses yang dilakukan dan memberikan umpan balik dari kesimpulan dan rencana aksi peserta didik. Pertanyaan ada di LKPD 6.2.
- b. Pada aktivitas ini peserta didik melakukan tahapan prosesnya sama seperti yang sudah pernah dilakukan pada bab sebelumnya, yakni proses eksplorasi dengan metode eksperimen dan meninjau serta mengidentifikasi proses eksperimental untuk mencari potensi pengembangan kreativitas karyanya.
- c. Untuk mengukur pemahaman terhadap proses eksperimen, guru dapat mengisi poin-poin pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.5 Rubrik Penilaian saat Belajar

Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		
	Kemampuan melakukan eksperimen	Kelengkapan tahapan eksperimen	Kemampuan menyimpulkan

Kriteria Penilaian:

- Kemampuan melakukan eksperimen:
 - 1 kegiatan eksperimen = 1 poin
 - 2 kegiatan eksperimen = 2 poin
 - 3 kegiatan eksperimen = 3 poin
- Kelengkapan tahapan eksperimen:
 - 1 tahapan/langkah eksperimen = 1 poin
 - 2 tahapan/langkah eksperimen = 2 poin
 - 3 tahapan/langkah eksperimen = 2 poin
- Kemampuan menyusun kesimpulan:
 - isi kesimpulan tidak menuliskan cara membuat karya dan alasannya = 1 poin
 - Isi kesimpulan menuliskan cara membuat karya atau hanya alasannya saja = 2 poin
 - Isi kesimpulan membuat karya dan alasannya = 3 poin

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut ini adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 6.6 Rencana Tindak Lanjut

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik memahami pentingnya proses eksperimen dalam penciptaan karya.	Peserta didik dapat melanjutkan serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum memahami pentingnya eksperimen dalam penciptaan karya.	Peserta didik dapat diberikan pemahaman pentingnya eksperimen dalam penciptaan karya.

7. Refleksi Peserta Didik

Untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap pembelajaran, peserta didik dapat menjawab pertanyaan berikut.

Dari rangkaian proses penciptaan karya yang sudah dilakukan melalui metode eksperimen dengan ragam medium dan teknis, proses apa yang paling sesuai dengan minat, kemampuan, dan relevansi pesan dan karya?

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas penciptaan karya dengan metode eksperimen dilakukan secara mandiri, Namun, jika guru merasa peserta didik belum dapat melakukan proses penciptaan karya menggunakan metode eksperimen secara mandiri, guru dapat memberikan sesi diskusi kelompok terpumpun untuk memberikan sudut pandang baru bagi peserta didik lainnya.

Kegiatan pembelajaran 3: Menciptakan Karya Dua Dimensi yang Bercerita Sesuai Hasil Eksperimen

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru meninjau kembali kesimpulan dari proses eksperimen yang dilakukan pada pembelajaran sebelumnya.
- b. Guru menghimpun rencana aksi yang akan dilakukan peserta didik.
- c. Guru menyiapkan/memperbanyak instruksi LKPD kegiatan peserta didik.

2. Apersepsi

Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai rencana karya yang ingin diciptakan.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

- a. Guru meminta peserta didik untuk memberikan rencana karya dalam bentuk sketsa.
- b. Untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awal tentang topik yang akan dibahas, pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi.
 - 1) Apa pesan yang ingin disampaikan di dalam karya?
 - 2) Apa alat dan bahan yang digunakan?
 - 3) Apa teknik yang digunakan?
 - 4) Bagaimana langkah-langkah penciptaan karya tersebut?

4. Kegiatan Inti

a. Kompetensi

Untuk mampu menghasilkan karya dua dimensi, peserta didik diharapkan sudah melakukan proses eksperimen sehingga memiliki kesimpulan dan rencana aksi untuk membuat karya.

b. Materi Esensial

Materi yang diajarkan ialah praktik penciptaan karya dengan latar belakang cerita dan menggunakan medium karya yang sudah melalui proses eksperimen.

c. Aktivitas

Aktivitas 6.3:

Memproduksi karya dua dimensi yang bercerita sesuai hasil eksperimen.

Tujuan

Setelah melakukan aktivitas ini, peserta didik mampu menghasilkan karya dua dimensi menggunakan hasil kesimpulan eksperimen secara mandiri.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menghasilkan karya dua dimensi yang berdampak.
2. Peserta didik mampu membuat kesimpulan pada proses eksperimennya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatih

Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Bernalar kritis: menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan yang Mencerminkan Literasi/Kompetensi/HOTS

Kompetensi: mengukur target capaian proses penciptaan karya

Menciptakan (HOTS): peserta didik mampu memproduksi karya dua dimensi yang berdampak.

Langkah Kerja

1. Peserta didik melakukan eksperimen terkait medium yang dipilih.
2. Peserta didik membuat kesimpulan hasil eksperimen yang paling efektif untuk dipilih sebagai rencana karya.
3. Peserta didik memproduksi karya dua dimensi hasil menggunakan medium yang telah dilakukan eksperimen.

Kemungkinan Respon Peserta Didik

Peserta didik kemungkinan akan merasa kesulitan dalam menentukan medium yang relevan dengan topiknya. Maka, guru dapat membantu memberikan contoh-contoh karya berikut dengan penjelasan fungsi dari setiap karya. Guru menjelaskan bahwa medium seni rupa murni merupakan medium yang menuangkan sebuah ekspresi, sedangkan medium desain merupakan medium yang memiliki fungsi tertentu dan biasanya menjawab sebuah kebutuhan. Sementara itu, medium kriya merupakan seni terapan yang menitikberatkan pada kemampuan teknik tertentu.

Diferensiasi

- ✓ Idealnya dalam presentasi peserta didik menyiapkan alat bantu visual, seperti salindia PowerPoint, gambar, dan lain-lain.
- ✓ Namun, jika tidak memungkinkan, peserta didik dapat hanya bercerita mengenai tujuan dan proses karyanya dengan menggunakan hasil karyanya dan catatan proses eksperimennya.

Teori Pendukung Aktivitas

d. Miskonsepsi

Ada kemungkinan karya yang diciptakan tidak membawa isu atau pesan yang ingin disampaikan sehingga guru dapat mengarahkan proses penciptaan karya sebagai pengembangan keterampilan diri.

5. Asesmen

a. Penilaian saat Belajar

Guru memperhatikan terjadinya proses pengambilan keputusan pada setiap langkah penciptaan karya yang dilakukan oleh peserta didik. Lalu mendiskusikan proses yang sedang dilakukan.

b. Penilaian setelah belajar

- 1) Setelah mengerjakan proses produksi karyanya secara mandiri sesuai dengan hasil eksperimen dan sesuai isu yang didapatkan dari karya referensi, peserta didik melaporkan hasilnya melalui presentasi.
- 2) Untuk mengukur target capaian aktivitas ini, guru dapat menilai presentasi penjelasan karyanya dengan mengisi centang pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.7 Rubrik Penilaian setelah Belajar

Aspek penilaian	Jawaban	
	Ya	Tidak
Dapat menyelesaikan karya dua dimensi sesuai medium pilihannya		
Dapat membuat karyanya melalui proses eksperimen		
Dapat menjelaskan isu/pesan dari karya tersebut		
Dapat menjelaskan dampak pembuatan karya ini bagi peserta didik		
Dapat menjelaskan dampak karya bagi orang lain		
Mencatat proses kerjanya		

6. Penanganan Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal terdapat diferensiasi. Berikut ini adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru.

Tabel 6.8 Rencana Tindak Lanjut

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik memiliki rencana proses penciptaan karya.	Peserta didik dapat melanjutkan serangkaian aktivitas yang disarankan.
Peserta didik belum memiliki rencana penciptaan karya.	Peserta didik dapat diberikan bimbingan dalam merencanakan proses penciptaan karya.

7. Refleksi Peserta Didik

- a. Untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap pembelajaran, peserta didik dapat menjawab pertanyaan berikut.
 - ✔ Apa respons orang lain ketika melihat karya yang kamu ciptakan?
 - ✔ Apakah pesan di dalam karya dapat tersampaikan?
- b. Setelah menyelesaikan serangkaian aktivitas belajar, peserta didik dapat melakukan refleksi diri untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memahami materi belajar.

Tabel 6.9 Rubrik Refleksi

No.	Refleksi	Pemahaman	
		Belum	Sudah
1	Apakah kamu sudah paham bagaimana menganalisis isu pada karya?		
2	Apakah kamu sudah paham bagaimana menganalisis medium berkarya?		
3	Apakah kamu sudah paham pentingnya berkarya melalui proses eksperimen?		
4	Apakah kamu sudah berhasil membuat karya melalui proses eksperimen?		
5	Apakah kamu sudah berhasil membuat karya dengan medium yang relevan dengan isunya?		
6	Apakah kamu sudah mulai memahami minatmu dalam medium seni rupa?		
<i>Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut tentang medium berkarya?</i>			
.....			
.....			

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aktivitas penciptaan karya dilakukan secara mandiri. Namun, jika guru merasa peserta didik belum dapat melakukan proses penciptaan karya secara mandiri, guru dapat memberikan sesi diskusi kelompok terpumpun untuk memberikan sudut pandang baru bagi peserta didik lainnya.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua atau kerabat dapat menjadi teman berdiskusi tentang karya yang berdampak, serta dapat turut membantu dalam mencari inspirasi karya di sekitar yang memiliki isu lingkungan, fenomena, atau pengalaman keseharian tertentu.

E. Asesmen/Penilaian

1. Asesmen Formatif

Penilaian Awal

Untuk membangun pemahaman awal peserta didik dan mengenal pengetahuan awal tentang topik yang akan dibahas, pertanyaan berikut ini dapat menjadi pemantik diskusi awal.

- Medium karya dua dimensi apa saja yang pernah kamu buat?
- Teknik/gaya seperti apa yang sekiranya sudah kamu kuasai?
- Potensi apa yang ingin kamu kembangkan saat ini?
- Apakah kamu memiliki keresahan atau memiliki ketertarikan isu yang ingin kamu sampaikan ke dalam karya?

Guru dapat memberikan umpan balik berdasarkan rubrik di bawah ini, yang dapat dijadikan acuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan memiliki pengalaman berkarya.

Tabel 6.10 Rubrik Penilaian Formatif

Aspek	Hasil Penilaian	
	Ya	Tidak
Dapat menjelaskan pengalaman berkarya dua dimensi		
Dapat menjelaskan kemampuan teknik yang sekiranya paling dikuasai		
Dapat menentukan potensi yang ingin dikembangkan		
Memiliki keresahan atau ketertarikan isu untuk dijadikan landasan berkarya		

2. Asesmen Sumatif

Penilaian setelah Belajar

Presentasi Penjelasan Karya

- ✔ Untuk mengukur target capaian aktivitas ini, guru dapat menilai presentasi penjelasan karyanya dengan memberi tanda centang pada tabel di bawah ini

Tabel 6.11 Rubrik Penilaian Sumatif

Aspek	Memenuhi atau Tidak?	
	Ya	Tidak
Dapat menyelesaikan karya dua dimensi sesuai medium pilihannya		
Dapat membuat karyanya melalui proses eksperimen		
Dapat menjelaskan isu/pesan dari karya tersebut		
Dapat menjelaskan dampak pembuatan karya ini bagi peserta didik		
Dapat menjelaskan dampak karya bagi orang lain		
Mencatat proses kerjanya		

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

- a. Untuk memahami fungsi ragam medium, peserta didik bisa mengingat kembali perbedaan seni rupa murni, seni kriya, dan desain, agar peserta didik dapat memanfaatkan ragam medium ini untuk tujuan yang dibutuhkannya.
- b. Peserta didik mencari referensi metode dan gaya berkarya seni rupa dari hasil karya seniman dalam bentuk dokumentasi foto maupun video (jika memungkinkan) seperti www.indoartnow.com atau melalui kanal YouTube dengan kata kunci metode dan gaya berkarya seni rupa atau teknik berkarya seni rupa dua dimensi.

2. Remedial

- ✓ Mengumpulkan karya dan dokumentasi karya berdampak yang dibuat melalui proses eksperimen.
- ✓ Dokumentasi berupa catatan dokumentasi eksperimen medium

Tabel 6.12 Remedial

Instruksi	Jawaban
Buatlah 3 eksperimen medium	
Eksperimen I	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi)	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	
Eksperimen II	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi):	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	
Eksperimen III	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi):	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	

Instruksi Buatlah 3 eksperimen medium	Jawaban
Dari semua hasil percobaan/eksperimen, apa kesimpulannya? Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari setiap eksperimenmu? Dari semua eksperimen yang sudah dilakukan, cara manakah yang kamu pilih untuk membuat karyamu? Apa dampak pembuatan karya ini untuk dirimu sendiri? Kira-kira apa dampak karya ini untuk orang lain?	

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Berikut ini contoh pertanyaan untuk refleksi.

1. Dari keseluruhan pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja tantangan yang ditemukan dalam proses belajar?
3. Apakah peserta didik dapat memahami dan mengikuti proses belajar dengan efektif?
4. Apa yang perlu dipersiapkan untuk proses pembelajaran mendatang?

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

LKPD Aktivitas 6.1

Memilih Satu Karya dan Membuat Analisis Isu dan Relevansi Mediumnya

Nama Siswa :

Kelas :

1. Amatilah sekitarmu dari mulai kamu berangkat dari rumah ke sekolah, lalu pilihlah karya dua dimensi yang menarik perhatianmu (karya bisa berupa mural/poster/spanduk/papan reklame/papan petunjuk, dan lain-lain)! Jika memungkinkan, dokumentasikan karyanya dengan ponselmu atau dengan sketsa gambar.
2. Jawablah pertanyaan pada kolom di bawah ini sebagai bagian dari analisismu pada karya dua dimensi!

Pertanyaan	Jawaban
<ol style="list-style-type: none">1. Kamu sudah mempelajari unsur pembentuk pada karya seni rupa. Sebutkan apa saja unsur pembentuk dari karya yang kamu pilih tersebut!2. Berdasarkan pada unsur pembentuk tersebut, apakah pesan/fungsi yang ingin disampaikan pada karya tersebut? Jelaskan!3. Berdasarkan ragam karya dua dimensi yang kamu ketahui, sebutkan material dan teknik yang terkait dengan medium karya tersebut!4. Jelaskan fungsi karya tersebut terhadap isu yang terkandung di dalamnya!5. Setelah kamu menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas cobalah simpulkan apakah medium karya (teknik & bahan) yang digunakan relevan dan tepat atau tidak untuk menyampaikan pesan yang dimaksud!	

Eksperimen Medium

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Catatan Dokumentasi Eksperimen Medium

Instruksi	Jawaban
Buatlah 3 eksperimen medium!	
Eksperimen I	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi):	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	
Eksperimen II	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi):	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	
Eksperimen III	
Metode eksperimen (rekonstruksi/dekonstruksi/manipulasi/kombinasi):	
Langkah-langkah eksperimen:	
Teknik yang digunakan:	
Bahan yang digunakan pada contoh karya :	
Alat yang digunakan pada contoh karya :	
Kelebihan/kekurangan dari eksperimen ini:	
Dari semua hasil percobaan/eksperimen, apa kesimpulannya : Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari setiap eksperimenmu? Apa yang kamu temukan dari proses ini? Dari semua eksperimen yang sudah dilakukan, cara manakah yang kamu pilih untuk membuat karyamu?	

Memproduksi Karya Dua Dimensi yang Berdampak sesuai Hasil Eksperimentasinya

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

1. Mulailah memproduksi karya dua dimensi berdasarkan kesimpulan hasil eksperimenmu! Buatlah dalam format ukuran minimal A4, boleh lebih! Medium karyanya disesuaikan dengan pilihan medium yang kamu minati.
2. Berdasarkan hasil analisis isu yang kamu temukan pada karya referensi (Lihat aktivitas pembelajaran 6.1), tuliskan kesimpulan isu/pesan yang disampaikan, lalu kamu dapat wujudkan karya berdasarkan kesimpulan tersebut!
3. Setelah kamu mewujudkan karya yang bercerita, presentasikan hasil karyamu di depan kelas!
4. Jika perlu, kamu dapat menyiapkan alat bantu visual, seperti salindia PowerPoint, gambar, dan lain-lain untuk mempresentasikan karyamu.
5. Sebagai refleksi, kamu dapat menjawab pertanyaan berikut.
 - a. Apa dampak dari proses pembuatan karya ini bagi dirimu?
 - b. Apa dampak karya ini bagi orang lain?

I. Bahan bacaan

Pada dasarnya sebuah karya memiliki tujuan dan makna yang diniatkan bagi pembuatnya, baik sebagai ekspresi maupun sebagai terapan pada sebuah kebutuhan.

Tujuan tersebut akan melahirkan sebuah pesan yang berkaitan dengan orang lain secara langsung maupun tidak langsung.

Fungsi seni

Menurut W. Setya R. dalam buku *Aliran Seni Lukis Indonesia* (Wijaya & Gischa, 2023), secara garis besar fungsi seni dibagi menjadi dua, yaitu fungsi individu dan fungsi sosial.

Fungsi individu adalah seniman memiliki kebebasan dalam berekspresi menuangkan ide kreatifnya ke dalam proses penciptaan medium karya secara individu.

Fungsi sosial merupakan alih fungsi terhadap karya individu yang sudah dapat diakses atau dinikmati oleh orang lain sehingga dianggap menjadi fungsi sosial.

Seni juga tidak terlepas dari sebuah tradisi dan budaya yang erat kaitannya dengan ritual keseharian yang tentunya akan membentuk ciri ataupun karakter di daerahnya tersebut. Contohnya, dalam fungsi seremonial, fungsi terapan pada benda keseharian, dan sebagai fungsi naratif, di mana seni mampu memberi gambaran kondisi daerah tertentu dalam bentuk ragam hias pada wastra, interior/arsitektur, transportasi, dan lain-lain.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut dapat kita simpulkan bahwa seni dapat memberikan dampak yang luas bagi kehidupan bermasyarakat maupun kepada kehidupan individu.

Sumber Bacaan

1. Hartanto, R.E. “Klinik Rupa Dokter Rudolfo”. <https://rehartanto.art/>
2. Irianto, Asmudjo Jono dkk. *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa*. Bandung: Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Teknologi Bandung, 2018.
3. Kardinata, Hanny. *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia*. Jakarta: DGI Press, 2016.
4. Maria, Mia dan JJ Adibrata. *Buku Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale, 2015.
5. Topan, Asep. *Sketsa dan Sebuah Kesalahan: Seni Rupa dalam Catatan dan Kritik*. Jakarta: FSR IKJ Press, 2014.



aquarel	teknik lukisan air dengan cat air transparan
abstraksionisme	aliran seni yang menekankan pada bentuk-bentuk nonrepresentasional atau nonfiguratif
deformatif	terkait dengan mengubah bentuk atau penampilan asli suatu objek
definisi	penjelasan yang jelas tentang makna suatu konsep atau istilah
<i>design thinking</i>	pendekatan kreatif untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan solusi inovatif
dekonstruksi	pendekatan kritis yang memecah struktur konvensional untuk mengeksplorasi makna yang lebih dalam
elemen	komponen dasar atau bagian dari suatu karya seni atau desain
eksperimen	proses mencoba ide atau konsep baru untuk melihat hasilnya
empati	kemampuan untuk merasakan atau memahami perasaan orang lain
gaya	karakteristik unik yang membedakan suatu karya seni atau desain
isu	topik atau masalah tertentu yang menjadi perhatian atau perdebatan
ideasi	proses menghasilkan dan mengembangkan ide kreatif
kolaboratif	melibatkan kerja sama antara individu atau kelompok
klasik	terkait dengan gaya atau kualitas yang dianggap sebagai standar dan berumur panjang
kombinasi	penggabungan elemen atau unsur yang berbeda
manipulasi	pengubahan atau pengaturan dengan sengaja dari sesuatu
material	bahan yang digunakan dalam pembuatan suatu karya seni atau desain
media	sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau karya seni
medium	jenis media atau alat khusus yang digunakan dalam seni atau desain
motif	pola dekoratif atau desain yang diulang secara teratur
mural	lukisan besar yang dihasilkan langsung pada dinding atau permukaan yang besar

opaque	tidak tembus cahaya atau tidak transparan
poster	gambar atau teks yang dipasang untuk tujuan promosi atau informasi
presentasi	cara menyajikan informasi secara sistematis untuk audiens
prinsip	aturan atau pedoman dasar yang membimbing suatu karya seni atau desain
primitif	terkait dengan gaya atau teknik sederhana dan kuno
prototipe	model awal atau percobaan pertama dari suatu produk atau desain
reklame	promosi produk atau layanan melalui berbagai media
rekonstruksi	proses membangun kembali atau mengembalikan sesuatu ke bentuk awalnya
representatif	menampilkan atau mencerminkan sesuatu dengan cara yang akurat
spanduk	media iklan berbentuk banner yang digunakan untuk promosi
teknik	metode atau keterampilan khusus yang diterapkan dalam suatu pekerjaan atau seni
umpan balik	respons atau tanggapan terhadap suatu karya atau tindakan

Daftar Pustaka

- A., Qotrun. "Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, Subjek, Prosedur, Kelebihan dan Kekurangannya". *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-eksperimen/>
- Anwar, Alifia Zaskia. "Seni Eksperimental". *Academia Edu* (tanpa tahun). https://www.academia.edu/41280157/SENI_EKSPERIMENTAL,
- BBC. "Experimenting with materials and techniques". *BBC* (tanpa tahun). <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z8pfcj6/revision/3>
- Belvin, Majorie Elliot. 1980. *Design Through Discovery: An introduction to Art and Design*. New York. Harcourt Brace College Publisher
- BTEC Foundation Diploma. *Edexcel BTEC Level 3 Foundation Diploma in Art and Design*. UK: Pearson Qualifications, 2016. https://qualifications.pearson.com/content/dam/pdf/BTEC-Foundation-Diploma-in-Art-and-Design/Art-and-Design/2010/specification-and-sample-assessments/9781446935118_FD_L3_AD_Issue2.pdf
- Children's Museum of the Arts. "Elements of Art: Introduction!" *YouTube*, 18 Januari, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=VW2udGc7hxs>
- Dadang. "Desain atau Seni". *ITS News*, 29 Desember, 2020. www.its.ac.id/news/2010/12/29/desain-atau-seni/
- Gaby. "Pengertian Teknik Plakat: Cara Melukis, Tema, dan Teknik-Teknik Ketika Melukis". *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://www.gramedia.com/literasi/teknik-plakat/#>
- Gaby. "Seni Grafis: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Contohnya". *Gramedia Blog* (tanpa tahun). <https://www.gramedia.com/literasi/seni-grafis/>
- Hartanto, R.E. "Klinik Rupa Dokter Rudolfo". <https://rehartanto.art/>
- Ichsan, Nurdian dkk. *Relasi dan Ekspansi Medium Studi Seni Rupa*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2018.
- Interaction Design Foundation. "What is Design Thinking?". Interaction Design Foundation, 25 Mei, 2016. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Irianto, Asmudjo Jono dkk. *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa*. Bandung: Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Teknologi Bandung, 2018.
- Kardinata, Hanny. *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia*. Jakarta: DGI Press, 2016.
- Mardiastuti, A. "Teknik Aquarel Adalah: Pengertian, Ciri, Jenis, dan Contoh". *Detik Jabar*, 25 Agustus, 2022. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6252272/teknikaquarel-adalah-pengertian-ciri-jenis-dan-contoh#>
- Marful, Alexander Boakye dkk. "Design Thinking as an Effective Tool for Architectural Pedagogy: Challenges and Benefits for Ghanaian Schools". *Cogent Arts and Humanities* Volume 9, 2022. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311983.2022.2051828>

- Maria, Mia dan J.J. Adibrata. *Buku Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale, 2015.
- Marsudi dan Ahmad Hadi Nur Cahyo. 2017. “Penerapan Metode Eksperimen Melukis dengan Media Telenan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lukis pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 7 Surabaya”. *Media Neliti: Jurnal Seni Rupa*, Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 455 – 463. <https://media.neliti.com/media/publications/251728-penerapan-metode-eksperimen-melukis-deng-aba04263.pdf>
- Prasetyo, Anggun Resdasari. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, 2020.
- Regina. “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-jenisnya”. *Ilmu Seni.com*, 8 Mei, 2017. <https://ilmuseni.com/seni-rupa/pengertian-ragam-hias>
- Ritchhart, Ron. “Ladder of Feedback”. *Thinking Pathways* (tanpa tahun). www.thinkingpathwayz.weebly.com/uploads/1/0/4/4/104440805/ladder_of_feedback.pdf
- Salam, Sofyan dkk. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Santoso, Joseph Teguh. “Apa yang harus Diperhatikan sebelum Presentasi?” *Universitas STEKOM*, 22 Desember, 2021. www.stekom.ac.id/artikel/apa-yang-harus-dipersiapkan-sebelum-presentasi
- Soedarso SP. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Penerbit ISI, 2000.
- Stanford Online. 2021. “Stanford Webinar - Design Thinking: What is it and why should I care?” *YouTube*, 28 September, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=GeUXQ_L-35M
- Thabaroni, Gamal. “Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)”. *Serupa.Id*, 28 April, 2022. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/>
- Thabaroni, Gamal. 2020. “Cara Melukis Seperti Seniman Profesional (Langkah&Tips)”. *Serupa.Id*, 26 Mei, 2022. <https://serupa.id/cara-melukis-seperti-seniman-professional/>
- Tomlinson. *What is Differentiated Instruction?* Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, 2000.
- Topan, Asep. *Sketsa dan Sebuah Kesalahan: Seni Rupa dalam Catatan dan Kritik*. Jakarta: FSR IKJ Press, 2014.
- Wijaya, Arfianti dan Serafica Gischa. 2023. “Fungsi-fungsi Seni Menurut Ahli”. *Kompas*, 30 Agustus, 2023. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/30/050000369/fungsi-fungsi-seni-menurut-ahli>

Sumber Kredit Gambar

- Gambar 1.1 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/uji-handokohahan?page=2
- Gambar 1.2 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/davy-linggar?page=1
- Gambar 1.3 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/abenk-alter
- Gambar 1.4 diunduh dari <https://www.indoartnow.com/artists/heri-dono>
- Gambar 1.5 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/saleh-husein
- Gambar 1.6 diunduh dari www.papua.us/2013/04/semarak-warna-warni-batik-papua.html
- Gambar 1.7 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/sarita-ibnoe
- Gambar 1.8 diunduh dari <https://mybalitrips.com/id/blog/gwk/>
- Gambar 1.9 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/atreyu-moniaga
- Gambar 1.10 diunduh dari <https://www.alvin-t.com/products>
- Gambar 1.15 diunduh dari <https://news.detik.com/berita/d-6692721/viral-nama-idol-k-pop-tampil-di-monas-ternyata-begini-prosedurnya>
- Gambar 1.16 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11713>
- Gambar 1.17 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/7979>
- Gambar 1.18 diunduh dari <https://www.art-prints-on-demand.com/a/anker-albert/dasliedderheimat.html>
- Gambar 1.19 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/iwan-effendi?page=2
- Gambar 1.20 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/untoro
- Gambar 1.21 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/albert-yonathan-setyawan?page=3
- Gambar 1.22 www.indoartnow.com/artists/maharani-mancanagara?page=3
- Gambar 1.23 diunduh dari www.alacasa.id/article/read/3/2018/463/ika-vantiani-wujud-cita-dalam-kolase
- Gambar 1.24 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/arin-dwihartanto-sunaryo?page=4
- Gambar 1.25 diunduh dari www.goodnewsfromindonesia.id/2020/12/31/mengenal-5-tas-tradisional-indonesia-dari-berbagai-suku
- Gambar 1.26 diunduh dari www.mutualart.com/Artwork/Women-s-Story--2001/7F33DE4474DD3B6A8279EC744052DF45
- Gambar 1.27 diunduh dari www.indoartnow.com/artists/anggun-priambodo

- Gambar 2.1 diunduh dari www.korancirebon.com/2021/02/pemdes-dukuh-himbau-buang-sampah-pada.html dan www.infopublik.id/read/280705/wali-kota-keluarkan-se-larangan-buang-sampah-sembarangan.html
- Gambar 2.2 diunduh dari www.peruri.co.id/produk/uang-kertas-logam/detail/2
- Gambar 4.1 diunduh dari <https://indoartnow.com/artworks/11550>
- Gambar 4.4 diunduh dari <https://www.mutualart.com/Artwork/A-Road-through-the-Mountaininside/24C33F53B2A20B66>
- Gambar 4.5 diunduh dari <https://www.creativeboom.com/inspiration/hyperrealistic-art-that-looks-like-photographs-of-beautiful-women-drenched-in-honey/>
- Gambar 4.6 diunduh dari <https://indoartnow.com/artists/ruth-marbun.jpg>

A

Abenk Alter 42
abstraksionisme 32, 51, 213
aktivitas alternatif 28, 32, 36, 92, 96,
101, 105, 110, 137
alur tujuan pembelajaran viii, xi, 12,
20, 56, 86, 130, 166, 190
Alvin Tjitrowirjo 44
analisis eksperimen 147-150, 152, 160
apersepsi 23, 29, 33, 59, 65, 70, 89, 93,
97, 102, 110, 133, 138, 142, 147,
169, 174, 192, 196, 200
asesmen awal 18, 27, 31, 36,
63, 69, 74, 96, 100, 105, 109,
117, 137, 141, 146, 149, 172,
177, 195, 199, 203
asesmen formatif ix, 16, 26, 31,
35, 62, 68, 73, 91, 95, 100,
104, 109, 113-114, 145, 152,
172, 176-177, 205
asesmen sumatif 17, 37, 75,
114, 152, 178, 205
aspek penilaian 31, 35, 195, 199, 203
Atreyu Moniaga 44

C

capaian pembelajaran iii, v, viii, xi,
9-10, 12, 76, 216
cerita vi, 44, 47, 56, 88, 96, 100,
105, 109-114, 117, 124,
165-174, 177-178, 181, 183-184,
190-191, 200-202, 211
Choi Soyung 162

D

Davy Linggar 40

deformatif 51, 213

dekonstruksi vii, 130-136, 142, 151,
156-157, 161-162, 207, 210, 213
demonstrasi teknik medium 87
design thinking v, 55-58, 62-63, 68,
73-74, 76-79, 81-84, 131, 143, 146,
190, 213, 215, 217
diferensiasi 13-15, 25, 27, 30-31,
34-36, 62-63, 67, 69, 72, 74,
87, 90, 94-96, 99-100, 103-105,
108-109, 113, 117, 135, 137,
140-141, 145-146, 148-149,
171-172, 176-177, 194-195,
197, 199, 202-203

E

eksperimen vi, ix, 5, 7, 9, 11, 13, 52,
81-82, 86, 121, 123, 125, 129-138,
142-157, 159-161, 163-164,
196-204, 206-208, 210-211,
213, 215-217, 222
eksperimen dekonstruksi 132,
136, 142, 156-157
eksperimen kombinasi 157
eksperimen manipulasi 130-132, 136,
142-148, 156-157, 159-160
eksperimen medium 132, 150, 153,
196-197, 199, 206-207, 210, 222
eksperimen
rekonstruksi 134, 136, 156
empati 2, 6, 9, 45, 62, 68, 73, 75, 77,
80-81, 83-84, 175, 213-214

G

gaya seni rupa v, 10, 12,
19-22, 28-32, 34-35, 51

- H
Heri Dono 42
- I
ideasi 63, 68, 74-76, 79-80, 82, 213
indikator tujuan pembelajaran 21,
57, 87, 131, 167, 191
investigasi kelompok 15
- J
jigsaw 15
- K
karya dua dimensi 11-12, 86-92,
94, 99, 103, 107-108, 110-112,
115-117, 119, 124-125, 130-131,
134-135, 155, 190-192, 194, 196,
200-201, 203, 205-206, 209, 211
karya seni rupa 9-11, 21, 24, 30, 32,
35-36, 46, 48-49, 51-52, 56, 86-87,
90, 115, 125, 130-131, 160-161,
183, 193, 197, 206, 209
- L
langkah kerja 25, 30, 34, 61, 67, 72,
90, 95, 99, 103, 108, 112, 135, 140,
144, 148, 171, 175, 194, 197, 201
lembar kerja peserta didik v-vi, 23,
25, 28, 33, 39, 59, 64, 93, 101, 106,
110, 133, 138, 156, 168, 173, 192
- M
manipulasi vii, 130-136,
142-148, 150-151, 156-157,
159-163, 207, 210, 213
manipulasi bahan vii, 130-132,
142-148, 157, 159-160, 162
manipulasi teknik vii,
151, 157, 162-163
media alternatif 139, 151, 156, 163
mencatat proses 135,
144-146, 199, 203, 206
mendiagnosis lingkungan
132, 137, 139, 158
menganalisis pesan 11, 190-191
metode dekonstruksi vii, 131, 162
metode eksperimen 11, 13, 86, 125,
130-138, 142-147, 150, 153-154,
156-157, 159, 161, 164, 196-198,
200, 207, 210, 216
metode kombinasi vii, 131, 161, 163
metode manipulasi 131, 161-162
Mike Dargas 163
miskonsepsi 26, 31, 35, 62, 67, 73, 91,
95, 99, 104, 108, 113, 136, 140,
145, 149, 172, 176, 194, 198, 202
- P
pemahaman konsep 131, 134
pembelajaran berdiferensiasi 13-14
pembelajaran kooperatif 15
post modern 51
potensi bahan 130
potensi isu 132, 137, 139, 158
prinsip seni rupa 20-22, 24-28, 48
Profil Pelajar Pancasila iii, viii, 3, 25,
30, 34, 61, 67, 72, 90, 99, 103, 108,
112, 135, 140, 144, 148, 170, 175,
194, 197, 201, 216
proporsi 48-49, 214
prototipe 81-83, 132, 148, 214
pusat perhatian 48, 50
- R

- ragam hias 11-13, 86-89, 105-108,
110-111, 113-116, 123, 125-127,
131, 192, 212-214, 217
- ragam karya seni rupa 11, 86-87, 115
- referensi karya 38, 70-71, 92, 97,
101, 106, 118, 124, 132, 135,
142, 151, 153-154, 156-157,
161-162, 190-192, 194
- refleksi guru v-vi, 38,
76, 118, 182, 208
- refleksi peserta didik ix, 64, 69, 74,
92, 96, 101, 105, 110, 117, 137,
141, 173, 177-178, 196, 199, 203
- rekonstruksi vii, 130-131,
133-136, 151, 156-157,
161-162, 207, 210, 214
- relevansi medium 192-195, 209
- remedial v-vi, x-xi, 38, 76, 118,
155, 181, 206-207
- rencana karya 130-132, 146-150,
153, 160, 200-201
- representatif 51, 214
- Ruth Marbun 163
- S
- Saleh Husein 42
- Sarita Ibnoe 43
- seni grafis 52, 87-88, 101-104, 114,
122, 125-126, 215
- seni lukis 52, 92, 94, 97-98,
120-121, 125, 192, 211
- seni rupa kontemporer 51-52
- seni rupa modern 51-53, 217
- seni rupa tradisional 51
- skema pembelajaran v-vi,
viii-ix, xi, 21, 57, 167
- sketsa 63, 68, 72, 74, 79, 81, 87,
120-121, 132, 142, 146-149, 154,
160, 200, 209, 212, 214, 217
- struktur 10, 46, 82, 123, 166-168,
170-171, 175, 178, 213, 223
- studi kasus 134-137, 156-157
- sumber belajar iii, xi, 2, 15, 22, 28, 30,
33-34, 59, 64, 70, 133, 168, 173
- T
- teknik vi-viii, xi, 2, 9, 11-12, 17-18,
62, 67, 82, 86-88, 92-118, 120-127,
129-136, 144-145, 150-152,
155-157, 159-163, 169-170, 181,
195-197, 200, 202, 205-207,
209-210, 213-217, 229
- teknik cetak tinggi 101-103,
105, 113, 122, 125
- teknik lukis aquarel 98, 101
- teknik lukis opaque 94-96
- teknik ragam hias
105-108, 110-111, 113
- tekstur vii, 41, 44-46, 48, 103, 126
- tujuan pembelajaran viii, xi, 3, 10,
12, 18, 20-21, 25, 30, 34, 56-57,
61, 66, 72, 86-87, 90, 98, 103,
107, 112, 130-131, 135, 139,
144, 148, 166-167, 170, 175,
190-191, 193, 197, 201
- U
- Uji Handoko 40
- uji publik 81, 83

umpan balik vi, 9-10, 13, 16-17, 56, 75, 80, 141, 149, 151, 165-169, 172-181, 184,
186-187, 190, 195, 198, 205, 214, 218

unsur fisik 44, 46

unsur nonfisik 46

unsur seni rupa 20, 22, 24-25, 27, 44, 84

W

warna vii, 28, 41, 44-46, 48, 51, 94, 98, 107, 120-121, 123, 125, 150, 156, 162,
187, 213-214, 218

wawancara 65, 67

Profil Penulis



Mira Balya Amriasih

Email : mira.balya@erudioindonesia.sch.id

Instansi : Erudio Indonesia

Alamat Instansi : Jl Kp. Ciater no.35, RT 1/RW 12 Rawakalong
Kec. Gn. Sindur, Bogor Jawa Barat

Bidang Keahlian : Praktisi Seni Visual, Pengajar dan Fasilitator

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2003 - sekarang Praktisi Seni Visual hingga saat ini
2. Saat ini Trainer Program, Seni Lintas Generasi Opening Minds Through Art, Pusat Studi Masyarakat Berkelanjutan Atmajaya
3. 2004 - 2011 Koordinator Guru, Global Art & Creative Indonesia
4. 2009 - 2010 Pemilik & Penggagas, "Pulung", Proyek Pembuatan Tas Daur Ulang
5. 2011 - 2013 Fasilitator, Picture Me Indonesia School of Talent Development
6. 2014 - sekarang Guru Seni, Spesialis Eksperimen Medium & fasilitator Sekolah Erudio Indonesia

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) (sekarang Fakultas Industri Kreatif Telkom University) Bandung, Program Strata 1 Jurusan Seni Murni, 1998
2. Opening Minds Through Art Program Certification, Miami University, Scripps Gerontology Center, 2023

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA Kelas X, 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada



Marda Yuantika Haninggarjati

Email : marda.haninggarjati@erudioindonesia.sch.id

Instansi : Sekolah Erudio Indonesia

Alamat Instansi : Jl. Kp. Ciater no 35, RT 1/RW 12 Rawakalong,
Kec. Gn. Sindur, Bogor, Jawa Barat

Bidang Keahlian : Pendidikan Demokratis,
Pembelajaran berbasis proyek

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Direktur Program, Sekolah Erudio Indonesia, 2015 - sekarang
2. Dosen Jurusan Bahasa Inggris, Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) LIA, Jakarta, 2003 - 2012

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Universitas Indonesia Jakarta, Program magister, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Kajian Budaya, 2006
2. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Program Strata 1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, 1998
3. SMA 6 Yogyakarta, 1995

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Penyunting, Seni Rupa Kita: Berbagi pengetahuan tentang Seni Rupa Indonesia, Jakarta 2015

Informasi Lain:

1. Pengembang Modul untuk Pendamping Calon Guru Penggerak, Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
2. Tim Instruktur Pembekalan Pendamping Calon Guru Penggerak, Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
3. Tim Instruktur Pelatihan Calon Guru Penggerak, Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
4. Pendampingan Pembuatan Pedoman Pembelajaran Jarak Jauh, Dinas Pendidikan Pemerintah Kota Bogor.

Profil Penelaah



Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.

E-mail : bas@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa
dan Pengembangan Kurikulum

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. 2023 - sekarang: Dosen PPG Prajabatan Seni Budaya
2. 2022: Dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Jabatan Seni Rupa
3. 2019 - 2023: Ketua Wilayah Bandung Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI)
4. 2016 - 2019: Ketua Bidang Kajian Pendidikan Seni Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI)
5. 2015 - 2019: Ketua Asosiasi Prodi Seni Rupa (AP2SR)
6. 2013 - 2019: Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI
7. 2011 - 2013: Sekretaris Departemen Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI
8. 2000 - sekarang: Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung
9. 2000 - 2015: Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus Bumi Siliwangi FIP UPI, Kampus UPI Serang, Kampus UPI Purwakarta, dan Kampus UPI Sumedang
10. 1999 - sekarang: Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1: Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997).
2. S2: Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010)
3. S3: Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019- sekarang).

Judul Buku dan Tahun Terbit

1. Menelusuri Nilai Nasionalisme melalui Batik Kasumedangan (dalam Peradaban Batik: Nilai dan Perkembangannya) (Ideas Publishing, 2022)
2. Rumah Pendidikan Seni Moel Soenarko Sebuah Ruang Edukasi, Kreasi, dan Apresiasi Seni bagi Masyarakat di Kota Bandung (dalam Ruang Seni/Ruang Imaji) (Penerbit Nyala bekerjasama dengan Arti Bumi Intaran, 2021)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Bandi Sobandi; Hery Supiarza, Sandie Gunara, Wawan Gunawan & Hafizh Yasir Hamdani. (2023). An Eco-Friendly Dye for Batik Clothes: A Natural Dye Solution Made of Mango Seeds Extract (*Mangifera indica* L.). *Vlákna a Textil* 30(3). Pp. 37-47. http://vat.ft.tul.cz/2023/3/VaT_2023_3_5.pdf



Dr. Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn.

E-mail : savitri.putri@binus.ac.id
Instansi : Universitas Bina Nusantara
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Desain

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Dosen – Program Studi S1 Interior Design, School of Design, Universitas Bina Nusantara Bandung (2021-sekarang)
2. Dosen – Program Studi D3 Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama Bandung (2013-2021)

Dst.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. 2005-2009: S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Judul Skripsi: “Analisis Perupaan Situs Megalitik Gunung Padang di Cianjur, Jawa Barat”.
2. 2010-2012: S2 Program Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Judul Tesis: “Analisis Perupaan dan Sinkronisasi Arca dan Votive Tablet Percandian Batujaya di Karawang, Jawa Barat dengan Borobudur di Jawa Tengah dan Mon-Dwarawati di Thailand”.
3. 2017-2021: S3 Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Judul Disertasi: “Analisis Genealogi pada Ilustrasi Naskah Sajarah Banten”

Dst.

Judul Buku dan Tahun Terbit

Tidak Ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. REKARUPA, Jurnal Desain dan Seni Rupa Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Bandung, Vol. 5 No.1 (2018). Link: <https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/2355>.
Judul Artikel: “Konfluen Budaya pada Gaya Visual Ilustrasi Naskah Sajarah Banten”.
2. Arts and Design Studies, IISTE, Vol. 89 (2021). Link: <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/55200>
Judul Artikel: “Visual Characteristics of Sajarah Banten Manuscript Illustrations”.
3. PANGGUNG, Jurnal Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Vol. 31 No. 3 (2021). Link: <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/1161/pdf>
Judul Artikel: “Makna Visual dalam Ilustrasi Naskah Sajarah Banten”.
4. E3S Web of Conferences, The 5th International Conference of Biospheric Harmony Advanced Research (ICOBAR 2023), Vol. 426 (2023). Link: <https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/abs/2023/63/contents/contents.html>
Judul Artikel: “Visual Perception of Countryside Home Aesthetics Based on Stardew Valley Video Game Mods”.

Profil Ilustrator



Ade Prihatna

E-mail : adeprihatna18@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Intansi : Bandung
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Ilustrator Freelance (Ilustrator buku Direct Selling Divisi Anak dan Balita), Mizan publishing 2000 - 2005
2. Ilustrator Freelance Buku Balita, Karangkraft Publishing Malaysia 2012
3. Ilustrator Modul Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar, Pusmenjar Kemendikbudristek, 2020
4. Tim Ilustrator Buku Terjemahan cerita anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
5. Ilustrator Buku Teks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Ditjen PAUD Kemendikbudristek, 2021
6. Ilustrator Freelance buku Anak dan Balita, DAR! Mizan, 2005 s.d. sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 – Teknik Planologi Unpas

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir)

1. Serial Hupi-Hupa, 10 Judul DAR Mizan 2012
2. Seri Teladan Rosul, 13 Judul Pelangi Mizan, 2016
3. Seri Dunia Binatang Nusantara, 2 Judul, Pelangi, Pelangi Mizan, 2018
4. Allahu Swt Tuhanku, Pelangi Mizan 2019
5. Muhammad Nabiku, Pelangi Mizan, 2019
6. Aku Bisa Bersyahadat, Pelangi Mizan 2019
7. Seri Dear Kind, 4 Judul, Pelangi Mizan, 2020
8. Seri Halo Balita, 30 Judul, Pelangi Mizan 2020
9. Belajar Membaca, Pelangi Mizan 2022
10. Belajar Berhitung, Pelangi Mizan 2022
11. Teman Jadi Musuh, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
12. Kisah Hidup, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
13. Burung Kecil di Pegunungan Besar, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022

Porto Folio: <https://instagram.com/aeradeill>

Profil Editor



Weni Rahayu, S.S.

E-mail : wenirahayu@gmail.com

Instansi : Editor Lepas

Bidang Keahlian : Bahasa dan Sastra, Penyuntingan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Editor dan Penulis Lepas (2016—Sekarang)
2. Manager Editorial di PT Mediantara Semesta, (2009—2016)
3. Senior Editor di PT Grafindo Media Pratama, (2008—2009)
4. Editor di PT Raja Grafindo Persada, (2004—2007)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 : Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada, Jurusan Sastra Indonesia, 1991—1996

Judul Buku yang Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pendidikan Pancasila untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
2. Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata untuk SMK/MAK Kelas X (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
3. Dasar-Dasar Ketenagalistrikan untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2 (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
4. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas V dan VI SD/MI (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
5. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas V SD/MI dan Kelas IX SMP/MTs (Badan Pembinaan Ideologi Pancasila, 2022)
6. Cakap Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA Kelas XII Tingkat Lanjut (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2021)
7. Ensiklopedia Sastrawan Indonesia (JP Books, 2021)
8. Ensiklopedia Sastra Indonesia (JP Books, 2021)
9. Dll.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Ensiklopedia Batik Nusantara (JP Books, 2021)
2. Tongkonan: Mahakarya Arsitektur Tradisional Suku Toraja (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2017)
3. Lede Si Joki Cilik (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2019)
4. Bertualang ke Kampung Naga (Balai Bahasa Jawa Barat, 2019)
5. Persahabatan Umai dan Maleo (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2018)
6. Dll.

Profil Visual Editor



Is Yuniarto Nafawi

E-mail : isyuniarto@gmail.com
Instansi : Wind Rider Studio
Alamat Intansi : Krukah Selatan no 73, Surabaya
Bidang Keahlian : Ilustrasi, desain dan komik

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Ilustrator dan komikus
2. Dosen honorer di Universitas Kristen Petra, Universitas Ciputra, iSTTS.
3. General Manager Bumilangit Comic Media

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1 jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra. 1999-2003

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Grand Legend Ramayana – Reon Comics, 2013
2. Garudayana Saga vol 1-3 – CAB Publishing, 2014
3. Garudayana Saga vol 4-6 – CAB Publishing, 2015
4. Garudayana Saga Japan edition – Digital Catapult, 2015
5. Grand Legend Ramayana Japan edition – Digital Catapult, 2016
6. Garudayana Saga format scroll – Ciayo Comics, 2018
7. Gundala Son of Lightning – Line Webtoon2., 2019
8. Grand Legend Ramayana vol 5 – Reon Comics, 2020
9. Grand Legend Ramayana vol 6 – Reon Comics, 2022
10. Grand Legend Ramayana vol 7 – Reon Comics, 2023

Informasi Lain

Is Yuniarto adalah ilustrator dan komikus asal Surabaya, mengawali debut dengan pada tahun 2005 dengan buku komik berjudul “Wind Rider” yang masuk dalam 3 nominasi Komikasia Award 2005 di kategori: Best Cover, Best Character, Best Comic.

Pada tahun 2009 komik fenomenal, serial komik “Garudayana” diterbitkan oleh m&c Gramedia. Garudayana adalah komik petualangan yang mengangkat tema dunia pewayangan Mahabharata yang divisualisasikan secara modern dengan target anak muda. Komik ini menampilkan tokoh-tokoh wayang seperti Gatotkaca dan Pandawa, serta mengangkat tema budaya tradisional khas nusantara. Komik ini berhasil mendapatkan Lollipop Award 2010 kategori Komik Indonesia Favorit pilihan pembaca XY Kids. Melalui Wind Rider studio, Is mengembangkan berbagai media pendukung komik karyanya, seperti animasi, game, t-shirt, toy figure, papercraft, dan board game. Selain berprofesi sebagai komikus, Is Yuniarto juga aktif sebagai pengajar mata kuliah komik / sequential art di berbagai perguruan tinggi di Surabaya.

Pada tahun 2012, Is Yuniarto terpilih sebagai perwakilan Indonesia dalam ajang pameran komik Internasional di Erlangen Jerman. Kemudian turut serta dalam kontingen Indonesia di Frankfurt International Bookfair 2015. Saat ini Is mengerjakan serial komik Grand Legend Ramayana dan Garudayana, keduanya telah diterbitkan dalam bahasa Jepang oleh penerbit Digital Catapult Japan. Pada tahun 2017, desain Gatotkaca Garudayana karya Is Yuniarto, masuk dalam jajaran playable hero dalam game fenomenal 'Mobile Legends' yang memiliki jutaan pemain di seluruh dunia.

Is Yuniarto mendapat kesempatan bekerjasama dengan pihak Disney untuk membuat desain wayang kulit tokoh-tokoh Marvel Avengers dan memberikannya langsung sebagai cinderamata perwakilan Indonesia kepada sutradara dan aktor-aktor Avengers pada saat event launching film Avengers Infinity War pada tahun 2018 di Marina Bay Sand Singapura.

Profil Desainer



Sona Purwana

E-mail : inimahsona@gmail.com

Instansi : akarui studio

Alamat Instansi : Nagrak, Cangkuang, Kab. Bandung

Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Graphic Designer, MJA Press Bandung (2010-sekarang)
2. Graphic Designer, Freelance (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, tahun lulus 2021