

MODUL AJAR
UNIT 3 : MEMBUAT KARYA SENI RUPA
SUB UNIT 3.1 : MEMBUAT KARYA SENI RUPA YANG DIKEMBANGKAN DARI HASIL APRESIASI

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	: SMA
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Pembelajaran pertemuan ke 1 ini peserta didik menyiapkan alat dan bahan untuk berkarya. Oleh karena itu, persiapan alat bahan ini perlu disampaikan pada pertemuan minggu yang lalu. Eksplorasi gagasan karya dapat dilakukan diatas kertas sebelum dipindahkan ke media yang dipilih. Dalam proses eksplorasi ini guru perlu menadampingi secara perorangan, agar peserta didik tumbuh kepercayaan dirinya dalam mengeksplorasi gagasan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
 - Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencobateknik baru.
 - Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang mendukung |

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengekplorasi gagasan berkarya berdasarkan apresiasi karya seni rupa Indonesia sebagai rujukan.
- Mengkombinasikan gagasan sendiri dengan karya rujukan.
- Memilih dan menyiapkan media berkarya dengan baik

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa karya yang dikembangkan dari hasil apresiasi dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar karya yang dikembangkan dari hasil apresiasi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Ekplorasi Ide Berkarya

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Pengkondisian kelas dapat dimulai dengan memancing ingatan peserta didik pada materi tentang apresiasi dengan mengajukan pertanyaan apakah ada hal yang belum dimengerti dari materi terdahulu? Apakah dengan pengetahuan tentang apresiasi peserta didik juga mencoba menerapkannya untuk mengapresiasi karya seni rupa yang dijumpai dalam kesehariannya? Jika ada, salah satu peserta didik dapat diminta untuk menceritakan pengalaman apresiasinya tersebut.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Wawasan dan keberanian peserta didik dibuka dengan penyampaian materi tentang bagaimana mengembangkan gagasan berkarya berdasarkan dari karya yang sudah ada. Contoh yang dilakukan seniman besar diharapkan memberi motivasi dan keberanian peserta didik untuk mencoba.
- Dilanjutkan pembahasan tentang keaneka ragaman media berkarya.
- Peserta didik menyiapkan peralatan dan bahan untuk berkarya. Penyiapan media ini tidak harus dilakukan didalam kelas, akan lebih baik jika dilakukan diluar kelas dengan menyiapkan meja kerja. Guru bersama peserta didik mendemostrasikan bagaimana menyiapkan media untuk berkarya. Perlu ditekankan tentang manajemen kerja, yaitu bagaimana menyimpan dan menggunakan peralatan dengan benar, serta bagaimana sampah disimpan. Selanjutnya prosedur kerja dilakukan sesuai petunjuk. Apabila diperkirakan sampai akhir jam belajar media belum kering, media dapat ditinggal diluar kelas sampai benar-benar kering. Menjelang pelajaran berakhir, semua peralatan dikemasi tanpa meninggalkan sampah.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Pada akhir pembelajaran, guru dapat mengulas tentang proses kerja sambil memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pengalamannya dalam berkarya baik pengalaman yang positif maupun hambatan yang dialami.

- Apabila tersedia lemari penyimpanan (locker), peralatan dapat disimpan didalamnya untuk digunakan pada pertemuan selanjutnya.
- Jika tidak tersedia, peralatandan bahan dibawa masing masing.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Selain pengkondisian kelas dengan apersepsi, sampaikan pula tujuan target yang perlu diselesaikan pada pembelajaran pertemuan kedua ini, Misalnya setelah dibuat sketsa, sudah mulai melakukan pewarnaan sekira 30 % dari keseluruhan karya.
- Buat kesepakatan tentang aturan bekerja, penggunaan peralatan serta kebersihan setelah selesai kegiatan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Peserta didik dapat berkarya didalam kelas atau diluar kelas, dan masuk kembali kedalam kelas sekira 10 menit sebelum pelajaran berakhir.
- Selama proses berkarya, guru mendampingi para peserta didik untuk membantu mengarahkan, mengatasi kesulitan sambil memotivasi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru dapat menanyakan tentang proses yang sudah dilakukan oleh peserta didik. Apakah ada kesulitan? Bagaimana pengalamannya dalam berkarya, dan sejenisnya.
- Jika dijumpai kesulitan, guru dapat memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk menjawabnya.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru menyampaikan tentang target penyelesaian karya pada pertemuan ini.
- Ditanyakan bagaimana kesiapan peralatan kerja, kemungkinan hambatannya.
- Jika terdapat hambatan, misalnya kekurangan alat, guru dapat menyarankan solusi untuk mengatasinya. Diingatkan pula pengelolaan area kerja agar efektif dan mengembalikannya pada keadaan semula.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Peserta didik mempersiapkan alat, bahan dan area kerja baik didalam maupun diluar kelas.
- Guru mendampingi proses berkarya peserta didik dan membantu jika terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkarya.
- Menjelang akhir pelajaran, guru membagikan peralatan display yaitu paku/gantungan dan nylon penggantung karya (kenur).
- Sekira 15 menit sebelum jam pelajaran berakhir, peserta didik mengakhiri pekerjaannya. Jika terdapat peserta didik yang belum selesai, dapat dilanjutkan diluar jam pelajaran.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Melalui pertanyaan, beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalamannya berproses, baik pengalaman mengolah media maupun pengalaman dalam mewujudkan gagasan.

- Tanya jawab tersebut untuk mengetahui pengalaman sehingga dapat mejadi pengetahuan bersamaseluruh peserta didik.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian dapat menggunakan model portofolio. Format penilaian ini dipegang oleh peserta didik masing masing, dengan pengisian skor oleh guru pada setiap pertemuan disesuaikan dengan kegiatan pembelajarannya. Hal ini bermaksud agar peserta didik dapat ikut memantau tingkat pencapaiannya.

FORMAT PENILAIAN PORTOFOLIO PRAKTIK BERKARYA SENI RUPA

Nama Peserta didik

Kelas

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	Skor
Mengalami	Memilih dan menyiapkan media berkarya	Dapat melakukan semua sesuai ketentuan.	A
		Dapat melakukan tetapi masih terdapat kekurangan (tidak lengkap)	B
		Melakukan tetapi tidak tuntas karena tidak memanfaatkan waktu atau tidak mengikuti ketentuan prosedur.	C
		Hanya membawa media atau alat saja sehingga tidak bisa bekerja.	D
		Tidak melakukan kegiatan	E
Menciptakan	Mengkombinasikan gagasan sendiri dengan karya rujukan	Memperlihatkan perpektif yang berbeda dibuktikan dengan keberanian mengkombinasikan karya yang dibuat dengan karya rujukan dengan konteks yang berbeda.	A
		Berhasil memadukan ide sendiri dengan karya rujukan dengan proporsi sekira 50 %	B
		Memperlihatkan upaya untuk memadukan gagasan, tetapi nampak ragu-ragu.	C
		Berkarya asal selesai	D
		Tidak mengerjakan	E
Berpikir dan bekerja artistik	Mengorganisasikan pekerjaan (memulai, dan mengakhiri pekerjaan) dengan benar.	Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik dan benar	A
		Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik tetapi peralatan tidak dibersihkan.	B

		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak membersihkan lingkungan kerjanya.	C
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak membersihkan lingkungan kerjanya dan terdapat kerusakan alat yang digunakan	D
		Tidak mengerjakan	E
Merefleksikan	Mendeskripsikan data karya dan pesan yang ingin disampaikan melalui penguraian unsur –unsur rupa (garis, bentuk, dan warna)	Mendeskripsikan data karya dengan benar dan dapat menguraikan pesan karya dengan lancar dan sesuai.	A
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan menguraikan pesan kurang lancar	B
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan kesulitan menguraikan pesan.	C
		Mendeskripsikan data karya tidak tepat dan tidak bisa menguraikan pesan karya.	D
		Tidak melakukan	E

Konversi Nilai

A	90-100
B	80-89
C	70-79
D	60-69
E	0-59

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Program pengayaan dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

- Kunjungan ke tempat pameran seni rupa, ke galeri.
- Mendatangkan salah satu seniman lokal untuk berdiskusi, atau mendemonstrasikan karya. Program seperti ini perlu dikordinasikan dengan sekolah.
- Mengumpulkan katalog pameran seni rupa dari galeri. Dapat pula meminta katalog pameran yang diselenggarakan oleh pemerintah seperti Galeri Nasional.
- Mengusulkan kegiatan ekstra kurikuler seni rupa.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Jurnal Refleksi Guru

Pembelajaran Unit :

Topik/materi :

Pertemuan ke :

Tanggal :

A	Aktifitas Peserta Didik	
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran ini?	
2	Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti? Apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
B	Suasana Pembelajaran	
1	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?	
2	Apakah ada faktor lingkungan kelas yang membuat suasana kelas kurang kondusif?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
C	Materi Pembelajaran	
1	Apakah materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik?	
2	Apabila terdapat kesulitan pemahaman, apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya lakukan untuk memperbaikinya?	
D	Catatan khusus. Jika terdapat hal khusus seperti kejadian atau keadaan yang tidak biasa.	

Jurnal Refleksi Guru berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru untuk melakukan evaluasi diri dalam pembelajara. Format jurnal ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dikemas dalam satu eksemplar, sehingga dapat dilihat perkembangannya pada setiap smester

Refleksi dapat dilakukan dalam bentuk pertanyaan pada diri sendiri dan kemudian dijawab sebagai catatan perbaikan. Pertanyaan itu diantaranya:

- Apakah saya berhasil membawa kelas dalam suasana yang positif ?
- Apakah penjelasan saya cukup mudah dimengerti?
- Apakah terdapat peserta didik yang nampak kurang dapat mengikuti kegiatan? Mengapa demikian?
- Dan pertanyaan introspeksi lainnya sesuai dengan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

FORMAT DESKRIPSI KARYA

Nama :

Judul :

Media :

Ukuran :

Tahun :

Karya rujukan (tuliskan judul karya rujukan). Jika tidak ada judul dapat dijelaskan menggunakan uraian)

Deskripsi

Uraikan bagaimana anda merespon karya rujukan. Apa yang menarik pada karya rujukan?

Bagaimana anda mengembangkannya? Apa pesan yang ingin anda melalui karya ini?

Bagaimana proses yang anda lakukan dalam berkarya? (pilihan media, teknik penggarapan, pemilihan warna, pemilihan bentuk)

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Pertemuan Ke 1

Bahan Bacaan Peserta didik

- <http://galeri-nasional.or.id/collection>
- <https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/>

Bahan Bacaan Guru

- <http://galeri-nasional.or.id/collection>
- <https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/>
- <https://www.moma.org/>
- <http://archive.ivaa-online.org/>

1) Proses Kreatif Berkarya Seni Rupa.

Dalam berkarya seni rupa, kreativitas dapat berasal dari apa saja, dari hal yang sederhana hingga hal yang kompleks, seperti isu-isu sosial atau renungan filosofis. Salah satunya adalah berkarya dengan mengambil inspirasi dari karya yang sudah ada. Berikut ini adalah contohnya.

Tisna Sanjaya, adalah seorang seniman grafis (seni cetak) dari Bandung. Ia membuat karya grafis berjudul “Menghajar Picasso”. Picasso yang lengkapnya bernama Pablo Picasso (1881-19730, merupakan salah satu seniman perupa terkemuka dari Barat (Eropa). Picasso lahir di Spanyol, berkarir sebagai seniman di Paris, karya-karyanya mengisi lembaran buku sejarah seni rupa modern Barat, dan diapresiasi perupa dari berbagai belahan dunia. Tisna Sanjaya pada sebuah karya yang berjudul “Menghajar Picasso” terinspirasi oleh karya-karya Picasso. Tisna Sanjaya mengatakan bahwa kata “menghajar” yang digunakan dalam judul “Menghajar Picasso” memiliki makna belajar, bukan menghajar dalam pengertian menghancurkan. Ia belajar pada seni

rupa Barat yang diwakili oleh salah satu tokohnya Pablo Picasso. Sementara itu, Pablo Picasso sendiri dalam berkarya banyak diinspirasi dari patung-patung Afrika.

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas seniman dalam berkarya dapat saling menginspirasi diantara sesama seniman. Terpengaruh oleh karya orang lain berbeda dengan penjiplakan atau pemalsuan. Penjiplakan karya termasuk sebagai kejahatan seni. Misalnya kita mencontoh persisi suatu karya, kemudian diakui sebagai karya kita sendiri.

Apresiasi kita pada karya seni rupa dapat memperkaya dan dapat memicu kreativitas kita dalam berkarya.

Gambar berikut memperlihatkan saling pengaruh dalam berkarya.



2) Eklorasi Gagasan Berkarya.

Eklorasi secara harfiah berarti penjelajahan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang sesuatu hsl. Eklorasi gagasan artinya kita mengembangkan kemungkinan-kemungkinan gagasan untuk mendapatkan gagasan terbaik. Oleh karena itu dalam mengeksplorasi gagasan diperlukan keberanian untuk mencoba beberapa kemungkinan. Didalam kegiatan eklorasi pikiran kita harus terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan, menunda kritik dari diri sendiri terhadap gagasan yang muncul. Setelah kita mendapatkan beberapa kemungkinan, kita bisa memilih mana yang terbaik dari kemungkinan yang muncul.

Mengambil inspirasi berkarya berdasarkan karya lain dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya:

- Terinspirasi dengan tema yang sama.
- Terinspirasi oleh sebagian dari karya tersebut, misalnya komposisi warnanya, bentuknya dll. kemudian kita mengolahnya menurut kreativitas kita sendiri.
- Mengubah konteks, yaitu karya yang menginspirasi tersebut kita ubah konteksnya sehingga memiliki makna yang baru.
- Membuat parodi terhadap karya, seperti dicontohkan pada karya berjudul “Dali Monalisa” (1954), hasil kolaborasi pelukis Salvador Dali (1904- 1989) bersama Phillippe Halsman
- Dan kemungkinan-kemungkinan lain yang tidak termasuk kedalam penjiplakan atau pemalsuan karya.

Pertemuan Ke 2

a. Membuat karya (final)

Pertemuan ke 3 merupakan tahap akhir penyelesaian karya peserta didik. Proses penyelesaian karya perlu pendampingan agar penyelesaian pekerjaan dapat efisien. Penyelesaiannya dapat dilakukan didalam atau diluar kelas dengan tetap menjaga kebersihan lingkungan.



3) Media berkarya

Tidak ada batasan untuk berkarya seni rupa. Berkarya seni rupa dapat dilakukan pada media apa saja, pada bahan logam, kaca, tekstil, kertas, kayu, bambu, keramik, kulit kayu dan lain lain.

Masyarakat prasejarah membuat lukisan guha pada dinding gua dengan pewarna getah-getahan, tanah liat, dan lemak binatang. Di Papua, karya dibuat diatas permukaan kayu atau kulit kayu.

Di daerah Cirebon (Jawa Barat) para seniman mengembangkan lukisan diatas permukaan kaca yang dikenal sebagai lukisan kaca. Pelukis-pelukis di kota banyak membuat lukisan diatas kain rentang yang disebut kanvas.



4) Teknik membuat karya.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya akan menentukan teknik apa yang paling tepat digunakan. Beberapa teknik yang dikenal dan biasa digunakan diantaranya: Teknik kering, teknik basah, teknik gores, teknik cetak, dan teknik semprot.

- Teknik kering dapat dilakukan seperti pada saat kita menggambar menggunakan pensil atau spidol berwarna diatas permukaan kertas.
- Teknik basah adalah teknik pewarnaan dengan menggunakan pengencer (air atau minyak) yang dipoleskan (bisa menggunakan kuas) pada permukaan bidang karya.
- Teknik gores yaitu membuat karya dengan cara menggoreskan pewarna pada permukaan bidang karya, misalnya menggunakan arang, batu dan sejenisnya.
- Teknik cetak yaitu membuat karya dengan terlebih dahulu menggunakan acuan cetak, seperti pada cap. Kelebihan teknik cetak ini karya dapat dibuat berulang dengan hasil yang sama. Karya yang menggunakan teknik ini dinamakan seni grafis.
- Teknik semprot adalah pembuatan karya dengan menyemprotkan pewarna pada permukaan bidang karya. Pada tembok tembok di jalanan kita kerap menjumpai gambar-gambar yang dibuat dengan teknik ini, yang biasa dinamakan sebagai grafiti.



Untuk mempermudah pewarnaan pada permukaan yang berpori atau cepat menyerap cat seperti diatas permukaan kayu, terakota, atau kain, dapat dilakukan pelapisan dahulu menggunakan lem kayu. Cara sebagai berikut:

- Encerkan lem kayu menggunakan air. Usahakan tidak terlalu kental atau terlalu encer.
- Poleskan lem kayu tersebut pada permukaan yang akan diwarnai.
- Keringkan dengan cara dijemur kurang lebih 3 jam.
- Permukaan siap diwarnai

Pertemuan Ke 3

a. Membuat karya (lanjutan)

Pada pertemuan ke 2 peserta didik berkarya pada media yang sudah disiapkan pada pertemuan terdahulu. Karya yang dibuat berdasarkan rujukan karya yang sudah dipilih pada pertemuan sebelumnya. Guru membantu para peserta didik bagaimana cara mengembangkan gagasan berkarya berdasarkan rujukan.

Beberapa cara diantaranya:

1. Merespon tema pada karya rujukan dengan cara:
 - Mengubah konteks. Contohnya tema pada karya rujukan tentang kehidupan sehari diperluas diubah konteksnya menjadi kehidupan sehari hari di lingkungan lokal sekolah.
 - Mengkritik secara visual. Misalnya tema tentang kehidupansehari hari dalam pandangan peserta didik terdapat hal yang dianggap tidak sesuai, peserta didik dapat membuat karya yang menyatakan hal yang sebaliknya.
2. Mengambil sebagian dari karya rujukan untuk dipadukan dengan ide baru yang dibuat oleh peserta didik.
3. Mengubah gaya. Contohnya dari gaya realis diubah menjadi gaya dekoratif.
4. Mengubah warna, dan cara lainnya. Peserta didik diberi peluang untuk mengeksplorasi kemungkinan kemungkinan dibawah bimbingan guru.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Dokumentasi	: pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain) https://kbbi.web.id/dokumentasi
Eksekusi	: pelaksanaan
Feed	: istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
Kolaborasi	: perbuatan atau kegiatan kerjasama
Koordinasi	: mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri

Projek	: sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa pada waktu awal sampai akhir)
Proposal	: rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
Publikasi	: pengumuman
Review	: ulasan
Story	: istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
Uji publik	: uji menurut kamus KBBI dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. Publik adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
Upload	: diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.
- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain"*.
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*
- Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.
- Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf
- Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013, 2018, Bandung, Remaja Rosdakarya*
- Yani, Ahmad, Dr., M.Si, Ruhimat, Mamat, Dr. M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013, 2018, Bandung, PT Refika Aditama*

Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

MODUL AJAR
UNIT 3 : MEMBUAT KARYA SENI RUPA
SUB UNIT 3.2 : APRESIASI KARYA SENI RUPA TEMAN SEKELAS

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	: SMA
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Pembelajaran unit 3.1. merupakan kegiatan apresiasi karya antar teman sekelas. Dikemas dalam bentuk pameran kelas. Karya dipajang didalam kelas untuk diapresiasi sebagai refleksi dari proses kreatif berkarya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
 - Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
 - Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |

3. Akses Internet

6. Lembar kerja

9. Referensi lain yang mendukung

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menunjukkan sikap apresiatif ditandai dengan mencari tahu tentang gagasan karya.
- Memberikan penilaian pada karya teman.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa karya teman sekelas dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar karya teman sekelas?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru menyampaikan rencana kegiatan apresiasi karya teman sekelas, serta bagaimana melakukan apresiasinya.
- Peserta didik dimotivasi bahwa pemajangan karya itu sebagai perayaan kecil dari sebuah pencapaian bersama proses kreatif yang sudah dilakukan selama pembelajaran.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Persiapkan setiap peserta didik untuk mengemas karya secara sederhana dengan waktu sekitar 30 menit. Apabila tidak tersedia sarana kemasan, setidaknya peserta didik merapikan dan membersihkan karya yang akan dipajang.
- Guru menyampaikan jalannya apresiasi. Agar apresiasi dapat berjalan sebagai pembelajaran, guru dapat membuat kesepakatan dengan peserta didik pasangan apresiasi. Misalnya A harus punya pasangan apresiasi B sehingga dapat saling berapresiasi.
- Dalam berapresiasi, pasangan apresiasi dapat melakukan tanya jawab, seperti:
 - Apa judul karya? Apa maksud dari judul itu?
 - Karya ini mendapat gagasan dari mana?
 - Bisa diceritakan pesan dari karya ini?
 - Pertanyaan dapat dikembangkan sendiri oleh masing masing peserta didik, tetapi pertanyaan yang bersifat positif.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Di akhir kegiatan, guru dapat menanyakan bagaimana pengalaman apresiasi terhadap karya teman.
- Guru dapat memberi kesempatan sekitar 3 orang untuk bercerita pengalaman apresiasi tersebut.
- Sebelum mengakhiri pembelajaran guru memnggaris bawahi hal penting dalam pembelajaran apresiasi.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Evaluasi dilakukan dalam bentuk pengamatan, dengan materi pengamatan:

- 1) Penyajian karya.
- 2) Aktifitas apresiasi.

Format Penilaian

Nama	Penyajian	Aktifitas apresiasi	Nilai

Kriteria penilaian

Penyajian: pengemasan, kerapihan, dan kebersihan *Aktifitas apresiasi*: terjadi proses pengamatan dan aktifitas tanya jawab diantara pasangan apresiasi.

Skala penilaian = 40 - 100

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Apabila dalam waktu yang sama terdapat sebuah pameran di luar sekolah, dapat diprogramkan untuk melakukan kunjungan ke pameran tersebut.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Jurnal Refleksi Guru

Pembelajaran Unit :

Topik/materi :

Pertemuan ke :

Tanggal :

A	Aktifitas Peserta Didik	
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran ini?	
2	Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti? Apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
B	Suasana Pembelajaran	
1	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?	
2	Apakah ada faktor lingkungan kelas yang membuat suasana kelas kurang kondusif?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
C	Materi Pembelajaran	
1	Apakah materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik?	
2	Apabila terdapat kesulitan pemahaman, apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya lakukan untuk memperbaikinya?	

D	Catatan khusus. Jika terdapat hal khusus seperti kejadian atau keadaan yang tidak biasa.	
---	--	--

Jurnal Refleksi Guru berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru untuk melakukan evaluasi diri dalam pembelajaran. Format jurnal ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dikemas dalam satu eksemplar, sehingga dapat dilihat perkembangannya pada setiap semester

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

- Format Pengamatan
- Format Jadwal Kerja Kelompok.

FORM PENGAMATAN

Kelompok	
Kelas	
Nama anggota kelompok	
Topik masalah	
Lokasi pengamatan	
Waktu pengamatan	
Nara sumber	(tuliskan nama narasumber, jika ada narasumber yang diwawancara)

- Potret dan deskripsikan suasana yang anda lihat di lokasi pengamatan. deskripsi (siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana)
- Tuliskan kejadian apa saja selama pengamatan berlangsung. Jika kejadian berulang dilakukan, catat berapa kali perulangan itu terjadi.
- Lakukan wawancara singkat kepada nara sumber sesuai dengan topik masalah yang sedang diamati.
 - Nama nara sumber:
 - Pendapat nara sumber:
 - Adakah yang dikeluhkan ?
 - Mengapa hal itu terjadi ?
 - Bagaimana seharusnya ?
 - Apa sarannya ?

Catatan:

Kegiatan kelompok selama proses pengamatan didokumentasikan dalam bentuk foto atau video. Jika tidak memungkinkan cukup dengan dituliskan.

Lembar Kerja Peserta Didik

FORM PENGAMATAN

Kelompok		
Kelas		
Nama anggota kelompok	Nama peserta didik	Tugas kerja sebagai

Topik masalah		

No	Kegiatan	Penanggung jawab	Waktu Pelaksanaan	Catatan Ketua

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bacaan Peserta didik.

Peserta didik dapat mendalami materi teknik pameran pada link berikut:

<https://emodul.kemdikbud.go.id/C-Seni-13/C-Seni-13.pdf>

<https://www.senibudaya.web.id/2016/01/hal-hal-yang-harus-diperhatikandalam.html>

Bacaan Guru

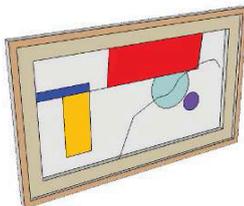
<https://emodul.kemdikbud.go.id/C-Seni-13/C-Seni-13.pdf>

1) Mengemas karya.

Sebuah karya yang akan dipamerkan harus dikemas dengan baik, agar karya tampil prima. Kemasan menandakan karya dikerjakan dengan sungguh sungguh, dan berperan memperkuat tampilan, sehingga mutu karya meningkat. Namun demikian, kemasan jangan sampai berlebihan sehingga justru mengalahkan karya. Misalnya sebuah lukisan menggunakan pigura berukir warna emas dengan ukuran yang lebar. Pigura yang demikian dapat mengalahkan tampilan karya, karena perhatian audiens dapat teralihkan ke pigura tersebut.

Kemasan untuk karya dua dimensi menggunakan pigura. Terdapat beragam pigura dengan berbagai bahan seperti kayu, logam, dan fiberglass.

Kemasan karya tiga dimensi menggunakan kotak atau bentuk geometris sesuai ukuran karya sebagai alasnya. Alas karya tiga dimensi harus seimbang ukuran dan beratnya agar karya terpasang dengan stabil.



Berikut ini tips kemasan yang baik:

- Tampilan kemasan tidak mencolok baik ukuran maupun warnanya, agar tidak mengalihkan perhatian audiens pada karya.
- Gunakan warna netral, seperti putih, abu-abu muda, atau krem.
- Pastikan kemasan cukup kuat melindungi karya.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- Dokumentasi : pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)
<https://kbbi.web.id/dokumentasi>
- Eksekusi : pelaksanaan
- Feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama
- Koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri
- Projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa dalam waktu tertentu (awal sampai akhir)
- Proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
- Publikasi : pengumuman
- Review : ulasan
- Story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Uji publik : **uji** menurut kamus KBBI dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. **Publik** adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
- Upload : diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.
- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain"*.
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*
- Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.
- Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf
- Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya*
- Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung, PT Refika Aditama*
- Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.