

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SENI RUPA FASE C KELAS 5

INFORMASI UMUM							
A. IDENTITAS MODUL							
Penyusun	:						
Instansi	: SD						
Tahun Penyusunan	: Tahun 20 ...						
Jenjang Sekolah	: SD						
Mata Pelajaran	: Seni Rupa						
Fase C, Kelas / Semester	: V (Lima) / I (Ganjil)						
Unit 2	: Menggambar Prinsip Ritme Dalam Seni Rupa						
Alokasi Waktu	: 2 Kali Pertemuan (4 x 35 menit)						
B. KOMPETENSI AWAL							
Capaian Pembelajaran Fase Di akhir fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Fase C Berdasarkan Elemen <table> <tr> <th>Elemen</th><th>Capaian Pembelajaran</th></tr> <tr> <td>Mengalami (<i>Experiencing</i>)</td><td> Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. </td></tr> <tr> <td>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</td><td> Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya 2 dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya. </td></tr> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya 2 dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya.
Elemen	Capaian Pembelajaran						
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.						
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya 2 dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya.						

Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik secara mandiri secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mulai mengenal alternatif bahan, alat atau prosedur dasar dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. Peserta didik mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat

Merefleksikan

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

- Kolaborasi: menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.
- Berbagi: menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.

2. Mandiri

- Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.

3. Bernalar Kritis

- a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

4. Kreatif

- a. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

D. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V.

Alat dan bahan :

- Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain.
- Alternatif: Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain
- Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
- Alternatif: Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka dan model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK)

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- 2.1. Siswa dapat menemukan prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
- 2.2. Siswa dapat menganalisis prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
- 2.3. Siswa dapat menyimpulkan unsur seni rupa yang membentuk ritme dalam seni rupa.
- 2.4. Siswa dapat menggambar ekspresif dengan menunjukkan prinsip ritme seni rupa di dalamnya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada Pembelajaran Unit 2 ini siswa diajak untuk menggambar diatas kertas atau media lain yang menunjukkan prinsip ritme seni rupa di dalamnya, siswa dibebaskan untuk rekreasi menggambar apa saja yang disukai. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi unsur seni rupa dan hubungannya dengan dengan cara mengamati objek di lingkungan sekitar sekolah. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan bentuk portofolio dan pengamatan dan hasil menggambar siswa kedalam kertas (lurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa saja yang menentukan karya seni menjadi indah?
- Apa yang dimaksud dengan ritme dalam prinsip seni rupa?
- Bagaimana cara menentukan ritme dalam sebuah karya seni?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Pengertian Prinsip Ritme

Apakah kamu tahu ritme? Sebuah karya seni yang dihasilkan seorang seniman, desainer atau perancang, pasti terdiri dari unsur-unsur seni rupa yang bersatu menjadi kesatuan utuh sehingga dapat dinikmati secara visual. Salah satu dari prinsip-prinsip tersebut adalah ritme, siswa dapat menentukan prinsip ritme dalam seni rupa dengan memperhatikan susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni, dari sinilah sebuah karya seni biasa bernilai estetika tinggi dan sangat indah. Menurut Rathus (2008:239), ritme dapat dilihat dengan pengelompokan unsur-unsur bentuk yang repetitif seperti garis, bentuk, dan warna. Sedikit perubahan dalam ritme, baik dalam seni musik maupun seni rupa, dapat menambah daya tarik, tetapi perubahan yang besar dapat menyebabkan kesan tidak menyenangkan.

Untuk menganalisis unsur seni rupa yang membentuk ritme tersebut, tidak terlepas dari mengamati cara penyusunan atau pengaturan unsur-unsur rupa dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya seni yang menunjukkan keterpaduan yang saling mengisi sehingga membentuk suatu karya seni yang indah, Menurut Malins (1980:9), dalam menikmati karya seni lukis kepuasan estetik diperoleh dengan mengenali dan memahami kualitas pektorilnya, yaitu ritme, keselarasan, gerak atau pola.



Gambar 11. Foto susunan batu yang menunjukkan ritme bentuk
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021



Gambar 12. Foto dinding yang menunjukkan ritme garis dan bidang
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021



Gambar 13. Gambar yang menunjukkan ritme garis dan bidang, Crayon
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021



Gambar 14. Gambar yang menunjukkan ritme garis dan bidang, Corel Draw
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

b. Menggambar Prinsip Ritme

Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk menerapkan prinsip seni rupa dan dapat menciptakan gambar yang menunjukkan prinsip ritme dalam sebuah karya gambar dengan media kertas, ritme dapat diciptakan dengan pola repetisi dan dapat dibentuk dari pengulangan satu atau lebih unsur secara terus menerus baik teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan tersendiri.

Alat dan bahan:

- 1) Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain.
- 2) Alternatif: Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain
- 3) Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
- 4) Alternatif: Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- 5) Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang erbeda.
- 6) Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

c. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1) Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apa saja yang menentukan karya seni menjadi indah?

- Apa yang dimaksud dengan ritme dalam prinsip seni rupa?
- Bagaimana cara menentukan ritme dalam sebuah karya seni?

2) Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi),

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menunjukkan unsur-unsur seni rupa dalam gambar yang mengandung ritme tertentu secara sederhana. seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang.
- Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian unsur-unsur dalam seni rupa yang membentuk ritme atau pola tertentu dalam sebuah gambar.
- Siswa mengidentifikasi unsur dalam seni rupa berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang di dalam gambar.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk menggambar ke dalam kertas atau media yang lainnya, sebuah gambar yang menunjukkan unsur ritme didalamnya dengan menggunakan alat tulis atau alat mewarnai yang tersedia.
- Siswa bebas untuk menggambar apapun yang menunjukan ritme dan pola sesuai yang mereka inginkan dengan media apapun yang tersedia.
- Siswa menuangkan ide dan gagasan baru tentang ritme dan motif ke dalam sebuah karya gambar dengan media tertentu untuk menambah pengalaman artistiknya.
- Siswa bebas menggunakan menggunakan alat tulis atau alat mewarnai apa saja yang di inginkan sesuai yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan dalam proses menggambar yang dilakukan oleh siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang kesulitan dalam proses menggambar yang menunjukkan ritme tertentu.

(4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Setelah siswa selesai menggambar, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka gambar yang menunjukkan ritme dalam gambar tersebut kepada guru dan teman-teman lainnya.

3) Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- 3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

4) Kegiatan pembelajaran alternatif

- 1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan profil siswa pada sekolah setempat.
- 2) Untuk media/alat/bahan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN / PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir (*post test*)

Jenis tes : Tes Perbuatan (*performance test*)

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Siswa melakukan praktik menggambar dengan media kertas gambar yang telah di sediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana

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

Kriteria : Untuk penilaian menggambar prinsip ritme dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini

Format Rubrik Penilaian Menggambar Prinsip Ritme

No.	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tema				✓
2.	Proporsi				
3.	Komposisi (warna, bentuk)				
4.	Penguasaan teknis				
5.					
6.					
Total Skor					

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis unjuk kerja yang dilakukan.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Skoring :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Catatan

- 1) Setiap siswa memiliki dokumen portofolio sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.
- 2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.
- 3) Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.
- 4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.
- 4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan :

- Jika siswa sudah dapat menguraikan unsur seni rupa dan prinsip seni rupa, maka guru dapat memberikan penugasan untuk membandingkan antara beberapa prinsip seni dalam sebuah karya.
- Jika siswa sudah dapat menciptakan gambar yang memiliki unsur-unsur dan prinsip ritme seni rupa, maka guru dapat memberikan tambahan mengeksplorasi lebih jauh untuk prinsip-prinsip seni yang lain.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KEGIATAN SISWA

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa :

Kelas :

Topik/Unit :

Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menciptakan gambar yang menunjukkan prinsip ritme dalam seni rupa

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah pertanyaan/kegiatan berikut ini!

1. Menurut pemahamanmu setelah mengamati sebuah gambar beberapa benda di sekitarmu, apa yang dimaksud dengan ritme dalam sebuah karya?

.....

2. Buatlah gambar yang menunjukkan prinsip ritme dengan minimal lima unsur-unsur seni rupa yang membentuk ritme!

- 1) Ritme dari unsur titik.
- 2) Ritme dari unsur garis.
- 3) Ritme dari unsur bidang.
- 4) Ritme dari unsur bentuk.
- 5) Ritme dari unsur warna.

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang menggambar prinsip ritme dalam seni rupa media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V : Kemendikbudristek 2021.

C. GLOSARIUM

Anyam: Merupakan proses menyilangkan sesuatu atau bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan menjadi lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai.

Daur ulang: Menciptakan produk baru dari bahan bekas atau limbah menjadi bahan baru dan menjadikan sesuatu produk yang berguna.

Deformasi: Penyederhanaan dan perubahan bentuk dari objek aslinya sehingga lebih sederhana dalam membentuk pola hias tertentu untuk menghasilkan ragam hias yang indah.

Fauna: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk fauna atau binatang.

Figuratif: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk manusia.

Flora: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk flora atau tumbuh-tumbuhan.

Geometrik: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk-bentuk geometric (kesamaan sisi bentuk).

Prinsip Keseimbangan: kesetaraan antara bagian-bagian dari suatu komposisi di dalam sebuah objek atau karya seni dengan unsur selaras dari sisi bagian satu ke sisi yang lainnya

Lungsi: Helai bahan pembentuk anyaman yang tegak lurus (vertical)

Makrame: Makrame dapat di artikan sebagai bentuk seni kerajinan simpul- menyimpul rangkaian benang dari awal sampai akhir suatu hasil karya dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk lembaran atau rumbai

Pakan: Helai bahan pembentuk anyaman yang disusupkan pada lungsi pada saat menganyam (horizontal)

Prinsip seni rupa: Susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni atau objek benda yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, pusat perhatian, keselarasan, gradasi, penekanan.

Prinsip Proporsi: Kesebandingan ukuran/takaran dalam bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya secara baku.

Ragam hias: Pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan cara dan metode tertentu pada suatu benda dengan tujuan sebagai penghias bidang atau bentuk sehingga menghasilkan keindahan.

Recycle: Mendaur ulang

Reduce: Mengurangi

Repetisi: Pengulangan bentuk

Reuse: Menggunakan ulang

Ritme: Bentuk pengulangan atau repetisi satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan.

Simpul: merupakan sebuah metode dasar dalam mengaplikasikan fungsi sebuah tali, baik itu bertujuan fungsional maupun untuk kepentingan estetis

Souvenir: Kerajinan tangan cendramata untuk dijadikan oleh-oleh/buah tangan khas dari daerah tertentu atau dari even tertentu dan dimiliki secara pribadi atau dihadiahkan untuk orang lain

Stilasi: Pengayaan/penyesuaian bentuk dalam menggambar ragam hias dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya untuk menghasilkan pola hias tertentu.

Tekstur: Bentuk permukaan atau nilai raba pada suatu permukaan tertentu.

Unsur seni rupa: Elemen bentuk fisik yang terdapat pada sebuah benda atau karya seni berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan tone (nada gelap terang).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R, Sagir, A, Popy, Y, Teddy, K. (2018). Analisis Potensi Limbah Logam/Kaleng, Studi Kasus di Kelurahan Meruya Selatan, Jakarta Barat. Jurnal Teknik Mesin 7 (2): 83-91.
- Asriyani, I. (2013). Inspirasi Makrame. Surabaya:Tiara Aksa
- Atisah Sipahelut (1991) Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ching, Francis D.K. (2007). Architecture Form, Space, and Order 3rd ed. New Jersey: John Wiley & Son, Inc.
- Dekranas. (2011). Permata Tersembunyi Kalimantan Timur, Seni Kriya Kutai Barat, Fichner, Rathus, (2008), Foundations of Art and Design, Thomson wadsworth
- Malins, Frederich (1980), Understanding Painting. The Elements of Composition New Jersey: Prentice-Hall.
- Ockvirk, O.G. (1962), Art Fundamentals. Iowa: W.M.C. Brown. Read, Herbert. (1968), Art Now. London: Faber and Faber.
- Sahil, J, Mimien, H, Fachtur, R, Istamar, S. (2016). Sistem Pengelolaan dan Upaya Penanggulangan Sampah di Kelurahan Dufa-Dufa Kota Ternate.jurnal Bioedukasi 4 (2).
- Saraswati. (1986). Seni Makrame 1. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Slavin, R. E., (2005), Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek. Bandung: Nusa Media.
- Sugandi, Y.S, Rini, S, Mila, M. (2018). Gerakan Rumah Sehat dan Imunisasi BCG Sebagai Langkah Menurunkan Kejadian Tuberkulosis (TB) Anak.

- Humanika 25 (1): 38-50. Sugiono, Siamet. (1974). Mengenal Tumbuhan Bambu. Jakarta.
- Tim Penulis (2017) Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemdikbud.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek, Jakarta: Prestasi Pustaka
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah.
- Van Der Hoop (1949) Ragam-ragam perhiasan Indonesia. Jakarta: Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van.
- Wachowiak, F. and Clements, R. D. (1993). Emphasis Art: A Qualitative art program for Elementary and Middle School. Fifth Edition. New York: HarperCollins College Publishers.
- Wahudi, S dan Darmowiyoto, Magimin. (1979). Pengetahuan Teknologi Kerajinan Anyam. Jakarta: Depdikbud.