Perangkat
Kegiatan Belajar Mengajar

Seni Rupa

Untuk Kelas XII SMA/MA

- **Program Tahunan**
- **Program Semester**
- **Rincian Minggu Efektif**
- **Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**
- **Modul Ajar**

Program Tahunan

Satuan Pendidikan : SMA/MA
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas/Semester : XII/1–2
Fase : F
Tahun Pelajaran : 20..../20....
Guru Mata Pelajaran : ....

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jumlah (jam)	Semester
1.	12.1	**Pengenalan Seni Rupa dalam Keseharian** – Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari hari. – Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. – Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	6 JP	1
2.	12.2	**Pengelompokan Karya Seni Kriya Terapan** – Mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan. – Mengelompokan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Membuat jurnal visual dalam bentuk *moodboard* tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.	6 JP	1
3.	12.3	**Penciptaan Karya Kriya** – Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.	6 JP	1
4.	12.4	**Apresiasi Karya** – Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum. – Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan. – Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya – Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.	6 JP	1
5.	12.5	**Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan Sehari-hari** – Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. – Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. – Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain. – Merancang dan membuat infografis.	4 JP	2
6.	12.6	**Penciptaan Desain**	4 JP	2

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jumlah (jam)	Semester
		– Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya. – Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk mebuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.		
7.	12.7	**Penciptaan Seni Ilustrasi** – Memahami konsep dasar ilustrasi naratif. – Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. – Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. – Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	4 JP	2
8.	12.8	**Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi** – Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi. – Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan – dengan mata pelajaran lain. – Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep. – Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	2 JP	2
9.	12.9	**Publikasi Karya Seni Rupa** – Mengetahui proses publikasi karya. – Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. – Membuat katalog publikasi karya.	2 JP	2
Jumlah			**40 JP**	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Program Semester

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	....

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jml. (jam)	Smt.	Bulan																												Ket
					Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni					
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.	12.5	**Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan Sehari-hari** Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain. Merancang dan membuat infografis.	4 JP	2	✓ ✓	✓ ✓							PTS	REMEDIAL PTS	RAPOR PTS					LIBUR IDUL FITRI	LIBUR IDUL FITRI			PERKIRAAN UJIAN SEKOLAH	PERKIRAAN UJIAN SEKOLAH	LIBUR SETELAH US	LIBUR SETELAH US	LIBUR SETELAH US	LIBUR SETELAH US	SOSIALISASI SBMPTN	PAS	REMEDIAL PAS	RAPOR PAS			
2.	12.6	**Penciptaan Desain** Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk	4 JP	2			✓ ✓	✓ ✓			SUMATIF	REMEDIAL																								

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jml. (jam)	Smt.	Bulan																													Ket.
					Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni					
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
		mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya. Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk mebuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.																																	
3.	12.7	**Penciptaan Seni Ilustrasi** Memahami konsep dasar ilustrasi naratif. Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	4 JP	2					✓ ✓	✓ ✓																										
4.	12.8	**Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi** Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi. Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain. Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep. Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	2 JP	2												✓ ✓	✓ ✓						SUMATIF	REMEDIAL											

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jml. (jam)	Smt.	Bulan																											Ket.
					Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni					
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
5.	12.9	**Publikasi Karya Seni Rupa** Mengetahui proses publikasi karya. Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. Membuat katalog publikasi karya.	2 JP	2														✓ ✓																	
Jumlah			**16 JP**																																

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Rincian Minggu Efektif

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

I. Jumlah Minggu dalam Semester Genap

No.	Bulan	Jumlah Minggu
1.	Januari	5
2.	Februari	5
3.	Maret	5
4.	April	5
5.	Mei	5
6.	Juni	3
	Jumlah	**28**

II. Jumlah Minggu Tidak Efektif dalam Semester Genap

No.	Kegiatan	Jumlah Minggu
1.	Sumatif	2
2.	Remedial Sumatif	2
3.	Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
4.	Remedial Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
5.	Rapor Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
6.	Libur Idul Fitri	2
7.	Perkiraan Ujian Sekolah	2
8.	Libur Setelah Ujian Sekolah	4
9.	Sosialisasi SBMPTN	1
10.	Penilaian Akhir Semester (PAS)	1

11.	Remedial Penilaian Akhir Semester (PAS)	1
12.	Rapor Penilaian Akhir Semester (PAS)	1
	Jumlah	**19**

III. Jumlah Minggu Efektif dalam Semester Genap

Jumlah minggu dalam semester genap – jumlah minggu tidak efektif dalam semester genap
= 28 minggu – 19 minggu
= 9 minggu efektif

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran	Topik	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
1.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan • Memahami desain. • Jenis desain. berdasrkan fungsi. • Prinsip desain. • Pembuatan infografis.	– Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. – Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. – Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.	• Mandiri • Bernalar kritis • Berkebinekaan global	4 JP

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran	Topik	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
				– Merancang dan membuat infografis.		
2.	- Mengalami - Berpikir dan Bekerja Artistik - Menciptakan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik membuat karya berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.	Penciptaan desain • Membuat desain mebel. • Membuat desain arsitektur. • Membuat desain grafis. • Membuat desain tipografi. • Membuat desain kemasan.	– Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya. – Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk mebuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.	• Mandiri • Bernalar kritis • Berkebinekaan global	4 JP
3.	- Mengalami - Berpikir dan Bekerja Artistik - Menciptakan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan bidang	Penciptaan Seni Ilustrasi • Memahami dasar-dasar ilustrasi. • Membuat karya ilustrasi komik. • Langkah-langkah membuat gambar ilustrasi.	– Memahami konsep dasar ilustrasi naratif. – Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. – Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. – Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	• Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif	4 JP

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran	Topik	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
		keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik membuat karya berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.				
4.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	Penciptaan Karya Seni Terapan Tiga Dimensi • Seni trupa terapan tiga dimensi. • Seniman seni terapan Indonesia.	– Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi. – Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan – dengan mata pelajaran lain. – Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep. – Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	• Mandiri • Bernalar kritis	2 JP
5.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	Publikasi Karya Seni Rupa • Pameran seni. • Pameran-pameran di Indonesia. • Katalog.	– Mengetahui proses publikasi karya. – Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. – Membuat katalog publikasi karya.	• Mandiri • Bernalar kritis	2 JP

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Modul Ajar 5
Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan Sehari-hari

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul : ….
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu menganalisis dasar dan fungsi desain dalam kehidupan sehari-hari.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis, berkebinekaan global, mandiri, dan kreatif.
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik : ….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Mempelajari konsep dasar dan fungsi desain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Gambar yang menarik dan indah untuk menjelaskan ide dan gagasan yang dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain disebut ….
         a. desain
         b. informasi
         c. hiasan
         d. slogan
         e. dimensi
      2. Apa yang dilakukan arsitek saat proyek rancangan sudah memasuki tahap pengerjaan?
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Desain sebagai kata kerja berarti proses penciptaan objek baru, sedangkan sebagai kata benda desain berarti hasil akhir sebuah proses kreatif baik dalam wujud rencana, proposal, atau karya desain sebagai objek nyata.
   b. Jenis-jenis desain antara lain mebel, bangunan, interior, grafis, busana, dan kemasan.
   c. Prinsip-prinsip desain antara lain harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, dan dominasi.
   d. Infografis adalah representasi visual atau grafis yang menggabungkan informasi, data, dan elemen desain untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik.
4. Pertanyaan Pemantik : Apakah Anda pernah mendesain sesuatu? Jenis seni apa yang pernah Anda buat desainnya?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1–2

Pembuka: (15 menit)

1. Guru memberi salam kepada siswa.
2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

1. Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya.

3. Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.
4. Merancang dan membuat infografis.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :

a. Kompetensi yang dinilai
   1. Kompetensi sikap:
      Menunjukkan sikap beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, saling menghargai, bergotong royong, berpikir kritis, toleransi, mandiri, dan kreatif.
   2. Kompetensi pengetahuan:
      Memahami konsep dasar desain dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.
   3. Kompetensi keterampilan:
      Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.

b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
   1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
   2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
   3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.

   Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.

c. Jenis asesmen:
   1. Performa.
   2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik :

Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan dan Pendidik model 4P sebagai berikut.

1. Peristiwa *(Facts)*:
   Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
2. Perasaan *(Feelings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
3. Pembelajaran *(Findings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
4. Penerapan *(Future)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Penga*ruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. 1989. *Katalog Pameran Patung 20-30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. 2010. *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat*. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya*. Yogyakarta: Jogja Gallery.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Modul Ajar 5
Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan Sehari-hari

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul	:	….
2. Kompetensi Awal	:	Peserta didik mampu menganalisis dasar dan fungsi desain dalam kehidupan sehari-hari.
3. Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis, berkebinekaan global, mandiri, dan kreatif.
4. Sarana dan Prasarana	:	Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik	:	….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Mempelajari konsep dasar dan fungsi desain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Gambar yang menarik dan indah untuk menjelaskan ide dan gagasan yang dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain disebut ….
         a. desain
         b. informasi
         c. hiasan
         d. slogan
         e. dimensi
      2. Apa yang dilakukan arsitek saat proyek rancangan sudah memasuki tahap pengerjaan?
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Desain sebagai kata kerja berarti proses penciptaan objek baru, sedangkan sebagai kata benda desain berarti hasil akhir sebuah proses kreatif baik dalam wujud rencana, proposal, atau karya desain sebagai objek nyata.
   b. Jenis-jenis desain antara lain mebel, bangunan, interior, grafis, busana, dan kemasan.
   c. Prinsip-prinsip desain antara lain harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, dan dominasi.
   d. Infografis adalah representasi visual atau grafis yang menggabungkan informasi, data, dan elemen desain untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik.
4. Pertanyaan Pemantik : Apakah Anda pernah mendesain sesuatu? Jenis seni apa yang pernah Anda buat desainnya?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1–2

Pembuka: (15 menit)

1. Guru memberi salam kepada siswa.
2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

1. Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya.
3. Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.
4. Merancang dan membuat infografis.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :

a. Kompetensi yang dinilai
   1. Kompetensi sikap:
      Menunjukkan sikap beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, saling menghargai, bergotong royong, berpikir kritis, toleransi, mandiri, dan kreatif.
   2. Kompetensi pengetahuan:
      Memahami konsep dasar desain dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.
   3. Kompetensi keterampilan:
      Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.

b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
   1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
   2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
   3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.

   Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.

c. Jenis asesmen:
   1. Performa.
   2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik :

Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan dan Pendidik model 4P sebagai berikut.

1. Peristiwa *(Facts)*:
   Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
2. Perasaan *(Feelings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
3. Pembelajaran *(Findings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
4. Penerapan *(Future)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Penga*ruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. 1989. *Katalog Pameran Patung 20-30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. 2010. *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat*. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya*. Yogyakarta: Jogja Gallery.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

_____
NIP.

……., ……
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Modul Ajar 6
Penciptaan Desain

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul	:	….
2. Kompetensi Awal	:	Peserta didik mampu menciptakan hasil desainnya.
3. Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis, berkebinekaan global, dan mandiri.
4. Sarana dan Prasarana	:	Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik	:	….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menciptakan desain yang telah dirancang.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Dalam pembuatan mebel, mesin bor dapat digunakan untuk ….
         a. menyiku kayu
         b. membuat ragam hias
         c. membuat garis purusan
         d. membuat motif pada sisi kayu
         e. membuat lubang dengan ukuran tertentu
      2. Apa kelemahan jenis *mobile furniture*?
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Mebel adalah perabot rumah tangga yang berbahan dasar kayu.
   b. Arsitektur adalah seni atau praktik perancangan dan pembangunan struktur dan konstruksi bangunan.
   c. Tipografi adalah seni menyusun huruf.
   d. Kemasan tidak hanya sekadar dimaksudkan untuk melindungi (fungsional) tapi juga untuk membangun citra sebuah produk.
4. Pertanyaan Pemantik : Apakah Anda sudah bisa membuat desain? Bagaimana cara Anda merealisasikannya?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 3–4

Pembuka: (15 menit)

1. Guru memberi salam kepada siswa.

2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

1. Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain.
2. Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.
3. Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.
4. Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk mebuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :

a. Kompetensi yang dinilai
   1. Kompetensi sikap:
      Menunjukkan sikap bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
   2. Kompetensi pengetahuan:
      Menciptakan desain yang telah dirancang sebelumnya.
   3. Kompetensi keterampilan:
      Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
   1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
   2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
   3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.
      Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
c. Jenis asesmen:
   1. Performa.
   2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik :

Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P sebagai berikut.

1. Peristiwa *(Facts)*:
   Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
2. Perasaan *(Feelings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
3. Pembelajaran *(Findings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
4. Penerapan *(Future)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melak-sanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Pengar*uh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. 1989. *Katalog Pameran Patung 20-30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. 2010. *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya*. Yogyakarta: Jogja Gallery.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Mengetahui,
Kepala Sekolah.....

_____
NIP.

....., 20 .....
Guru Mata Pelajaran

_____
NIP.

Modul Ajar 7
Penciptaan Seni Ilustrasi

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul : ….
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu menciptakan karya seni ilustrasi.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik : ….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menjelaskan teknik penciptaan karya seni ilustrasi.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Salah satu kerajinan bahan kaca, yaitu kaca es. Kaca es ini memiliki karakter berikut, ***kecuali*** ....
         a. mereduksi silau
         b. dekoratif
         c. efek pencahayaan menarik
         d. ada logam pewarna
         e. pembayangan terbalik
      2. Sebutkan contoh penggunaan kayu!
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Ilustrasi adalah gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi.
   b. Jenis ilustrasi antara lain kartun, komik, karikatur, ilustrasi karsya sastra, dan *vignette*.
   c. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.
   d. Menggambar Ilustrasi adalah salah satu jenis kegiatan menggambar yang membutuhkan keterampilan menggambar bentuk.
4. Pertanyaan Pemantik : Apa Anda mengetahui seni rupa ilustrasi? Apa Anda juga mengetahui bagaimana teknik membuatnya?
5. Kegiatan Pembelajaran : **Pertemuan 5–6**

   Pembuka: (15 menit)
   1. Guru memberi salam kepada siswa.
   2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
   3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

   Inti: (60 menit)
   1. Memahami konsep dasar ilustrasi naratif.
   2. Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung.

3. Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep.
4. Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :

a. Kompetensi yang dinilai
   1. Kompetensi sikap:
      Menunjukkan sikap bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
   2. Kompetensi pengetahuan:
      Memahami teknik penciptaan karya seni ilustrasi.
   3. Kompetensi keterampilan:
      Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.

b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
   1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
   2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
   3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.

   Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.

c. Jenis asesmen:
   1. Performa.
   2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik :

Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4p sebagai berikut.

1. Peristiwa *(Facts)*:
   Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
2. Perasaan *(Feelings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
3. Pembelajaran *(Findings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
4. Penerapan *(Future)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Penga*ruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. 1989. *Katalog Pameran Patung 20–30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. 2010. *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No. 2, Agustus 2006: 187–197.* Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya.* Yogyakarta: Jogja Gallery.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Mengetahui,
Kepala Sekolah.....

NIP.

....., 20 .....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

Modul Ajar 8
Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul	:	….
2. Kompetensi Awal	:	Peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa terapan tiga dimensi.
3. Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis dan berkebinekaan global
4. Sarana dan Prasarana	:	Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik	:	….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa terapan tiga dimensi.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Contoh hasil kesenian rupa tiga dimensi yaitu ….
         a. lukisan
         b. ragam hias
         c. motif batik
         e. lukisan dinding
         d. miniatur
      2. Apa tujuan pembuatan replika?
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki tiga ukuran atau sisi atau memiliki ruang ketiga berupa kedalaman, berbeda dengan karya dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja.
   b. Jenis-jenis seni rupa terapan tiga dimensi antara lain monumen, replika, dan lingkungan.
   c. Seniman terapan Indonesia antara lain Dadang Christanto, Teguh Ostenrik, dan I Nyoman Nuarta.
4. Pertanyaan Pemantik : Apa Anda mengetahui seni rupa terapan tiga dimensi? Apa Anda juga mengetahui bagaimana teknik membuatnya?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 7

Pembuka: (15 menit)

1. Guru memberi salam kepada siswa.
2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

1. Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi.
2. Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain.
3. Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep.
4. Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :

a. Kompetensi yang dinilai
   1. Kompetensi sikap:
      Menunjukkan sikap bernalar kritis dan berkebinekaan global.
   2. Kompetensi pengetahuan:
      Menciptakan karya seni rupa terapan tiga dimensi.
   3. Kompetensi keterampilan:
      Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.

b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
   1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
   2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
   3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.

   Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.

c. Jenis asesmen:
   1. Performa.
   2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P sebagai berikut.

1. Peristiwa *(Facts)*:
   Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
2. Perasaan *(Feelings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
3. Pembelajaran *(Findings)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
4. Penerapan *(Future)*:
   Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Penga*ruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. (1989). *Katalog Pameran Patung 20-30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. (2010). *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat.* Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya.* Yogyakarta: Jogja Gallery.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Mengetahui,
Kepala Sekolah.....

NIP.

....., 20 .....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

Modul Ajar 9
Publikasi Karya Seni Rupa

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/2 (Genap)
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20…./20….
Guru Mata Pelajaran	:	….

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul	:	….
2. Kompetensi Awal	:	Peserta didik mampu melaksanakan publikasi karya seni rupa.
3. Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis dan berkebinekaan global
4. Sarana dan Prasarana	:	Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik	:	….
6. Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu melaksanakan publikasi karya seni rupa.
2. Asesmen :
   a. Diagnostik Kognitif:
      Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
   b. Formatif:
      Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
   c. Sumatif:
      Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:
      1. Sarana audio yang diperlukan untuk menciptakan kenyamanan dan suasana harmonis sebagai pengantar imajinasi apresiator dengan karya yang dipajang dalam sebuah pameran adalah ....
         a. sketsel
         b. *spotlight*
         c. rambu-rambu
         d. *pustek*
         e. *sound system*
      2. Apa fungsi penentuan tema pada sebuah pameran?
3. Pemahaman Bermakna :
   a. Secara etimologi, kata ‘pameran’ atau ‘ekshibisi’ diadaptasi dari bahasa Inggris, yaitu *exhibition*.
   b. Pameran seni rupa yang diadakan di Indonesia sendiri sudah menjadi *event* yang cukup besar.
   c. Katalog merupakan dokumen sekunder dalam kajian pengarsipan atau perpustakaan.
4. Pertanyaan Pemantik : Apa Anda pernah mengunjungi sebuah pameran? Apa Anda pernah mencoba membuat pameran karya seni?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 8

Pembuka: (15 menit)

1. Guru memberi salam kepada siswa.
2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

1. Mengetahui proses publikasi karya.
2. Mengetahui jenis-jenis publikasi karya.
3. Membuat katalog publikasi karya.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.

2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
   a. Kompetensi yang dinilai
      1. Kompetensi sikap:
         Menunjukkan sikap bernalar kritis dan berkebinekaan global.
      2. Kompetensi pengetahuan:
         Membuat pameran karya seni rupa.
      3. Kompetensi keterampilan:
         Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
   b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
      1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
      2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
      3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.

      Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
   c. Jenis asesmen:
      1. Performa. 2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan dan Pendidik model 4P sebagai berikut.
   1. Peristiwa *(Facts)*:
      Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
   2. Perasaan *(Feelings)*:
      Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
   3. Pembelajaran *(Findings)*:
      Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
   4. Penerapan *(Future)*:
      Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

Baskinger, Mark, William Bardel. 2013. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design.* Potter/Ten Speed Harmony/ Rodale.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall INC, Englewood Cliffs.

Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.

Irawan, Bambang, Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Jenny Volvovski, dkk. 2014. The *Who, The What, and The When: 65 Artist Illustrate The Secret Sidekicks of History*. San Fransisco: Chronicle Book

Mahanal, S. 2009. Penga*ruh Penerapan Perangkat Pembelajaran Deteksi Kualitas Sungai dengan Indikator Biologi Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar peserta didik SMA di Kota Malang*. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Nuarta, Nyoman. 1989. *Katalog Pameran Patung 20–30 Januari 1989*. Gedung Pameran Seni Rupa: Jakarta.

Purnomo, Herry. dkk. 2010. *Menunggang Badai: Untaian Kehidupan, Tradisi, dan Kreasi Aktor Mebel Jepara*. Bogor: CIFOR.

Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII KTSP Standar Isi 2006*. Bandung: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat*. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

UNDAGI #1. 2016. *Katalog Pameran Besar Seni Kriya*. Yogyakarta: Jogja Gallery.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Mengetahui,
Kepala Sekolah.....

NIP.

....., 20 .....
Guru Mata Pelajaran

NIP.