

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
UNIT: 8 PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA TERAPAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Budaya (Seni Rupa)**
Kelas / Fase /Semester : **XII/ F / Genap**
Alokasi Waktu : **8 JP (4 Pertemuan @2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas XII umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang jenis-jenis seni rupa, termasuk seni rupa terapan, dari pembelajaran di jenjang sebelumnya. Mereka juga memiliki keterampilan dasar dalam menggambar, mewarnai, dan menggunakan beberapa teknik dasar dalam seni rupa. Beberapa peserta didik mungkin sudah memiliki pengalaman dalam membuat karya seni rupa terapan sederhana di rumah atau dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pemahaman mereka tentang fungsi dan estetika dalam seni rupa terapan mungkin bervariasi, namun sebagian besar sudah dapat membedakan antara seni murni dan seni terapan. Kesiapan mereka dalam berkolaborasi dan melakukan penelitian sederhana juga sudah terbentuk.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan" pada unit ini berfokus pada pengetahuan prosedural dan konseptual yang berujung pada penciptaan karya nyata. Relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena seni rupa terapan berkaitan langsung dengan benda-benda fungsional yang mereka gunakan sehari-hari (misalnya, desain produk, kerajinan, fashion). Tingkat kesulitan materi ini bersifat moderat, menuntut kreativitas dan pemecahan masalah. Struktur materi meliputi identifikasi potensi lokal, perancangan, eksplorasi material, proses produksi, hingga presentasi karya. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada nilai estetika, fungsionalitas, keberlanjutan, inovasi, kolaborasi, dan kemandirian, serta sikap menghargai kearifan lokal.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis permasalahan dan potensi dalam penciptaan karya seni rupa terapan, serta mengevaluasi fungsionalitas dan estetika karya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide orisinal dan inovatif dalam merancang dan menciptakan karya seni rupa terapan.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk

merencanakan dan melaksanakan proyek penciptaan karya.

- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif dan tanggung jawab dalam proses penciptaan karya, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan ide, proses, dan hasil karya seni rupa terapan secara efektif melalui presentasi dan diskusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Di akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa yang didasari oleh gagasan, hasil riset, dan pemilihan medium yang tepat, serta merefleksikan proses dan hasil karyanya dalam berbagai bentuk ekspresi visual.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Seni Budaya (Seni Rupa):** Konsep desain, prinsip seni, teknik berkarya seni rupa, sejarah seni rupa terapan.
- **Pendidikan Kewirausahaan/Ekonomi:** Aspek fungsionalitas, nilai jual, target pasar, keberlanjutan produk.
- **Matematika:** Pengukuran, skala, proporsi, geometri dalam desain.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)/Teknologi:** Karakteristik material, sifat bahan, teknologi produksi sederhana.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk presentasi dan penulisan laporan.
- **Geografi/Sosiologi:** Potensi sumber daya lokal, kearifan lokal, dan kebutuhan masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 & 2 (Identifikasi dan Perancangan):

- Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis potensi sumber daya lokal (bahan, kearifan lokal, masalah) yang dapat menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni rupa terapan dengan **penuh kesadaran** dan **teliti**.
- Peserta didik mampu merumuskan ide dan konsep karya seni rupa terapan berdasarkan analisis potensi lokal, mempertimbangkan aspek fungsionalitas, estetika, dan keberlanjutan, serta menuangkannya dalam bentuk sketsa desain dengan **mandiri** dan **kreatif**.

Pertemuan 3 & 4 (Proses Penciptaan dan Presentasi):

- Peserta didik mampu mengaplikasikan berbagai teknik dan material yang sesuai untuk menciptakan karya seni rupa terapan berdasarkan desain yang telah dibuat, dengan **semangat kolaborasi** dan **keterampilan teknis yang memadai**.
- Peserta didik mampu mempresentasikan karya seni rupa terapan yang telah dihasilkan, menjelaskan konsep, proses, dan fungsinya, serta menerima umpan balik dengan **sikap terbuka** dan **komunikatif**.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Inovasi Karya Seni Rupa Terapan Berbasis Potensi Lokal dan Kearifan Lingkungan"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dan

Diskusi Kelompok.

- **Eksplorasi Lapangan:** Peserta didik diajak mengamati langsung lingkungan sekitar sekolah/rumah (atau melalui media daring seperti video/gambar jika tidak memungkinkan secara fisik) untuk mengidentifikasi potensi bahan, kearifan lokal, atau masalah yang dapat dipecahkan melalui seni rupa terapan.
- **Wawancara:** Peserta didik melakukan wawancara singkat dengan masyarakat sekitar, pengrajin lokal, atau ahli untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan, preferensi, atau teknik pembuatan karya terapan.
- **Diskusi Kelompok:** Diskusi aktif dalam kelompok untuk merumuskan ide, merancang, dan mengevaluasi karya.
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan progres dan hasil karya mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya, guru Prakarya/Kewirausahaan, guru IPA), perpustakaan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Pengrajin lokal, pelaku UMKM bidang kerajinan, komunitas seni.
- **Masyarakat:** Tokoh masyarakat atau warga sekitar yang dapat memberikan masukan atau inspirasi.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan praktik, laboratorium seni rupa/kerajinan, area luar kelas untuk observasi (jika memungkinkan).
- **Ruang Virtual:** Platform Google Classroom untuk berbagi materi, pengumpulan tugas, dan forum diskusi.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Pemanfaatan sumber daya digital (e-book, jurnal, artikel) untuk riset ide dan inspirasi.
- **Forum Diskusi Daring:** Penggunaan Google Classroom atau platform lain untuk diskusi asinkron antar kelompok.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk kuesioner awal, atau rubrik penilaian daring.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan untuk ice breaking, review materi singkat, atau sebagai media refleksi interaktif di akhir sesi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Pertemuan 1 & 2:

Identifikasi dan Perancangan (4 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (JOYFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

- (10 menit) Guru menyapa peserta didik dengan hangat, membangun suasana ceria. Mengajak peserta didik melakukan *mindfulness breathing* singkat (misal: 3 menit fokus pada napas) untuk menenangkan pikiran dan mempersiapkan diri menerima pembelajaran.
- (10 menit) Guru menampilkan beberapa gambar/video inspiratif tentang seni rupa terapan dari berbagai daerah di Indonesia atau luar negeri yang unik dan fungsional. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat benda-benda ini

menarik?", "Bagaimana seni rupa terapan bisa menjadi solusi?", "Apakah kalian menemukan benda serupa di sekitar kita?" untuk memicu rasa ingin tahu.

- (5 menit) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan kaitan dengan materi sebelumnya, menekankan bahwa mereka akan belajar menciptakan karya yang bermanfaat.

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

Memahami (Mindful Learning):

- (30 menit) Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang). Setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi panduan observasi dan wawancara sederhana. Guru menjelaskan secara rinci tentang "potensi lokal" (bahan alam, limbah, kearifan lokal, masalah komunitas) sebagai sumber ide seni rupa terapan. Guru mendorong peserta didik untuk mencatat observasi mereka dengan detail.
- (60 menit) **Eksplorasi Lapangan/Virtual:** Peserta didik secara kelompok melakukan observasi di lingkungan sekitar sekolah (atau mengamati video/gambar/artikel yang disediakan guru jika tidak memungkinkan secara fisik). Mereka juga melakukan wawancara singkat (jika memungkinkan) dengan penjaga sekolah, staf tata usaha, atau warga sekitar tentang kebutuhan atau permasalahan yang dapat diselesaikan dengan karya terapan. Guru berkeliling memfasilitasi dan mengingatkan untuk mencatat hal-hal yang relevan.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- (45 menit) Setelah observasi dan wawancara, setiap kelompok berdiskusi intensif untuk mengidentifikasi potensi lokal yang paling menarik dan relevan. Mereka mulai brainstorming ide karya seni rupa terapan yang fungsional dan estetis, dengan mempertimbangkan bahan, teknik, dan target pengguna. Guru memotivasi peserta didik untuk berpikir "out of the box" dan menekankan bahwa setiap ide, sekecil apa pun, berharga.
- (30 menit) Setiap kelompok mulai membuat sketsa konsep awal (minimal 3 alternatif) berdasarkan ide yang telah disepakati. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan aspek fungsionalitas, estetika, dan keberlanjutan dalam desain mereka.

Merefleksi (Mindful Learning, Meaningful Learning):

- (15 menit) Setiap kelompok mempresentasikan sketsa konsep awal mereka secara singkat. Kelompok lain dan guru memberikan umpan balik konstruktif (misalnya, "Bagaimana cara membuat ini lebih kokoh?", "Apa yang membuat ini unik?", "Apakah ada potensi bahan lain?"). Peserta didik diajak untuk merefleksikan masukan tersebut untuk perbaikan desain.

KEGIATAN PENUTUP (MEANINGFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

- (10 menit) Guru memfasilitasi diskusi singkat mengenai pengalaman belajar hari ini: "Apa hal baru yang kalian temukan hari ini?", "Apakah ada tantangan yang kalian hadapi dalam proses identifikasi dan perancangan?", "Bagaimana rasanya bisa merencanakan solusi untuk masalah di sekitar kita?".
- (5 menit) Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik. Guru mengumumkan tugas untuk pertemuan selanjutnya: mematangkan desain akhir dan

menyiapkan daftar alat serta bahan yang dibutuhkan. Peserta didik diajak untuk merencanakan langkah selanjutnya secara mandiri.

Pertemuan 3 & 4:

Proses Penciptaan dan Presentasi (4 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (JOYFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

- (10 menit) Guru menyambut peserta didik dengan semangat. Melakukan *quick check-in* emosi atau ekspektasi mereka terhadap sesi praktik hari ini (misalnya, menggunakan Mentimeter untuk menuliskan satu kata yang menggambarkan perasaan mereka).
- (10 menit) Guru mereview kembali tujuan pembelajaran dan menghubungkannya dengan desain yang telah dibuat peserta didik. Menekankan pentingnya ketelitian, kerja sama, dan keselamatan dalam proses pembuatan karya.
- (5 menit) Guru memberikan motivasi: "Hari ini adalah kesempatan untuk mewujudkan ide-ide brilian kalian menjadi karya nyata!"

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

Memahami (Mindful Learning):

- (15 menit) Guru memberikan penjelasan singkat mengenai standar kualitas dan keamanan dalam proses produksi karya terapan. Menekankan pentingnya *waste management* (pengelolaan limbah) dan penggunaan alat dengan benar. Guru juga mengingatkan tentang prinsip-prinsip desain yang harus tetap diperhatikan selama proses produksi.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- (120 menit) **Proses Penciptaan Karya:** Peserta didik secara kelompok mulai mengerjakan proyek penciptaan karya seni rupa terapan sesuai dengan desain yang telah mereka rancang. Guru bertindak sebagai fasilitator, membimbing, memberikan saran teknis, dan memastikan keamanan. Diferensiasi dapat terlihat dari bahan dan teknik yang dipilih setiap kelompok sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Guru mendorong kolaborasi aktif dan pemecahan masalah antar anggota kelompok.
- (30 menit) **Persiapan Presentasi:** Setelah karya selesai atau mendekati selesai, setiap kelompok mempersiapkan materi presentasi (poin-poin penting, foto proses, dll.). Guru membimbing mereka untuk menyusun presentasi yang menarik dan jelas.

Merefleksi (Mindful Learning, Meaningful Learning):

- (60 menit) **Presentasi dan Umpan Balik:** Setiap kelompok mempresentasikan karya seni rupa terapan mereka. Setelah presentasi, sesi tanya jawab dan umpan balik konstruktif dilakukan. Peserta didik diajak untuk merefleksikan proses pembuatan karya, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan. Guru dapat menggunakan rubrik penilaian bersama untuk memberikan umpan balik yang terstruktur.

KEGIATAN PENUTUP (MEANINGFUL LEARNING, MINDFUL LEARNING)

- (10 menit) Guru memimpin sesi refleksi akhir: "Apa pelajaran terbesar yang kalian dapatkan dari proyek ini?", "Bagaimana perasaan kalian setelah melihat karya kalian terwujud?", "Bagaimana seni rupa terapan dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar?".
- (5 menit) Guru memberikan umpan balik menyeluruh dan apresiasi atas kerja keras

dan kreativitas peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk merencanakan pameran kecil atau berbagi karya mereka di media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi dan inspirasi bagi yang lain.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi awal peserta didik dalam diskusi pemantik dan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi ide awal.
- **Wawancara:** Guru dapat melakukan wawancara singkat secara individual atau kelompok kecil mengenai pemahaman awal mereka tentang seni rupa terapan dan potensi lokal.
- **Kuesioner:** Kuesioner singkat melalui Google Forms untuk mengukur minat, pengalaman sebelumnya dalam membuat karya terapan, dan pemahaman dasar tentang fungsi dan estetika dalam seni rupa terapan.

Soal Kuesioner Awal:

1. Jelaskan menurut pendapatmu, apa yang membedakan seni rupa murni dan seni rupa terapan?
2. Sebutkan 3 contoh benda di sekitarmu yang termasuk karya seni rupa terapan!
3. Pernahkah kamu membuat karya seni rupa terapan? Jika ya, ceritakan pengalamanmu!
4. Menurutmu, mengapa penting bagi sebuah karya seni rupa terapan memiliki fungsi?
5. Apa saja potensi bahan alam atau limbah yang bisa kamu temukan di lingkungan sekitarmu yang menurutmu bisa dijadikan bahan dasar karya seni rupa terapan?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Tugas Harian (LKPD):** Penilaian terhadap kelengkapan dan kedalaman analisis hasil observasi dan wawancara pada LKPD.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian terhadap keaktifan, kontribusi ide, kemampuan berargumentasi, dan kolaborasi dalam diskusi kelompok saat perumusan ide dan perancangan desain.
- **Presentasi (Sketsa Konsep & Progres):** Penilaian terhadap kejelasan presentasi sketsa konsep awal, kemampuan menjelaskan ide, dan menerima umpan balik. Penilaian terhadap progres pembuatan karya.

Soal Asesmen Proses (Contoh pertanyaan saat diskusi/observasi):

1. Bagaimana kelompokmu memutuskan ide karya ini setelah melakukan observasi dan wawancara? Jelaskan alasannya!
2. Apa saja tantangan yang kalian hadapi saat merancang sketsa ini, dan bagaimana kalian mengatasinya?
3. Bagaimana kalian memastikan karya yang kalian buat ini memiliki fungsi yang jelas dan dapat digunakan?
4. Apa peran masing-masing anggota kelompok dalam proses pembuatan karya ini?
5. Jika ada bagian dari proses ini yang bisa diperbaiki, bagian mana itu dan mengapa?

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis jurnal reflektif individu mengenai seluruh

proses pembelajaran, mulai dari identifikasi ide, perancangan, proses pembuatan, hingga presentasi. Mereka juga diminta merefleksikan pembelajaran yang paling bermakna dan tantangan yang dihadapi.

- **Tugas Akhir/Proyek (Produk Karya):** Penilaian terhadap karya seni rupa terapan yang dihasilkan, meliputi:
 - ☐ **Konseptual:** Orisinalitas ide, relevansi dengan potensi lokal, keselarasan fungsi dan estetika.
 - ☐ **Proses:** Ketelitian, inovasi dalam penggunaan bahan/teknik, keberlanjutan.
 - ☐ **Visual:** Kualitas visual (estetika, komposisi, warna, tekstur), kebersihan, kerapian.
 - ☐ **Fungsionalitas:** Seberapa baik karya tersebut memenuhi fungsinya.
- **Tes Tertulis (Essay):** Untuk menguji pemahaman konsep dan kemampuan analisis.

Soal Tes Tertulis Akhir:

1. Jelaskan tahapan proses penciptaan karya seni rupa terapan mulai dari identifikasi masalah/potensi hingga tahap akhir produksi.
2. Bagaimana cara Anda mengintegrasikan aspek fungsionalitas dan estetika dalam karya seni rupa terapan yang Anda buat? Berikan contoh konkret dari karya Anda.
3. Mengapa penting untuk mempertimbangkan potensi lokal dan kearifan lingkungan dalam penciptaan karya seni rupa terapan? Berikan minimal dua alasan.
4. Sebutkan dan jelaskan dua tantangan terbesar yang Anda hadapi selama proses pembuatan karya seni rupa terapan ini dan bagaimana Anda atau kelompok Anda menyelesaikannya.
5. Menurut Anda, bagaimana karya seni rupa terapan yang Anda ciptakan dapat memberikan nilai tambah atau solusi bagi lingkungan atau komunitas Anda? Jelaskan dengan detail.