

IDENTITAS MODUL

Penyusun	: DTECHNOINDO
Instansi	: SDI DTECHNOINDO
Tahun Penyusunan	: Tahun 20..
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: B / 4 (Empat)
Semester	: 1 (Ganjil)
Materi Unit 6	: Membuat Stempel Dari Kentang Dan ketela
Alokasi Waktu	: TM 1 x (2 x 35')

A. Elemen Dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
- A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

- R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

- **Akhlak Beragama:** Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam:** Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan:** Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Mandiri**
- **Pemahaman diri dan situasi :** Mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda, tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa mengenal dan memahami seni cetak; pengertian, jenis-jenis dan bahan
- 2) Siswa bereksperimen seni cetak secara sederhana dari kentang dan ketela
- 3) Siswa mendapat wawasan tentang hubungan seni cetak dengan persebaran

ilmu pengetahuan melalui penerbitan

- 4) Siswa dapat memupuk rasa cinta pada seni dan sains

D. Deskripsi

Dalam menyampaikan materi unit pembelajaran ini, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan kemampuan siswa. Model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dapat dipilih sebagai alternatif. Model ini menekankan penyatuan (*sintesa*) pengetahuan lama dan baru, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, menekankan aspek penjelajahan dan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, materi pelajaran ini dapat ditambah dari banyak sumber, terutama tentang peranan seni cetak dalam persebaran ilmu pengetahuan. Dalam proses berkarya, guru dapat memberikan pengarahan dan pendampingan serta membuat apresiasi dan evaluasi pada akhir pelajaran.

· Prosedur Kegiatan Pembelajaran · Pokok-Pokok Materi

Kita sering melihat pembuat stempel di pinggir jalan dengan toko kecilnya yang sederhana. Biasanya, stempel digunakan sebagai tanda legalitas dari sebuah lembaga atau instansi untuk memperkuat tanda tangan yang dibubuhkan pada surat atau dokumen. Dalam pelajaran seni rupa, stempel akan menjadi topik dengan bentuk dan fungsi yang berbeda, yaitu sebagai bagian dari seni cetak atau lebih dikenal sebagai seni grafis.

Mari berimajinasi. Pertama, bentuk stempel bundar atau segi empat bisa diubah ke dalam bentuk-bentuk lain sesuai ide kita. Kedua, isi stempel yang biasanya berupa tulisan diganti dengan aneka flora dan fauna yang kita kenal (terutama yang merupakan kekayaan hayati dan hewani di sekitar kita.) Ketiga, tinta stempel yang biasa berbentuk biru dan merah kita ubah dengan warna-warna lain atau campuran sehingga menjadi beragam. Keempat, alat stempel yang biasanya terbuat dari karet dan kayu diganti dengan kentang dan ketela.



Gambar 9. Bahan-Bahan Alam untuk Membuat Seni Grafis
Sumber : <https://kreativv.com/>

Dengan membuat perubahan sederhana di atas, kita telah melakukan inovasi terkait bentuk, fungsi, muatan dan bahan stempel. Selain itu, kita telah ikut mendokumentasikan gagasan kita. Jika hasilnya bagus, kita bisa menjadikan karya kita sebagai hiasan di dalam kamar, rumah atau sekolah kita.

Namun, di balik praktik seni yang sederhana tersebut terdapat makna yang besar. Persebaran ilmu pengetahuan dan perkembangan peradaban amat dipengaruhi oleh seni cetak grafis ini. Ketika pengetahuan disampaikan secara lisan, ia kerap terdistorsi hingga kemudian menjadi pudar. Namun, ketika disampaikan dalam tulisan, ia menjadi lebih langgeng dari generasi ke generasi. Seni cetak tulisan dan gambar membantu melipatgandakan pengetahuan dan menyebarkanluaskannya, sehingga tidak hanya diperoleh oleh kalangan tertentu saja.

Seni cetak grafis

Dalam artikelnya, penulis Gamal Thobroni menulis bahwa seni grafis adalah seni dua dimensi yang diciptakan melalui teknik cetak. Misalnya cetak sablon (*silkscreen*), cetak tinggi (seperti stempel), cetak datar (*lithography*), dsb. Singkatnya, seni grafis adalah membuat cetakan yang dapat digunakan untuk mentransfer gambar atau tulisan dari cetakan ke media karya (misalnya di atas kertas).

Secara etimologi grafis berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar (Susanto, 2002: 47). Grafis dalam bahasa Inggris adalah *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan, lukisan dengan cara

pada desain grafis, namun “grafis” yang dimaksud disini adalah seni mencetak manual tanpa mesin cetak. Meskipun mesin cetak adalah teknologi yang lebih canggih saat ini, cetak grafis manual masih terus digunakan.

Alasannya bisa jadi murni karena pilihan estetis seorang seniman dalam memilih teknik dan media. Bisa juga karena metode cetak grafis manual memang lebih efisien dibandingkan dengan mesin cetak, mengingat mesin cetak hanya efektif digunakan dalam produksi skala besar kelas industri.

Sejarah seni grafis

Terdapat dua pendapat mengenai berawalnya seni ini di dunia. Pertama, merunut pada penemuan seni cetak grafis tertua yang ditemukan di timur dunia, tepatnya negeri Tiongkok. Di negara tersebut seni grafis digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan yang beraroma religius.

Naskah-naskah keagamaan tersebut ditatah atau diukir di atas bidang kayu, kemudian di cetak di atas kertas. Cina telah menemukan kertas dan memproduksi secara massal sejak tahun 105 di bawah kekuasaan Dinasti Yi. Penemuan kertas adalah kunci dari pesatnya perkembangan seni ini.



Gambar 10. Contoh Lukisan grafis

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis

Karya-karya seni grafis dengan media cukilan kayu juga banyak ditemukan di negara-negara timur lain seperti Jepang dan Korea. Bangsa romawi juga telah mengenal teknik ini yang digunakan untuk menghias jubah-jubah dengan cetak stempel, namun perkembangannya terhitung stagnan.

Teknik cetak grafis kurang berkembang di Barat karena bangsa Eropa pada masa itu belum mengenal kertas. Teknik grafis baru berkembang di Eropa pada abad ke-13, dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg dan didirikannya pabrik kertas pertama di Italia.

Pendapat lain mengatakan, seni grafis telah muncul dari sejak zaman purba dengan ditemukannya cap tangan di gua-gua prasejarah, termasuk di Sulawesi. Meskipun belum menggunakan teknik cetak muktahir, namun esensi seni grafis tetap ada, yaitu mentransfer gambar dari cetakan yang berupa tangan pada dinding gua.

Bahan, alat dan cara

Pada unit pembelajaran ini, guru memberikan tugas seni cetak grafis dalam bentuk sederhana dari ketela, kentang atau singkong dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi tentang seni cetak
- 2) Guru memberi tugas membuat stempel dari kentang atau ketela
- 3) Siapkan bahan berupa kentang, ketela, jarum, cutter, paku dan kertas
- 4) Siswa diberi kesempatan membangun ide
- 5) Kentang dan ketela dikupas dan dipotong rata pada sebuah sisi
- 6) Buat sketsa dengan pisau cutter, paku atau jarum
- 7) Lubangi dengan cara dicukil bagian yang tidak terkena tinta
- 8) Taruh tinta atau cat pada bidang yang rata
- 9) Tempelkan stempel kentang atau ketela pada tinta, tekan
- 10) Tempelkan tinta pada kertas terang untuk melihat hasilnya
- 11) Buat berkali-kali hingga membentuk sebuah pola

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 model pembelajaran yang tepat.

3. Menjelaskan Pokok-pokok Materi

Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa

Guru menyampaikan pokok-pokok pembelajaran unit ini kepada siswa di awal pelajaran

Guru menjelaskan pengertian, jenis, bentuk seni grafis

Guru menjelaskan tentang hubungan seni grafis dengan persebaran ilmu pengetahuan

4. Merencanakan Tugas-tugas Belajar

Guru memberikan contoh karya seni grafis dari berbagai sumber

Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang bendera hias.

Guru memberi tugas eksperimen membuat seni cetak dari kentang atau ketela

5. Apresiasi Karya Siswa

- Guru meminta siswa menunjukkan bendera hias ciptaannya
- Guru mengajak siswa melakukan apresiasi bersama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan
- Jika memungkinkan, jadikan ruang kelas sebagai galeri bendera
- Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya
- Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran

6. Evaluasi

- Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera
- Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.
-

F. Kegiatan Penutup

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

G. Refleksi Guru

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

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	100					

1. Glosarium

Komposisi : Penempatan, penyusunan atau aransemen unsur-unsur seni rupa, dengan mengatur dan mengorganisasikannya menjadi sebuah susunan yang bagus, teratur, dan serasi. Komposisi dalam seni rupa menjadi penting agar sebuah karya terlihat bagus dan indah. Prinsip-prinsip komposisi adalah kesatuan, keseimbangan, gerakan, irama, fokus, kontras, pola dan proporsi.

Kesatuan : Semua bagian dalam lukisan memiliki nada dan tujuan yang selaras, saling mendukung satu sama lain, tidak berdiri sendiri atau terpisah.

Keseimbangan : Keseimbangan terjadi ketika lukisan tidak lebih berat di satu bagian serta teratur secara simetris dengan efek memberi rasa tenang sedangkan pengaturan asimetris akan menciptakan perasaan dinamis. Sebuah lukisan yang tidak seimbang akan menciptakan kegelisahan.

Gerakan : Lukisan juga memiliki efek gerakan, seperti aliran sungai, burung dan pesawat terbang, serta hembusan angin.

Irama : komposisi dalam seni rupa dapat memiliki irama, di dalamnya terdapat ritme, pengulangan dan pelipatgandaan atau dari garis, bentuk atau warna yang sama, sehingga membentuk musik dan harmoni.

Fokus : Fokus (point of interest/center of interest): Mata pemirsa pada akhirnya ingin berhenti pada bagian yang dianggap paling penting atau menarik pada sebuah lukisan. Fokus merupakan pusat perhatian utama, sedang hal-hal lain hadir mendukung dan memperkuat keberadaannya

Kontras : Lukisan dengan nilai kontras mampu menampilkan perbedaan terang dan gelap dengan baik dan terukur, misalnya bagian yang tertimpa cahaya dan bayangannya.

Pola : Pengulangan garis, bentuk, warna, atau nilai-nilai pada komposisi dalam seni rupa.

Proporsi : Kepantasan ukuran dan skala objek-objek dalam lukisan, misalnya tinggi pohon pisang dan manusia, serta burung yang hinggap.

Perspektif : Dari bahasa Italia, Prospettiva, artinya gambar pandangan. Perspektif adalah tampilan objek berdasarkan sudut, jarak dan arah mata memandang. Misalnya, semakin jauh objek maka akan semakin kecil ukurannya.

Aereal Perspektif : Cara menggambar berdasarkan pada tegas/buramnya garis atau warna. Menurut penglihatan mata, semua benda yang dekat dengan mata garis batasnya akan tampak tegas dan benda yang jauh garis batasnya akan mengerucut dan semakin hilang pada satu titik.

Linear Perspektif : Cara menggambar perspektif yang menggunakan bantuan titik lenyap atau garis-garis yang memusat ke satu titik.

Mata katak : Perspektif yang menampilkan objek dari arah bawah sebagaimana katak (sedikit ke bawah, objek tampak lebih tinggi).

Mata manusia : Perspektif yang menampilkan objek sebagaimana mata manusia

Mata burung : Tampilan objek dilihat dari atas atau pandangan burung.

Warna primer : Menurut teori Brewster adalah warna dasar yang murni dan berdiri sendiri (tanpa campuran dari warna lain) yaitu merah, kuning, dan biru.

Warna sekunder : Campuran dari dua warna primer yang berbeda, misalnya warna oranye dibuat dengan mencampurkan warna merah dan kuning, hijau dibuat dengan mencampurkan warna biru dan kuning, ungu dibuat dengan mencampurkan warna biru dan merah.

Warna tersier : Kelompok warna yang satu ini dihasilkan dari pencampuran dua warna tertier sehingga menghasilkan warna ketiga. Contohnya adalah biru dihasilkan dari perpaduan ungu dan hijau, merah dari oranye dan ungu, kuning dari hijau dan oranye.

Ragam hias dekoratif : Jenis seni yang digunakan untuk menghias atau mempercantik sebuah objek, misalnya bangunan, gerabah, dan pakaian. Seni dekoratif memiliki pola dan motif.

Dekoratif floral : seni dekoratif dengan motif dedaunan yang dilipatgandakan berdasarkan pola tertentu. Misalnya batik.

Dekoratif geomteris : seni dekoratif dengan motif bidang-bidang geometris yang dilipatgandakan berdasarkan pola tertentu. Misalnya ubin, keramik atau tegel rumah.

Tekstur : tampilan objek dalam seni rupa dengan menggunakan indera peraba. Misalnya tampak kasar, halus, atau berongga.

Tesktur nyata : tampilan objek seni rupa dengan cara diraba secara langsung, misalnya lukisan dari serbuk marmer, pasir atau cat yang tebal.

Tekstur maya : tampilan semu objek seni rupa dengan menggunakan indera peraba, misalnya lukisan pohon serat-seratnya tampak kasar padahal sebenarnya begitu halus

J. Daftar Pustaka

- Efland, Arthur D. (1990) A History of Art Education. Teacher College Press
Arnheim, Rudolf (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press
Muhirah Dra., M.Pd., Nurbaiti S.Pd. M.Pd (2018) Dasar-dasar Seni dan Desain. Siyah Kuala University
Cees W. De Jong, Klaus Klemp, Erik Mattie (2017). Ten Principles for Good Design. Prestel

Abduh, Moch. (PJ). (2019) Panduan Penilaian Tes Tertulis. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta

Abduh, Moch. (PJ). (2019) Panduan Penilaian Kinerja. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta

<https://www.merdeka.com/gaya/3-kreasi-cara-membuat-bunga-dari-sedotanplastik-kln.html>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://saintif.com/unsur-seni-rupa/tekstur-seni-rupa/>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://sidu.id/id/berita/cara-membuat-dekorasi-bendera-dari-kertas-origami>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://www.gambar.pro/2010/04/76-gambar-dekoratif-yang-mudah-terlihat.html>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://moondoggiesmusic.com/jenis-motif-geometris/#gsc.tab=0>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://id.nctodo.com/make-simple-stamp-out-of-potato>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Hokusai-fuji7.png>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

<https://wonderfuldiy.com/diy-piggy-banks/>

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB