

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT PEMBELAJARAN 5 : ILUSTRASI DESKRIPTIF

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **XI/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu : **16 x 45 menit (8 Pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada fase ini diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen dan prinsip desain rupa, serta teknik dasar menggambar dan mewarnai. Mereka mungkin sudah memiliki pengalaman dalam membuat karya seni visual sederhana atau mengekspresikan ide melalui gambar. Pemahaman mereka tentang ilustrasi mungkin masih umum, belum spesifik pada ilustrasi deskriptif yang memerlukan ketelitian dan kemampuan menerjemahkan teks menjadi visual. Kesiapan mereka dalam menerima tantangan baru, bereksperimen dengan media, dan berkolaborasi juga perlu diperhatikan. Beberapa peserta didik mungkin sudah memiliki bakat menggambar yang menonjol, sementara yang lain perlu bimbingan lebih intensif.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Ilustrasi Deskriptif" ini mencakup jenis pengetahuan konseptual (pengertian, fungsi, dan jenis ilustrasi deskriptif), prosedural (langkah-langkah membuat ilustrasi deskriptif, teknik), dan metakognitif (refleksi atas proses kreatif dan hasil karya). Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena ilustrasi banyak ditemukan dalam buku, majalah, iklan, media digital, dan berbagai bentuk komunikasi visual. Tingkat kesulitan materi ini moderat, memerlukan ketelitian, observasi, dan kemampuan visualisasi. Struktur materi akan disusun dari pengenalan konsep, eksplorasi teknik, hingga proyek penciptaan. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada ketelitian, kesabaran, penghargaan terhadap orisinalitas, kerja sama, dan kemampuan menyampaikan ide secara visual.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

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

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis teks untuk mengidentifikasi detail yang relevan untuk diilustrasikan, serta mengevaluasi efektivitas ilustrasi deskriptif.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan menghasilkan gagasan visual yang orisinal dan mengembangkan teknik ilustrasi untuk menggambarkan objek atau narasi secara deskriptif.

- **Kolaborasi:** Peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi ide, memberikan umpan balik konstruktif, dan mungkin dalam proyek ilustrasi bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan bertanggung jawab dalam seluruh proses penciptaan ilustrasi, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian karya.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan mengkomunikasikan makna dan pesan melalui ilustrasi visual, serta mampu menjelaskan konsep dan proses di balik karya mereka.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menciptakan ilustrasi deskriptif yang efektif, dengan menguasai berbagai teknik dan media, serta mampu mengkomunikasikan narasi atau informasi secara visual dengan mempertimbangkan konteks dan tujuan audiens.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Bahasa Indonesia/Sastra:** Memahami narasi, deskripsi, dan elemen sastra yang akan diilustrasikan.
- **Sejarah:** Mempelajari konteks sejarah atau budaya dari objek yang akan diilustrasikan.
- **Biologi/Fisika/Ilmu Pengetahuan Alam:** Untuk ilustrasi ilmiah yang membutuhkan ketelitian dalam menggambarkan detail objek alam.
- **Informatika/Desain Komunikasi Visual:** Penggunaan perangkat lunak digital untuk membuat atau menyempurnakan ilustrasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar ilustrasi deskriptif, fungsi, serta jenis-jenisnya melalui studi kasus ilustrasi dari berbagai sumber dengan cermat.
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menganalisis elemen-elemen kunci dalam teks deskriptif (misalnya, karakter, latar, suasana) yang berpotensi divisualisasikan menjadi ilustrasi, serta merencanakan sketsa awal berdasarkan analisis teks dengan kreatif.
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengaplikasikan berbagai teknik dan media (tradisional/digital) untuk menciptakan ilustrasi deskriptif berdasarkan sketsa dan perencanaan yang telah dibuat, dengan memperhatikan detail dan estetika visual secara mandiri.
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengevaluasi karya ilustrasi deskriptif yang telah dibuat, baik karya sendiri maupun karya teman, berdasarkan kriteria keberhasilan dan memberikan umpan balik konstruktif, serta mempresentasikan karya dengan menjelaskan makna dan prosesnya secara komunikatif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada "Ilustrasi untuk Cerita Rakyat dan Kearsipan Budaya". Peserta didik akan memilih salah satu cerita rakyat dari daerah mereka atau objek budaya lokal, kemudian membuat ilustrasi deskriptif yang merepresentasikan cerita atau objek tersebut. Ini akan membantu mereka memahami peran ilustrasi dalam melestarikan dan mengkomunikasikan warisan budaya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek:** Peserta didik akan merancang, membuat, dan

mempresentasikan proyek ilustrasi deskriptif dari awal hingga akhir.

- Diskusi Kelompok: Memberikan kesempatan untuk berbagi ide, mengkritisi, dan saling memberikan umpan balik terhadap karya.
- Eksplorasi Lapangan (opsional/adaptif): Jika memungkinkan, kunjungan ke museum, perpustakaan, atau sanggar seni untuk mengamati ilustrasi dari dekat atau melakukan observasi langsung terhadap objek budaya. Jika tidak, eksplorasi akan dilakukan melalui tur virtual atau studi gambar/video.
- Wawancara (opsional/adaptif): Peserta didik dapat mewawancarai ilustrator lokal, penulis cerita, atau budayawan (jika memungkinkan) untuk mendapatkan wawasan.
- Presentasi: Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memamerkan dan menjelaskan karya ilustrasi mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- Lingkungan Sekolah: Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia/Sastra, pustakawan sekolah, atau siswa lain yang memiliki minat di bidang seni.
- Lingkungan Luar Sekolah: Komunitas ilustrator, museum daerah, sanggar seni, atau seniman lokal (jika memungkinkan).
- Masyarakat: Melibatkan orang tua atau anggota masyarakat yang memiliki keahlian dalam seni visual atau cerita rakyat sebagai narasumber atau audiens saat pameran karya.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- Ruang Fisik: Studio seni atau kelas yang dilengkapi dengan meja kerja, pencahayaan yang cukup, dan area display karya.
- Ruang Virtual: Google Classroom untuk berbagi materi, penugasan, pengumpulan proyek, dan forum diskusi daring.
- Budaya Belajar: Mendorong budaya belajar yang kolaboratif (saling menghargai proses kreatif), berpartisipasi aktif (berani mencoba dan berbagi ide), dan rasa ingin tahu (bereksperimen dengan teknik dan media baru).

PEMANFAATAN DIGITAL:

- Perpustakaan Digital: Mengakses e-book, artikel, atau koleksi ilustrasi digital dari museum.
- Forum Diskusi Daring: Menggunakan Google Classroom untuk mengunggah sketsa, meminta umpan balik, dan berdiskusi tentang teknik.
- Penilaian Daring: Menggunakan Google Form untuk kuesioner reflektif atau Kahoot! untuk kuis cepat tentang konsep ilustrasi.
- Perangkat Lunak Desain: Pengenalan dan penggunaan dasar aplikasi seperti Adobe Photoshop/Illustrator, CorelDRAW, atau aplikasi menggambar digital lainnya (jika fasilitas tersedia).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Mindful Learning:

- Guru memulai dengan meminta peserta didik untuk menutup mata sejenak dan membayangkan sebuah cerita yang akan mereka ilustrasikan. Apa yang muncul dalam pikiran mereka? Warna, bentuk, karakter? (Membantu membangun fokus dan imajinasi).

- Guru menampilkan beberapa contoh ilustrasi deskriptif yang sangat detail dan meminta peserta didik untuk mengamati dalam diam, merasakan detail visual dan pesan yang disampaikan.

Meaningful Learning:

- Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Bagaimana sebuah gambar bisa menceritakan kisah tanpa kata-kata? Mengapa ilustrasi sangat penting dalam buku cerita atau buku pelajaran?" (Mengkaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik).
- Guru menjelaskan relevansi ilustrasi deskriptif dalam berbagai bidang profesional dan kehidupan sehari-hari, serta potensinya sebagai medium ekspresi pribadi.

Joyful Learning:

- Guru menampilkan video singkat tentang proses pembuatan ilustrasi deskriptif yang menarik atau wawancara dengan ilustrator inspiratif.
- Guru menyampaikan agenda pembelajaran dan menjelaskan bahwa peserta didik akan menciptakan karya ilustrasi mereka sendiri.

KEGIATAN INTI

PERTEMUAN 1 (90 MENIT): MEMAHAMI KONSEP ILUSTRASI DESKRIPTIF

Meaningful Learning:

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (diferensiasi proses: berdasarkan preferensi topik ilustrasi atau tingkat kemahiran menggambar awal).
- Setiap kelompok diberikan kumpulan contoh ilustrasi deskriptif dari berbagai genre (sains, fantasi, naratif) (diferensiasi konten: guru menyediakan contoh dengan tingkat kompleksitas visual yang berbeda).
- Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis contoh-contoh tersebut, mengidentifikasi ciri-ciri ilustrasi deskriptif, fungsi, dan jenis-jenisnya.

Joyful Learning:

- Setiap kelompok diminta untuk memilih ilustrasi favorit mereka dan menjelaskan alasan mengapa ilustrasi tersebut efektif dalam menyampaikan pesan deskriptif. Mereka dapat mempresentasikan dalam format "Pitch Elevator" singkat.

Mindful Learning:

- Guru memfasilitasi refleksi: "Apa yang membuat sebuah ilustrasi tidak hanya indah, tetapi juga informatif? Bagaimana ilustrator bisa 'berbicara' melalui gambar?"
- Guru memberikan penguatan konsep melalui presentasi interaktif dan tanya jawab.

PERTEMUAN 2 (90 MENIT): MENGAPLIKASI ANALISIS TEKS DAN PERENCANAAN SKETSA

Meaningful Learning:

- Peserta didik diberi pilihan teks deskriptif (misalnya, kutipan dari cerita rakyat, deskripsi suatu tempat bersejarah, atau detail anatomi hewan) (diferensiasi konten: teks dengan tingkat detail dan gaya penulisan yang bervariasi).
- Secara individu, peserta didik diminta untuk menganalisis teks tersebut, mengidentifikasi elemen kunci yang perlu divisualisasikan, dan merencanakan konsep sketsa awal (diferensiasi proses: beberapa peserta didik mungkin memerlukan bantuan lebih dalam memecah teks, yang lain dapat langsung membuat sketsa).

- Guru memberikan contoh teknik sketsa cepat dan panduan untuk merencanakan komposisi.

Joyful Learning:

- Sesi "Speed Dating Sketsa": Peserta didik berpasangan dan saling menunjukkan sketsa awal mereka, memberikan umpan balik cepat dan positif.
- Guru memberikan "tantangan sketsa kilat" dengan kata kunci acak untuk merangsang kreativitas.

Mindful Learning:

- Refleksi: "Apa yang kalian sadari tentang proses menerjemahkan kata-kata menjadi gambar? Bagian mana yang paling menantang dan mengapa?"

PERTEMUAN 3 (90 MENIT): MENGAPLIKASI TEKNIK DAN MEDIA ILUSTRASI

Meaningful Learning:

- Peserta didik memilih media dan teknik (pensil warna, cat air, tinta, digital) yang ingin mereka gunakan untuk merealisasikan sketsa mereka (diferensiasi produk dan proses: peserta didik dengan preferensi digital dapat menggunakan perangkat lunak, yang lain menggunakan media tradisional).
- Guru memberikan demonstrasi singkat atau menyediakan tutorial daring untuk berbagai teknik dan media.
- Peserta didik mulai menciptakan ilustrasi deskriptif mereka, dengan fokus pada detail dan estetika visual.

Joyful Learning:

- "Music & Art Session": Musik latar diputar saat peserta didik bekerja, menciptakan suasana yang rileks dan inspiratif.
- "Pameran Proses": Peserta didik dapat mengambil foto progres karya mereka dan membagikannya di forum daring untuk mendapatkan dorongan dan inspirasi dari teman.

Mindful Learning:

- Guru berkeliling dan memberikan umpan balik individual yang konstruktif, mendorong peserta didik untuk memperhatikan detail dan kualitas visual.
- Refleksi singkat: "Bagaimana pemilihan media memengaruhi ekspresi ilustrasi Anda? Apa yang kalian pelajari tentang ketelitian dalam berkarya?"

PERTEMUAN 4 (90 MENIT): MEREFLEKSI, EVALUASI, DAN PRESENTASI KARYA

Meaningful Learning:

- Setiap peserta didik menyiapkan karya ilustrasi deskriptif mereka untuk dipresentasikan.
- Guru memfasilitasi sesi evaluasi kritis: setiap peserta didik (atau kelompok jika ada proyek bersama) mempresentasikan karyanya, menjelaskan konsep, proses, dan tantangan yang dihadapi. Teman sekelas memberikan umpan balik konstruktif menggunakan rubrik yang disepakati.

Joyful Learning:

- "Mini Pameran Kelas": Karya-karya dipajang di dinding kelas atau diunggah ke

platform daring, menciptakan suasana pameran.

- Aktivitas "Best In Show": Peserta didik dapat memberikan suara untuk karya favorit mereka dalam kategori tertentu (misalnya, "Paling Detail," "Paling Kreatif," "Paling Bermakna").

Mindful Learning:

- Refleksi mendalam (jurnal reflektif): Peserta didik menuliskan pembelajaran paling berharga dari seluruh proses penciptaan ilustrasi, termasuk bagaimana mereka menerima dan memberikan umpan balik.
- Guru menekankan pentingnya proses belajar dari kesalahan dan mengembangkan diri melalui refleksi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

Umpan Balik Konstruktif:

- Guru memberikan umpan balik umum tentang kualitas karya dan partisipasi aktif peserta didik.
- Peserta didik mengisi kuesioner singkat tentang pengalaman belajar mereka dalam unit ini.

Menyimpulkan Pembelajaran:

- Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting tentang ilustrasi deskriptif dan proses penciptaannya.
- Guru menegaskan kembali pentingnya ilustrasi sebagai bentuk komunikasi visual yang kuat.

Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:

- Guru menginspirasi peserta didik untuk terus mengembangkan keterampilan ilustrasi mereka dengan memberikan informasi tentang kompetisi ilustrasi, kursus daring, atau komunitas ilustrator.
- Guru meminta masukan peserta didik tentang topik seni rupa selanjutnya yang menarik bagi mereka.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Observasi:** Guru mengamati cara peserta didik berinteraksi dengan contoh ilustrasi dan respons awal mereka terhadap konsep.
- **Wawancara (singkat):** Guru bertanya secara acak kepada beberapa peserta didik tentang definisi ilustrasi deskriptif menurut mereka atau contoh ilustrasi yang mereka ingat.

KUESIONER (PRE-TEST NON-FORMAL):

1. Menurut Anda, apa bedanya gambar biasa dengan ilustrasi?
 2. Pernahkah Anda mencoba menggambarkan sesuatu berdasarkan deskripsi tulisan? Ceritakan pengalaman Anda.
 3. Apa yang Anda pikirkan tentang pentingnya detail dalam sebuah gambar?
 4. Media apa yang paling Anda sukai untuk menggambar? Mengapa?
- **Tes Diagnostik (Gambar Cepat):** Minta peserta didik menggambar objek sederhana

berdasarkan deskripsi lisan singkat untuk melihat kemampuan awal visualisasi.

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

TUGAS HARIAN (LEMBAR KERJA/SKETSA):

- **Soal 1:** Bacalah teks deskriptif berikut (disediakan teks pendek). Identifikasi minimal 5 kata kunci atau frasa yang menurut Anda harus ada dalam ilustrasi teks tersebut.
- **Soal 2:** Buatlah sketsa awal (thumbnail sketch) dari salah satu adegan atau objek yang Anda identifikasi dari teks di atas. Jelaskan secara singkat mengapa Anda memilih komposisi tersebut.
- **Diskusi Kelompok (Rubrik Penilaian Diskusi):** Penilaian fokus pada keaktifan, kemampuan memberikan dan menerima umpan balik konstruktif.
- **Soal 3:** Dalam kelompok, diskusikan 3 elemen visual (misalnya, garis, warna, tekstur) yang menurut Anda paling penting untuk membuat ilustrasi deskriptif menjadi efektif. Berikan contoh dari ilustrasi yang sudah Anda amati.
- **Presentasi (Rubrik Penilaian Progres Karya):** Penilaian fokus pada kejelasan konsep dan progres teknis.
- **Soal 4:** Sajikan sketsa final atau progres ilustrasi Anda kepada kelompok. Jelaskan pilihan media dan teknik yang Anda gunakan, serta tantangan yang Anda hadapi sejauh ini.

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

JURNAL REFLEKTIF:

- **Soal 1:** Deskripsikan proses kreatif Anda dalam membuat ilustrasi deskriptif ini dari awal hingga akhir. Apa bagian yang paling Anda nikmati dan bagian mana yang paling menantang?
- **Soal 2:** Setelah menerima umpan balik dari teman dan guru, apa saja revisi atau perbaikan yang Anda lakukan pada ilustrasi Anda? Bagaimana hal tersebut meningkatkan kualitas karya Anda?

TES TERTULIS (ESAI SINGKAT):

- **Soal 3:** Jelaskan peran ilustrasi deskriptif dalam bidang literasi atau pendidikan. Mengapa ilustrasi jenis ini penting untuk membantu pemahaman pembaca?

TUGAS AKHIR (KARYA ILUSTRASI DESKRIPTIF LENGKAP):

- **Soal 4:** Buatlah satu karya ilustrasi deskriptif lengkap (dengan media pilihan Anda) yang merepresentasikan narasi atau objek budaya yang telah Anda pilih. Pastikan ilustrasi Anda detail dan mampu mengkomunikasikan pesan secara efektif.

PROYEK (PRESENTASI KARYA DAN PENJELASAN KONSEP):

- **Soal 5:** Presentasikan karya ilustrasi deskriptif final Anda di depan kelas. Jelaskan konsep di balik karya Anda, bagaimana Anda menerjemahkan teks menjadi visual, dan makna yang ingin Anda sampaikan. Sertakan juga bagaimana Anda menerima dan menerapkan umpan balik dalam proses pengerjaan.