

MODUL AJAR SENI RUPA
Bab 7: Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 7 / Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik secara intuitif memahami konsep keseimbangan dalam konteks fisik (misal: jungkat-jungkit, menumpuk balok). Mereka telah belajar tentang ritme dan pola. Namun, pemahaman tentang keseimbangan visual (bagaimana elemen-elemen dalam gambar ditata agar terasa "stabil" dan tidak "berat sebelah") masih abstrak dan perlu dibangun secara formal.
Minat	Peserta didik menyukai gambar yang terlihat "pas" dan harmonis. Mereka tertarik untuk mempelajari "rahasia" mengapa beberapa gambar terlihat lebih enak dipandang daripada yang lain. Topik ragam hias yang sering menerapkan prinsip keseimbangan akan menarik bagi mereka.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan analogi yang jelas antara keseimbangan fisik dan keseimbangan visual. Mereka perlu banyak melihat contoh dan membandingkan secara langsung antara gambar yang seimbang dan tidak

seimbang. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) akan efektif untuk menantang mereka memecahkan masalah "Bagaimana cara membuat gambar yang terasa seimbang?".

C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini menggali lebih dalam salah satu prinsip desain utama:

1. **Konsep Keseimbangan (Balance):** Memahami keseimbangan sebagai prinsip penataan unsur-unsur rupa untuk menciptakan kesan stabilitas dan kesamaan bobot visual dalam sebuah bidang gambar.
2. **Jenis-Jenis Keseimbangan Visual:**
 - **Keseimbangan Simetris (Formal):** Penataan di mana elemen-elemen pada sisi kiri dan kanan (atau atas dan bawah) dari sumbu tengah adalah cerminan satu sama lain. Menciptakan kesan yang statis, agung, dan teratur. Contoh: kupu-kupu, wajah manusia, motif tumpal pada batik.
 - **Keseimbangan Asimetris (Informal):** Penataan di mana elemen-elemen pada kedua sisi sumbu tidak sama, namun memiliki "bobot visual" yang terasa seimbang. Dicapai melalui penataan ukuran, warna, dan posisi. Menciptakan kesan yang lebih dinamis, modern, dan santai.
3. **Aplikasi Keseimbangan:** Menganalisis dan menerapkan prinsip keseimbangan dalam menggambar, khususnya untuk menciptakan ragam hias pada benda kerajinan.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Bernalar Kritis	Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: Peserta didik secara aktif menganalisis berbagai karya visual, membandingkan komposisi simetris dan asimetris, dan menyimpulkan bagaimana keseimbangan visual dicapai dalam setiap karya.
Kreatif	Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: Peserta didik tidak hanya meniru, tetapi juga merancang komposisi ragam hias mereka sendiri dengan secara sadar memilih dan menerapkan salah satu jenis prinsip keseimbangan untuk mencapai efek estetika yang diinginkan.
Mandiri	Regulasi Diri: Dalam menggambar ragam hias yang simetris, peserta didik melatih ketelitian dan kesabaran untuk memastikan kedua sisi benar-benar merupakan cerminan. Dalam komposisi asimetris, mereka melatih kepekaan rasa untuk menata elemen hingga terasa seimbang.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, dan menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.
Lintas Disiplin Ilmu	Matematika: Menghubungkan keseimbangan simetris dengan konsep pencerminan (refleksi) dalam geometri. IPA (Fisika): Menggunakan analogi timbangan atau tuas untuk menjelaskan konsep keseimbangan dan distribusi bobot.
Tujuan Pembelajaran	1. (Kognitif) Melalui analisis visual, peserta didik mampu membedakan komposisi yang menggunakan keseimbangan simetris dan asimetris pada minimal 2 contoh karya yang berbeda. 2. (Afektif) Melalui proses perancangan, peserta didik mampu menunjukkan sikap bernalar kritis dalam mengambil keputusan untuk menerapkan jenis keseimbangan yang sesuai dengan tujuan desainnya. 3. (Psikomotor) Melalui praktik menggambar, peserta didik mampu menciptakan sebuah desain ragam hias yang menerapkan salah satu prinsip keseimbangan (simetris atau asimetris) secara jelas dan rapi.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: Problem-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui: • Meaningful Learning: Pembelajaran diawali dengan analogi yang sangat dikenal peserta didik (timbangan) dan dihubungkan dengan masalah visual nyata. Mereka belajar "aturan" desain yang membuat gambar terlihat lebih baik. • Joyful Learning: Menggunakan permainan fisik (simulasi timbangan manusia), tebak gambar, dan aktivitas melipat kertas untuk menemukan simetri. Ini membuat konsep yang abstrak menjadi konkret dan menyenangkan. • Mindful Learning: Peserta didik diajak untuk "merasakan" bobot visual sebuah gambar. Aktivitas menggambar ragam hias simetris menuntut fokus dan ketelitian yang tinggi pada detail cerminan.
Pemanfaatan Digital	Guru menggunakan proyektor untuk menampilkan secara berdampingan gambar-gambar dengan komposisi seimbang dan tidak seimbang, memfasilitasi diskusi dan analisis kelas.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Memahami Konsep Keseimbangan (Pertemuan 1-4)

Fokus: Membangun pemahaman dari hal fisik ke visual.

Pertemuan 1-2 (4 JP): "Permainan Timbangan Visual"

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Guru menyapa dan memulai dengan aktivitas fisik.
2. **Pemanasan (*Joyful*):** Guru menggambar sebuah jungkat-jungkit di papan tulis. Kemudian meminta 2 anak maju. "Jika Ali duduk di sini, di mana Budi harus duduk agar seimbang?".
3. **Orientasi Masalah (*PBL*):** Guru mengaitkan permainan tadi dengan gambar. "Ternyata, mata kita juga seperti timbangan. Gambar bisa terasa berat sebelah atau pas. Masalahnya adalah: **Bagaimana cara menata benda-benda dalam gambar agar tidak terasa 'jomplang' atau 'tumpah'?**"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Pengenalan Keseimbangan Simetris:** Guru menunjukkan gambar kupu-kupu atau topeng. Kertas dilipat di tengah untuk menunjukkan bahwa kedua sisinya sama persis. Guru memperkenalkan istilah **Keseimbangan Simetris**.
2. **Aktivitas Lipat dan Gunting (*Meaningful*):** Peserta didik diberi selembar kertas, melipatnya jadi dua, lalu menggambar setengah bentuk (setengah hati, setengah vas) di garis lipatan dan mengguntingnya. Saat dibuka, mereka menemukan bentuk yang simetris sempurna.
3. **Pengenalan Keseimbangan Asimetris:** Guru kembali ke analogi timbangan. "Bagaimana jika yang naik jungkat-jungkit adalah 1 orang dewasa dan 2 anak kecil? Bisakah seimbang?" Guru menunjukkan contoh gambar asimetris, di mana satu objek besar di satu sisi diseimbangkan oleh beberapa objek kecil di sisi lain. Guru memperkenalkan istilah **Keseimbangan Asimetris**.

- **Kegiatan Penutup (15 menit):**

1. **"Tebak Keseimbangan":** Guru menampilkan serangkaian gambar, peserta didik mengangkat kartu "Simetris" atau "Asimetris".
2. Refleksi: "Keseimbangan mana yang lebih sering kamu lihat di alam?"

Pertemuan 3-4 (4 JP): "Menganalisis Karya Master"

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Review cepat tentang perbedaan simetris dan asimetris.
2. Guru menampilkan sebuah logo terkenal (misal: logo Nike - asimetris) dan bertanya, "Mengapa logo ini terasa pas, padahal tidak simetris?"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Analisis Visual Berkelompok:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok mendapatkan beberapa contoh karya (reproduksi lukisan, foto arsitektur, pola ragam hias).
2. **Tugas:** Mereka harus mendiskusikan dan mengkategorikan karya-karya tersebut ke dalam kelompok simetris atau asimetris. Mereka juga harus menuliskan alasan mengapa sebuah karya terasa seimbang.
3. **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya untuk satu

karya. Ini melatih kemampuan **Bernalar Kritis**.

- **Kegiatan Penutup (15 menit):**

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari hasil analisis semua kelompok.
2. "Dari contoh-contoh tadi, kesan apa yang biasanya ditimbulkan oleh desain simetris? Bagaimana dengan asimetris?"

Blok 2: Aplikasi dalam Menggambar (Pertemuan 5-8)

Fokus: Menerapkan pemahaman untuk menciptakan karya ragam hias.

Pertemuan 5-6 (4 JP): "Latihan Menggambar Ragam Hias Seimbang"

Asesmen Formatif

- **Kegiatan Awal (10 menit):**

1. Guru menunjukkan contoh ragam hias sederhana pada benda kerajinan (misal: pada gerabah atau bingkai foto).
2. Peserta didik menyiapkan buku gambar dan alat tulis.

- **Kegiatan Inti (120 menit):**

1. **Praktik Menggambar Simetris (*Mindful*):** Guru memandu langkah demi langkah cara membuat ragam hias simetris.
 - Membuat sumbu tengah vertikal dengan pensil.
 - Menggambar satu sisi pola (misal: sulur daun).
 - Mencerminkan gambar tersebut ke sisi lainnya dengan teliti. Proses ini sangat melatih ketelitian dan kesabaran (**Mandiri**).
2. **Praktik Menggambar Asimetris:** Guru memberikan tantangan berikutnya: membuat ragam hias asimetris di dalam sebuah bidang kotak. Peserta didik harus mencoba menata beberapa bentuk berbeda ukuran agar komposisinya tetap terasa seimbang.
3. Guru berkeliling memberikan umpan balik formatif. "Bentuk besarmu di sebelah kiri sudah bagus. Coba tambahkan dua bentuk kecil di kanan agak ke atas untuk menyeimbangkannya."

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**

1. Peserta didik saling melihat hasil latihan teman sebangkunya dan memberikan komentar.
2. Guru mengumumkan proyek akhir bab: merancang ragam hias untuk sebuah produk.

Pertemuan 7-8 (4 JP): "Proyek: Desain Hiasan untuk Talenan"

Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Guru menjelaskan proyek: setiap peserta didik akan mendapatkan outline/pola sebuah talenan kayu di atas kertas A4.
2. **Tugas:** Merancang sebuah ragam hias untuk mengisi bidang talenan tersebut dengan menerapkan prinsip keseimbangan (boleh memilih simetris atau asimetris).

- **Kegiatan Inti (90 menit):**

1. **Fase Perancangan dan Eksekusi (*Kreatif*):** Peserta didik mulai bekerja.
 - Mereka membuat sketsa terlebih dahulu dengan pensil.
 - Mereka harus secara sadar memutuskan akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris.
 - Setelah sketsa disetujui, mereka menebalkannya dengan spidol dan boleh menambahkan warna.

2. **Asesmen Sumatif:** Guru menilai karya akhir berdasarkan kemampuan peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan yang dipilih secara konsisten, kreativitas motif, dan kerapian.

- **Kegiatan Penutup (35 menit):**

1. **Pameran "Galeri Talenan Hias":** Semua karya dipajang di dinding kelas.
2. **Apresiasi:** Peserta didik berjalan-jalan mengamati semua karya. Guru menunjuk beberapa karya dan meminta kelas untuk mengidentifikasi jenis keseimbangan yang digunakan.
3. **Refleksi Akhir:** "Setelah mencoba keduanya, mana yang lebih menantang bagimu, menggambar simetris atau asimetris? Mengapa?"

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Permainan dan Tanya Jawab. Instrumen: Observasi selama permainan jungkat-jungkit dan tanya jawab awal untuk mengukur pemahaman intuitif tentang keseimbangan.
Asesmen Formatif (Proses)	Teknik: Penilaian Kinerja (Praktik) dan Hasil Diskusi. Instrumen: Menilai hasil latihan menggambar di buku sketsa. Menilai keaktifan dan kualitas argumen saat diskusi kelompok menganalisis karya.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Penilaian Produk (Proyek). Instrumen: Rubrik penilaian "Desain Hiasan untuk Talenan" yang menilai: 1. Penerapan Prinsip Keseimbangan: Kejelasan dan konsistensi dalam menerapkan keseimbangan simetris atau asimetris. 2. Kreativitas Motif Ragam Hias: Keunikan dan kerumitan desain. 3. Kerapian dan Teknik Menggambar: Kebersihan dan kualitas garis serta warna.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang karyanya sangat baik, mereka diberi tantangan untuk membuat satu desain lagi dengan jenis keseimbangan yang berbeda dari proyek utamanya. (Jika proyek utama simetris, mereka membuat yang asimetris, dan sebaliknya).
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru memberikan bantuan berupa template setengah motif. Tugas mereka adalah melengkapi sisi cerminannya (untuk simetris) atau memberikan kertas bantu bergaris (grid) untuk membantu menata letak elemen (untuk asimetris).

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

(Disampaikan secara lisan atau dengan lembar isian sederhana di akhir bab)

1. Menurutku, keseimbangan itu penting dalam gambar karena...

2. Aku merasa lebih mudah menggambar dengan keseimbangan (simetris/asimetris) karena...
3. Hal yang aku pelajari tentang ketelitian dari bab ini adalah...
4. Di mana lagi aku bisa menemukan contoh keseimbangan simetris dan asimetris di sekitarku?

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah analogi timbangan/jungkat-jungkit efektif membantu peserta didik memahami konsep keseimbangan visual?
2. Tantangan terbesar apa yang dihadapi peserta didik saat mencoba menggambar komposisi asimetris yang seimbang?
3. Apakah proyek akhir "Desain Hiasan untuk Talenan" cukup relevan dan menarik bagi peserta didik?
4. Bagaimana saya bisa mengintegrasikan prinsip keseimbangan ini dengan prinsip-prinsip desain lainnya (seperti ritme dan kesatuan) di pembelajaran mendatang?