

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
UNIT: 7 - PENCIPTAAN SENI ILUSTRASI

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XII diasumsikan telah memiliki dasar pengetahuan tentang seni rupa, termasuk elemen dan prinsip desain, serta beberapa teknik dasar menggambar dan melukis. Mereka juga diharapkan sudah familiar dengan berbagai jenis karya seni dan mampu mengapresiasi keindahan. Keterampilan yang mungkin sudah dimiliki antara lain kemampuan dasar menggambar bentuk, komposisi sederhana, dan penggunaan warna. Pemahaman awal tentang seni ilustrasi mungkin terbatas pada definisi umum, namun mereka diharapkan memiliki ketertarikan untuk mengeksplorasi lebih jauh.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Penciptaan Seni Ilustrasi" merupakan jenis pengetahuan prosedural dan konseptual yang sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik, terutama dalam dunia digital dan media visual saat ini. Tingkat kesulitan materi dapat disesuaikan dengan eksplorasi teknik dan gaya ilustrasi yang beragam. Struktur materi akan meliputi pengenalan konsep ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, teknik-teknik penciptaan, hingga proses berkarya ilustrasi secara mandiri. Materi ini mengintegrasikan nilai dan karakter seperti kreativitas, kemandirian, ketelitian, apresiasi estetika, dan kemampuan berkomunikasi melalui karya visual.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran Unit 7, dimensi profil lulusan yang sesuai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai gaya dan teknik ilustrasi, serta memilih pendekatan yang tepat untuk menyampaikan pesan.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan karya ilustrasi yang orisinal dan inovatif, mengekspresikan ide dan emosi secara visual.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses penciptaan ilustrasi secara mandiri.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk saling memberikan masukan dan mengembangkan ide-ide ilustrasi.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide, pesan, dan konsep melalui karya ilustrasi dan presentasi verbal.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengeksplorasi berbagai teknik dan media dalam penciptaan seni ilustrasi, merancang dan mengembangkan konsep ilustrasi yang relevan dengan berbagai konteks, serta menghasilkan karya ilustrasi yang memiliki nilai estetis dan pesan yang jelas.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Bahasa Indonesia/Sastra:** Memahami narasi, mengembangkan ide cerita, dan menyampaikan pesan melalui visual.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan perangkat lunak desain grafis untuk ilustrasi digital, riset visual, dan presentasi karya.
- **Sejarah:** Memahami perkembangan ilustrasi dari masa ke masa dan pengaruhnya terhadap budaya.
- **Sosiologi/Antropologi:** Memahami konteks sosial dan budaya yang dapat diinterpretasikan dalam ilustrasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Pengenalan dan Eksplorasi Konsep Ilustrasi

- Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis ilustrasi dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari setelah mengamati contoh-contoh visual yang disajikan guru.
- Peserta didik dapat menganalisis karakteristik visual dari berbagai gaya ilustrasi yang disajikan guru secara kritis.
- Peserta didik dapat merumuskan ide awal untuk penciptaan ilustrasi berdasarkan tema yang diberikan guru dengan rasa ingin tahu.

Pertemuan 2: Perencanaan dan Pengembangan Konsep Ilustrasi

- Peserta didik dapat merancang konsep ilustrasi yang orisinal dan sesuai dengan tema yang dipilih secara kolaboratif dalam kelompok.
- Peserta didik dapat mengembangkan sketsa awal ilustrasi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dan komposisi secara teliti.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi media dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan ilustrasi mereka dengan pertimbangan yang matang.

Pertemuan 3 & 4: Proses Penciptaan Ilustrasi

- Peserta didik dapat mengaplikasikan berbagai teknik dan media (manual atau digital) untuk menciptakan karya ilustrasi sesuai dengan konsep yang telah dirancang dengan cermat dan penuh eksplorasi.
- Peserta didik dapat bereksperimen dengan elemen visual seperti warna, tekstur, dan bentuk untuk memperkuat pesan ilustrasi mereka dengan kreativitas tinggi.
- Peserta didik dapat menyelesaikan karya ilustrasi sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan dengan menunjukkan kemandirian.

Pertemuan 5: Presentasi dan Refleksi Karya

- Peserta didik dapat mempresentasikan karya ilustrasi mereka dan menjelaskan konsep, pesan, serta proses penciptaan yang telah dilakukan dengan percaya diri dan kemampuan komunikasi yang baik.

- Peserta didik dapat memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap karya ilustrasi teman sejawat secara objektif.
- Peserta didik dapat merefleksikan pengalaman belajar dalam penciptaan ilustrasi dan mengidentifikasi area pengembangan diri di masa mendatang.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Ilustrasi untuk buku cerita anak: Peserta didik menciptakan ilustrasi yang mendukung narasi cerita pendek.
- Ilustrasi editorial untuk artikel majalah/berita: Peserta didik membuat ilustrasi yang merepresentasikan isu sosial atau lingkungan.
- Ilustrasi infografis: Peserta didik merancang ilustrasi untuk menyajikan data atau informasi secara visual.
- Ilustrasi karakter dan *storytelling*: Peserta didik mengembangkan karakter ilustrasi dan menciptakan adegan visual yang bercerita.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek:** Peserta didik akan terlibat dalam proyek penciptaan seni ilustrasi dari tahap ideasi hingga finalisasi dan presentasi.
- **Diskusi Kelompok:** Mendorong kolaborasi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik konstruktif antar peserta didik.
- **Eksplorasi Lapangan:** Mengunjungi pameran seni, galeri, atau toko buku/majalah untuk mengamati berbagai jenis ilustrasi dalam konteks nyata. (Jika memungkinkan)
- **Wawancara:** Mengundang ilustrator lokal atau seniman tamu untuk berbagi pengalaman dan wawasan tentang dunia ilustrasi. (Jika memungkinkan)
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan karya mereka dan menjelaskan konsep di baliknya.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, TIK), perpustakaan sekolah, komunitas seni sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Ilustrator lokal, komunitas seniman, penerbit, toko buku/galeri seni.
- **Masyarakat:** Publik atau audiens yang akan melihat karya ilustrasi melalui pameran kecil atau media sosial.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Studio seni sekolah atau kelas yang memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dengan berbagai media dan teknik, serta berdiskusi kelompok.
- **Ruang Virtual:** Platform daring untuk riset visual, berbagi referensi, diskusi asinkron, dan pameran karya digital.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book, jurnal, atau sumber visual daring terkait seni ilustrasi.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform lain untuk diskusi, berbagi tugas, dan mengunggah progres karya.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner awal atau

Kahoot/Mentimeter untuk kuis interaktif tentang konsep ilustrasi.

- **Aplikasi Desain:** Procreate, Adobe Fresco, Krita, Clip Studio Paint (jika tersedia perangkat yang mendukung) untuk ilustrasi digital.
- **Media Sosial:** Instagram, Behance (untuk menginspirasi dan menampilkan karya ilustrasi).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Aktivitas Guru:** Guru menstimulus peserta didik dengan menampilkan contoh gambar atau benda-benda yang tergolong seni rupa yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari¹ yang memiliki nilai guna (mengacu pada panduan guru). Guru menampilkan berbagai jenis ilustrasi (anak-anak, editorial, teknis, dll.) dari berbagai sumber (buku, majalah, website) dan memutar klip video singkat tentang proses kreatif seorang ilustrator.
- **Aktivitas Peserta Didik:** Peserta didik diajak untuk mengamati dengan saksama dan merespons (bisa dengan menuliskan kesan pertama atau berkomunikasi secara verbal) terhadap karya-karya ilustrasi yang ditampilkan. Mereka diajak untuk merasakan bagaimana ilustrasi tersebut memengaruhi emosi dan pikiran mereka.
- **Refleksi Awal:** Guru memandu diskusi ringan, "Apa yang membuat ilustrasi ini menarik? Apa pesan yang ingin disampaikan?" Peserta didik berbagi pengalaman visual yang menggembirakan dari ilustrasi yang mereka temui dalam hidup mereka.

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

Memahami (Meaningful Learning):

- **Aktivitas Guru:** Guru menyajikan materi tentang pengertian ilustrasi, fungsi, jenis-jenis, dan sejarah singkat perkembangannya. Guru memberikan contoh kasus bagaimana ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan yang kompleks atau rumit agar mudah dipahami. Guru memfasilitasi diskusi kelompok kecil untuk menganalisis karakteristik ilustrasi dari berbagai era dan budaya.
- **Aktivitas Peserta Didik:** Peserta didik secara aktif mencatat poin-poin penting, bertanya, dan berdiskusi untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang konsep ilustrasi. Mereka mencari keterkaitan antara ilustrasi dengan konteks sosial dan budaya di sekitarnya.
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan sumber belajar bervariasi (teks, video, infografis) untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- **Aktivitas Guru:** Guru menjelaskan tugas proyek penciptaan ilustrasi (misalnya, membuat ilustrasi untuk cerpen pendek atau isu sosial). Guru memfasilitasi *brainstorming* ide dalam kelompok, memberikan panduan teknis tentang sketsa, komposisi, pemilihan warna, dan teknik (manual/digital). Guru mendorong eksperimen dan kebebasan berekspresi.
- **Aktivitas Peserta Didik:** Peserta didik memilih tema atau cerpen yang menarik bagi mereka (diferensiasi minat). Mereka mulai merancang sketsa awal, bereksperimen dengan berbagai media dan teknik yang relevan. Mereka bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk saling memberikan masukan. Proses ini ditekankan sebagai proses eksplorasi yang menyenangkan.

- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan pilihan media dan teknik (manual/digital) sesuai minat dan fasilitas yang tersedia. Guru memberikan *scaffolding* yang berbeda-beda bagi kelompok yang membutuhkan dukungan lebih.

Merefleksi (Mindful Learning, Meaningful Learning):

- **Aktivitas Guru:** Guru membimbing peserta didik untuk mengamati progres karya mereka secara cermat, mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Guru mengajukan pertanyaan reflektif: "Apa tantangan terbesar dalam proses ini? Apa yang Anda pelajari tentang diri Anda sebagai ilustrator? Bagaimana ilustrasi Anda menyampaikan pesan?" Guru juga memfasilitasi sesi *critique* bersama di mana peserta didik saling memberikan umpan balik konstruktif dengan kesadaran penuh.
- **Aktivitas Peserta Didik:** Peserta didik secara individu atau kelompok menuliskan jurnal reflektif tentang pengalaman mereka dalam proses penciptaan ilustrasi, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan. Mereka juga secara aktif mendengarkan umpan balik dari teman dan guru, serta mengidentifikasi area yang perlu mereka perbaiki.
- **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat merefleksikan melalui jurnal tertulis, rekaman suara, atau presentasi singkat.

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

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik individual dan kelompok yang berfokus pada kekuatan karya dan area untuk pengembangan lebih lanjut, dengan menekankan proses belajar yang telah dilalui. Guru juga mendorong peserta didik untuk saling memberikan apresiasi atas usaha dan kreativitas yang telah ditunjukkan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Peserta didik secara bersama-sama dengan bimbingan guru merangkum konsep-konsep kunci tentang seni ilustrasi dan nilai-nilai yang mereka dapatkan dari proyek ini. Guru menghubungkan kembali pembelajaran dengan kehidupan nyata dan potensi karir di bidang ilustrasi.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk mengemukakan ide atau topik ilustrasi lain yang ingin mereka eksplorasi di masa depan. Guru dapat mencatat minat ini sebagai bahan pertimbangan untuk modul pembelajaran berikutnya. Pembelajaran ditutup dengan suasana positif dan apresiasi terhadap proses dan hasil karya semua peserta didik.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Observasi:** Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal, tingkat antusiasme, dan respons terhadap stimulus visual.
- **Wawancara Singkat:** Guru dapat melakukan wawancara singkat dengan beberapa peserta didik untuk menanyakan pengetahuan awal mereka tentang ilustrasi dan pengalaman mereka dalam menggambar/melukis.
- **Kuesioner:** Memberikan kuesioner singkat berisi pertanyaan tentang preferensi gaya visual, media favorit, dan tujuan mereka dalam belajar seni rupa.
- **Tes Diagnostik:** Memberikan soal pilihan ganda sederhana tentang elemen desain dasar atau jenis-jenis seni visual untuk mengukur pemahaman konsep dasar.

Contoh Soal Asesmen Awal:

1. Apa yang Anda pahami tentang "seni ilustrasi"? Sebutkan minimal 2 contoh ilustrasi yang pernah Anda lihat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menurut Anda, apa perbedaan antara ilustrasi dan lukisan biasa?
3. Media apa yang paling Anda suka gunakan untuk menggambar atau melukis (misalnya pensil, cat air, digital)? Mengapa?
4. Apakah Anda pernah mencoba membuat gambar yang menceritakan sesuatu? Ceritakan singkat pengalaman Anda.
5. Jika Anda bisa memilih, jenis cerita atau topik apa yang ingin Anda ilustrasikan?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tugas Harian (Sketsa & Konsep):** Penilaian terhadap pengembangan ide, sketsa awal, dan eksplorasi konsep ilustrasi.
- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan, kualitas argumen, dan kontribusi dalam diskusi kelompok serta kemampuan memberikan umpan balik konstruktif.
- **Presentasi (Progres):** Penilaian terhadap kemampuan menyampaikan ide dan progres karya secara verbal.

Contoh Soal Asesmen Proses:

1. Bagaimana ide awal ilustrasi Anda berkembang dari sketsa pertama hingga sekarang? Apa saja perubahan signifikan yang terjadi?
2. Jelaskan bagaimana komposisi dan pemilihan warna pada ilustrasi Anda mendukung pesan yang ingin disampaikan.
3. Bagaimana Anda mengatasi tantangan teknis atau ide saat membuat ilustrasi ini? Berikan contoh spesifik.
4. Apa masukan yang Anda terima dari teman kelompok, dan bagaimana Anda mengaplikasikannya (atau mengapa Anda tidak mengaplikasikannya)?
5. Apakah Anda merasa terhubung secara emosional dengan tema ilustrasi Anda? Jelaskan alasannya.

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Jurnal Reflektif:** Penilaian terhadap kedalaman refleksi peserta didik tentang proses belajar, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan.
- **Tes Tertulis:** Soal esai atau analisis visual yang menguji pemahaman konsep dan kemampuan penalaran kritis tentang seni ilustrasi.
- **Tugas Akhir (Karya Ilustrasi Final):** Penilaian terhadap kualitas karya ilustrasi secara keseluruhan (konsep, teknik, estetika, penyampaian pesan).
- **Proyek (Pameran Mini/Presentasi Akhir):** Penilaian kemampuan presentasi, komunikasi konsep, dan kolaborasi (jika dilakukan pameran kelompok).

Contoh Soal Asesmen Akhir:

1. Pilihlah salah satu karya ilustrasi Anda. Jelaskan secara rinci bagaimana Anda menggunakan elemen desain (garis, bentuk, warna, tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan, kontras, irama) untuk menciptakan kesan tertentu dan menyampaikan pesan ilustrasi tersebut.

2. Bagaimana proses *discovery-inquiry* yang kita lakukan membantu Anda dalam menemukan ide dan menyelesaikan proyek ilustrasi ini? Berikan contoh spesifik dari pengalaman Anda.
3. Menurut Anda, apa peran ilustrasi dalam masyarakat modern? Bagaimana ilustrasi dapat memengaruhi pandangan atau emosi seseorang?
4. Jika Anda memiliki kesempatan untuk mengerjakan proyek ilustrasi berikutnya, teknik atau gaya baru apa yang ingin Anda eksplorasi, dan mengapa?
5. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi selama proses penciptaan ilustrasi ini, dan bagaimana Anda mengatasinya? Pelajaran penting apa yang Anda dapatkan dari tantangan tersebut?