



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Della Naradika
Satrio Hari Wicaksono

SMP/MTs Kelas VIII

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis

Della Naradika
Satrio Hari Wicaksono

Penelaah

M. Rain Rosidi
Asmudjo Jono Irianto

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yulianti Dewi
Kartika

Kontributor

Siti Wardiah
Agung Suryanto

Ilustrator

Aji Mei Supiyanto

Editor

Meilany

Editor Visual

Alfian Candra A.

Desainer

Ines Mentari

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan Kompleks Kemdikbudristek
Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2024

ISBN 978-623-118-520-4 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-623-388-477-8 (jil.2 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/15 pt., Steve Matteson
xii, 196 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berkarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Juli 2024
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



Prakata

Bapak dan ibu para pendidik, buku yang sedang dipegang ini adalah buku panduan komprehensif yang dirancang untuk mendukung pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan kurikulum seni nasional. Buku teks ini telah disusun dengan cermat agar selaras dengan kerangka kurikulum. Kami juga memberikan pendekatan yang terstruktur dan menarik untuk pendidikan seni.

Seperti yang kita ketahui, seni merupakan aspek fundamental dari ekspresi manusia. Melalui buku teks ini, peserta didik akan mengeksplorasi berbagai bentuk, teknik, dan konsep seni yang akan memperluas pemahaman dan apresiasi mereka terhadap seni. Dengan memadukan teori dengan latihan praktik, buku teks ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan keterampilan artistik peserta didik.

Sebagai pendidik, bapak dan ibu memainkan peran penting dalam membina bakat seni peserta didik di sekolah. Buku teks ini berfungsi sebagai sumber berharga yang menawarkan kekayaan pengetahuan dan kegiatan. Oleh karena itu, buku ini dapat menginspirasi peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dan mengekspresikan diri melalui seni.

Kami ingin mengapresiasi bapak dan ibu yang berkenan membaca, memahami, serta mengimplementasikan materi di buku ini. Meskipun demikian, kreativitas bapak dan ibu juga jauh lebih berharga dari materi yang tertera di sini. Hal itu karena kami menyadari bahwa bapak dan ibulah yang paling memahami potensi dan kondisi peserta didik di sekolah masing-masing. Dengan demikian, kami sampaikan bahwa improvisasi dan inovasi yang dilakukan bapak dan ibu saat menjalankan kegiatan pembelajaran sangat dihargai.

Kami mendorong para pendidik untuk menggunakan buku teks ini sebagai alat untuk meningkatkan kurikulum seni mereka dan menginspirasi peserta didik untuk mengeluarkan potensi kreatif mereka. Bersama-sama, mari kita memupuk kecintaan terhadap seni dan menumbuhkan generasi seniman, peminat seni, dan pemikir kreatif generasi penerus.

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Petunjuk Penggunaan Buku	xiii

Panduan Umum

A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	5
C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran	15
D. Asesmen	19

Bab I Belajar Seni dari Alam

A. Pendahuluan	22
B. Kegiatan Pembelajaran	26
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	39
D. Refleksi	40
E. Pengayaan	41
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	44



Bab II Berkreasi Seni Dua Dimensi

A. Pendahuluan	48
B. Kegiatan Pembelajaran	51
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	68
D. Refleksi	69
E. Pengayaan	69
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	70

Bab III Berkreasi Seni Tiga Dimensi

A. Pendahuluan	76
B. Kegiatan Pembelajaran	81
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	110
D. Refleksi	111
E. Pengayaan	114
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	114

Bab IV Berkarya Seni Rupa untuk Lingkungan

A. Pendahuluan	122
B. Kegiatan Pembelajaran	125
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	140
D. Refleksi	141
E. Pengayaan	142
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	142

Bab V Mengenal Lukisan Pemandangan Alam

A. Pendahuluan	148
B. Kegiatan Pembelajaran	152
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	160
D. Refleksi	160
E. Pengayaan	161
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	161
Lampiran	165
Glosarium	184
Daftar Pustaka	185
Indeks	187
Profil Pelaku Perbukuan	189

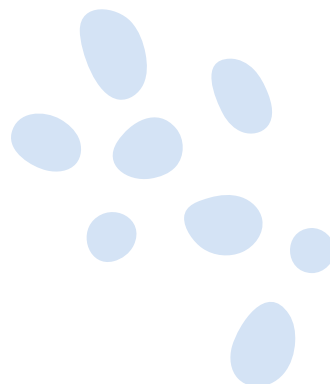
Daftar Gambar

Gambar 1.1	Teka-teki sederhana.	25
Gambar 1.2	Peserta didik mengobservasi unsur rupa pada tumbuhan.....	27
Gambar 1.3	Titik (kiri) dan titik pada tumbuhan (kanan).....	28
Gambar 1.4	Garis (kiri) dan garis pada tumbuhan (kanan).....	28
Gambar 1.5	Bidang (kiri) dan bidang pada tumbuhan (kanan).....	29
Gambar 1.6	Bentuk (kiri) dan bentuk pada tumbuhan (kanan).....	29
Gambar 1.7	Unsur rupa pada tumbuhan.	30
Gambar 1.8	Peserta didik sedang mengobservasi unsur rupa pada tumbuhan.	34
Gambar 1.9	Lingkaran warna-warni (kiri) dan berbagai warna pada tumbuhan (kanan).....	34
Gambar 1.10	Ruang pada unsur rupa (kiri) dan berbagai ruang pada tumbuhan (kanan).	35
Gambar 1.11	Gelap terang dalam unsur rupa (kiri) dan berbagai gelap terang pada tumbuhan (kanan).	35
Gambar 1.12	Tekstur dalam unsur rupa (kiri) dan berbagai tekstur pada tumbuhan (kanan).	36
Gambar 1.13	Unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan.	36
Gambar 1.14	Poster yang berisi tentang presentasi unsur rupa.....	41
Gambar 1.15	tanah (kiri) dan tanah pada lukisan (kanan).	42
Gambar 1.16	langit (kiri) dan langit pada lukisan (kanan).....	42
Gambar 1.17	tumbuhan (kiri) dan tumbuhan pada lukisan (kanan).	43
Gambar 1.18	Asli tumbuhan (kiri) dan tumbuhan pada karya kriya.....	43
Gambar 2.1	Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat stiker ekspresi wajah.	52
Gambar 2.2	Proses pembuatan stiker ekspresi wajah.....	53
Gambar 2.3	Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat komik strip....	58
Gambar 2.4	Proses pembuatan komik strip.....	59
Gambar 2.5	Alat dan bahan dalam membuat <i>ecoprint</i>	64
Gambar 2.6	Proses pembuatan <i>ecoprint</i>	65

Gambar 3.1	Langkah pembelajaran	84
Gambar 3.2	Kegiatan membuat diorama sederhana tema tumbuhan.	95
Gambar 3.3	Pembuatan kotak <i>roll</i> cerita kanvas.	104
Gambar 3.4	Tahapan pembuatan <i>roll</i> cerita kanvas tema tumbuhan.	106
Gambar 4.1	Unsur-unsur yang ada dalam sebuah poster.....	126
Gambar 4.2	Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat poster.	127
Gambar 4.3	Proses pembuatan poster bertema lingkungan.....	128
Gambar 4.4	Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya tumbuhan plastik.....	135
Gambar 4.5	Proses pembuatan karya bunga atau tumbuhan plastik.....	136
Gambar 5.1	Peserta didik mengidentifikasi seniman maestro Indonesia.	153
Gambar 5.2	Kegiatan menganalisis unsur-unsur rupa lukisan pemandangan alam...	157

Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa.....	4
Tabel 2	Capaian Pembelajaran	7
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran	8
Tabel 4	Teknik Asesmen	20
Tabel 1.1	Rubrik Penilaian	31
Tabel 1.2	Tingkat Ketercapaian	32
Tabel 1.3	Rubrik Penilaian	38
Tabel 2.1	Kriteria Penilaian	55
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian	61
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian	67
Tabel 3.1	Rubrik Penilaian	90
Tabel 3.2	Tingkat Ketercapaian.....	92
Tabel 3.3	Rubrik Penilaian	98
Tabel 3.4	Tingkat Ketercapaian.....	101
Tabel 3.5	Rublik Penilaian.....	108
Tabel 3.6	Tingkat Ketercapaian.....	110
Tabel 4.1	Kriteria Penilaian	130
Tabel 4.2	Kriteria Penilaian	138
Tabel 5.1	Kriteria Penilaian	155
Tabel 5.2	Kriteria Penilaian	159



Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini memuat beberapa bagian yang perlu diperhatikan oleh guru yang membacanya, yaitu sebagai berikut.



Bab

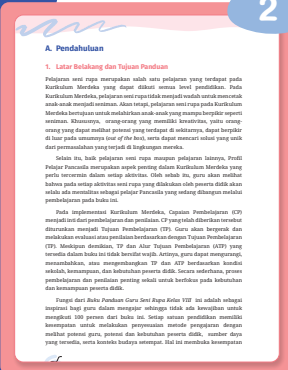
Dalam setiap bab, materi akan dijabarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas dalam menyampaikan pembelajaran seni rupa sesuai dengan Capaian Tujuan Pembelajaran (TP) dan ATP.



2

Pendahuluan

Dalam panduan umum, guru dapat membaca informasi umum mengenai tujuan pembelajaran, pokok materi, hubungan pembelajaran bab tersebut dengan materi lain yang ada di mata pelajaran/bidang ilmu yang sama, peta materi/peta konsep, saran periode/waktu pembelajaran untuk satu bab, konsep dan keterampilan prasyarat (opsional), apersepsi, dan penilaian sebelum pembelajaran.



Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat membaca informasi umum mengenai berbagai kegiatan yang terdiri atas indikator tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, materi esensial, nilai Profil Pelajar Pancasila apa (sampai subelemen) yang ingin dilatihkan melalui aktivitas tersebut, interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (opsional), dan asesmen formatif.

3



4

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik yang hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan refleksi serta landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

b. Teknik Asesmen

Teknik asesmen yang dapat dilakuk pada kegiatan 3 adalah observasi. Peserta didik melakukan pengamatan secara berkelompok terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik, lalu dapat mengait kembali.

berikut Teknik Asesmen

No.	Nama Peserta Didik	Tingkat Ketercapaian		
		KMP 1	KMP 2	KMP 3
1.	Andri Kusnadi	A	A	A
2.
3.
4.
5.

c. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Pada uji kompetensi (asesmen sumatif), teknik penulisan yang digunakan sama sama dengan asesmen formatif yang dapat dilak pada poin nomor 4 di atas. Hal ini karena pada dasarnya asesmen tersebut digunakan untuk mengukur ketercapaian belajar. Poin yang membedakan asesmen sumatif dan formatif terletak pada waktunya.

1. Pada asesmen formatif dapat dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan 3 di atas.
2. Pada asesmen sumatif dapat dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan 3.

Penilaian dan Tes Rapor untuk SMP/MTs Kelas VII

Refleksi

Refleksi adalah suatu aktivitas meninjau kembali proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab oleh guru atau peserta didik sebagai bahan refleksi diri.

5

D. Refleksi

Kegiatan 1

1. Refleksi Guru
 - a. Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?
 - b. Hal yang dapat kita lakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep saat rupa tiga dimensi?
 - c. Bagaimana saat ini hasil belajar peserta didik yang mengait kembali dalam memancing konsep kerucut?
 - d. Apakah ada masalah yang dihadapi peserta didik yang perlu diantisipasi?
 - e. Bagaimana saat ini hasil belajar peserta didik mengenai tapan pembelajaran?
 - f. Bagaimana saat ini hasil belajar peserta didik dan refleksi yang telah dilakukan tentang kerucut yang telah dibuat oleh peserta didik?
2. Refleksi Peserta Didik
 - a. Bagaimana perasaan saya terhadap kerucut saat rupa tiga dimensi yang telah saya buat?
 - b. Apa yang saya pelajari tentang kerucut dan apa yang dapat saya gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
 - c. Bagaimana pengalaman saya dalam memancing konsep kerucut? Apakah kerucut tersebut sesuai dengan yang saya bayangkan?
 - d. Hal yang saya dapatkan dari proses pembelajaran ini adalah hal baru yang dapat saya pelajari atau temuan?
 - e. Bagaimana saat ini hasil belajar saya mengenai rupa tiga dimensi yang telah saya buat?

Penilaian dan Tes Rapor untuk SMP/MTs Kelas VII

6

Pengayaan

Materi atau pilihan kegiatan tambahan yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk menambah pengalaman belajar mereka serta saran untuk pembimbingan kembali dan revisi tugas untuk remedial.

E. Pengayaan

Berikut adalah contoh pengayaan atau aktivitas tambahan yang dapat dilakukan dalam kegiatan membuat kerucut saat rupa tiga dimensi.

1. **Pengalaman Menanam Benih**
Peserta didik akan berkesempatan, seperti digambarkan pada materi, untuk menanam, seperti menanam, sayuran, atau bahkan dapat ditanam, seperti kacang panjang atau kacang kedelai. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran mereka akan keberagaman dengan berbagai materi.
2. **Teknik Persepsi Lanjutan**
Didalam teknik dasar seperti membuat dan menggambar, peserta didik dapat dilatih untuk belajar teknik bayangan, seperti penggambaran dan penempatan objek, atau teknik bayangan yang dapat digunakan untuk membuat gambar yang lebih realistik pada karya seni mereka.
3. **Kebudayaan Sasi**
Peserta didik dapat dilatih keberagaman untuk berkolaborasi dengan peserta didik lain atau dengan sesama kelas untuk menyelesaikan karya seni rupa tiga dimensi kerucut. Hal ini akan meningkatkan keterampilan mereka tentang seni, yang juga memperkuat pengalaman kolaboratif mereka. Namun untuk memudahkan kolaborasi ini diperlukan waktu dan materi untuk yang mengait serta mendidik. Apabila di lingkungan sekolah peserta didik terdapat masalah, guru dapat mengait keberagaman yang baik dengan sesama tersebut agar peserta didik memperoleh manfaat lainnya.
4. **Lembar Kegiatan Peserta Didik**
LKPD 1: Membuat model kerucut dengan teknik lit, playdough, dll sama tambahan

Penilaian dan Tes Rapor untuk SMP/MTs Kelas VII

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kerja yang harus dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

7

dengan menggunakan media digital. Hal ini akan menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam mengait materi dengan kerucut kerucut modern. Hal ini akan menambah minat untuk membuat dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik yang tertarik dengan kerucut peserta didik.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas VII

Materi: Kerucut dan Rupa Tiga Dimensi

Tujuan Pembelajaran

Mampu mengait kerucut dan kerucut dalam mengait kerucut kerucut kerucut.

Waktu: 1 x 45 menit

Alat dan Bahan

- 1. Lembar kerja ini
- 2. Lembar kerja ini
- 3. Lembar kerja ini
- 4. Lembar kerja ini
- 5. Lembar kerja ini
- 6. Lembar kerja ini

Penilaian dan Tes Rapor untuk SMP/MTs Kelas VII



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8



Panduan Umum

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yang dapat diikuti semua level pendidikan. Pada Kurikulum Merdeka, pelajaran seni rupa tidak menjadi wadah untuk mencetak anak-anak menjadi seniman. Akan tetapi, pelajaran seni rupa pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk melahirkan anak-anak yang mampu berpikir seperti seniman. Khususnya, orang-orang yang memiliki kreativitas, yaitu mereka yang dapat melihat potensi yang terdapat di sekitarnya, dapat berpikir di luar kreatif serta dapat menemukan solusi yang unik dari permasalahan yang terjadi di lingkungan mereka.

Selain itu, baik pelajaran seni rupa maupun pelajaran lainnya, Profil Pelajar Pancasila merupakan aspek penting dalam Kurikulum Merdeka yang perlu tercermin dalam setiap aktivitas. Oleh sebab itu, guru akan melihat bahwa pada setiap aktivitas seni rupa yang dilakukan oleh peserta didik akan selalu ada mentalitas sebagai pelajar Pancasila yang sedang dibangun melalui pembelajaran pada buku ini.

Pada implementasi Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) menjadi inti dari pembelajaran dan penilaian. CP yang telah diberikan tersebut diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP). Guru akan bergerak dan melakukan evaluasi atau penilaian berdasarkan dengan Tujuan Pembelajaran (TP). Meskipun demikian, TP dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang tersedia dalam buku ini tidak bersifat wajib. Artinya, guru dapat mengurangi, menambahkan, atau mengembangkan TP dan ATP berdasarkan kondisi sekolah, kemampuan, dan kebutuhan peserta didik. Secara sederhana, proses pembelajaran dan penilaian penting sekali untuk berfokus pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Fungsi dari *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas VIII* ini adalah sebagai inspirasi bagi guru dalam mengajar sehingga tidak ada kewajiban untuk mengikuti 100 persen dari buku ini. Setiap satuan pendidikan memiliki kesempatan untuk melakukan penyesuaian metode pengajaran dengan melihat potensi guru, potensi dan kebutuhan peserta didik, sumber daya yang tersedia, serta konteks budaya setempat. Hal ini membuka kesempatan

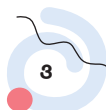
untuk guru berinovasi, namun tetap memiliki variasi pendekatan yang sesuai dengan keberagaman peserta didik.

Terdapat beberapa kegiatan pada buku ini yang dapat dilihat, diimplementasikan, ataupun dikreasikan kembali oleh guru. Pada dasarnya, kegiatan yang dilakukan adalah cara untuk mencapai Tujuan Pembelajaran (TP). Terlepas kegiatannya, hal yang terpenting itu dapat bergerak mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah mengamati unsur-unsur dasar rupa pada tumbuhan. Maka, kegiatan yang terdapat pada buku ini adalah Menjadi Pengamat Unsur Rupa pada Tumbuhan. Apakah kegiatan ini merupakan satu-satunya cara yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut? Tentunya, tidak. Apabila guru memiliki kegiatan lain, misalnya membuat sketsa tumbuhan, bermain teka-teki tema unsur rupa tumbuhan, ataupun aktivitas lainnya yang berhubungan langsung dengan aktivitas pengamatan unsur rupa pada tumbuhan, hal itu dapat dilakukan.

Mungkin beberapa guru bertanya-tanya, apa yang membedakan seni rupa pada Kurikulum Merdeka dan pada kurikulum-kurikulum lainnya. Perbedaan terlihat pada pencapaian yang ingin dituju. Apabila pada kurikulum-kurikulum sebelumnya, terdapat serangkaian materi seni rupa yang telah dibagi per jenjangnya yang menuntut peserta didik pada akhirnya untuk memiliki keterampilan teknis berkarya seni rupa. Dengan kata lain, itu menjadikan peserta didik dapat berkarya seperti seniman. Pada Kurikulum Merdeka, materi seni rupa dan standar-standar kesenirupaan tidaklah menjadi sesuatu yang utama. Dengan demikian, peserta didik tidak dituntut untuk mampu melukis dengan teknik A, B, atau C ataupun dengan gaya A, B, atau C.

2. Profil Pelajar Pancasila

Pada implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik dalam waktu yang bersamaan akan mempelajari seni rupa sekaligus melakukan praktik baik dari pelajar Pancasila. Setiap bab dalam buku ini menghadirkan berbagai aktivitas yang tidak hanya memberikan pengalaman berkreasi seni rupa bagi peserta didik. Lebih dari itu, aktivitas-aktivitas ini juga membekali mereka dengan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang dapat membantu mereka dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam rangka mencapai berbagai kompetensi yang



dituju, peserta didik juga perlu memperhatikan enam dimensi yang terdapat pada Profil Pelajar Pancasila. Pada tabel di bawah ini, terdapat integrasi antara kompetensi seni rupa yang ingin dicapai dan implementasi Profil Pelajar Pancasila.

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
I	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengajukan pertanyaan	Kegiatan 1 Bab II, Bab IV, dan Bab V
			Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Kegiatan 1 Bab II, Bab IV, dan Bab V
	Mandiri	Regulasi diri	Regulasi emosi	Kegiatan 1 Bab II, Bab IV, dan Bab V
	Kebinekaan global	Refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Refleksi terhadap pengalaman kebinekaan	Kegiatan 1 Bab II, Bab IV, dan Bab V
II	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Kegiatan 1 Bab II, Bab IV, dan V
III	Gotong royong	Melaksanakan proyek kolaboratif	Melaksanakan proyek kolaboratif	Kegiatan 1 Bab III
IV	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Memahami keterhubungan ekosistem bumi	Kegiatan 1, 2 dan 3 pada Bab I
				Kegiatan 1, dan 2 pada Bab III

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Umumnya, ada beberapa ciri-ciri dari aktivitas pembelajaran seni rupa kelas VIII yang secara internasional mendapat pengakuan. Tambah lagi, bagaimana ciri itu kemudian diturunkan serta diterapkan pada buku ini. Di bawah ini merupakan beberapa ciri tersebut beserta dengan sumbernya.

a. Kesesuaian Kurikulum dengan Perkembangan Anak

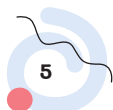
Kurikulum dirancang dengan tujuan penyelarasan dan pengembangan, baik kognitif maupun kreativitas peserta didik kelas VIII. (Sumber: *National Art Education Association (NAEA)*, AS). Pada konteks buku ini, peserta didik akan mendapatkan penyelarasan antara kreativitas saat berkarya seni dan perkembangan kognitif karena materi-materi ini dirancang untuk melatih *skill* tersebut dengan aktivitas yang menyenangkan.

b. Eksplorasi Beragam Bentuk Karya Seni Rupa

Terdapat keterlibatan peserta didik pada kegiatan mengeksplorasi berbagai media, teknik, dan gaya seni, termasuk di dalamnya, yaitu menggambar, melukis, mematung, dan membuat seni grafis. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pengembangan keterampilan dan pemahaman artistik mereka. (Sumber: *National Core Arts Standards*, AS). Pada konteks buku ini, peserta didik akan diberikan beberapa opsi dalam berkarya seni rupa yang terdiri atas materi dua dan tiga dimensi yang pada praktiknya tentu akan menerapkan berbagai teknik, media, dan gaya.

c. Hubungan antara Sejarah Seni dan Konteks Budaya

Pada pelajaran seni rupa kelas VIII, terdapat integrasi antara sejarah seni, seniman-seniman penting yang berkiprah di lingkungan terdekat, serta pengaruh dari budaya yang dapat menambah keluasan dan kedalaman pemahaman peserta didik tentang konteks seni. (Sumber: *National Core Arts Standards*, AS). Pada buku ini, peserta didik mendapatkan materi pengantar sederhana mengenai sejarah seni serta mendapatkan pembelajaran tentang seniman-seniman Indonesia yang penting dengan gaya seni tertentu sesuai dengan level yang sedang dipelajari.



d. Mengembangkan Keterampilan Berkarya Seni

Pembelajaran ini memiliki fokus untuk membangun serta memperkuat keterampilan dasar dalam komposisi, warna, perspektif, serta elemen seni lainnya. (Sumber: *Standar Kurikulum Negara Bagian, California Visual and Performing Arts Standards*, AS). Pada konteks buku, bagian ini memang tidak menjadi fokus. Hal itu mengingat bahwa peserta didik telah mendapatkan materi tersebut pada jenjang sebelumnya. Namun, peserta didik akan mendapatkan pendalaman materi berupa implementasi pengetahuan tentang warna, komposisi, dan elemen dasar seni lainnya pada proses berkarya seni.

e. Mendorong Kebebasan Berekspresi

Guru memberikan dorongan kepada peserta didik agar mereka memiliki keberanian untuk mengekspresikan diri mereka melalui proyek-proyek pribadi di kelas seni. (Sumber: *Pedagogi Pendidikan*). Pada konteks buku ini, peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berkontribusi langsung dalam merealisasikan imajinasi mereka dalam bentuk karya seni rupa dua ataupun tiga dimensi.

f. Kemampuan Berpikir Kritis dan Analisis

Peserta didik didorong untuk mempertajam kemampuan berpikir kritis dan analitis serta dapat merefleksikan pilihan yang artistik. (Sumber: *Pedagogi Pendidikan*). Pada konteks buku ini, peserta didik akan memberikan apresiasi, menanggapi, ataupun memberikan respons terhadap karya seni yang terdapat di sekitar mereka sebagai bentuk melatih berpikir kritis dan analisis.

g. Kesempatan Pembelajaran Kolaboratif

Peserta didik memiliki kesempatan untuk melaksanakan proyek kolaboratif dan memberikan kritik yang membangun terhadap teman sekelas. Hal ini dapat memupuk kebersamaan, membangun tenggang rasa, serta memaksimalkan kemampuan komunikasi. (Sumber: *Pedagogi Pendidikan*). Pada konteks buku ini, kolaborasi muncul dalam kegiatan-kegiatan yang terdapat di beberapa bab.

h. Keberagaman Proses Penilaian

Metode penilaian umumnya terdiri atas pengamatan, rubrik, penilaian diri, dan evaluasi rekan sejawat. (Sumber: *Pedagogi Pendidikan*). Pada

konteks buku ini, peserta didik akan mendapatkan penilaian yang terdiri atas berbagai asesmen.

i. Kesempatan Pameran serta Presentasi Karya

Kegiatan pembelajaran seni rupa kelas VIII memungkinkan peserta didik untuk menampilkan karya seni mereka di pameran sekolah, galeri di sekitar, ataupun *platform online* sehingga terdapat variasi apresiasi atas pencapaian artistik mereka. Pada konteks buku ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan apresiasi seni terhadap karya di sekitar mereka. Apabila kondisinya memungkinkan, peserta didik dapat melakukan kunjungan ke galeri terdekat.

2. Capaian Pembelajaran per Fase

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, minat, peristiwa aktual, baik berdasarkan gagasannya sendiri maupun mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari.

Peserta didik terampil menggunakan variasi alat, bahan, dan teknik serta pengetahuan interdisipliner. Peserta didik mampu mempresentasikan serta membandingkan beberapa unsur rupa dan prinsip desain yang digunakan dalam karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami	Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik memahami gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan pemahaman unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan	Peserta didik mempresentasikan pemahaman penilaian dengan membandingkan beberapa unsur rupa dan prinsip desain karya seni rupa menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mampu mengembangkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperolehnya dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik menerapkan secara terampil menggunakan variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya.
Menciptakan	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari. Peserta didik menerapkan prinsip-prinsip desain dalam menyusun unsur rupa pada karyanya.
Berdampak	Peserta didik mampu memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, isu sosial di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Secara umum, tujuan pembelajaran pada buku ini telah disesuaikan kembali berdasarkan perubahan yang terjadi. Apabila guru melihat tujuan pembelajaran fase D yang terdapat pada buku kelas VII, terdapat sedikit perbedaan dengan tujuan pembelajaran fase D (kelas VII, VIII, dan IX) dengan buku ini. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan penyesuaian ulang gradasi materi di setiap levelnya. Perhatikan Tabel 3 berikut ini.

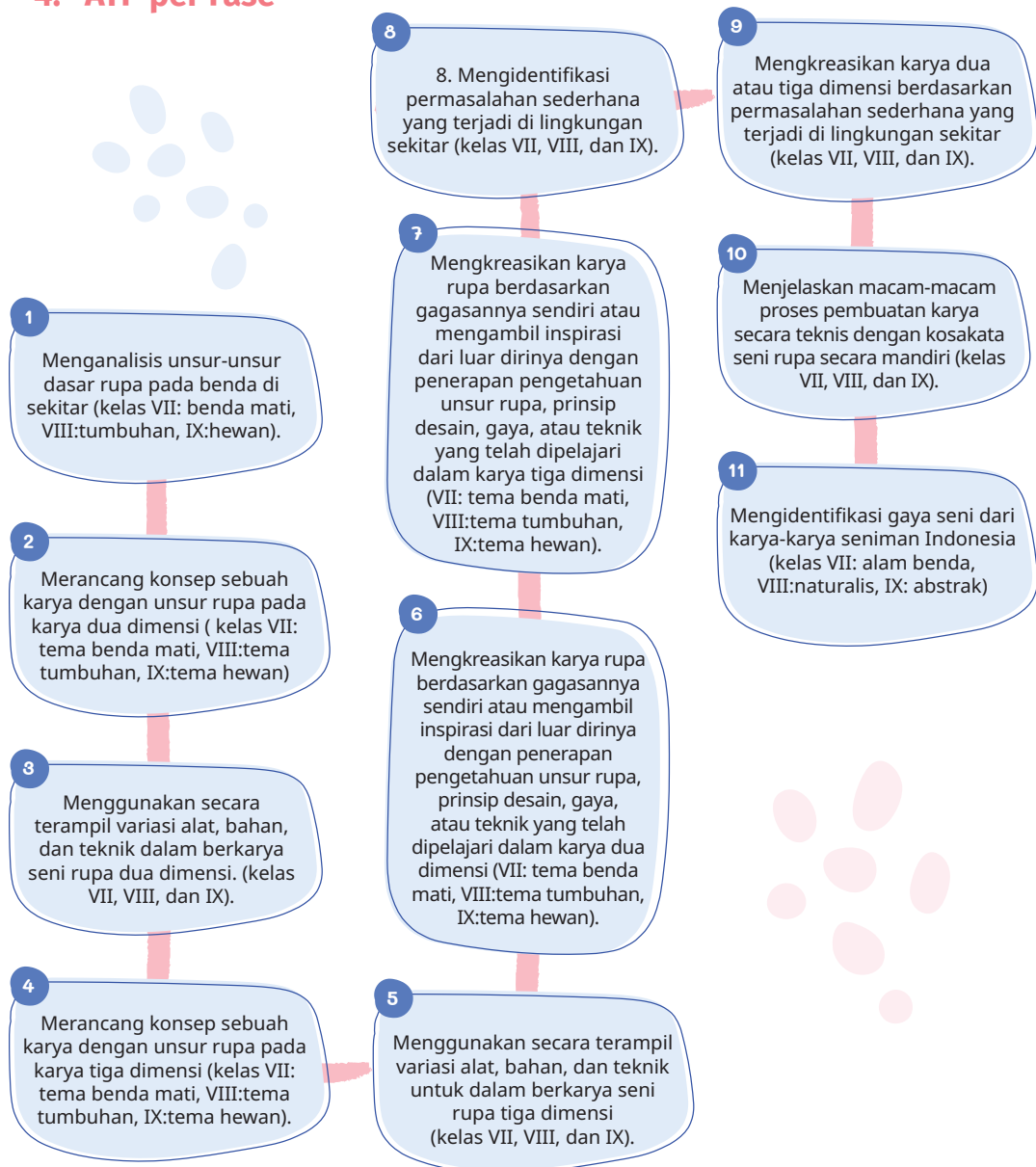
Tabel 3 Tujuan Pembelajaran

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Mengalami	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada lingkungan sekitar. Mengidentifikasi gaya seni dari karya-karya seniman Indonesia.
Merefleksikan	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam proses pembuatan karya secara teknis dengan kosakata seni rupa secara mandiri.

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Artistik	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya dua dimensi. • Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi. • Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi. • Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi.
Menciptakan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkreasikan karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya dua dimensi. • Mengkreasikan karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.
Berdampak	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar. • Mengkreasikan karya dua atau tiga dimensi berdasarkan permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar.



4. ATP per Fase



ATP di atas dapat digunakan untuk kelas VII, VIII, dan IX dengan gradasi atau level kesulitan yang telah dipetakan sedemikian rupa. Pada tujuan pembelajaran 1 di kelas VII, peserta didik akan melakukan proses analisis unsur-unsur dasar rupa pada benda mati di sekitarnya. Selanjutnya, pada tujuan pembelajaran 7 di kelas VII, peserta didik akan berkreasi seni rupa *still life drawing*. Hal ini dengan pertimbangan bahwa terdapat hubungan antara

materi pada tujuan pembelajaran 1 dan tujuan pembelajaran 7. Begitu pun pada tujuan pembelajaran terakhir, yaitu tujuan pembelajaran 11. Peserta didik akan mengidentifikasi karya *still life painting* dari seniman-seniman Indonesia.

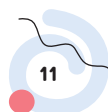
Secara umum, tujuan pembelajaran di kelas VIII masih sama seperti kelas VII dan IX. Perbedaannya terletak pada materi seni rupa. Apabila orientasi materi kelas VII lebih pada benda mati, orientasi materi kelas VIII pada tumbuhan. Dengan demikian, guru akan menjumpai tujuan pembelajaran 1 pada kelas VIII adalah menganalisis unsur-unsur rupa pada tumbuhan.

Pada tahapan pertengahan, yaitu pada saat peserta didik akan berkreasi seni dua dan tiga dimensi, orientasi karyanya lebih ke arah tumbuh-tumbuhan. Pada bagian akhir, peserta didik akan mengidentifikasi karya-karya seni naturalis dari seniman Indonesia. Pemilihan gaya ini didasarkan atas keterhubungan antara materi sebelumnya, yaitu menganalisis unsur rupa pada tumbuhan. Lalu, dilanjutkan dengan berkreasi seni rupa dua dimensi dengan tema tumbuhan. Dengan demikian, analisis karya seni naturalis merupakan materi terdekat dengan topik-topik sebelumnya.

Apabila kelas VII berorientasi pada benda mati, kelas VIII pada tumbuhan, dan kelas IX pada hewan, tujuan pembelajaran di kelas IX secara umum mengadaptasi dari tujuan di kelas VII dan VIII. Perbedaannya hanya tampak pada subjeknya.

Pembagian tersebut dilandaskan pada pertimbangan tingkat kesulitan. Untuk materi benda mati, peserta didik kelas VII memiliki tantangan yang lebih sedikit sehingga mereka bisa berkreasi seni sesuai dengan pengamatan terhadap benda-benda pasif yang dijumpai. Berbeda halnya dengan peserta didik pada kelas VIII. Mereka akan naik level dengan tantangan yang lebih sulit, yaitu tema-tema tumbuhan.

Berbeda dengan benda mati yang memiliki bentuk-bentuk lebih kaku, tumbuhan memiliki bentuk-bentuk yang lebih dinamis. Pada kelas IX, peserta didik akan menjumpai proses belajar dengan materi yang lebih dinamis, yaitu hewan. Proses berkreasi seni rupa tema hewan memiliki tantangan tersendiri karena terdapat anatomi ataupun gerak-gerak yang dinamis.



5. Penjelasan Membuat ATP Alternatif sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Menurut Pedoman Pembelajaran dan Penilaian yang dikeluarkan resmi oleh Badan Standar Kurikulum dan Penilaian Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, terdapat langkah-langkah khusus dalam merancang urutan tujuan pembelajaran secara mandiri jika pendidik ingin melakukan eksplorasi yang mempertimbangkan kebutuhan di sekolah mereka. Proses merancang urutan tujuan pembelajaran ini bisa dilakukan oleh pendidik melalui: a. merancang sendiri berdasarkan CP, b. mengembangkan dan memodifikasi contoh yang sudah disediakan, atau c. menggunakan contoh yang telah disediakan oleh pemerintah.

Pendidik yang memilih untuk merancang urutan tujuan pembelajaran mereka sendiri akan menyusun tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya sebagai satu urutan yang sistematis dan logis dari awal hingga akhir fase. Urutan ini juga harus bersifat linier, satu arah, dan tidak bercabang. Itu sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari.

Dalam menyusun urutan tujuan pembelajaran ini, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran harus bersifat umum, bukan hanya tujuan harian.
- b. Urutan tujuan pembelajaran harus lengkap dalam satu fase dan tanpa putus di tengah jalan.
- c. Pembuatan urutan tujuan pembelajaran perlu melibatkan kolaborasi. Jika guru mengembangkan urutan tersebut, kolaborasi dengan guru lintas kelas atau tingkatan dalam satu fase diperlukan.
- d. Urutan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan dalam setiap mata pelajaran. Sebaiknya kompetensi dikembangkan oleh pakar mata pelajaran atau guru yang mahir dalam bidang tersebut.
- e. Urutan tujuan pembelajaran tidak harus lintas fase, kecuali dalam pendidikan khusus.

- f. Metode penyusunan urutan tujuan pembelajaran harus logis. Dimulai dari kemampuan yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Itu tergantung pada karakteristik mata pelajaran dan pendekatan pembelajaran yang digunakan.
- g. Penyajian tujuan pembelajaran harus dimulai dengan urutan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, baru proses berpikirnya. Dengan demikian, penyajiannya lebih sederhana dan langsung pada intinya bagi guru.
- h. Karena urutan tujuan pembelajaran yang disediakan oleh Kemendikbudristek merupakan contoh, itu bisa diberi nomor atau huruf untuk menunjukkan urutan dan penyelesaian dalam satu fase.
- i. Urutan tujuan pembelajaran menjelaskan satu alur tujuan pembelajaran tanpa cabang sehingga guru tidak perlu memilih. Jika terdapat variasi dalam urutan, lebih baik membuat urutan tujuan pembelajaran lain yang secara jelas sesuai dengan keputusan penyusun.
- j. Urutan tujuan pembelajaran berfokus pada pencapaian CP. Bukan berfokus pada Profil Pelajar Pancasila dan tidak perlu dilengkapi dengan pendekatan atau strategi pembelajaran (pedagogi).

Dalam mengembangkan urutan tujuan pembelajaran, instruktur dapat memperhatikan berbagai metode yang dijelaskan berikut ini (Sumber: *Membuat Bahan Pembelajaran untuk Pembelajaran Jarak Jauh*, 2005; Doolittle, 2001; Morrison, Ross, and Kemp, 2007; Reigeluth and Keller, 2009).



a. Pengurutan dari yang Spesifik ke yang Abstrak

Metode ini melibatkan urutan dari materi yang konkret dan dapat disimak dengan mudah ke materi yang lebih abstrak dan simbolis. Sebagai contoh, dimulai dengan menjelaskan bentuk geometris (konkret) sebelum membahas teori tentang objek geometris (abstrak).

b. Pengurutan Deduktif

Metode ini melibatkan urutan dari konsep umum ke konsep yang lebih spesifik. Sebagai contoh, terlebih dahulu mengajarkan konsep dasar tentang database sebelum memperkenalkan tipe-tipe database, seperti hierarki atau relasional.

c. Pengurutan dari yang Mudah ke yang Sulit

Metode ini melibatkan urutan dari materi yang paling mudah dipahami ke materi yang lebih menantang. Sebagai contoh, terlebih dahulu mempelajari cara mengeja kata-kata pendek sebelum mempelajari kata-kata yang lebih panjang dalam bahasa.

d. Pengurutan Berbasis Hierarki

Metode ini melibatkan pembelajaran keterampilan yang lebih dasar sebelum memperkenalkan keterampilan yang lebih kompleks. Sebagai contoh, terlebih dahulu memahami konsep penjumlahan sebelum memahami konsep perkalian.

e. Pengurutan Prosedural

Metode ini melibatkan pengajaran langkah-langkah prosedur secara bertahap. Sebagai contoh, untuk belajar menggunakan uji t dalam penelitian, kita perlu merumuskan hipotesis, menentukan jenis uji statistik, memeriksa asumsi, dan menjalankan uji dengan menggunakan perangkat lunak statistik.

f. Pendekatan Perancah (*Scaffolding*)

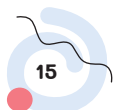
Metode ini melibatkan peningkatan standar kinerja sambil secara bertahap mengurangi bantuan. Sebagai contoh, guru dalam mengajarkan keterampilan berenang dapat memberikan bantuan lebih banyak pada awalnya. Lalu secara bertahap, guru menguranginya seiring dengan kemajuan peserta didik hingga peserta didik mampu berenang secara mandiri.

C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran



Berikut ini merupakan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik kelas VIII dalam waktu satu tahun.

1. Menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada tumbuhan di sekitar.
2. Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya dua dimensi bertema tumbuhan.
3. Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.
4. Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi tema tumbuhan.
5. Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.
6. Mengkreasikan karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya dua dimensi tema tumbuhan.
7. Mengkreasikan karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi tema tumbuhan.
8. Mengidentifikasi permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar.
9. Mengkreasikan karya dua atau tiga dimensi berdasarkan permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar.
10. Menjelaskan macam-macam proses pembuatan karya secara teknis dengan kosakata seni rupa secara mandiri.
11. Mengidentifikasi gaya seni dari karya-karya seni rupa naturalis seniman Indonesia.



Untuk membantu peserta didik kelas VIII mencapai tujuan pembelajaran di kelas seni dengan fokus tema tumbuhan, berikut beberapa strategi yang dapat diterapkan guru.



1. Latihan Observasi

Peserta didik dapat diajak untuk mengamati dengan jarak dekat tumbuhan yang ada di sekitarnya. Selanjutnya, peserta didik dapat dilatih untuk menganalisis dan mengidentifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat pada objek yang diamati, seperti titik, garis, bidang, dan warna.

2. Lokakarya Desain Konseptual

Peserta didik dapat menyelenggarakan lokakarya mini di kelas agar mereka terlatih untuk bertukar pendapat, pikiran, argumen, merancang konsep seni, serta melakukan berbagai eksperimen dengan elemen visual.

3. Demonstrasi Teknik

Peserta didik dapat diperkenalkan dengan berbagai demonstrasi teknik berkreasi seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Pemberian demonstrasi secara langsung dapat memperkaya perbendaharaan visual sekaligus menambah pengalaman empiris bagi peserta didik.

4. Lokakarya Seni Tiga Dimensi

Berikan penawaran kepada peserta didik untuk melakukan lokakarya dari kreasi seni rupa tiga dimensi berdasarkan materi tumbuhan. Terlepas dari contoh materi yang diberikan pada buku ini, guru juga dapat mengeksplorasi materi lainnya yang masih terkait langsung dengan tema tumbuhan. Misalnya, pada materi kreasi seni tiga dimensi di buku ini, peserta didik diajak untuk membuat diorama sederhana. Sebenarnya, guru juga dapat melatih peserta didik untuk memahat sabun dengan bentuk tanaman ataupun membuat pemodelan dari berbagai jenis bahan.

5. Sumber Inspirasi

Penting sekali agar peserta didik diperkenalkan berbagai sumber inspirasi yang berhubungan dengan tema tumbuhan, antara lain seni lingkungan dan karya naturalis dari seniman-seniman Indonesia.

6. Proyek Berbasis Masalah

Untuk Kurikulum Merdeka, proyek berbasis masalah akan memberikan dampak yang signifikan terhadap peserta didik. Peserta didik dapat ditugaskan untuk melihat masalah lingkungan yang terjadi di sekitar mereka dan memberikan pendapat mengenai langkah kecil apa yang bisa mereka ambil sebagai peserta didik kelas VIII dalam merespons masalah lingkungan tersebut. Tindakan tersebut dapat direfleksikan melalui karya seni yang mereka kreasikan. Misalnya, di lingkungan sekolah A terdapat masalah sampah plastik. Berdasarkan hal itu peserta didik dapat berinisiatif untuk berkreasi seni rupa menggunakan sampah plastik yang mereka temukan.

7. Eksplorasi Mandiri

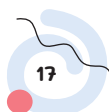
Peserta didik dapat diberikan kesempatan mengerjakan proyek yang diberikan secara mandiri. Hal tersebut akan memungkinkan mereka untuk dapat mengimplementasikan pengetahuan ataupun keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, peserta didik juga dapat didorong untuk melakukan eksperimen dengan berbagai jenis bahan dan alat agar mereka mengetahui berbagai karakteristik dan perbedaannya serta menyadari bahan dan alat mana yang paling mereka sukai.

8. Kritik dan Refleksi Sejawat

Peserta didik difasilitasi untuk memberikan tanggapan, kritik, serta penilaian terhadap karya seni teman-teman sekelasnya. Peserta didik juga dapat didorong untuk melakukan diskusi reflektif bagi teman-teman sekelasnya mengenai materi belajar.

9. Integrasi Lintas Kurikuler

Peserta didik dapat dilatih untuk melihat integrasi antara pelajaran seni rupa dan pelajaran-pelajaran lainnya, seperti IPAS dan Bahasa Indonesia. Apabila peserta didik melihat hubungan yang nyata antara berbagai pelajaran, mereka akan mengetahui bahwa tidak ada pelajaran yang berdiri sendiri. Semuanya berkaitan dan peserta didik akan memiliki pemahaman yang holistik.



10. Kunjungan Lapangan dan Pembicara Tamu

Selain belajar di kelas bersama guru, peserta didik dapat difasilitasi belajar langsung di lapangan dan belajar dari para ahli. Misalnya, peserta didik dapat diajak untuk berkunjung langsung ke galeri, belajar langsung, ataupun mendengarkan cerita pengalaman berkarya seni dari seniman yang terdekat dengan tempat tinggal mereka.

Beberapa strategi di atas sifatnya berupa saran. Sebenarnya, peserta didik dapat dimaksimalkan dengan berbagai strategi lainnya dari guru. Dalam hal ini, guru dapat melihat potensi peserta didik dan sumber daya yang ada sehingga guru dapat mempertimbangkan strategi mana yang akan diterapkan dalam berkreasi seni rupa.



D. Asesmen

1. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen formatif adalah proses penilaian yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik kepada pendidik dan peserta didik guna meningkatkan proses pembelajaran.

- a. Asesmen pada awal pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi kesiapan peserta didik dalam mempelajari materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Asesmen ini termasuk dalam klasifikasi asesmen formatif karena fokusnya adalah membantu guru dalam merancang pembelajaran. Asesmen ini bukan untuk keperluan penilaian hasil belajar peserta yang akan dilaporkan dalam rapor.
- b. Asesmen selama proses pembelajaran dilakukan secara terus-menerus untuk memantau perkembangan peserta didik dan memberikan umpan balik secara cepat. Biasanya, asesmen ini dilakukan dalam berbagai tahap pembelajaran, baik di awal, tengah, maupun akhir untuk memastikan peserta didik mendapatkan dukungan yang sesuai dengan kemajuan mereka. Asesmen ini juga masuk dalam kategori asesmen formatif.

Asesmen sumatif adalah jenis penilaian yang bertujuan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara keseluruhan. Penilaian ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Akan tetapi, penilaian ini bisa juga dilakukan secara serentak untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran. Itu tergantung pada kebijakan pendidik dan lembaga pendidikan. Berbeda dengan asesmen formatif, asesmen sumatif merupakan bagian dari evaluasi akhir semester, tahun ajaran, atau jenjang pendidikan.

Tidak ada kewajiban untuk menggunakan kedua jenis asesmen ini dalam rencana pembelajaran atau modul pengajaran. Hal itu tergantung pada ruang lingkup tujuan pembelajaran. Sebagai individu yang paling akrab dengan kemajuan peserta didik, pendidik perlu memiliki keterampilan dan keleluasaan dalam melakukan asesmen sesuai dengan kebutuhan peserta masing-masing.

Keleluasaan ini mencakup desain asesmen, waktu pelaksanaan, pilihan teknik dan instrumen asesmen, penetapan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran, dan interpretasi hasil asesmen. Salah satu aspek keleluasaan ini adalah apakah akan dilakukan penilaian di pertengahan semester yang menjadi keputusan pendidik dan lembaga pendidikan.

Penting sekali untuk pendidik agar dapat memahami prinsip-prinsip

asesmen, di antaranya adalah penggunaan berbagai bentuk penilaian. Tidak hanya tes tertulis untuk memastikan pembelajaran berpusat pada aktivitas yang bermakna. Informasi dan umpan balik yang diperoleh dari asesmen juga akan lebih beragam dan berguna dalam merancang pembelajaran berikutnya.

Untuk mendesain dan melaksanakan pembelajaran dan asesmen sesuai dengan arahan Kurikulum Merdeka, berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang asesmen formatif dan sumatif sebagai pedoman.



2. Teknik Asesmen yang Digunakan pada Buku Ini

Berikut ini adalah teknik asesmen yang digunakan pada setiap bab pada buku ini.

Tabel 4 Teknik Asesmen

Bab	Teknik Asesmen
I	Observasi
II	Unjuk Kinerja
III	Unjuk Kinerja
IV	Unjuk Kinerja
V	Observasi

Catatan: Teknik asesmen selengkapnya dapat dibaca pada setiap bab.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8

Panduan Khusus

BAB I



Belajar Seni dari Alam



A. Pendahuluan

Sebagai awal pembelajaran pada kelas VIII, materi bab ini akan dibuka dengan mempelajari unsur-unsur rupa pada tumbuhan. Materi ini dipilih dengan pertimbangan akan menjadi fundamental bagi peserta didik agar mampu meneruskan materi berikutnya yang lebih kompleks, yaitu berkreasi seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan mengangkat tema-tema tumbuhan.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini adalah menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada benda hidup (tumbuhan) di sekitar. Tujuan Pembelajaran (TP) ini diturunkan dari elemen mengalami.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah unsur-unsur dasar rupa pada benda hidup yang ada di sekitar agar terbangun sensitivitas peserta didik dalam pengamatan seni rupa pada benda hidup di sekitar. Peserta didik didorong untuk menemukan benda-benda hidup (tumbuhan) di sekitar, mengklasifikasikan unsur seni rupa yang terdapat di sana, dan membandingkan unsur-unsur rupa yang mereka temukan pada benda hidup (tumbuhan).

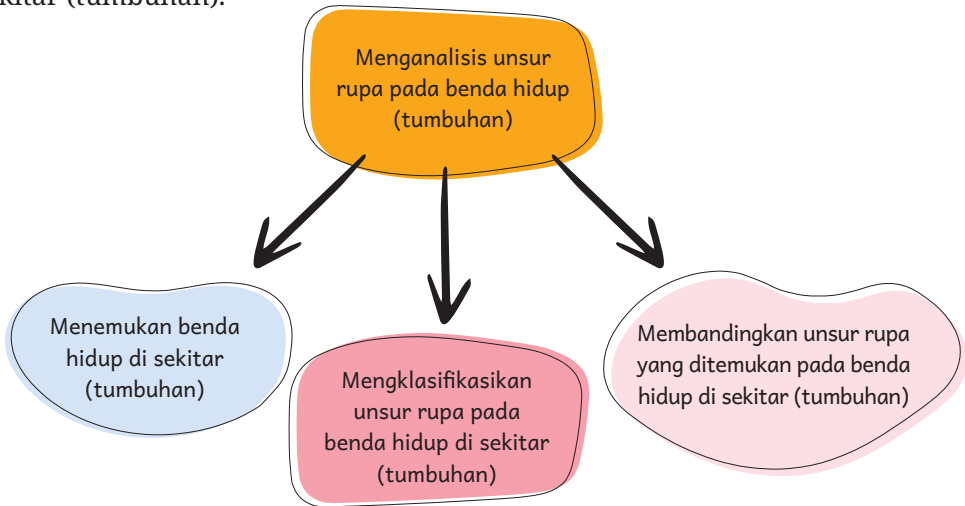
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi pada Bab II dan III pada pokok bahasan membuat karya seni dua dimensi dan tiga dimensi. Pada bab tersebut, peserta didik akan menerapkan unsur-unsur seni rupa yang telah dipelajarinya pada Bab I tentang proses merancang dan mengkreasi karya seni rupa. Secara spesifik, materi ini akan bersentuhan langsung dengan Bab V yang membahas tentang analisis karya naturalistik. Dengan demikian, pemahaman tentang analisis unsur-unsur rupa pada benda hidup (tanaman) ini menjadi sesuatu yang penting dalam penerapan pembelajaran pada bab-bab berikutnya.

4. Peta Kompetensi

Berikut ini merupakan peta kompetensi Bab I. Puncak kompetensi pada bab ini adalah **Menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada benda hidup (tumbuhan) di sekitar**. Untuk mencapainya, terdapat beberapa tahap. Dimulai dengan menemukan benda hidup di sekitar (tumbuhan),

mengklasifikasikan unsur-unsur rupa pada benda hidup di sekitar (tumbuhan), dan membandingkan unsur seni rupa yang ditemukan pada benda hidup di sekitar (tumbuhan).



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini, yaitu 6 s.d. 8 jam pelajaran (@40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini, antara lain berikut ini.

- Peserta didik memahami macam-macam unsur seni rupa. Materi ini telah dipelajari pada kelas sebelumnya ataupun di tingkat sekolah dasar.

7. Apersepsi

Apersepsi berupa pengajuan pertanyaan pemantik yang dapat membangun antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Pada jenjang kelas VIII, pengamatan unsur rupa terhadap benda hidup berupa tumbuhan. Dengan demikian, guru dapat memberikan apersepsi berupa pertanyaan pemantik yang dapat membangun pemikiran kritis peserta didik terhadap unsur rupa di lingkungan mereka. Berikut ini beberapa contoh pertanyaan pemantik yang dapat diadaptasi dan dikembangkan guru.

- a. “Tahukah kalian bahwa sebenarnya seni rupa sangat dekat sekali dengan kita?”
- b. “Meskipun pada umumnya kita dapat menemukan karya seni rupa berupa lukisan atau patung yang terpajang di ruangan, ada hal sederhana yang dapat kita temukan di lingkungan kita. Ini bukanlah karya seni, tetapi ini adalah bagian di dalamnya. Adakah yang tahu apakah itu?”
- c. “Ya, itu adalah unsur rupa. Apa saja unsur-unsur rupa? Adakah yang masih ingat?”
- d. “Kira-kira di mana saja kita dapat menemukan unsur-unsur rupa?”



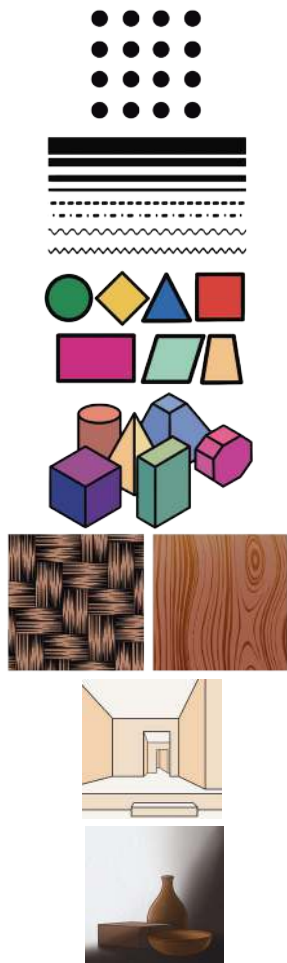
8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran dan setelah memberikan apersepsi, guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik masih mengingat materi unsur-unsur rupa. Hal itu karena pada kegiatan pembelajaran ini pemahaman tentang unsur-unsur rupa memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian ini dapat dilakukan dengan mengisi teka-teki sederhana, seperti di bawah ini. Terdapat dua opsi yang dapat guru lakukan.

- a. Guru dapat memperbanyak teka-teki ini, lalu dibagikan kepada peserta didik untuk diisi. Gambar dengan ukuran 1:1 dapat dilihat pada lampiran.
- b. Guru dapat menggambar gambar pada lampiran tersebut di papan tulis dan meminta peserta didik untuk menjawabnya secara verbal.

Temukan nama yang tepat untuk masing-masing unsur-unsur rupa berikut ini! Berikan garis penghubung pada nama dan gambar yang sesuai



- Tekstur
- Bentuk
- Warna
- Gelap terang
- Titik
- Garis
- Bidang
- Ruang

Gambar 1.1 Teka-teki sederhana.

Catatan: Penilaian ini tidak bersifat mengikat. Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran dengan cara yang berbeda, namun tetap dengan substansi yang sama.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan 1 adalah mengamati unsur rupa pada benda hidup (tumbuhan) di lingkungan sekitar. Berikut ini merupakan indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 1.

- a. Peserta didik mampu menemukan benda hidup di sekitar, khususnya tumbuhan.
- b. Peserta didik mampu mengklasifikasikan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada tumbuhan.
- c. Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada tumbuhan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

a. Mengetahui Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai unsur-unsur rupa pada tumbuhan secara spesifik, yaitu titik, garis, bidang, dan bentuk.
- 2) Peserta didik melakukan pengamatan terhadap contoh gambar ataupun foto yang ditampilkan oleh guru terkait unsur rupa pada tumbuhan.
- 3) Peserta didik membandingkan unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan.

b. Menemukan Tumbuhan di Sekitar

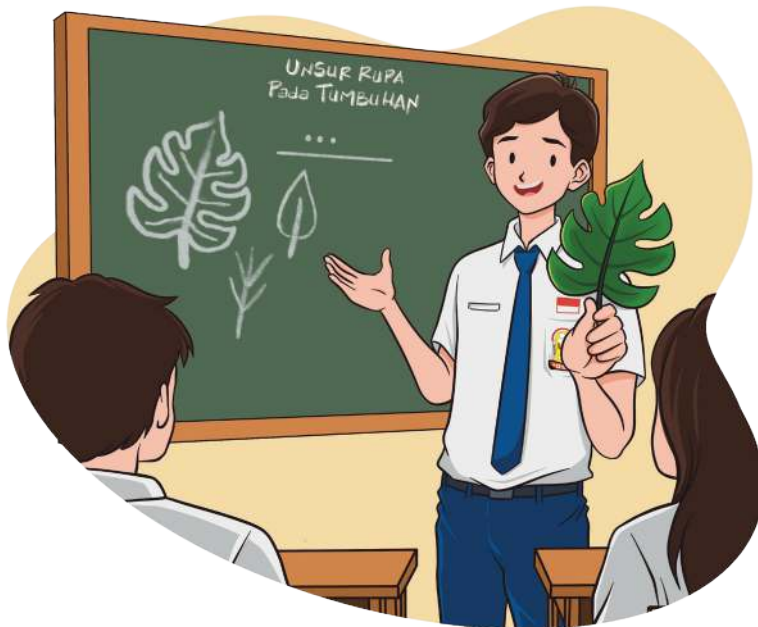
- 1) Peserta didik keluar kelas untuk mencari tumbuhan di sekitar sekolah.
- 2) Peserta didik mendata berbagai tumbuhan yang mereka temukan dan mengamati unsur rupa yang ada di tiap-tiap tumbuhan.

c. Mengklasifikasikan Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik melakukan pengelompokan unsur rupa yang mereka temukan pada tumbuhan.
- 2) Peserta didik membuat tabel ataupun daftar yang menampilkan klasifikasi unsur tersebut.

d. Membandingkan Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik melakukan diskusi kelompok dalam rangka membandingkan unsur-unsur rupa yang mereka temukan di berbagai tumbuhan di lingkungan sekitar.
- 2) Peserta didik mencatat ringkasan atau membuat tabel baru yang berisi tentang persamaan ataupun perbedaan berbagai unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan.
- 3) Peserta didik mempresentasikan hasil analisis mereka terkait persamaan ataupun perbedaan yang mereka temukan pada berbagai jenis tumbuhan dari hasil diskusi.



Gambar 1.2 Peserta didik mengobservasi unsur rupa pada tumbuhan.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan 1 ini adalah unsur-unsur rupa pada tumbuhan (titik, garis, bidang, dan bentuk). Unsur seni rupa lainnya akan menjadi materi esensial pada kegiatan berikutnya.

Sebagai salah satu benda hidup, tumbuhan memiliki berbagai unsur rupa yang dapat menjadi inspirasi dalam kegiatan seni rupa, misalnya menganalisis unsur-unsur rupa pada tumbuhan. Melalui kegiatan analisis unsur rupa pada tumbuhan, peserta didik dapat mengapresiasi keindahan alam dan menjadikannya sebagai sumber inspirasi berkreasi seni di kemudian hari. Di bawah ini merupakan 4 unsur rupa yang dapat ditemukan pada tumbuhan.

a. Titik

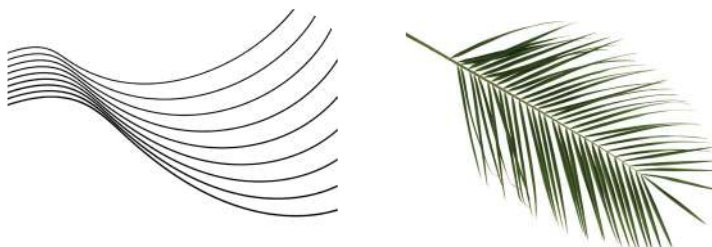
Pada tumbuhan, titik bisa dijumpai pada bagian-bagian terkecilnya. Misalnya, ujung daun atau bunga. Contohnya, titik-titik berwarna hijau gelap yang sering tampak pada daun atau titik-titik cokelat tua pada tangkai daun.



Gambar 1.3 Titik (kiri) dan titik pada tumbuhan (kanan).

b. Garis

Pada tumbuhan, garis umumnya terbentuk dari urat atau serat halus, baik serat pada daun maupun dahan dan batang. Contohnya, garis-garis pada batang pohon dan urat daun.



Gambar 1.4 Garis (kiri) dan garis pada tumbuhan (kanan)

c. Bidang

Pada tumbuhan, peserta didik dapat menjumpai bidang pada area tumbuhan yang terbentuk dari permukaan yang datar. Misalnya, pada daun dan pada kelopak bunga. Pada materi di fase sebelumnya, peserta didik telah mempelajari bahwa bidang terdiri atas simetris dan asimetris. Pada konteks ini, bidang-bidang yang dijumpai sebagian besar merupakan bidang-bidang asimetris. Perhatikan gambar berikut ini yang memperlihatkan contoh bidang pada tumbuhan.



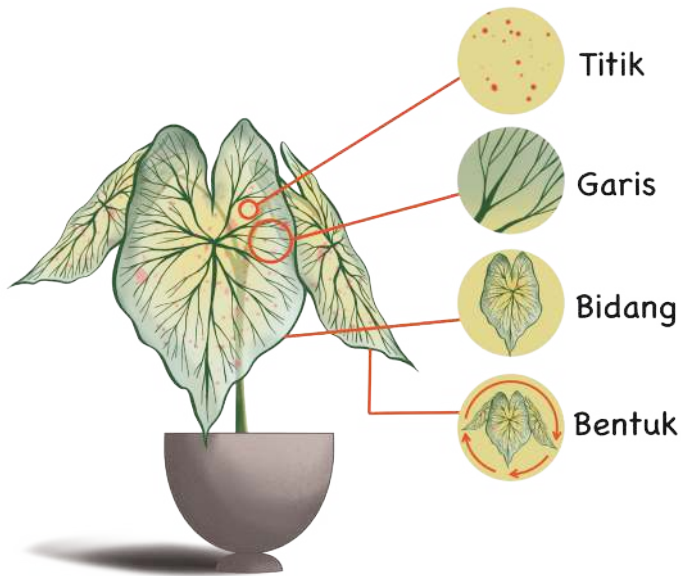
Gambar 1.5 Bidang (kiri) dan bidang pada tumbuhan (kanan).

d. Bentuk

Pada tumbuhan, bentuk dapat ditemukan pada bagian-bagian yang memiliki volume. Misalnya, bunga yang belum mekar, buah-buah kecil, ataupun batang dan ranting. Contohnya, perhatikan gambar berikut ini yang memperlihatkan bentuk pada bunga yang belum mekar.



Gambar 1.6 Bentuk (kiri) dan bentuk pada tumbuhan (kanan)



Gambar 1.7 Unsur rupa pada tumbuhan.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang terdapat pada aktivitas ini berupa elemen akhlak kepada alam dengan subelemen, yaitu **memahami keterhubungan ekosistem bumi**. Peserta didik akan melihat hubungan nyata antara unsur rupa dan ekosistem yang ada di sekitarnya, khususnya pada tumbuhan. Selain itu, pada aktivitas ini juga diterapkan subelemen **menjaga lingkungan alam sekitar**.

Pada saat melakukan kegiatan pengamatan, peserta didik akan diarahkan untuk tidak memetik apalagi merusak tanaman. Dengan demikian, rasa cinta lingkungan dan kesadaran untuk menjaga lingkungan alam sekitar mereka dapat dipupuk.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)


Pada aktivitas ini, orang tua ataupun masyarakat dapat berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, bagi peserta didik yang ingin melakukan pengamatan lanjutan unsur rupa di lingkungan tempat tinggal mereka, orang tua atau tetangga sekitar yang mempunyai banyak tanaman dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengamatan mereka.

6. Asesmen Formatif

a. Asesmen Formatif: Unsur Rupa (Titik, Garis, Bidang, dan Bentuk) pada Tumbuhan

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada benda hidup (tumbuhan) di sekitar.	Menemukan benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik mampu menemukan dengan cepat lebih dari 5 tumbuhan.	Peserta didik mampu menemukan 5 tumbuhan.	Peserta didik mampu menemukan kurang dari 5 tumbuhan.	Peserta didik kesulitan menemukan tumbuhan, meskipun telah didampingi guru.
	Mengklasifikasi unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk) pada benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada lebih dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat.	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat.	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada kurang dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasi unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada lebih dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat, meskipun telah didampingi guru.
	Membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) yang ditemukan pada benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada lebih dari 5 tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya.	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada 5 tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya.	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya, meskipun telah didampingi oleh guru.




Catatan: Rubrik penilaian ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di lingkungan masing-masing.

b. Teknik Asesmen

Teknik asesmen yang dapat dipakai pada kegiatan 1 adalah observasi. Pendidik dapat melakukan pengamatan secara berkesinambungan terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik, lalu dapat mengisi tabel 1.2 berikut ini.

Tabel 1.2 Tingkat Ketercapaian

No.	Nama Peserta Didik	Tingkat Ketercapaian		
		KKTP 1	KKTP 2	KKTP 3
1.	Andre (contoh)	A	A	B
2.
3.
dst



Catatan: Teknik ini tidak bersifat mengikat. Pendidik dapat mengembangkan ataupun menerapkan teknik asesmen lainnya.

Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan 2 adalah mengamati unsur rupa pada benda hidup (tumbuhan) di lingkungan sekitarnya. Berikut adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 2.

- a. Peserta didik dapat menemukan benda hidup di sekitar, khususnya tumbuhan.
- b. Peserta didik mampu mengklasifikasikan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) yang terdapat pada tumbuhan.
- c. Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) yang ditemukan pada tumbuhan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

a. Mengetahui Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai unsur-unsur rupa pada tumbuhan secara spesifik, yaitu warna, ruang, gelap terang, dan tekstur.
- 2) Peserta didik melakukan pengamatan terhadap contoh gambar ataupun foto yang ditampilkan oleh guru terkait unsur rupa pada tumbuhan.
- 3) Peserta didik membandingkan unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan.

b. Menemukan Tumbuhan di Sekitar

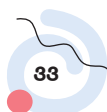
- 1) Peserta didik keluar kelas untuk mencari tumbuhan di sekitar sekolah.
- 2) Peserta didik mendata berbagai tumbuhan yang mereka temukan dan mengamati unsur rupa yang ada di tiap-tiap tumbuhan.

c. Mengklasifikasikan Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik melakukan pengelompokan unsur rupa yang mereka temukan pada tumbuhan.
- 2) Peserta didik membuat tabel ataupun daftar yang menampilkan klasifikasi unsur tersebut.

d. Membandingkan Unsur Rupa pada Tumbuhan

- 1) Peserta didik melakukan diskusi kelompok dalam rangka membandingkan unsur-unsur rupa yang mereka temukan di berbagai tumbuhan di lingkungan sekitar.
- 2) Peserta didik mencatat ringkasan atau membuat tabel baru yang berisi tentang persamaan ataupun perbedaan berbagai unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan.
- 3) Peserta didik mempresentasikan hasil analisis mereka terkait persamaan ataupun perbedaan yang mereka temukan pada berbagai jenis tumbuhan dari hasil diskusi.





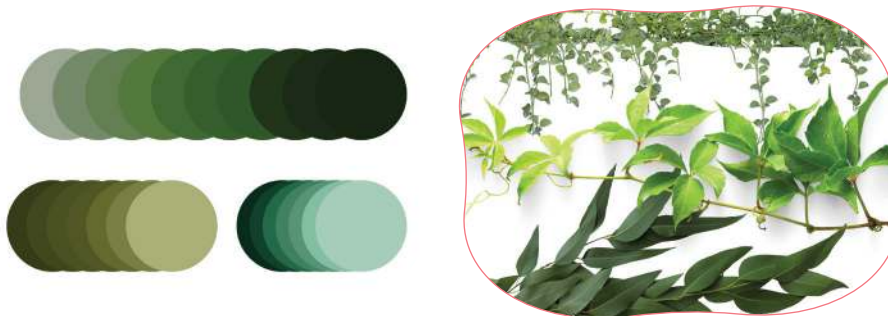
Gambar 1.8 Peserta didik sedang mengobservasi unsur rupa pada tumbuhan.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan 2 ini adalah unsur-unsur rupa pada tumbuhan (warna, ruang, gelap terang, tekstur). Unsur seni rupa lainnya akan menjadi materi esensial pada kegiatan berikutnya.

a. Warna

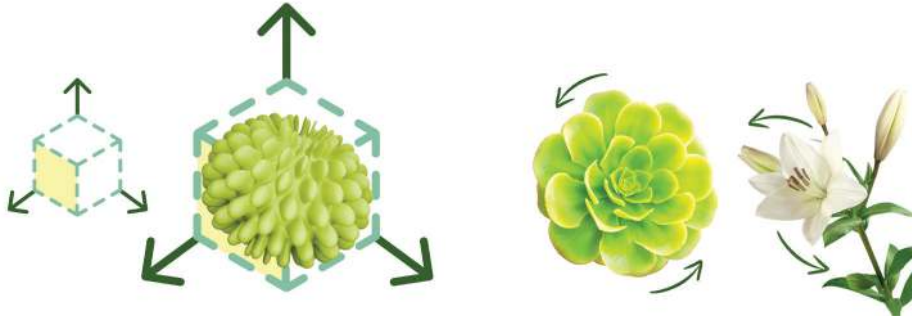
Pada tumbuhan, warna dapat ditemukan pada semua bagian. Contohnya, warna coklat pada batang pohon dan ranting, warna hijau pada daun, warna *pink* pada bunga, dan warna putih pada putik.



Gambar 1.9 Lingkaran warna-warni (kiri) dan berbagai warna pada tumbuhan (kanan).

b. Ruang

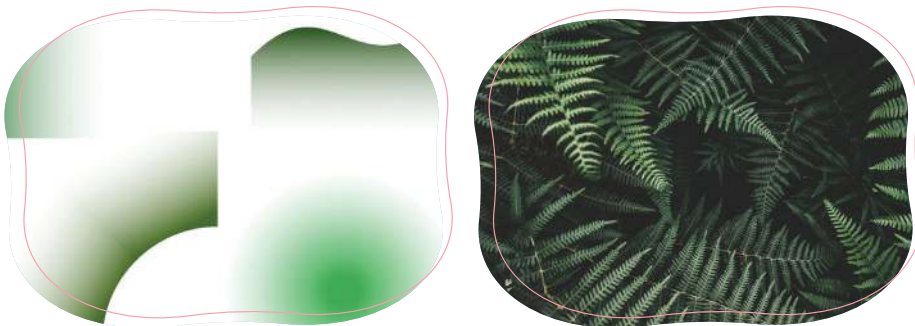
Pada tumbuhan, ruang dapat ditemukan pada berbagai objek yang berkumpul di satu titik. Contohnya, ruang pada sekuntum bunga, ruang pada serimbun daun-daun, ataupun ruang pada lapisan-lapisan kulit batang.



Gambar 1.10 Ruang pada unsur rupa (kiri) dan berbagai ruang pada tumbuhan (kanan).

c. Gelap Terang

Pada tumbuhan, gelap terang dapat diidentifikasi berdasarkan posisi objek dan kedekatannya dengan sumber cahaya. Objek yang paling dekat dengan sumber cahaya akan tampak lebih terang dan objek yang jauh dari sumber cahaya akan tampak lebih gelap. Contohnya area gelap pada bagian bawah daun.



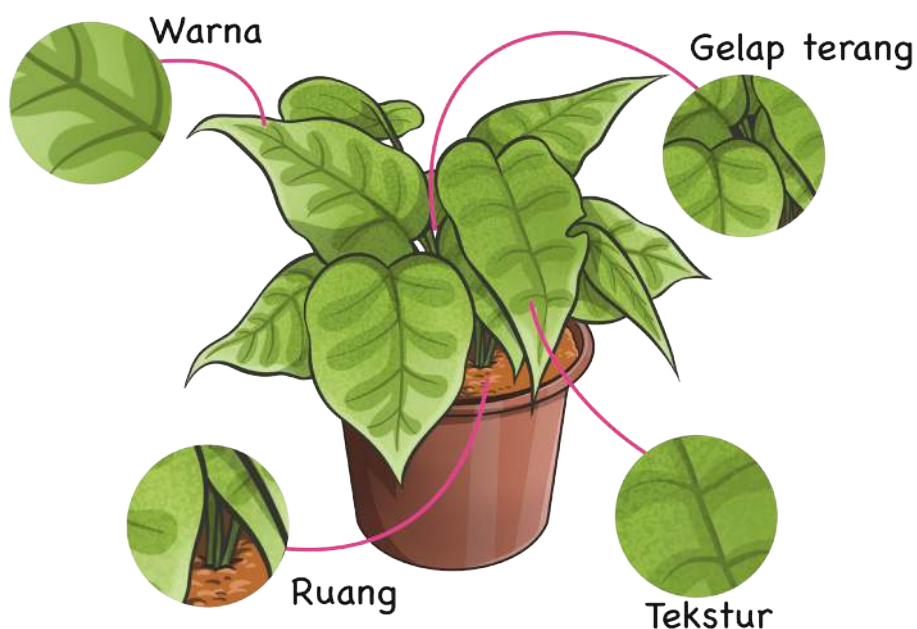
Gambar 1.11 Gelap terang dalam unsur rupa (kiri) dan berbagai gelap terang pada tumbuhan (kanan).

d. Tekstur

Pada tumbuhan, tekstur cukup sering dijumpai pada semua permukaan, misalnya pada batang pohon, daun, bunga, dan tangkai. Contohnya, tekstur kasar pada batang pohon, tekstur licin pada beberapa jenis daun, dan tekstur berbulu pada beberapa jenis daun dan bunga.



Gambar 1.12 Tekstur dalam unsur rupa (kiri) dan berbagai tekstur pada tumbuhan (kanan).



Gambar 1.13 Unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang terdapat pada aktivitas ini berupa elemen akhlak kepada alam dengan subelemen, yaitu **memahami keterhubungan ekosistem bumi**. Peserta didik akan melihat hubungan nyata antara unsur rupa dan ekosistem yang ada di sekitarnya, khususnya pada tumbuhan. Selain itu, pada aktivitas ini juga menerapkan subelemen **menjaga lingkungan alam sekitar**.

Pada saat melakukan kegiatan pengamatan, peserta didik akan diarahkan untuk tidak memetik apalagi merusak tanaman. Dengan demikian, hal itu dapat memupuk rasa cinta lingkungan dan kesadaran untuk menjaga lingkungan alam sekitar mereka.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)


Pada aktivitas ini, orang tua ataupun masyarakat dapat berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik yang ingin melakukan pengamatan lanjutan unsur rupa di lingkungan tempat tinggal mereka, orang tua atau tetangga sekitar yang mempunyai banyak tanaman dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengamatan mereka.

6. Asesmen Formatif

Asesmen Formatif: Unsur Rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan.

Tabel 1.3 Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Menganalisis unsur-unsur dasar rupa pada benda hidup (tumbuhan) di sekitar.	Menemukan benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik mampu menemukan dengan cepat lebih dari 5 tumbuhan.	Peserta didik mampu menemukan 5 tumbuhan.	Peserta didik mampu menemukan kurang dari 5 tumbuhan.	Peserta didik kesulitan menemukan tumbuhan, meskipun telah didampingi guru.
	Mengklasifikasi unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada lebih dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat.	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat.	Peserta didik mampu mengklasifikasi unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada kurang dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasi unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada lebih dari 5 tumbuhan di tabel ataupun diagram yang mereka buat, meskipun telah didampingi guru.
	Membandingkan unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) yang ditemukan pada benda hidup di sekitar (tumbuhan).	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada lebih dari 5 tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya.	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada 5 tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya.	Peserta didik dapat membandingkan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan membandingkan unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan yang ditemukan oleh dirinya dan teman sekelasnya, meskipun telah didampingi oleh guru.



Catatan: Rubrik penilaian ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di lingkungan masing-masing.


Kegiatan 3

Pada kegiatan 1, peserta didik telah melakukan analisis unsur rupa (titik, garis, bidang, dan bentuk) pada tumbuhan. Selanjutnya, pada kegiatan 2, peserta didik telah melakukan analisis unsur rupa (warna, ruang, gelap terang, tekstur) pada tumbuhan. Pada kegiatan 3, peserta didik akan melakukan analisis terhadap semua unsur rupa yang telah dipelajari pada kegiatan 1 dan kegiatan 2. Apabila kegiatan 1 dan 2 dilakukan dengan mencari tumbuhan di lingkungan sekitar sekolah, peserta didik pada kegiatan 3 dapat mencari tumbuhan di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka untuk melatih kemandirian masing-masing.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Pada Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif), rubrik penilaian yang digunakan masih sama dengan asesmen formatif yang dapat dilihat pada poin nomor 6 di atas. Hal itu karena pada dasarnya asesmen tersebut digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan. Poin yang membedakan asesmen sumatif dan formatif terletak pada aktivitas.

1. Pada asesmen formatif, peserta didik melakukan pengamatan unsur rupa pada tumbuhan yang dilakukan di lingkungan sekolah. (kegiatan 1 dan 2)
2. Pada asesmen sumatif, peserta didik melakukan pengamatan unsur rupa pada tumbuhan yang dilakukan di lingkungan tempat tinggal. (kegiatan 3)



Meskipun sepiantas terlihat sama, kemandirian peserta didik pada asesmen sumatif akan lebih terlatih karena peserta didik akan melakukan asesmen sumatif tanpa didampingi guru.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

- a. Apa saja kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada saat berkegiatan mengamati unsur rupa pada tumbuhan?
- b. Berhasilkah guru dalam mendukung peserta didik saat mereka menghadapi beberapa hambatan
- c. Apa yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam melakukan observasi unsur rupa pada tumbuhan pada gelombang berikutnya?

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Apakah saya berhasil menemukan tumbuhan dengan baik?
- b. Tumbuhan apa saja yang berhasil saya temukan?
- c. Apa saja tantangan yang saya hadapi saat mencari tumbuhan di sekitar?
- d. Apa yang saya lakukan ketika mengalami hambatan saat mengklasifikasikan unsur rupa pada tumbuhan?
- e. Pada saat mendiskusikan unsur rupa pada tumbuhan, apakah saya dapat berpartisipasi secara aktif?

E. Pengayaan

Berikut ini merupakan beberapa pilihan kegiatan pengayaan yang dapat diambil peserta didik. Pilihan ini tidak hanya sebatas di bawah ini saja, apabila guru ingin menyediakan pilihan lainnya, tentu sangat diapresiasi.

1. Peserta dapat membuat presentasi kreatif tentang unsur rupa pada tumbuhan yang mereka amati dengan menggunakan media, seperti poster ataupun media lainnya yang disukai peserta didik. Di bawah ini adalah contoh poster yang berisi tentang presentasi unsur rupa yang ditemukan pada tumbuhan.



Gambar 1.14 Poster yang berisi tentang presentasi unsur rupa.

Catatan Poster ukuran 1:1 dapat dilihat pada bagian lampiran.

2. Peserta didik juga dapat melakukan kegiatan menemukan unsur-unsur alam pada karya seni rupa ataupun kriya. Misalnya, berbagai unsur alam, seperti tanah, langit, dan tumbuhan. Berikut ini contoh unsur-unsur alam yang ditemukan pada karya seni rupa dan kriya.

a. Tanah

Tanah merupakan salah satu unsur alam yang dapat dijumpai pada berbagai karya seni rupa, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini. Gambar kiri adalah foto asli tanah dan gambar kanan adalah objek tanah pada karya seni.



Gambar 1.15 Asli tanah (kiri) dan tanah pada lukisan (kanan).

b. Langit

Langit merupakan salah satu unsur alam yang dapat dijumpai pada berbagai karya seni rupa, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini. Gambar kiri adalah foto asli langit dan gambar kanan adalah objek langit pada karya seni.



Gambar 1.16 Asli langit (kiri) dan langit pada lukisan (kanan).

c. Tumbuhan

Tumbuhan merupakan salah satu unsur alam yang dapat dijumpai pada berbagai karya seni rupa ataupun kriya, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini. Gambar kiri adalah foto asli tumbuhan dan gambar kanan adalah objek tumbuhan pada karya seni rupa.



Gambar 1.17 Asli tumbuhan (kiri) dan tumbuhan pada lukisan (kanan).

Selain pada karya seni rupa, tumbuhan juga dapat ditemukan pada karya kriya, seperti yang tampak pada karya di bawah ini. Gambar kiri adalah foto asli tumbuhan dan gambar kanan adalah objek tumbuhan yang telah distilisasi (diubah bentuk) dan diterapkan pada karya kriya.



Gambar 1.18 Asli tumbuhan (kiri) dan tumbuhan pada karya kriya.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Berburu Unsur Rupa pada Tumbuhan

Tujuan Pembelajaran:

Mengsalisis Unsur Rupa pada Benda Hidup (Tumbuhan)

Waktu: 2 jam pelajaran

Bahan dan Alat:

- Pensil dan kertas
- Alat gambar (jika diperlukan)

Langkah Kegiatan:

1. Mengetahui Unsur Seni Rupa pada Benda Hidup (Tumbuhan)

- a. Kilas Balik Materi: Simaklah kilas balik yang diberikan guru tentang unsur seni rupa.
- b. Respons Media Belajar: Amati gambar yang telah disajikan guru tentang unsur seni rupa dan bandingkan unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan pada gambar tersebut.

2. Kegiatan Lapangan

- a. Keluar Kelas: Kalian dapat keluar dari kelas dan mencari berbagai jenis tumbuhan di sekitar sekolah.
- b. Pengamatan: Amatilah tumbuhan yang kalian temui dan catatlah unsur-unsur seni rupa yang dapat kalian identifikasi.
- c. Dokumentasi : Gambarlah tumbuhan yang menarik perhatian kalian. (Ini tidak wajib, kalian bisa melakukannya apabila kalian menginginkannya).





3. Analisis dan Klasifikasi

- a. Kembali ke Kelas: Setelah kembali ke dalam kelas, kelompokkanlah beberapa unsur-unsur seni rupa yang telah kalian temukan dan amati pada tumbuhan. Kalian dapat membuat tabel ataupun diagram. Pilih media yang paling kalian sukai.
- b. Bimbingan: Mintalah bimbingan khusus dari guru ketika kalian mengidentifikasi dan mengelompokkan unsur-unsur tersebut berdasarkan kesamaan dan perbedaan. Apabila kalian masih bingung mengenai bagan ataupun tabelnya, kalian dapat menanyakan kembali dan meminta contoh kepada guru.

4. Diskusi dan Perbandingan

- a. Bagikan Hasil: Bagikan hasil pengamatan dan klasifikasi kalian dengan anggota kelompok atau seluruh kelas.
- b. Diskusikan Bersama: Diskusikan dengan kelompok atau kelas mengenai unsur seni rupa yang ditemukan pada berbagai tumbuhan.
- c. Buat Kesimpulan: Buatlah kesimpulan tentang kesamaan dan perbedaan unsur seni rupa pada tumbuhan berdasarkan catatan yang telah kalian buat.



Selamat mengeksplorasi unsur rupa
pada tumbuhan!





Catatan:

1. Kegiatan dapat dilakukan di dalam kelas jika tidak memungkinkan untuk keluar ke lingkungan sekitar. Tumbuhan akan disiapkan oleh guru.
2. Guru dapat memberikan panduan dan pendampingan kepada peserta didik selama kegiatan berlangsung.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8

Panduan Khusus

BAB II



Berkreasi Seni Dua Dimensi

A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai dalam bab ini ialah merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa dan karya dua dimensi serta menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi. TP pada bab ini juga adalah mengkreasikan karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya dua dimensi. Tujuan pembelajaran ini diturunkan dari elemen berpikir dan berkarya artistik serta menciptakan.

2. Pokok Materi

Pokok materi dalam bab ini ialah peserta didik diarahkan untuk merancang, mengeksplorasi unsur rupa beserta teknik dan material untuk mengkreasikan karya dua dimensi. Pendekatan dua dimensi ini terbilang umum digunakan untuk mengaplikasikan praktik berkesenian. Pendekatan dengan menggunakan unsur panjang dan lebar ini dapat kita temukan di berbagai karya seni, seperti gambar, lukisan, kain batik, dan sulaman.

Materi dalam bab ini bertujuan untuk memberikan pengalaman mengamati, mengolah, mengekspresikan, dan mengeksplorasi material dua dimensi untuk mengenal karakter diri sendiri dan kebudayaan lokal di sekitar mereka. Aktivitas berkarya yang akan dilakukan dalam Bab II ini akan terbagi menjadi 3 aktivitas, yaitu membuat stiker emosi dari wajah sendiri, membuat komik strip dari cerita lokal dengan karakter tumbuhan, dan yang terakhir adalah membuat *ecoprint* pada media kain.

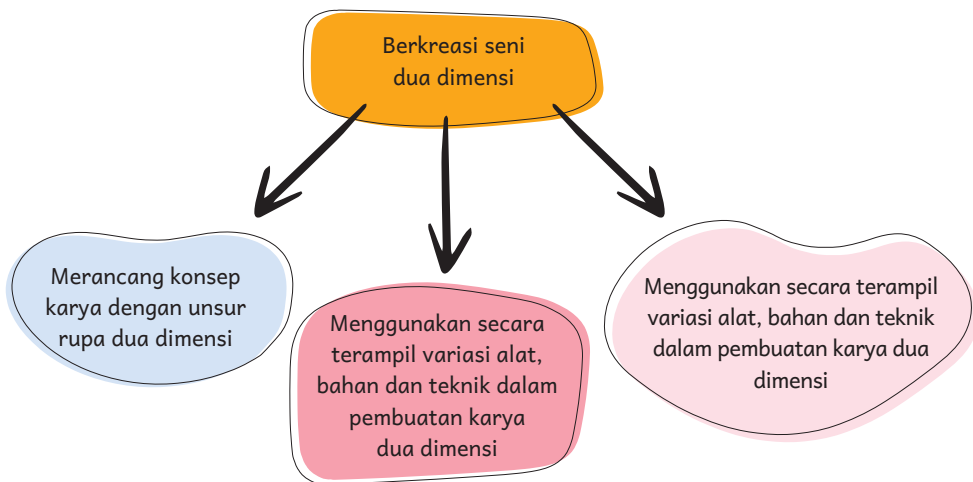
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi pembelajaran pada bab ini akan berkelanjutan dengan materi di Bab I sebelumnya yang menguraikan respons terhadap alam sekitar melalui proses berkarya. Selain itu, materi pembelajaran pada bab ini juga akan bersinggungan dengan mata pelajaran IPA, yaitu terkait penggunaan material alam dalam pembuatan karya. Materi pembelajaran pada bab ini juga berhubungan dengan mata pelajaran IPS yang mengangkat nilai lokal

dan budaya di sekitar peserta didik serta implementasinya di lingkungan masyarakat pada saat ini.

4. Peta Kompetensi

Hasil kompetensi yang diharapkan dengan melakukan aktivitas pembelajaran pada bab ini ialah peserta didik mampu mengkreasikan karya dua dimensi serta membuat narasi terkait identitas personal dan unsur-unsur nilai lokal melalui karya rupa. Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, para peserta didik akan membuat beberapa karya dua dimensi yang dikemas melalui beberapa aktivitas pembelajaran untuk mengenalkan bermacam metode dan ragam teknik yang bisa digunakan dalam membuat karya dua dimensi. Alurnya dimulai dengan mencari ide pembuatan karya yang berdasar dari diri sendiri dan nilai-nilai lokal yang di sekitar sekolah dan peserta didik, kemudian membuat sketsa, naskah, karakter lokal untuk kemudian diaplikasikan dalam karya dan tahap terakhir adalah proses penyelesaian.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Estimasi waktu yang disarankan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah sebanyak 24 Jam Pelajaran (@40 menit) dengan rincian sebagai berikut.

- a. Aktivitas Pembelajaran 1 : 4 x 40 menit
- b. Aktivitas Pembelajaran 2 : 16 x 40 menit
- c. Aktivitas Pembelajaran 3 : 4 x 40 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk menempuh aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah menggambar sketsa, menggambar dasar, mewarnai, dan menggunting.

7. Apersepsi

Proses apersepsi dalam kegiatan mengajar dapat dilakukan oleh guru dengan mencoba menggali pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki para peserta didik dengan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengetahui bekal pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satunya ialah melalui pertanyaan yang berhubungan dengan karakter diri sendiri dan juga cerita lokal atau cerita rakyat yang ada di daerah sekitar tempat tinggal peserta didik, seperti berikut ini.

- a. “Pernahkah kalian melihat ekspresi wajah kalian ketika sedang marah atau menangis?”
- b. “Bagaimana ekspresi yang ditampilkan wajah kalian ketika marah?”

Atau

- a. “Pernahkah kalian berkunjung ke Tangkuban Perahu?”
- b. “Ada yang tahu bagaimana cerita rakyat tentang terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu?”



Cara lain yang dapat digunakan dalam kegiatan apersepsi ialah meminta peserta didik untuk mengumpulkan beragam bentuk dan karakter dari daun atau tanaman. Kemudian, beragam bentuk dan karakter yang telah dikumpulkan itu akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran.



1. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil praktik rupa yang telah dilakukan di bab sebelumnya, yaitu melihat hasil karya rupa dari unsur rupa yang ada di sekitar kita. Khususnya, hasil karya rupa yang berhubungan dengan unsur ekspresi manusia. Selain itu, guru juga bisa memberikan tugas awalan untuk menilai kemampuan anak dalam menggambar ilustrasi secara sederhana. Misal, guru memberikan pemantik “Coba kalian bayangkan jika tumbuhan hidup seperti manusia yang mempunyai mata, hidung, tangan dan lainnya. Kira-kira, bentuknya seperti apa, ya?”

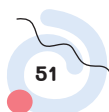
B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Aktivitas pembelajaran pada kegiatan 1 adalah membuat stiker dari gambar ekspresi emosi wajah sendiri dari peserta didik. Berikut ini adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 1 ini.

- Peserta didik mampu menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik.
- Peserta didik mampu mengimplementasikan ekspresi emosi wajah sendiri dalam bentuk gambar.
- Peserta didik mampu mengaplikasikan hasil gambar ekspresi emosi wajah sendiri dalam bentuk stiker.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

Pada kegiatan ini, para peserta didik akan mencoba untuk menggambarkan wajah mereka masing-masing dengan melihat melalui cermin. Para peserta didik akan mencoba mengamati dan menilai apa yang menjadi kekhasan dari wajah mereka untuk kemudian diekspresikan dalam bentuk gambar. Tahapan yang diperlukan untuk membuat karakter emosi dari wajah masing-masing adalah sebagai berikut.

- a. Guru memberikan pengantar tentang garis besar aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik dan hasil akhir yang diharapkan.
- b. Guru mempersiapkan atau meminta peserta didik untuk membawa alat dan bahan yang digunakan dalam membuat stiker wajah dari para peserta didik, yaitu berikut ini.
 - 1) Kertas HVS/padalarang/folio polos yang representatif untuk digunakan sebagai media gambar. Sebaiknya, guru mampu menyiapkan kertas stiker agar mampu direkatkan tanpa menggunakan perekat tambahan.
 - 2) Pensil sebagai sarana untuk membuat sketsa.
 - 3) Pensil warna/spidol/cat akrilik/cat poster yang digunakan untuk proses pewarnaan dari wajah masing-masing.
 - 4) Gunting untuk memotong sesuai pola bentuk kepala.
 - 5) Cermin untuk digunakan tiap-tiap peserta didik untuk mengamati wajah dan struktur kepala masing-masing.
 - 6) Selotip dua sisi/lem yang digunakan sebagai bahan perekat untuk membuat stiker.



Gambar 2.1

Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat stiker ekspresi wajah.

- c. Melalui cermin, peserta didik mulai mengamati dan mengekspresikan wajah mereka sesuai dengan emosi yang ingin dihadirkan.
- d. Peserta didik memilih satu emosi untuk kemudian digambarkan sketsanya.
- e. Peserta didik perlu memperhatikan secara detail struktur wajah dan kekhasan yang dimiliki olehnya untuk kemudian dituangkan dalam gambar.
- f. Setelah sketsa selesai, para peserta didik bisa mulai mewarnai wajah dan kepala yang telah dibuat sketsanya.
- g. Setelah proses pewarnaan selesai, peserta didik kemudian memotong struktur wajah dan kepala tersebut sesuai dengan pola yang telah digambarkan dengan menggunakan gunting.
- h. Setelah selesai, peserta didik jika tidak menggunakan kertas stiker bisa menggunakan perekat tambahan agar dapat berfungsi sebagai stiker, seperti selotip dua sisi atau lem ketika akan direkatkan.
- i. Peserta didik mengulang proses pembuatan dengan menggunakan ekspresi emosi lainnya.



Gambar 2.2 Proses pembuatan stiker ekspresi wajah.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan didapatkan oleh para peserta didik setelah menjalani aktivitas pembelajaran yang ada di dalam bab ini ialah kemampuan menggambar struktur wajah dan beragam ekspresi emosi yang terdapat di dalamnya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas berkarya, peserta didik mampu bekerja dan memecahkan permasalahan secara mandiri.

b. Bernalar Kritis

Melalui proses pengamatan terhadap wajah dan kepala sendiri, peserta didik diharapkan mampu melihat, mengamati, dan berpikir secara kritis tentang karakteristik dari wajahnya yang berbeda dengan individu lainnya, serta menganalisis perubahan struktur perubahan wajah yang terjadi dalam setiap ekspresi emosi yang dihadirkan.

c. Kreatif

Peserta didik diharapkan mampu menggambarkan dan mengekspresikan karakteristik wajah berdasarkan tampilan setiap emosi yang dihadirkan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Orang tua/wali dan masyarakat berperan penting untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran ini. Mereka bisa memberikan saran terkait kemampuan menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik. Mereka juga dapat membantu peserta didik untuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan karya.

6. Asesmen Formatif

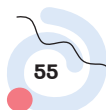
Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah menilai seberapa jauh keberhasilan para peserta didik dalam membentuk karakteristik wajah dan kepala yang identik dengan dirinya. Selain itu, penggambaran emosi yang

tepat juga menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam menerjemahkan dan mengekspresikan emosi sesuai dengan tujuan awalnya.

Proses asesmen dapat dilakukan oleh guru dengan cara membahas hasil kreasi peserta didik satu per satu dan memberikan pertanyaan kepada peserta didik di kelas untuk mengevaluasi bersama tentang masukan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas karya rupa tersebut.

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik.	Meng-identifikasi	Mampu meng-identifikasi karakter wajah sendiri dengan identik dan akurat secara konsisten.	Mampu meng-identifikasi karakter wajah sendiri secara identik dan akurat, walaupun belum konsisten.	Mampu meng-identifikasi karakter wajah sendiri, walaupun belum identik dan akurat.	Kesulitan dalam meng-identifikasi karakter wajah sendiri secara identik dan akurat.
	Menggambar	Mampu menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik secara akurat dan konsisten.	Mampu menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik secara akurat.	Mampu menggambar karakter wajah sendiri yang khas dan identik walaupun belum akurat.	Kesulitan dalam menggambar karakter wajah sendiri.
Peserta didik mampu mengimplementasikan ekspresi emosi wajah sendiri dalam bentuk gambar.	Meng-identifikasi	Mampu meng-identifikasi beragam ciri ekspresi emosi yang ditampilkan wajah sendiri secara tepat, detail, akurat dan konsisten.	Mampu meng-identifikasi beragam ciri ekspresi emosi yang ditampilkan wajah sendiri secara tepat, detail, dan akurat walau belum konsisten.	Mampu meng-identifikasi beragam ciri ekspresi emosi yang ditampilkan wajah sendiri walau belum tepat, detail, akurat.	Kesulitan dalam meng-identifikasi beragam ciri ekspresi emosi.
	Meng-implementasi	Mampu mengimplementasikan emosi dan ekspresi pribadi pada wajah sendiri secara akurat dan menarik.	Mampu mengimplementasikan emosi dan ekspresi pribadi pada wajah sendiri secara akurat.	Mampu mengimplementasikan emosi dan ekspresi pribadi pada wajah sendiri, walaupun belum akurat.	Kesulitan dalam mengimplementasikan emosi dan ekspresi pribadi pada wajah sendiri.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu menerapkan warna dengan material kering atau basah untuk mendukung ekspresi wajah dengan tepat dan baik.	Mencirikan	Mampu mencirikan karakteristik warna sebagai ekspresi emosi secara tepat, akurat, dan dilakukan secara mandiri.	Mampu mencirikan karakteristik warna sebagai ekspresi emosi secara tepat dan akurat dengan panduan minimal dari guru.	Mampu mencirikan karakteristik warna sebagai ekspresi emosi, walaupun belum tepat dan akurat dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mencirikan karakteristik warna sebagai ekspresi emosi secara tepat dan akurat.
	Menerapkan	Mampu menerapkan warna dengan material kering atau basah yang mendukung ekspresi wajah dengan tepat, konsisten, dan mandiri.	Mampu menerapkan warna dengan material kering atau basah yang mendukung ekspresi wajah dengan tepat dengan panduan minimal dari guru.	Mampu menerapkan warna dengan material kering atau basah yang mendukung ekspresi wajah cukup tepat dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk menerapkan warna dengan material kering atau basah yang mendukung ekspresi wajah.
Peserta didik mampu memotong dan mengaplikasikan gambar wajah menjadi stiker yang rapi dan menarik.	Memotong	Mampu memotong gambar ekspresi wajah secara rapi, akurat, dan konsisten.	Mampu memotong gambar ekspresi wajah secara rapi dan akurat.	Mampu memotong gambar ekspresi wajah secara rapi.	Kesulitan dalam memotong secara rapi dan akurat.
	Meng-aplikasikan	Mampu mengaplikasikan gambar wajah menjadi stiker yang rapi, konsisten, dan mandiri.	Mampu mengaplikasikan gambar wajah menjadi stiker yang rapi dengan panduan minimal dari guru.	Mampu mengaplikasikan gambar wajah menjadi stiker dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengaplikasikannya menjadi stiker.

Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Materi dalam aktivitas pembelajaran kegiatan 2 ini ialah melanjutkan materi pembelajaran sebelumnya yang mengeksplorasi ekspresi wajah manusia, namun aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan lebih kompleks. Para peserta didik akan diarahkan untuk membuat komik strip sederhana yang di dalamnya terdapat sebuah alur cerita yang berkelanjutan dan tentu melibatkan emosi dari tokoh yang dihadirkan. Materi pada bab

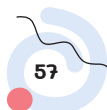
sebelumnya pun akan dikembangkan dalam pembuatan komik strip ini, yaitu menggunakan karakter pohon dan tanaman yang telah diobservasi sebelumnya dan membuat karakter ilustrasi dari bentuk pohon tersebut menjadi karakter yang hidup selayaknya manusia. Aktivitas pembelajaran kegiatan 2 ini ialah menggambarkan dan merepresentasikan cerita yang terbagi dalam 2 s.d. 5 panel yang saling terhubung dalam satu alur cerita yang utuh. Dalam pembuatan komik strip ini, ada beberapa indikator pembelajaran pada kegiatan 2, yaitu berikut ini.

- a. Peserta didik mampu membuat papan cerita (*story board*) sebagai dasar pembuatan komik strip.
- b. Peserta didik mampu mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat hidup selayaknya manusia.
- c. Peserta didik mampu mengembangkan cerita komik strip dengan menambahkan unsur muatan lokal.
- d. Peserta didik mampu membuat komik strip yang baik dan menarik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam membuat komik strip ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan oleh para peserta didik agar dapat menghasilkan sebuah cerita yang utuh dalam ruang yang terbatas. Tahapan itu ialah berikut ini.

- a. Tahap awal yang perlu dilakukan untuk membuat komik strip adalah persiapan alat dan bahan yang akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran, guru bisa mempersiapkan atau meminta peserta didik untuk membawa beberapa peralatan berikut ini.
 - 1) Kertas HVS untuk membuat sketsa dan penggarapan komik strip.
 - 2) Pensil yang digunakan untuk membuat sketsa.
 - 3) Pulpen/pena/spidol yang digunakan untuk menebalkan sketsa yang telah dibuat.
 - 4) Pensil warna/spidol berwarna untuk proses mewarnai dan tahap *finishing*.





Gambar 2.3 Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat komik strip.

- b. Guru memberikan pengantar singkat tentang materi ilustrasi sederhana dan bagaimana cara membentuk karakter yang menarik dan ekspresif. Setelah itu, guru juga memberikan penjelasan tentang komik strip dan apa yang dimaksud dengan komik serta jenis komik.
- c. Tahap selanjutnya ialah peserta didik membuat atau menuliskan cerita secara lengkap untuk tiap-tiap panel gambar yang akan dihasilkan. Sebisa mungkin, cerita tersebut menarik, singkat, sederhana, dan memiliki muatan lokal. Dari cerita tersebut, peserta didik diminta untuk meringkas cerita tersebut tanpa kehilangan inti dari cerita agar dapat diaplikasikan dalam panel bergambar.
- d. Peserta didik kemudian menggambarkan karakter yang akan muncul dalam komik strip tersebut. Penggambaran dilakukan secara satu tubuh penuh dan lengkap dengan atribut yang digunakan. Dalam menggambar karakter tersebut, peserta didik diharapkan mampu memberikan catatan sederhana tentang sifat dari tiap-tiap tokoh yang ditampilkan.
- e. Selanjutnya, peserta didik membuat sketsa dan papan cerita (*story board*) sederhana. Itu untuk membagi beberapa bagian dari cerita tersebut dalam bentuk gambar panel sekaligus menambahkan balon kata untuk menempatkan dialog antartokohnya.

- f. Setelah sketsa papan cerita telah selesai, peserta didik kemudian menebalkan sketsa tersebut. Itu dilakukan agar bentuk dari tiap-tiap panel tersebut semakin jelas dan tegas dalam menampilkan karakternya.
- g. Tahap selanjutnya, peserta didik mewarnai panel bergambar dan melakukan penyelesaian agar komik strip tersebut semakin menarik.



Gambar 2.4 Proses pembuatan komik strip.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan didapatkan oleh para peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran ialah memahami proses pembuatan komik strip, mampu membuat narasi visual berkelanjutan dalam komik strip, dan mampu menggali kebudayaan lokal di sekitar tempat tinggal para peserta didik.

Komik strip merupakan salah satu bentuk komik. Scott McCloud dalam bukunya *Making Comics* (2006) berpendapat bahwa sebuah komik terbentuk dari gabungan gambar dan teks yang ditempatkan dalam urutan tertentu (McCloud dalam Hengrisky, 2023 : 51). Sebagai bagian dari komik, komik strip tentu memiliki karakteristik seperti yang disampaikan oleh McCloud. Dalam pemaknaan yang spesifik, komik strip adalah sebuah atau rangkaian gambar yang umumnya cenderung terbagi dalam beberapa panel, namun sudah dapat menggambarkan isi gagasan secara utuh (Putriadi, 2022 : 44). Antarpanelnya memiliki cerita yang saling terkait dan umumnya komik strip memiliki cerita yang sederhana, ringan, dan menghibur.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas pembelajaran dalam berkarya rupa, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan dan memecahkan permasalahannya sendiri.

b. Berpikir Kritis

Melalui aktivitas pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mencari, mendata, menyeleksi, dan mengaplikasikan poin-poin penting yang ingin diungkapkan dalam karya komik strip dengan muatan lokal.

c. Kreatif

Peserta didik diharapkan mampu memilah dan menyusun cerita yang menarik berdasarkan cerita lokal yang akan diangkat. Selain itu, aplikasi dan eksekusi visual yang menarik juga menjadi bagian dari proses kreatif yang dilakukan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

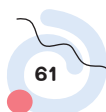
Proses interaksi dengan orang tua/wali dan masyarakat dalam aktivitas pembelajaran dalam bab II kegiatan 2 ini ialah menggali nilai-nilai lokal secara lebih mendalam dengan melakukan dialog kepada orang tua/wali ataupun masyarakat yang dituakan. Diharapkan dengan adanya dialog ini, peserta didik akan mengenal dan memahami tentang nilai lokal yang ada di sekitarnya dan dapat menuangkannya melalui visual komik strip.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah menilai seberapa jauh para peserta didik mampu membuat komik strip secara baik. Indikator baik di sini ialah penyusunan cerita yang menarik, perpindahan cerita antarpanel yang halus dan saling terhubung, pembuatan karakter yang menarik, kualitas gambar yang baik, dan penggalian serta penerapan nilai lokal yang sesuai dengan alur cerita yang dibuat.

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu membuat papan cerita (<i>story board</i>) sebagai dasar pembuatan komik strip.	Membuat <i>blueprint</i>	Mampu membuat <i>blueprint</i> papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan, baik, dan menarik.	Mampu membuat <i>blueprint</i> papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan dan baik.	Mampu membuat <i>blueprint</i> papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan, walaupun belum baik.	Kesulitan dalam membuat <i>blueprint</i> papan cerita (<i>story board</i>).
	Menggambar	Mampu menggambar sketsa papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan, representatif, dan menarik.	Mampu menggambar sketsa papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan dan representatif.	Mampu menggambar sketsa papan cerita (<i>story board</i>) yang berkelanjutan, walaupun belum representatif.	Kesulitan dalam menggambar sketsa papan cerita (<i>story board</i>).
Peserta didik mampu mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat hidup selayaknya manusia.	Membuat <i>blueprint</i>	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita di papan cerita (<i>story board</i>) secara detail, akurat, dan menarik.	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita di papan cerita (<i>story board</i>) secara detail dan akurat.	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita di papan cerita (<i>story board</i>), walaupun belum detail dan akurat.	Kesulitan dalam membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita di papan cerita (<i>story board</i>).
	Mengkreasikan	Mampu mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif, hidup, dan menarik.	Mampu mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif dan hidup.	Mampu mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, walaupun belum ekspresif.	Kesulitan dalam mengkreasikan karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat hidup selayaknya manusia.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengembangkan cerita komik strip dengan menambahkan unsur muatan lokal.	Mencirikan	Mampu mencirikan karakteristik muatan lokal dalam komik secara detail, menarik, dan konsisten.	Mampu mencirikan karakteristik muatan lokal dalam komik secara detail dan menarik.	Mampu mencirikan karakteristik muatan lokal dalam komik, walaupun belum detail dan menarik.	Kesulitan dalam mencirikan karakteristik muatan lokal dalam komik strip.
	Mengembangkan	Mampu mengembangkan muatan lokal dalam komik strip secara tepat, baik, dan konsisten.	Mampu mengembangkan muatan lokal dalam komik strip secara tepat dan baik.	Mampu mengembangkan muatan lokal dalam komik strip walaupun belum cukup baik.	Kesulitan untuk mengembangkan muatan lokal dalam komik strip.
Peserta didik mampu mengkreasi komik strip yang baik dan menarik.	Mengombinasikan	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dalam komik strip dengan komposisi yang baik, jelas, dan informatif.	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dalam komik strip dengan komposisi yang baik dan jelas, namun kurang informatif.	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dalam komik strip dengan komposisi yang baik.	Kesulitan untuk mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dalam komik strip.
	Mengkreasi	Mampu mengkreasi komik strip yang mampu menarasikan cerita secara berkelanjutan dengan baik dan memiliki visual yang baik.	Mampu mengkreasi komik strip yang mampu menarasikan cerita secara berkelanjutan dengan baik, walaupun secara visual kurang baik.	Mampu mengkreasi komik strip yang memiliki visual yang baik, namun kurang mampu menarasikan cerita secara berkelanjutan.	Kesulitan untuk mengkreasi komik strip yang baik.

Kegiatan 3

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

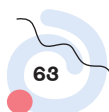
Indikator tujuan pembelajaran dalam kegiatan 3 ini ialah melakukan eksplorasi dengan menggunakan material alam untuk berkarya dua dimensi. Aktivitas ini merupakan aktualisasi dari proses identifikasi terhadap tumbuhan yang telah dilakukan sebelumnya dengan pendekatan *ecoprint* dengan teknik *pounding*. Melalui aktivitas pembelajaran ini, diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman yang dituangkan dalam indikator pembelajaran berikut ini.

- a. Peserta didik mampu memilah dan mengombinasikan dedaunan atau bunga sebagai bahan untuk pembuatan karya.
- b. Peserta didik mampu menerapkan penggunaan teknik *pounding* dalam pembuatan *ecoprint* secara terstruktur.
- c. Peserta didik mampu mengkreasikan karya cetak dengan menggunakan material dedaunan atau bunga.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan dikenalkan dengan teknik *ecoprint* dengan menggunakan material alam. Berikut ini beberapa tahapan yang diperlukan dalam pembuatan karya *ecoprint* tersebut.

- a. Tahap awal yang dilakukan ialah guru memberikan pengarahan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan, menjelaskan tentang *ecoprint*, dan juga menjelaskan alat dan bahan yang kiranya dibutuhkan dalam proses pembuatan karya *ecoprint* tersebut.
- b. Tahap selanjutnya yang perlu dilakukan dalam pembuatan karya ialah dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam berkarya. Guru dapat mempersiapkan beberapa alat dan bahan yang diperlukan atau meminta para peserta didik untuk membawa peralatan tersebut. Alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu berikut ini.
 - 1) Kain, lebih baik kain yang memiliki serat alami, seperti kain katun, kanvas, atau sutra.
 - 2) Variasi daun dan bunga
 - 3) Palu
 - 4) Campuran air tawas





Gambar 2.5 Alat dan bahan dalam membuat *ecoprint*.

- c. Setelahnya, peserta didik diminta untuk membentangkan kain di atas meja.
- d. Kemudian, peserta didik menempatkan dan menyusun daun atau bunga yang telah dipersiapkan di atas kain.
- e. Setelahnya, daun atau bunga tersebut dipukul dengan menggunakan palu hingga warna daun atau bunga menempel di kain. Ketika proses memukul, usahakan daun atau bunga tidak bergeser agar pola atau bentuk dari daun tersebut masih terlihat jelas.
- f. Lalu, angkat daun atau bunga secara hati-hati dari kain agar tidak mengubah pola yang telah terbentuk dan jemur hingga kering.
- g. Setelah pola dari bentuk daun tersebut mengering, rendam kain tersebut pada campuran air tawas yang mendidih selama 10 menit.
- h. Setelah itu, diamkan atau jemur kain selama seharian agar kering dan warna tidak mudah luntur.



Gambar 2.6 Proses pembuatan *ecoprint*.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan didapatkan oleh para peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran ialah memahami proses pembuatan karya *ecoprint* dengan menggunakan material alam. *Ecoprint* berasal dari kata *eco* yang berasal dari ekosistem.

Hal ini merujuk pada tindakan dan aktivitas yang identik dengan ramah lingkungan. Selanjutnya, kata *print* berarti cetak. Jadi, *ecoprint* adalah proses mencetak yang ramah lingkungan (Asnani dkk., 2022: 155).

Teknik *ecoprint* umumnya digunakan untuk membentuk material dengan menggunakan material alam, seperti dedaunan, bunga, kulit pohon, bahkan dahan pun bisa digunakan. Aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik ialah menggunakan teknik *pounding*. Teknik ini merupakan salah satu dari tiga teknik pembuatan *ecoprint* yang paling dasar, selain *boiling* dan *steaming* (Nurliana., dkk., 2021 : 262), yaitu dengan memukulkan dedaunan atau bunga di atas kain hingga pigmen warna yang ada pada tumbuhan menempel di kain. Melalui aktivitas pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikan teknik mencetak *ecoprint* dan dapat menggunakan material alam dalam karyanya sebagai upaya untuk menjaga lingkungan di sekitar.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Ingin Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas pembelajaran dalam pembuatan karya *ecoprint* dengan material alam, peserta didik mampu didorong rasa kemandiriannya melalui proses memilah daun atau bunga yang akan digunakan, proses pengetukan, dan proses melakukan pengeringan serta perendaman.

b. Bernalar Kritis

Melalui proses pemahaman tentang mengenal proses mencetak dengan metode *ecoprint* yang lebih ramah lingkungan, peserta didik mampu lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Peserta didik juga lebih bijak dalam memilih metode untuk berkarya.

c. Kreatif

Peserta didik mampu mengkreasikan sebuah karya *ecoprint* dengan memanfaatkan unsur rupa, baik dari komposisi, bentuk, maupun warna.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

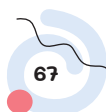
Orang tua/wali dan masyarakat berperan penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran ini. Mereka bisa memberikan masukan tentang karakter dan bentuk tumbuh-tumbuhan yang bisa diaplikasikan ke dalam karya *ecoprint*. Mereka juga dapat membantu peserta didik untuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan karya.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah bagaimana menilai aktivitas pembuatan karya yang dilakukan oleh peserta didik secara terstruktur, bertahap, dan bisa menyelesaikan karya.

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu memilah dan mengombinasikan dedaunan atau bunga sebagai bahan untuk pembuatan karya.	Meng-identifikasi	Mampu meng-identifikasi jenis dan karakter dedaunan yang digunakan dalam pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan penuh perhitungan, terstruktur, dan mandiri.	Mampu meng-identifikasi jenis dan karakter dedaunan yang digunakan dalam pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan penuh perhitungan dan terstruktur dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu meng-identifikasi jenis dan karakter dedaunan yang digunakan dalam pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan penuh perhitungan dan terstruktur dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan meng-identifikasi jenis dan karakter dedaunan yang digunakan dalam pembuatan karya <i>ecoprint</i> .
	Memilah	Mampu memilah objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan secara mandiri.	Mampu memilah objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu memilah objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk memilah objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya.
	Mengombinasikan	Mampu mengombinasikan susunan dedaunan atau bunga objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan secara mandiri.	Mampu mengombinasikan susunan dedaunan atau bunga objek dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu mengombinasikan susunan dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna yang dilakukan dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengombinasikan susunan dedaunan atau bunga sebagai bahan pembuatan karya berdasarkan variasi bentuk, jenis, dan warna.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu menerapkan penggunaan teknik <i>pounding</i> dalam pembuatan <i>ecoprint</i> secara terstruktur	Mengurutkan	Mampu mengurutkan langkah pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan teknik <i>pounding</i> secara terstruktur, tepat, konsisten, dan mandiri.	Mampu mengurutkan langkah pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan teknik <i>pounding</i> secara terstruktur dan tepat dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu mengurutkan langkah pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan teknik <i>pounding</i> secara terstruktur dan tepat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengurutkan langkah pembuatan karya <i>ecoprint</i> dengan teknik <i>pounding</i> secara terstruktur dan tepat.
	Menerapkan	Mampu menerapkan teknik <i>pounding</i> secara bertahap, tepat, konsisten, dan mandiri.	Mampu menerapkan teknik <i>pounding</i> secara bertahap dan tepat dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu menerapkan teknik <i>pounding</i> secara bertahap dan tepat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk menerapkan teknik <i>pounding</i> secara bertahap dan tepat.
Peserta didik mampu mengkreasi karya <i>ecoprint</i> dengan menggunakan material dedaunan atau bunga.	Membuat <i>blueprint</i>	Mampu membuat <i>blueprint</i> karya <i>ecoprint</i> dengan tepat, detail, akurat, dan mandiri.	Mampu membuat <i>blueprint</i> karya <i>ecoprint</i> dengan tepat, detail, dan akurat dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu membuat <i>blueprint</i> karya <i>ecoprint</i> dengan tepat, detail, dan akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk membuat <i>blueprint</i> karya <i>ecoprint</i> dengan tepat, detail, dan akurat.
	Mengkreasi-kan	Mampu mengkreasi karya <i>ecoprint</i> dengan material dedaunan atau bunga secara mandiri.	Mampu mengkreasi karya <i>ecoprint</i> dengan material dedaunan atau bunga dengan panduan intensitas minim dari guru.	Mampu mengkreasi karya <i>ecoprint</i> dengan material dedaunan atau bunga dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengkreasi karya <i>ecoprint</i> dengan material dedaunan atau bunga.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji kompetensi (Asesmen Sumatif) dalam aktivitas pembelajaran di Bab II ini difokuskan pada eksplorasi dengan medium dua dimensi. Indikator penilaiannya ialah dengan menilai proses kreasi melalui tiga aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) yang ditetapkan, yaitu dari proses merancang konsep,

mengeksplorasi alat dan bahan, serta mengkreasikan karya rupa dengan medium dua dimensi.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Dalam proses refleksi ini, guru bisa memperhatikan selama proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dapat merefleksikannya dalam beberapa pertanyaan ini.

- a. Apa kendala yang muncul dalam proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan?
- b. Apa yang bisa ditingkatkan ke depannya agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan lebih baik lagi?

2. Refleksi Peserta Didik

Proses refleksi juga dapat dilakukan terhadap peserta didik dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa saya sudah melakukan proses pembuatan karya dengan baik? Apa ada masalah yang saya temui selama proses pembuatan karya tersebut?
- b. Apa saya sudah semakin mahir dalam menggunakan berbagai alat dan teknik yang digunakan selama aktivitas pembelajaran?

E. Pengayaan

Proses pengayaan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik ialah dengan menambah variasi alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu contoh yang dapat dilakukan ialah dengan menggambar ekspresi wajah dan komik strip

dengan menggunakan media digital. Hal ini akan menambah pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan peserta didik dalam mengolah materi dengan bantuan teknologi modern. Selain itu, penambahan teknik selain *pounding* dalam aktivitas pembelajaran teknik *ecoprint* dapat memperkaya pengalaman dan kemampuan peserta didik.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Stiker Ekspresi Emosi Wajah Sendiri

Tujuan Pembelajaran:

Mampu meningkatkan kepekaan dan sensitivitas dalam menggambar ekspresi emosi manusia

Waktu: 4 x 40 menit

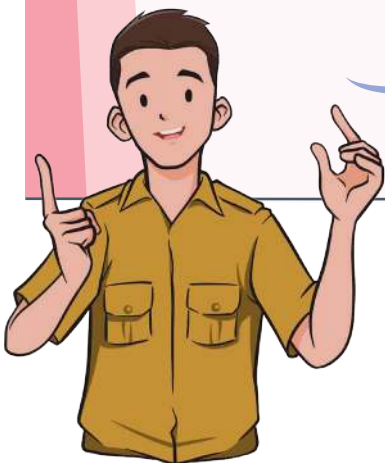
Bahan dan Alat :

- Pensil
- Kertas polos atau kertas stiker
- Pensil warna/spidol/krayon
- Gunting
- Lem kertas / selotip bolak-balik

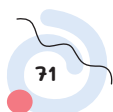


Langkah Kegiatan :

1. Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menggambar wajah dan ekspresi emosi yang ditampilkannya beserta perangkat untuk membuat stiker.
2. Mengamati ekspresi wajah sendiri melalui cermin dan mencari karakter khas dari wajah.
3. Memilih satu emosi untuk kemudian digambarkan sketsanya.
4. Memperhatikan secara detail struktur wajah dan kekhasan yang dimiliki olehnya untuk kemudian dituangkan dalam gambar.
5. Setelah sketsa selesai, mulai mewarnai wajah dan kepala yang telah dibuat sketsanya.
6. Setelah proses pewarnaan selesai, proses selanjutnya adalah memotong struktur wajah dan kepala tersebut sesuai dengan pola yang telah digambarkan dengan menggunakan gunting.
7. Setelah selesai, gunakan perekat tambahan agar dapat berfungsi sebagai stiker jika tidak menggunakan kertas stiker atau menggunakan selotip dua sisi atau lem ketika akan direkatkan.
8. Setelah menjadi stiker, peserta didik bisa mengulang proses pembuatan dengan menggunakan ekspresi emosi lainnya.



Selamat Mengerjakan





Kegiatan 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Komik Strip

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat komik strip sederhana

Waktu: 16 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Kertas HVS
- Pensil
- Pulpen/pena/spidol
- Pensil warna/spidol berwarna

Langkah Kegiatan:

1. Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat komik strip.
2. Membuat atau menuliskan cerita secara lengkap untuk tiap-tiap panel gambar yang akan dihasilkan. Usahakan cerita tersebut menarik, singkat, sederhana, dan memiliki muatan lokal. Dari cerita tersebut, peserta didik kemudian diminta untuk meringkas cerita tersebut, tanpa kehilangan inti dari cerita agar dapat diaplikasikan dalam panel bergambar.
3. Menggambar karakter yang akan muncul dalam komik strip tersebut. Penggambaran dilakukan secara satu tubuh penuh dan lengkap dengan atribut yang digunakan. Dalam menggambar karakter tersebut, peserta didik diharapkan mampu memberikan catatan sederhana tentang sifat dari tiap-tiap tokoh yang ditampilkan.
4. Membuat sketsa dan papan cerita (*story board*) sederhana untuk membagi beberapa bagian dari cerita tersebut dalam bentuk gambar panel sekaligus menambahkan balon kata untuk menempatkan dialog antartokohnya.
5. Menebalkan sketsa tersebut agar bentuk dari tiap-tiap panel tersebut semakin jelas dan tegas dalam hal menampilkan karakternya.
6. Mewarnai panel bergambar dan melakukan penyelesaian agar komik strip tersebut semakin menarik.

Selamat Mengerjakan





Kegiatan 3

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Pemanfaatan Dedaunan atau Bunga dalam Pembuatan Karya *Ecoprint* dengan Teknik *Pounding*.

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat karya *ecoprint* dengan teknik *pounding* dengan menggunakan material dedaunan atau bunga.

Waktu: 4 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Kain, lebih baik kain yang memiliki serat alami, seperti kain katun, kanvas atau sutra.
- Variasi daun dan bunga
- Palu
- Campuran air tawas

Langkah Kegiatan :

1. Tahap awal yang dilakukan ialah guru memberikan pengarahan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan, menjelaskan tentang *ecoprint*, dan juga menjelaskan alat dan bahan yang kiranya dibutuhkan dalam proses pembuatan karya *ecoprint* tersebut.
2. Tahap selanjutnya yang perlu dilakukan dalam pembuatan karya ialah dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam berkarya. Guru dapat mempersiapkan beberapa alat dan bahan yang diperlukan atau meminta para peserta didik untuk membawa peralatan tersebut.
3. Setelahnya, peserta didik diminta untuk membentangkan kain di atas meja.
4. Kemudian, peserta didik menempatkan dan menyusun daun atau bunga yang telah dipersiapkan di atas kain.





5. Setelahnya, daun atau bunga tersebut dipukul dengan menggunakan palu hingga warna daun atau bunga menempel di kain. Usahakan daun atau bunga tidak bergeser ketika proses memukul agar pola atau bentuk dari daun tersebut masih terlihat jelas.
6. Lalu, angkat daun atau bunga secara hati-hati dari kain agar tidak mengubah pola yang telah terbentuk dan jemur hingga kering.
7. Setelah pola dari bentuk daun tersebut mengering, rendam kain tersebut pada campuran air tawas yang mendidih selama 10 menit.
8. Setelah itu, diamkan atau jemur kain selama seharian agar kering dan warna tidak mudah luntur.



Selamat Mengerjakan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8

Panduan Khusus

BAB III



Berkreasi Seni Tiga Dimensi

A. Pendahuluan

Sebagai bab lanjutan, materi Bab III merupakan bab pendalaman dari bab-bab sebelumnya. Pada Bab I, peserta didik telah melakukan analisis unsur rupa pada tumbuhan. Lalu pada materi Bab II, peserta didik berkreasi seni rupa dua dimensi tema-tema tumbuhan. Selanjutnya, pada Bab III, peserta didik akan melakukan pendalaman materi, yang semula dari seni rupa dua dimensi, dilanjutkan menjadi seni rupa tiga dimensi. Lalu, konten pada Bab I dan II tentang tumbuhan, pada Bab III diperluas menjadi tentang tumbuhan dan lingkungan.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini adalah berikut ini.

- Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.
- Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.
- Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Tujuan Pembelajaran (TP) ini diturunkan dari elemen **berpikir dan bekerja artistik** serta elemen **menciptakan**.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah rancangan karya, alat berkarya seni 3D, bahan berkarya seni 3D, dan teknik berkarya seni 3D. Peserta didik didorong untuk mampu membuat karya seni 3D yang dimulai dari merancang konsep sebuah karya serta menggunakan alat, bahan, ataupun teknik.



3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi berkarya seni tiga dimensi tema tumbuhan dan lingkungan ini berhubungan erat dengan beberapa pelajaran lainnya. Irisan hubungan materi dapat dilihat pada poin di bawah ini.

a. Biologi

Pada pelajaran Biologi, materi ini memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai struktur tumbuhan dan penampakan visual ataupun karakteristik tumbuhan. Pada saat peserta didik melakukan pembuatan karya tiga dimensi, mereka akan mengamati dan melihat perbedaan karakteristik dari tumbuhan yang dijadikan model berkarya seni.

b. Bahasa Indonesia

Untuk pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku, baik, dan benar dalam mengekspresikan ide mereka. Terutama pada saat mereka melakukan dialog dengan guru mengenai ide kreasi yang akan mereka buat ataupun yang telah mereka hasilkan.

c. Matematika

Pada proses pembuatan karya tiga dimensi, peserta didik akan menggunakan konsep geometri, ukuran, serta perbandingan ketika mereka ingin memahami bagian-bagian dari tumbuhan yang akan mereka jadikan inspirasi berkreasi seni tiga dimensi.

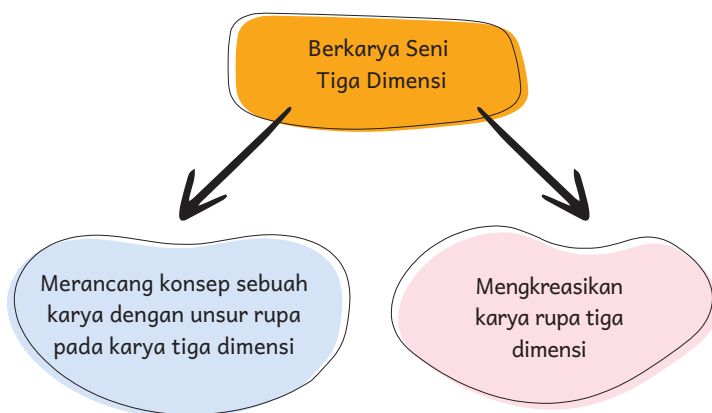


Dengan terdapatnya materi yang beririsan, peserta didik akan melihat konsep yang holistik bahwa pengetahuan saling berkaitan, baik seni rupa terhadap pengetahuan lainnya maupun sebaliknya.

4. Peta Kompetensi

Berikut ini merupakan peta kompetensi dari Bab III. Puncak kompetensi pada bab ini, yaitu Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Untuk mencapainya, peserta didik dapat memulai dari merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi dan dilanjutkan dengan menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini, yaitu 12 s.d. 16 jam pelajaran (@40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini, yaitu berikut ini.

- Peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan, seperti gunting, lem, dan alat lainnya.
- Peserta didik memahami karakteristik bahan yang berbeda-beda.

7. Apersepsi

Apersepsi berupa pengajuan pertanyaan pemantik yang dapat membangun antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Berikut ini beberapa contoh apersepsi yang dapat diberikan guru.

- a. “Apakah kalian pernah mendengar kata ‘seni rupa tiga dimensi’?”
- b. “Apakah kalian pernah melihat karya seni rupa tiga dimensi?”
- c. “Apakah ada karya seni rupa tiga dimensi yang pernah kalian lihat dan membuat kalian sangat terkesan?”
- d. “Apakah kalian pernah melihat orang yang sedang membuat karya seni rupa tiga dimensi secara langsung ataupun melalui daring?”
- e. “Untuk pertemuan kali ini, kita akan mengenal dan dilanjutkan dengan berkreasi seni rupa tiga dimensi. Berbeda dengan seni rupa dua dimensi yang keindahannya hanya dapat dilihat satu arah saja, seni rupa tiga dimensi mempunyai bentuk dan ruang yang nyata sehingga memungkinkan kita untuk menikmati keindahannya dari berbagai dimensi.”

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran dan setelah memberikan apersepsi, guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki pemahaman tentang karya seni rupa tiga dimensi serta tema lingkungan yang akan diangkat pada bab ini.

Berikut ini beberapa contoh penilaian awal yang dapat dilakukan guru. Guru dapat memilih salah satu di antaranya, dikolaborasikan, ataupun dikreasikan ulang dengan menggunakan ide mandiri.



a. Kuis Pengetahuan Umum

- 1) Peserta didik dapat diberikan kuis-kuis singkat terkait konsep seni rupa, bisa terkait definisi seni rupa tiga dimensi, berbagai jenis karya seni rupa tiga dimensi, dan teknik, alat, dan bahan yang sering digunakan untuk berkarya seni rupa tiga dimensi. Pertanyaan-pertanyaan itu, misalnya “Adakah yang mengetahui apakah seni rupa tiga dimensi itu?” dan “Kira-kira, apa saja bahan yang sering dipakai untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi?”.
- 2) Selain itu, peserta didik dapat juga diberikan dan merespons beberapa pertanyaan tentang tumbuhan dan lingkungan yang berhubungan langsung dengan materi yang akan dipelajari pada bab ini. Pertanyaan-pertanyaan itu, misalnya “Apa saja tumbuhan yang sering ditemukan di taman sekolah?” dan “Apa saja tanaman hias yang sering kalian lihat di depan kelas?”.

b. Analisis Visual

- 1) Peserta didik dapat diberikan beberapa contoh seni tiga dimensi, seperti modeling, diorama, atau maket sederhana, ataupun *roll* cerita kanvas tema tumbuhan. Contoh-contoh ini dapat disesuaikan dengan praktik yang akan dilakukan. Karena contoh praktik yang disediakan buku ini adalah modeling, diorama atau maket sederhana, ataupun *roll* cerita kanvas, analisis visual dapat dilakukan dengan kegiatan yang relevan.
- 2) Peserta didik dapat diminta menganalisis elemen-elemen visual ataupun unsur rupa yang terdapat pada karya yang disajikan guru. Berikut ini contoh instruksi analisis visual yang dapat dilakukan peserta didik.
 - a) Coba perhatikan karya-karya ini, kira-kira apa saja unsur rupa yang terdapat pada karya ini?
 - b) Warna-warna apa saja yang dipakai?
 - c) Bentuk-bentuk apa saja yang tampak?
 - d) Bidang apa yang bisa kalian temukan pada karya ini?
- 3) Selain itu, peserta didik juga dapat diminta untuk melakukan analisis alat, bahan, dan teknik yang digunakan untuk membuat karya tersebut.

Berdasarkan karya yang tampak, peserta didik dapat melakukan diskusi bersama teman-temannya mengenai potensi bahan apa saja yang digunakan serta jenis-jenis teknik yang mungkin dipakai untuk mengerjakannya.

c. Diskusi Kelompok

- 1) Peserta didik dapat dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan topik yang berhubungan dengan tumbuhan ataupun lingkungan.
- 2) Peserta didik dapat diminta untuk berdiskusi tentang tumbuhan dan lingkungan, misalnya jenis tumbuhan apa saja yang mudah mereka temukan di lingkungan sekitar. Lalu, masalah apa saja yang terjadi di lingkungan sekitar.

Dengan dilakukannya penilaian awal ini, peserta didik dapat dievaluasi sejauh mana pemahaman mereka terhadap tumbuhan dan lingkungan. Hal itu karena topik ini akan menjadi orientasi berkreasi seni rupa tiga dimensi mereka. Hal ini juga akan membantu guru dalam merencanakan rencana dan strategi apa saja yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.



B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan 1 adalah membuat modeling tema tumbuhan dengan berbagai jenis bahan. Berikut adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 1.

Tujuan Pembelajaran 1

Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.
- b. Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
- c. Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.

Tujuan Pembelajaran 2

Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
- b. Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
- c. Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.

Tujuan Pembelajaran 3

Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
- b. Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

Langkah Pembelajaran

a. Pengantar

- 1) Peserta didik diperkenalkan dengan konsep dasar patung modeling.
- 2) Peserta didik diberitahukan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran ini.

b. Pengamatan

- 1) Peserta didik mengamati karakteristik tumbuhan yang akan dijadikan tema patung.
- 2) Peserta didik memperhatikan contoh-contoh patung modeling tumbuhan yang disajikan guru.

c. Demonstrasi

Peserta didik memperhatikan demonstrasi teknik dasar pembuatan patung modeling dengan tanah liat yang diperagakan oleh guru.

d. Praktik

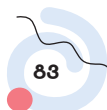
Peserta didik mempraktikkan teknik yang telah dipelajari untuk membuat patung modeling tumbuhan dan mendapatkan pendampingan guru.

e. Presentasi dan Refleksi

- 1) Peserta didik mempresentasikan hasil karyanya kepada teman dan memberikan apresiasi.
- 2) Peserta didik merenungkan proses pembelajaran dan hasil karya yang telah dibuat dengan didampingi guru.

f. Penutup

- 1) Peserta didik mendengarkan kesimpulan pembelajaran hari ini dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Peserta didik mendapatkan umpan balik untuk pengembangan karya selanjutnya.





Gambar 3.1 Langkah pembelajaran

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan 1 ini adalah rancangan karya modeling, alat berkarya seni tiga dimensi untuk modeling, bahan berkarya seni tiga dimensi untuk modeling, dan teknik berkarya seni tiga dimensi untuk modeling.

a. Patung Modeling

Patung modeling adalah salah satu teknik pembuatan patung yang menggunakan bahan lunak, seperti tanah liat, plastisin, atau bahan lain yang dapat dibentuk dengan tangan, seperti rumput ataupun daun. Teknik ini memungkinkan seniman untuk menciptakan bentuk-bentuk yang detail dan ekspresif. Berikut ini beberapa konsep teoritis tentang patung modeling.

1) Konsep Ruang dan Bentuk

a) Ruang Positif dan Negatif

Patung modeling melibatkan pengelolaan ruang positif (yang terdiri atas bentuk patung itu sendiri) dan ruang negatif (yang terdiri atas ruang kosong sekitarnya) untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan harmonis.

b) Bentuk Organik

Patung modeling sering kali menggambarkan bentuk-bentuk organik yang terinspirasi dari alam, seperti tumbuhan, hewan, atau manusia. Pada konteks buku ini, peserta didik secara khusus akan mempraktikkan modeling tema tumbuhan.

2) Prinsip Proporsi dan Skala

a) Proporsi yang Realistis

Meskipun pada prinsipnya patung modeling dapat memiliki gaya yang abstrak, proporsi yang realistis tetap penting untuk menciptakan kesan yang natural.

b) Skala

Dalam pembuatan patung modeling, pembuatan skala patung bisa menjadi pertimbangan penting dalam menentukan kesan artistik yang ingin disampaikan oleh seniman.

3) Teknik

Berikut ini adalah beberapa teknik yang dapat digunakan dalam membuat patung modeling.

a) *Handbuilding*

Definisi: Teknik ini dilakukan dengan cara membentuk bahan tanah liat dengan tangan dan tidak menggunakan roda putar sebagai alat bantu.

Cara Kerja: Pertama, tanah liat dibentuk serta dimodelkan dengan tangan untuk menciptakan bentuk yang diinginkan. Selanjutnya, langkah ini diteruskan sampai selesai.

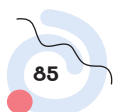
Kelebihan: Memungkinkan untuk membuat patung dengan detail yang halus dan rumit.


Kekurangan: Membutuhkan keterampilan serta waktu yang lebih lama daripada teknik lainnya.

b) *Slab Building*

Definisi: Teknik ini menggunakan lembaran tipis tanah liat yang dipotong-potong dan disusun menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

Cara Kerja: Lembaran tanah liat dipotong sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan, lalu disusun dan digabungkan dengan menggunakan alat bantu seperti pemahat atau tangan.





Kelebihan: Memungkinkan untuk membuat patung dengan bentuk yang kompleks dan simetris.

Kekurangan: Memerlukan keterampilan dalam mengatur dan menggabungkan lembaran tanah liat.

c) *Coil Building*

Definisi: Teknik ini menggunakan gulungan-gulungan tanah liat (*coil*) untuk membentuk patung.

Cara Kerja: Gulungan-gulungan tanah liat dibuat dan diletakkan secara berulang-ulang, lalu diratakan dan dibentuk sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Kelebihan: Memungkinkan untuk membuat patung dengan bentuk yang organik dan alami.

Kekurangan: Memerlukan keterampilan dalam meratakan dan menggabungkan gulungan-gulungan tanah liat.

d) *Modeling*

Definisi: Teknik ini dilakukan dengan cara memodelkan tanah liat dengan tangan atau alat kecil untuk membuat detail-detail pada patung.

Cara Kerja: Tanah liat dibentuk dan dimodelkan dengan tangan atau alat kecil seperti spatula atau pisau untuk menciptakan detail-detail, seperti tekstur, pola, atau bentuk-bentuk kecil.

Kelebihan: Memungkinkan untuk membuat patung dengan detail yang halus dan kompleks.

Kekurangan: Membutuhkan keterampilan dalam mengontrol alat dan tanah liat.

4) *Alat*

Pemilihan alat yang tepat sangat penting dalam membuat patung modeling untuk mempermudah proses dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Berikut ini adalah macam-macam alat dalam membuat patung modeling.

a) Alat Pemodelan Utama

- (1) **Pisau pemahat:** Digunakan untuk memotong dan membentuk tanah liat atau plastisin.
- (2) **Benang habit atau senar:** Digunakan untuk memotong tanah liat.
- (3) **Pensil atau spidol:** Digunakan untuk membuat sketsa awal pada tanah liat atau plastisin.

b) Alat Penyempurna Detail

- (1) **Gunting kecil:** Digunakan untuk membuat detail halus pada patung.
- (2) **Alat penghalus (*smoothing tool*):** Digunakan untuk menghaluskan permukaan patung dan menyatukan bagian-bagian yang berbeda.

c) Alat Pendukung

- (1) **Penggaris:** Digunakan untuk mengukur proporsi patung.
- (2) **Kuas:** Digunakan untuk menerapkan cat atau lapisan pelindung pada patung.
- (3) **Wadah untuk air:** Digunakan untuk membersihkan dan merapikan permukaan patung.

d) Alat Pendukung Tambahan

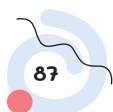
- (1) **Wire atau kawat:** Digunakan sebagai rangka patung untuk memberikan kekuatan dan stabilitas.
- (2) **Tang potong atau tang berlekuk:** Digunakan untuk memotong kawat atau memberikan tekstur pada patung.

e) Alat Pengeringan

Oven atau pengering: Digunakan untuk mengeringkan patung jika menggunakan bahan seperti tanah liat yang perlu dipanaskan.

5) Bahan

Memilih bahan yang tepat adalah langkah awal yang penting dalam membuat patung modeling yang baik. Berikut ini macam-macam bahan untuk membuat patung modeling. Bahan-bahan tersebut dapat dikombinasikan dengan berbagai macam jenis tumbuhan asli, seperti rumput kering, jerami, daun, atau ranting.



a) Tanah Liat

Karakteristik: Bahan yang mudah dibentuk dan umum digunakan dalam patung modeling.

Kelebihan: Mudah diolah, tahan lama setelah dikeringkan, dan dapat dicat.

Kekurangan: Perlu proses pengeringan yang cukup lama dan rawan retak jika tidak dikeringkan dengan benar.

b) Plastisin

Karakteristik: Bahan yang elastis dan tidak mengering.

Kelebihan: Dapat digunakan berulang kali tanpa perlu pengeringan.

Kekurangan: Tidak tahan terhadap panas, teksturnya tidak sama dengan tanah liat, dan tidak bisa dicat.

c) Bahan Daur Ulang

Karakteristik: Bahan-bahan, seperti kertas, kardus, atau plastik bekas dapat dijadikan bahan dasar untuk patung modeling.

Kelebihan: Ramah lingkungan dan dapat memberikan efek yang unik pada karya.

Kekurangan: Membutuhkan teknik khusus dalam pemodelan dan *finishing*.

d) Bahan Lainnya

(1) **Kawat:** Digunakan sebagai rangka patung untuk memberikan kekuatan dan stabilitas.

(2) **Kain:** Dapat digunakan untuk membuat patung dengan teknik kain *mache*.

(3) **Cat atau pewarna:** Digunakan untuk memberikan warna pada patung.

6) Ekspresi dan Penyampaian Pesan

- a) **Ekspresi artistik:** Patung modeling memungkinkan seniman untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, atau pesan melalui bentuk, tekstur, dan komposisi patung.

- b) Penyampaian pesan: Setiap patung dapat memiliki makna dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton yang dapat bervariasi dari keindahan visual hingga naratif yang kompleks.

7) Peran Seniman dan Penonton

- a) Peran seniman: Seniman sebagai pencipta patung memiliki peran penting dalam mengekspresikan visi dan ide-ide mereka melalui karya seni.
- b) Peran penonton: Penonton memiliki peran dalam menginterpretasikan makna dan pesan yang tersirat dalam karya patung sehingga setiap pengalaman melihat patung menjadi unik dan subjektif.

Patung modeling sebagai bentuk seni rupa memberikan kebebasan ekspresi dan kreativitas yang luas bagi seniman. Dengan memahami konsep-konsep dasar tersebut, seniman dapat menciptakan karya patung yang mendalam dan bermakna.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang terdapat pada aktivitas ini berupa elemen akhlak kepada alam dengan subelemen, yaitu memahami keterhubungan ekosistem bumi. Peserta didik akan melihat hubungan nyata antara karya seni rupa tiga dimensi dan ekosistem yang ada di sekitarnya, khususnya tumbuhan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Pada aktivitas ini, orang tua ataupun masyarakat dapat berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik akan membutuhkan beberapa alat dan bahan, maka orang tua dapat berperan untuk membantu peserta didik mencari alat dan bahan tersebut.


6. Asesmen Formatif

a. Asesmen Formatif: Membuat Modeling Tema Tumbuhan dengan Berbagai Bahan

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.	Mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan beberapa ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi, meskipun telah didampingi guru.
	Dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar beberapa pilihan sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
	Mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan semua unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan beberapa unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.	Dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
	Mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan beberapa alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
	Mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek beberapa visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.
Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.	Mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan beberapa kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
	Mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui beberapa kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.




Catatan: Rubrik penilaian ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di lingkungan masing-masing.

b. Teknik Asesmen


Teknik asesmen yang dapat dipakai pada kegiatan 1 adalah observasi. Pendidik dapat melakukan pengamatan secara berkesinambungan terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik, lalu dapat mengisi tabel berikut.

Tabel 3.2 Tingkat Ketercapaian

No.	Nama Peserta Didik	Tingkat Ketercapaian		
		KKTP 1	KKTP 2	KKTP 3
1.	Andre (contoh)	A	A	B
2.
3.
dst



Catatan: Teknik ini tidak bersifat mengikat dan tabel ini hanya simulasi. Pendidik dapat mengembangkan ataupun menerapkan teknik asesmen lainnya. Jumlah KKTP dapat disesuaikan dengan KKTP yang dipakai pada kegiatan 1 hingga 3.



Kegiatan 2

1. Indikator tujuan pembelajaran kegiatan 2

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan 2 adalah membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan. Berikut adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 2.

Tujuan Pembelajaran 1

Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.

Indikator

- Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.
- Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
- Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.

Tujuan Pembelajaran 2

Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.

Indikator

- Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
- Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
- Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.

Tujuan Pembelajaran 3

Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
- b. Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran untuk aktivitas membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan dengan tujuan pembelajaran yang telah disebutkan.

a. Pendahuluan

- 1) Peserta didik diperkenalkan konsep diorama sederhana dan diberikan contoh-contoh diorama yang relevan, terutama yang berkaitan dengan ekosistem tumbuhan.
- 2) Peserta didik mendapatkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan konsep merancang, menggunakan alat dan bahan, serta mengkreasi karya seni rupa tiga dimensi.

b. Demonstrasi

- 1) Peserta didik memperhatikan demonstrasi langkah-langkah pembuatan diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan yang akan dipergakan guru.
- 2) Peserta didik memperhatikan dengan saksama petunjuk penggunaan berbagai alat dan bahan yang diperlukan serta teknik-teknik dasar dalam pembuatan diorama.

c. Praktik Mandiri

- 1) Peserta didik membentuk kelompok kecil yang terdiri atas 3--5 orang dengan setiap kelompok diberikan bahan, seperti kardus, tanah liat, cat air, tanaman miniatur, dan bahan-bahan lain yang diperlukan.
- 2) Peserta didik diminta untuk membuat sketsa awal diorama yang akan mereka buat. Lalu, dilanjutkan dengan memilih teknik yang sesuai serta alat dan bahan yang cocok.
- 3) Peserta didik membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan berdasarkan konsep yang telah mereka susun.

- 4) Peserta didik mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru selama proses praktik mandiri.

d. Presentasi dan Refleksi

- 1) Setelah selesai membuat diorama, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya kepada seluruh kelas.
- 2) Peserta didik menjelaskan konsep diorama yang mereka buat, alat, dan bahan yang digunakan, serta teknik yang diterapkan.
- 3) Peserta didik mendapatkan umpan balik positif serta saran untuk perbaikan jika diperlukan.
- 4) Peserta didik merefleksikan proses pembelajaran dan hasil karya mereka serta memberikan pendapat satu sama lain.

e. Penutup

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Peserta didik diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang diperoleh dan menarik kesimpulan tentang pentingnya merancang, menggunakan alat dan bahan, serta mengkreasikan karya seni rupa tiga dimensi.
- 3) Peserta didik mendapatkan penghargaan atas kerja keras dan kreativitas mereka.



Gambar 3.2 Kegiatan membuat diorama sederhana tema tumbuhan.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan 2 ini adalah diorama sederhana, alat, bahan, dan teknik pembuatannya.

a. Pengertian Diorama Sederhana

Diorama sederhana merupakan sebuah representasi tiga dimensi dari suatu adegan atau lingkungan yang sering digunakan untuk tujuan edukasi atau hiburan. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, diorama sederhana adalah salah satu bentuk karya tiga dimensi yang dapat dibuat dengan mudah oleh peserta didik sebagai bagian dari pengembangan keterampilan seni rupa.

b. Alat Membuat Diorama Sederhana dari Barang Bekas

Untuk membuat diorama sederhana, kita tidak perlu menggunakan alat-alat yang rumit. Beberapa alat yang dapat digunakan, antara lain berikut ini.

- a) Gunting
- b) Lem
- c) Pensil
- d) Kuas
- e) Cat air
- f) *Cutter* (opsional, digunakan dengan pengawasan orang dewasa)
- g) Gunting motif (untuk pemotongan detail tertentu)
- h) Bahan-bahan lainnya, seperti kardus, stik es krim, dan bahan bekas lainnya.

c. Bahan Membuat Diorama Sederhana dari Barang Bekas

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat diorama sederhana dapat ditemukan di sekitar kita dengan menggunakan barang-barang bekas. Beberapa bahan yang umum digunakan adalah berikut ini.

- 1) Kardus bekas (sebagai dasar diorama)
- 2) Tanah liat atau *clay* (untuk membuat elemen tumbuhan)
- 3) Cat air (untuk memberi warna pada elemen diorama)
- 4) Batang kayu atau stik es krim (untuk membuat struktur tambahan)
- 5) Kertas warna (untuk membuat detail, seperti bunga atau daun)

- 6) Material alamiah, seperti daun kering, batu kecil, atau ranting kecil (untuk menambahkan realisme pada diorama).

d. Teknik-Teknik Membuat Diorama Sederhana dari Barang Bekas

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan diorama sederhana, antara lain berikut ini.

- 1) *Cutting dan shaping*: Menggunakan gunting dan *cutter* untuk memotong dan membentuk bahan, seperti kardus atau tanah liat sesuai dengan bentuk yang diinginkan.
- 2) *Painting*: Menggunakan cat air untuk memberi warna pada elemen diorama dan menciptakan efek visual yang realistis.
- 3) *Layering*: Membuat struktur diorama dalam beberapa lapisan untuk memberikan kedalaman dan dimensi yang lebih besar.
- 4) *Detailing*: Menambahkan detail, seperti tekstur pada tanah, bentuk daun, atau warna bunga untuk meningkatkan realisme diorama.

Dengan penggunaan alat, bahan, dan teknik yang tepat, peserta didik dapat membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan yang menarik dan informatif sebagai bagian dari pembelajaran seni rupa.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang terdapat pada aktivitas ini berupa elemen akhlak kepada alam dengan subelemen, yaitu memahami keterhubungan ekosistem bumi. Peserta didik akan melihat hubungan nyata antara karya seni rupa tiga dimensi dan ekosistem yang ada di sekitarnya, khususnya tumbuhan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Pada aktivitas ini, orang tua ataupun masyarakat dapat berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik akan membutuhkan beberapa alat dan bahan, maka orang tua dapat berperan untuk membantu peserta didik mencari alat dan bahan tersebut.

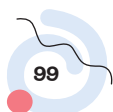
6. Asesmen Formatif

a. Asesmen Formatif: Membuat Diorama Sederhana tentang Ekosistem Tumbuhan

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.	Mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan beberapa ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi, meskipun telah didampingi guru.
	Dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar beberapa pilihan sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
	Mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan semua unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan beberapa unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.	Dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
	Mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan beberapa alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
	Mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek beberapa visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.	Mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan beberapa kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
	Mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui beberapa kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada dengan dampingan guru.




Catatan: Rubrik penilaian ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di lingkungan masing-masing.

b. Teknik Asesmen

Teknik asesmen yang dapat dipakai pada kegiatan 2 adalah observasi. Pendidik dapat melakukan pengamatan secara berkesinambungan terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik, lalu dapat mengisi tabel berikut.

Tabel 3.4 Tingkat Ketercapaian

No.	Nama Peserta Didik	Tingkat Ketercapaian		
		KKTP 1	KKTP 2	KKTP 3
1.	Andre (contoh)	A	A	B
2.
3.
dst



Catatan: Teknik ini tidak bersifat mengikat dan tabel ini hanya simulasi. Pendidik dapat mengembangkan ataupun menerapkan teknik asesmen lainnya. Jumlah KKTP dapat disesuaikan dengan KKTP yang dipakai pada kegiatan 1 hingga 3.

Kegiatan 3

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

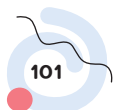
Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan 3 adalah membuat *roll* cerita dengan media kanvas tema tumbuhan. Berikut adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 3.

Tujuan Pembelajaran 1

Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.

Indikator

- Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.
- Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
- Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.



Tujuan Pembelajaran 2

Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
- b. Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
- c. Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.

Tujuan Pembelajaran 3

Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Indikator

- a. Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
- b. Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut langkah-langkah pembelajaran untuk kegiatan membuat kotak *roll* cerita dengan media kanvas tema tumbuhan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan

- 1) Peserta didik diperkenalkan konsep kotak *roll* cerita dan memberikan contoh-contoh karya seni dengan tema tumbuhan.

- 2) Peserta didik menyimak penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan konsep merancang, menggunakan alat dan bahan, serta mengkreasikan karya seni tiga dimensi.

b. Demonstrasi

- 1) Peserta didik memperhatikan demonstrasi langkah-langkah pembuatan kotak *roll* cerita dengan media kanvas yang diperagakan oleh guru.
- 2) Peserta didik memperhatikan petunjuk penggunaan alat dan bahan yang diperlukan serta teknik-teknik dasar dalam pembuatan kotak *roll* cerita yang ditampilkan guru.

c. Praktik Mandiri

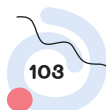
- 1) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menciptakan konsep atau mencari ide kotak *roll* cerita dengan tema tumbuhan berdasarkan inspirasi mereka sendiri atau dari luar.
- 2) Peserta didik mempersiapkan media kanvas dan berbagai alat dan bahan yang diperlukan.
- 3) Peserta didik praktik berkreasi kotak *roll* cerita sederhana dan mendapatkan bimbingan serta arahan selama proses praktik mandiri.

d. Presentasi dan Refleksi

- 1) Peserta didik mempresentasikan karya mereka di hadapan kelas setelah selesai membuat kotak *roll* cerita.
- 2) Peserta didik menjelaskan konsep karya, teknik yang digunakan, dan pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui karya mereka.
- 3) Peserta didik mendapatkan umpan balik positif dan saran yang membangun untuk perbaikan jika diperlukan.
- 4) Peserta didik merefleksikan proses pembelajaran dan hasil karya mereka serta memberikan pendapat satu sama lain.

e. Penutup

- 1) Peserta didik menyimak kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Peserta didik diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang diperoleh dan menarik kesimpulan tentang pentingnya merancang, menggunakan alat dan bahan, serta mengkreasikan karya seni tiga dimensi.



Dengan menerapkan langkah-langkah ini, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep pembuatan kotak *roll* cerita dengan media kanvas tema tumbuhan dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, mereka juga dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang, menggunakan alat dan bahan, serta mengkreasikan karya seni tiga dimensi.



Gambar 3.3 Pembuatan kotak *roll* cerita kanvas.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan 3 ini adalah *roll* cerita kanvas, alat, bahan, dan teknik pembuatannya.

a. Pengertian **Roll** Cerita Kanvas Tema Tumbuhan

Roll cerita kanvas tema tumbuhan adalah sebuah karya seni yang menggambarkan narasi visual atau cerita berurutan tentang kehidupan tumbuhan yang direpresentasikan secara bertahap dalam bentuk gulungan kanvas. Melalui *roll* cerita kanvas, pengamat dapat mengikuti perkembangan atau perjalanan tumbuhan dari awal sampai akhir dan mengeksplorasi berbagai aspek dari ekosistem tumbuhan, seperti perkecambahan, pertumbuhan, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

b. Alat dan Bahan yang Dibutuhkan

1) Media Kanvas

Gulungan kanvas yang dapat dipanjangkan sesuai dengan kebutuhan cerita.

2) Peralatan Lukis/Gambar

- a) Cat akrilik, cat minyak, atau cat air untuk melukis atau mewarnai gambar-gambar pada kanvas.
- b) Kuas berbagai ukuran untuk mengaplikasikan cat.
- c) Pensil atau spidol permanen untuk membuat garis dan detail halus.

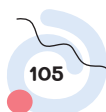
3) Bahan Tambahan

- a) Kain, kertas, atau gambar yang dipotong untuk menambahkan dimensi dan detail pada cerita.
- b) Lem atau perekat untuk menempelkan bahan tambahan pada kanvas.

c. Teknik yang Dibutuhkan

1) Lukis/Gambar

- a) Menerapkan teknik melukis atau menggambar untuk menciptakan gambar-gambar tumbuhan dengan detail.
- b) Menggunakan cat akrilik, minyak, atau air untuk memberikan warna pada gambar dan menciptakan efek visual yang realistis.



2) Kolase

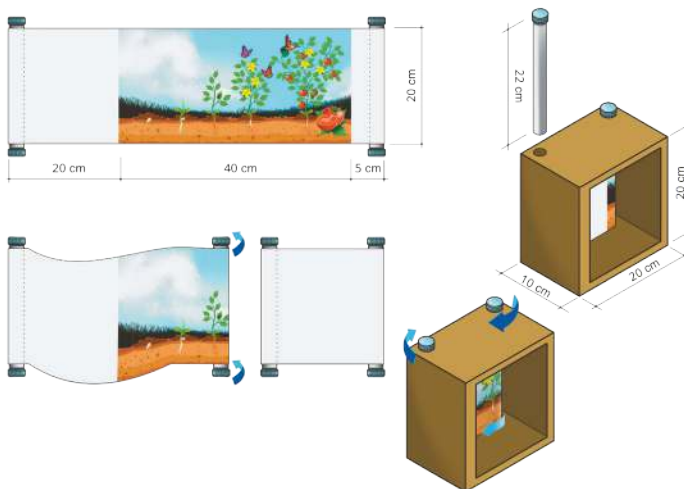
- Menggunakan kain, kertas, atau gambar yang dipotong untuk menambahkan dimensi dan tekstur pada cerita.
- Menyusun dan menempelkan bahan tambahan dengan estetika yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan.

3) Layering

- Membuat lapisan-lapisan gambar atau bahan tambahan untuk memberikan kedalaman pada cerita.
- Menyusun elemen-elemen visual secara bertahap sehingga pengamat dapat mengikuti alur cerita dengan jelas.

d. Contoh Teknik Pembuatan *Roll* Cerita Kanvas Tema Tumbuhan

- Perkecambahan: Lukis atau gambar benih atau biji tumbuhan yang berkecambah di tanah.
- Pertumbuhan: Gambarkan gambar-gambar tumbuhan yang tumbuh dari benih hingga menjadi tanaman yang dewasa dengan menambahkan detail, seperti batang, daun, dan bunga.
- Interaksi dengan Lingkungan: Tambahkan elemen-elemen lingkungan, seperti hewan-hewan kecil, air, atau batu yang berinteraksi dengan tumbuhan dalam cerita.
- Pesan atau Cerita: Gunakan kombinasi gambar dan teks untuk menyampaikan pesan atau cerita yang ingin disampaikan, misalnya tentang pentingnya melestarikan ekosistem tumbuhan.



Gambar 3.4 Tahapan pembuatan *roll* cerita kanvas tema tumbuhan.

Dengan penggunaan alat, bahan, dan teknik yang tepat, *roll* cerita kanvas tema tumbuhan dapat menjadi karya seni yang menarik dan informatif. Ini juga akan memperkaya pemahaman tentang kehidupan tumbuhan dan keberagaman ekosistemnya.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang terdapat pada aktivitas ini berupa elemen akhlak kepada alam dengan subelemen, yaitu memahami keterhubungan ekosistem bumi. Peserta didik akan melihat hubungan nyata antara karya seni rupa tiga dimensi dan ekosistem yang ada di sekitarnya, khususnya tumbuhan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Pada aktivitas ini, orang tua ataupun masyarakat dapat berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik akan membutuhkan beberapa alat dan bahan, maka orang tua dapat berperan untuk membantu peserta didik mencari alat dan bahan tersebut.

6. Asesmen Formatif

a. Asesmen Formatif: Membuat *Roll* Cerita Kanvas Tema Tumbuhan

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Merancang konsep sebuah karya dengan unsur rupa pada karya tiga dimensi.	Mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan beberapa ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi.	Peserta didik mampu menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menemukan ide yang ingin diwujudkan dalam kreasi karya tiga dimensi, meskipun telah didampingi guru.
	Dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar beberapa pilihan sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.	Peserta didik dapat menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menggambar sketsa atau gambaran yang jelas tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat dan tersusun.
	Mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan semua unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan beberapa unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.	Peserta didik mampu menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menghubungkan idenya dengan unsur-unsur rupa pada kreasi karya tiga dimensinya.
Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.	Dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.	Peserta didik dapat menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan menentukan teknik berkreasi seni yang akan dilakukan.
	Mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan beberapa alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan satu bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan teknik berkreasi seni tiga dimensi yang akan dibuat.
	Mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek beberapa visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.	Peserta didik mampu mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan dengan didampingi guru.	Peserta didik masih mengalami kesulitan mengaplikasikan variasi teknik, alat, dan bahan untuk mendapatkan efek visual yang mereka harapkan.

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Rubrik Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.	Mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan beberapa kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.	Peserta didik mampu menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya dengan dampingan guru.	Peserta didik masih kesulitan menghasilkan kreasi seni tiga dimensi dari idenya.
	Mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui beberapa kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi maupun ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.	Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi maupun ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada dengan didampingi guru.	Peserta didik masih kesulitan mengekspresikan diri melalui kreasi karya tiga dimensi yang dibuatnya dengan gaya pribadi ataupun kombinasi beberapa gaya yang sudah ada.


Catatan: Rubrik penilaian ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di lingkungan masing-masing.

b. Teknik Asesmen

Teknik asesmen yang dapat dipakai pada kegiatan 3 adalah observasi. Pendidik dapat melakukan pengamatan secara berkesinambungan terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik, lalu dapat mengisi tabel berikut.

Tabel 3.6 Tingkat Ketercapaian

No.	Nama Peserta Didik	Tingkat Ketercapaian		
		KKTP 1	KKTP 2	KKTP 3
1.	Andre (contoh)	A	A	B
2.
3.
dst



Catatan: Teknik ini tidak bersifat mengikat dan tabel ini hanya simulasi. Pendidik dapat mengembangkan ataupun menerapkan teknik asesmen lainnya. Jumlah KKTP dapat disesuaikan dengan KKTP yang dipakai pada kegiatan 1 hingga 3.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Pada Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif), rubrik penilaiannya yang digunakan masih sama dengan asesmen formatif yang dapat dilihat pada poin nomor 6 di atas. Hal itu karena pada dasarnya asesmen tersebut digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan. Poin yang membedakan asesmen sumatif dan formatif terletak pada aktivitas.

1. Pada asesmen formatif: dapat dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan 1 dan 2.
2. Pada asesmen sumatif: dapat dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan 3.

D. Refleksi

Kegiatan 1

1. Refleksi Guru

- a. Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?
- b. Apa yang dapat saya lakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep seni rupa tiga dimensi?
- c. Bagaimana saya dapat lebih mendukung peserta didik yang mengalami kesulitan dalam merancang konsep karya?
- d. Apakah ada teknik atau strategi pembelajaran tertentu yang berhasil atau tidak berhasil dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?
- e. Bagaimana saya dapat memfasilitasi diskusi dan refleksi yang lebih dalam tentang karya seni yang telah dibuat oleh peserta didik?

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Bagaimana perasaan saya terhadap karya seni tiga dimensi yang telah saya buat?
- b. Apa yang saya pelajari tentang teknik dan alat yang digunakan dalam membuat modeling dengan tanah liat atau *playdough*?
- c. Bagaimana pengalaman saya dalam merancang konsep karya? Apakah konsep tersebut sesuai dengan yang saya harapkan?
- d. Apa yang saya dapatkan dari proses pembelajaran ini? Adakah hal-hal baru yang saya pelajari atau temukan?
- e. Bagaimana saya dapat meningkatkan keterampilan saya dalam seni rupa tiga dimensi pada masa mendatang?

Kegiatan 2

1. Refleksi Guru

- a. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan-bahan bekas dalam pembuatan diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan?
- b. Apakah peserta didik telah berhasil merancang konsep karya yang kreatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?
- c. Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?
- d. Apakah peserta didik mampu menggunakan teknik-teknik dasar dalam pembuatan diorama dengan baik?
- e. Adakah tantangan atau kesulitan tertentu yang dihadapi peserta didik dalam membuat diorama? Bagaimana kita dapat membantu mereka mengatasinya pada masa mendatang?

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Apa yang telah saya pelajari dari pengalaman membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan?
- b. Apakah saya merasa berhasil dalam merancang konsep karya dan menerapkannya dalam pembuatan diorama?
- c. Apa yang menjadi bagian terfavorit saya dalam membuat diorama ini dan mengapa?
- d. Apakah ada hal-hal yang membuat saya merasa kesulitan atau tidak nyaman selama proses pembuatan diorama? Bagaimana saya mengatasinya?
- e. Apa yang dapat saya lakukan untuk meningkatkan keterampilan saya dalam seni rupa tiga dimensi pada masa mendatang?

Kegiatan 3

1. Refleksi Guru

- a. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan pembuatan kotak *roll* cerita dengan tema tumbuhan?
- b. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik? Jika tidak, apa yang dapat diperbaiki di masa mendatang?
- c. Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?
- d. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman yang baik tentang konsep seni rupa tiga dimensi dan ekosistem tumbuhan melalui karya mereka?
- e. Apakah ada tantangan atau hambatan tertentu yang dihadapi selama proses pembelajaran? Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut di masa mendatang?

2. Refleksi Peserta Didik

- a. Apa yang telah saya pelajari dari pengalaman membuat kotak *roll* cerita dengan tema tumbuhan?
- b. Bagaimana perasaan saya terhadap karya yang telah saya buat? Apakah saya merasa berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan?
- c. Apa yang menjadi bagian terfavorit saya dari membuat kotak *roll* cerita ini dan mengapa?
- d. Apakah ada hal-hal yang membuat saya merasa kesulitan selama proses pembelajaran? Bagaimana saya mengatasi kesulitan tersebut?
- e. Apa yang dapat saya lakukan untuk meningkatkan keterampilan seni rupa tiga dimensi saya pada masa mendatang?

E. Pengayaan

Berikut adalah contoh pengayaan atau aktivitas tambahan yang dapat diterapkan dalam kegiatan membuat karya seni rupa tiga dimensi.

1. Pengenalan Materi Berbeda

Selain bahan-bahan konvensional, seperti *clay* (tanah liat) atau kertas, peserta didik dapat diperkenalkan pada materi yang lebih unik dan menarik, seperti *papercraft*, *styrofoam*, atau bahan daur ulang, seperti botol plastik atau kardus bekas. Ini dapat merangsang kreativitas mereka untuk bereksperimen dengan berbagai materi.

2. Teknik Pemodelan Lanjutan

Selain teknik dasar seperti membentuk dan menggulung, peserta didik dapat diajak untuk belajar teknik lanjutan, seperti pengerjaan detail, pembuatan tekstur, atau teknik *finishing* yang lebih kompleks untuk memberikan dimensi yang lebih mendalam pada karya seni mereka.

3. Kolaborasi Seni

Peserta didik dapat diberi kesempatan untuk berkolaborasi dengan peserta didik lain atau dengan seniman lokal untuk menciptakan karya seni tiga dimensi bersama. Ini tidak hanya akan memperluas pandangan mereka tentang seni, tetapi juga memperkaya pengalaman kolaboratif mereka. Namun untuk melakukan kolaborasi ini diperlukan sumber daya manusia sekitar yang mumpuni serta mendukung. Apabila di lingkungan sekolah peserta didik terdapat seniman, guru dapat menjalin komunikasi yang baik dengan seniman tersebut agar peserta didik memperoleh manfaat darinya.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LKPD 1: Membuat modeling dengan tanah liat, *playdough*, dll tema tumbuhan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Instruksi:

- Bacalah setiap langkah dengan saksama sebelum memulai.
- Ikuti instruksi dan petunjuk dengan teliti.
- Berikan yang terbaik dalam pembuatan modeling tumbuhan dengan tema yang telah ditentukan.
- Tanyakan kepada guru jika ada hal yang tidak dipahami.

Langkah 1: Persiapan

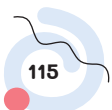
- Pilihlah bahan yang akan digunakan untuk membuat modeling, apakah tanah liat, *playdough*, ataupun bahan lainnya
- Pastikan meja dan area kerja bersih dan rapi.
- Siapkan alat-alat yang diperlukan, seperti cetakan, alat pemotong, dan alat *shaping*.

Langkah 2: Merancang Konsep

- Pikirkan gagasan, konsep, atau ide yang ingin kalian tuangkan dalam modeling tumbuhan.
- Buatlah sketsa sederhana atau gambaran tentang bagaimana tumbuhan tersebut akan terlihat.

Langkah 3: Pembuatan Modeling

- Gunakan bahan yang telah dipilih (tanah liat atau *playdough*) untuk membentuk bagian-bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, bunga, atau buah sesuai dengan konsep yang telah dirancang.



- b. Gunakan alat-alat yang telah disiapkan untuk membantu dalam pembentukan detail-detail tumbuhan.

Langkah 4: Penyelesaian dan Perbaikan

- a. Periksa kembali setiap bagian modeling yang telah dibuat untuk memastikan keseluruhan tumbuhan terlihat seimbang dan proporsional.
- b. Lakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan untuk memperindah karya.

Langkah 5: Presentasi

- a. Setelah selesai, letakkan modeling tumbuhan dengan rapi di atas alas yang disediakan.
- b. Persiapkan diri untuk mempresentasikan karya kepada kelompok dan guru.
- c. Sampaikan gagasan, inspirasi, dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya.

Langkah 6: Evaluasi dan Refleksi

- a. Evaluasilah kembali karya yang telah dibuat.
- b. Tuliskan hal-hal yang telah dipelajari dan pengalaman yang didapat selama kegiatan ini.
- c. Renungkan bagaimana kalian bisa meningkatkan keterampilan dalam membuat karya seni tiga dimensi di masa depan.

Catatan:

- a. Jangan ragu untuk bereksperimen dan menggunakan imajinasi dalam pembuatan modeling.
- b. Lakukan kegiatan dengan penuh semangat dan kehati-hatian.
- c. Jangan lupa untuk bersenang-senang!

LKPDP 2: Membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Langkah-langkah:

1. Persiapan

- a. Siapkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat diorama sederhana.
- b. Tentukan konsep diorama ekosistem tumbuhan yang ingin kalian buat.

2. Merancang Konsep Karya

- a. Buatlah sketsa atau gambaran tentang konsep diorama kalian.
- b. Pilihlah unsur-unsur yang akan dimasukkan dalam diorama, seperti tanaman, hewan, dan lingkungan sekitarnya.

3. Persiapan Bahan dan Alat

- a. Siapkan kardus atau bahan dasar lainnya untuk membuat latar belakang diorama.
- b. Siapkan tanah liat, cat air, dan berbagai bahan lainnya untuk membuat elemen-elemen diorama, seperti tumbuhan dan hewan.



- c. Siapkan alat-alat, seperti gunting, pensil, kuas, dan lem untuk membantu dalam pembuatan diorama.

4. Membuat Diorama

- a. Gunakan kardus sebagai dasar latar belakang diorama dan tambahkan elemen-elemen lainnya sesuai dengan konsep yang telah kalian buat.
- b. Bentuklah tumbuhan dan hewan dari tanah liat atau bahan lainnya, dan letakkan diorama sesuai dengan sketsa yang telah kalian buat.
- c. Gunakan cat air untuk memberi warna dan detail pada elemen-elemen diorama.

5. Penyelesaian dan Penyajian

- a. Periksa kembali setiap bagian diorama untuk memastikan bahwa semuanya sudah terpasang dengan baik dan terlihat seimbang.
- b. Setelah selesai, letakkan diorama pada tempat yang sesuai agar dapat disajikan kepada orang lain.

6. Evaluasi dan Refleksi

- a. Tinjau kembali hasil karya kalian dan bandingkan dengan konsep awal yang telah kalian buat.
- b. Berikan diri kalian penilaian tentang sejauh mana kalian berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Refleksikan proses pembuatan diorama, termasuk kesulitan yang kalian hadapi dan strategi yang kalian gunakan untuk mengatasinya.

Catatan Tambahan:

Pastikan untuk bertanya kepada guru atau teman sekelas jika kalian mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan selama proses pembuatan diorama. Selamat mencoba dan jadilah kreatif!

LKPD 3: Membuat *roll* cerita dengan media kanvas tema tumbuhan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Tujuan Pembelajaran:

Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Langkah-langkah:

1. Persiapan

- a. Pilihlah tema tumbuhan yang ingin kalian jadikan fokus dalam kotak *roll* cerita kalian.
- b. Buatlah sketsa atau gambaran konsep karya kalian.

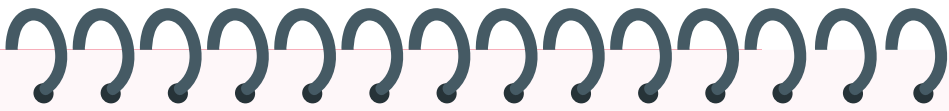
2. Persiapan Bahan dan Alat

Siapkan media kanvas dan berbagai alat, seperti pensil, cat air, kuas, gunting, lem, dan bahan dekoratif lainnya sesuai dengan konsep karya kalian.

3. Merancang Konsep Karya

- a. Gunakan sketsa atau gambaran konsep karya kalian sebagai panduan untuk membuat kotak *roll* cerita.
- b. Tentukan bagaimana kalian akan menggambarkan tema tumbuhan dalam karya kalian, termasuk struktur dan detail yang ingin ditonjolkan.





4. Membuat Kotak *Roll* Cerita

- a. Gunakan media kanvas untuk membuat kotak *roll* cerita sesuai dengan ukuran dan bentuk yang diinginkan.
- b. Gunakan alat dan bahan yang telah disiapkan untuk menambahkan detail, gambar, dan warna pada kotak *roll* cerita kalian.

5. Penyelesaian dan Penyajian

- a. Periksa kembali setiap bagian kotak *roll* cerita untuk memastikan bahwa semuanya sudah terpasang dengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah kalian buat.
- b. Setelah selesai, letakkan kotak *roll* cerita pada tempat yang sesuai agar dapat dipresentasikan kepada orang lain.

6. Evaluasi dan Refleksi

- a. Tinjau kembali hasil karya kalian dan bandingkan dengan konsep awal yang telah kalian buat.
- b. Berikan diri kalian penilaian tentang sejauh mana kalian berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Refleksikan proses pembuatan kotak *roll* cerita, termasuk kesulitan yang kalian hadapi dan strategi yang kalian gunakan untuk mengatasinya.

Catatan Tambahan:

Pastikan untuk bertanya kepada guru atau teman sekelas jika kalian mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan selama proses pembuatan kotak *roll* cerita. Selamat mencoba dan jadilah kreatif!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8

Panduan Khusus
BAB IV



Berkarya Seni Rupa untuk Lingkungan

A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai dalam bab ini ialah mengidentifikasi permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar dan mengkreasikan karya dua atau tiga dimensi berdasarkan permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar. Tujuan pembelajaran ini diturunkan dari elemen mengalami, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, serta berdampak.

2. Pokok Materi

Pokok materi dalam bab ini ialah peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya, khususnya permasalahan yang terkait dengan alam dan lingkungan. Dari proses identifikasi yang dilakukan, peserta didik kemudian mengklasifikasikan dan merumuskan ide besar yang dapat dituangkan ke dalam bentuk karya rupa yang mampu merespons permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Materi pada bab ini bertujuan untuk memberikan pengalaman mengamati, mengidentifikasi, berpikir kreatif, dan membuat karya rupa yang mampu memberikan dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitar. Dalam bab ini akan dibagi menjadi dua aktivitas pembelajaran, yaitu membuat poster tentang kebersihan lingkungan dan membuat produk fungsional dengan menggunakan limbah kering, seperti dedaunan kering, plastik, kaleng, dan botol. Kedua aktivitas pembelajaran mengarah kepada kegiatan yang memberi dampak positif dengan aktivitas yang pertama ialah memberikan pesan moral bagi masyarakat sekitar untuk peduli terhadap lingkungannya. Lalu, aktivitas yang kedua ialah terlibat langsung dalam penanggulangan sampah dengan memanfaatkannya sebagai bahan pembuatan karya.

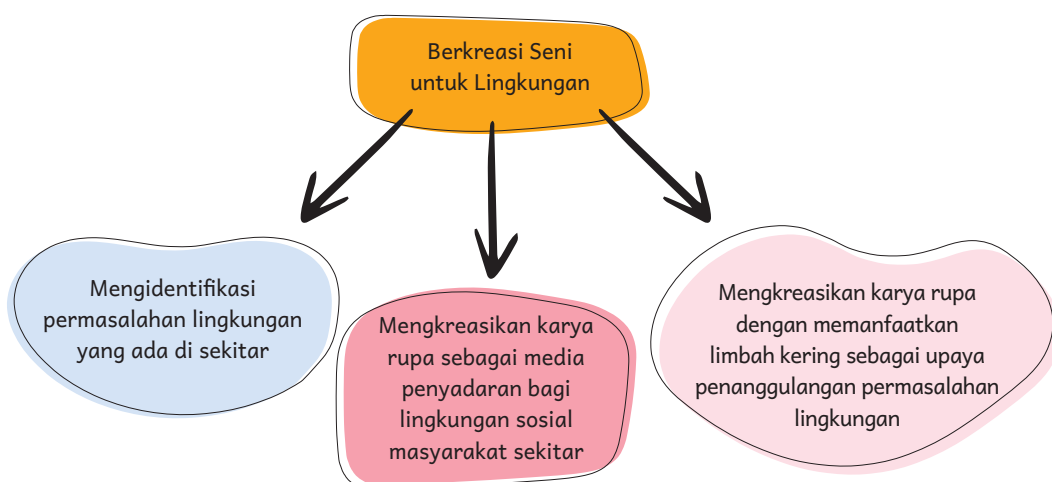
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi pembelajaran pada bab ini akan berkelanjutan dengan materi di Bab I sebelumnya yang menguraikan respons terhadap alam sekitar melalui proses berkarya, Bab II yang berkreasi dalam seni dua dimensi, dan Bab III yang berkreasi dalam seni tiga dimensi.

Pengalaman dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada tiga bab sebelumnya itu kemudian diakumulasikan dalam sebuah karya yang memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar. Selain itu, materi pembelajaran pada bab ini juga akan bersinggungan dengan mata pelajaran IPA, yaitu terkait penggunaan material dari sampah kering yang ada di sekitar. Penggunaan material dari sampah kering itu dibuat sebagai karya rupa serta bagaimana pengalaman menyadari permasalahan di lingkungan dan bagaimana melakukan aktivitas untuk menaggulangi permasalahan tersebut. Di samping itu, aktivitas pembelajaran ini akan terkait dengan mata pelajaran IPS, yaitu proses kekarya akan merangkul dan mengajak masyarakat untuk menyadari permasalahan sosial yang terkait dengan lingkungan di sekitar.

4. Peta Kompetensi

Hasil kompetensi yang diharapkan dengan melakukan aktivitas pembelajaran pada bab ini ialah peserta didik mampu mengkreasikan karya, baik dengan pendekatan dua dimensi maupun tiga dimensi yang bermuatan edukasi. Karya tersebut bertujuan untuk memberikan dampak positif khususnya sebagai media penyadaran bagi masyarakat untuk lebih peduli dalam permasalahan lingkungan. Alurnya dimulai dengan mencari ide dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Lalu, meresponsnya dengan membuat karya yang mampu memberikan dampak positif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Estimasi waktu yang disarankan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah sebanyak 24 Jam Pelajaran (@40 menit) dengan rincian sebagai berikut.

- a. Aktivitas Pembelajaran 1 : 8 x 40 menit
- b. Aktivitas Pembelajaran 2 : 14 x 40 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk menempuh aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah kemampuan mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar; mengeksplorasi medium dua dimensi, seperti menggambar, mewarnai, dan lain sebagainya, dan kemampuan mengeksplorasi medium tiga dimensi, seperti *assembling*.

7. Apersepsi

Proses apersepsi dalam kegiatan mengajar dapat dilakukan oleh guru dengan mencoba menggali pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki para peserta didik dengan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Guru dapat bertanya tentang pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya dan kemungkinan ada permasalahan lingkungan yang bisa ditemukan, seperti berikut ini.

- a. “Apakah kalian mengetahui kejadian banjir yang terjadi beberapa minggu lalu di kampung sebelah?”
- b. “Kira-kira apa yang menjadi penyebab dari banjir tersebut?”
- c. “Apakah kalian pernah melihat poster yang ada di pinggir jalan? Apa yang divisualkan dalam poster tersebut?”



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil praktik rupa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, yaitu dengan melihat hasil karya rupa dari unsur rupa yang ada di sekitar kita. Khususnya, hasil karya yang terkait dengan pengamatan terhadap lingkungan sekitar serta hasil karya dari eksplorasi terhadap material dua dimensi dan tiga dimensi.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

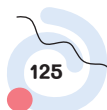
1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Aktivitas pembelajaran pada kegiatan 1 adalah membuat poster tentang kebersihan lingkungan. Poster adalah media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks dan kerap ditempatkan di dinding. Berikut ini adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 1 ini.

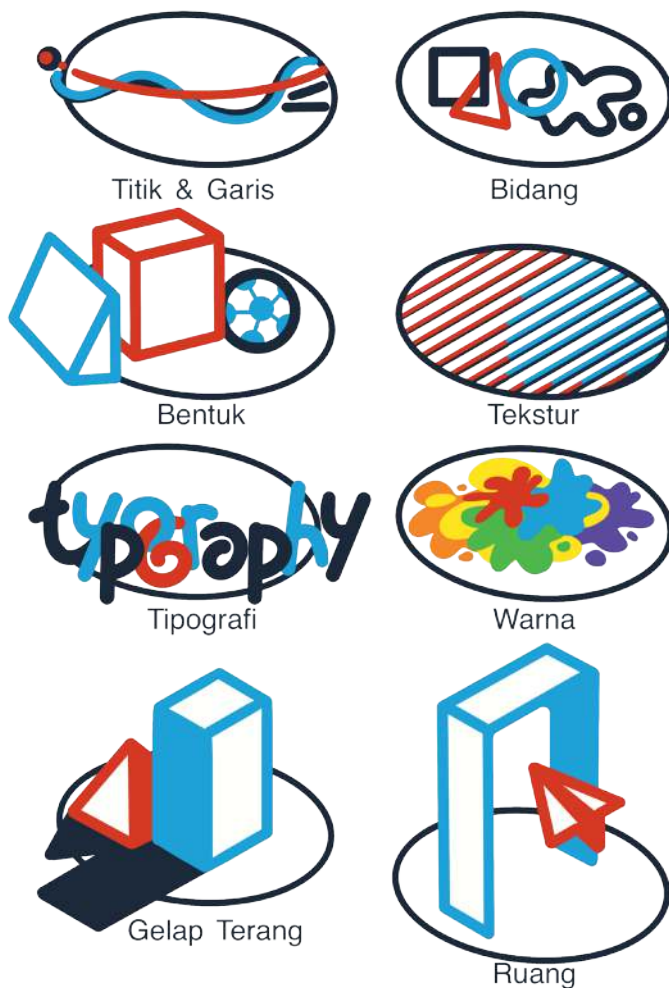
- a. Peserta didik mampu mengidentifikasikan permasalahan lingkungan. Khususnya, kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar yang diwujudkan dalam catatan singkat dan sederhana.
- b. Peserta didik mampu membuat konsep dan narasi dari permasalahan lingkungan.
- c. Peserta didik mampu membuat *blueprint* berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk sketsa dari poster yang bersifat ajakan kepada masyarakat.
- d. Peserta didik mampu mengkreasikan poster himbauan positif yang informatif dan persuasif dengan visual yang menarik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam membuat poster himbauan kepada masyarakat, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan oleh para peserta didik agar dapat menghasilkan sebuah poster yang komunikatif dan menarik minat masyarakat untuk melihat dan mengaplikasikan himbauan tersebut dalam kegiatan keseharian. Tahapan itu adalah sebagai berikut.



- a. Guru memberikan pengantar singkat tentang pengertian poster, unsur pembentuk poster, dan bagaimana membuat poster yang menarik. Lalu, bagaimana tema permasalahan lingkungan ini menjadi fokus dari tema besar yang akan dikomunikasikan melalui media poster.



Gambar 4.1 Unsur-unsur yang ada dalam sebuah poster.

- b. Aktivitas yang perlu dilakukan dalam membuat poster himbauan kepada masyarakat ialah melakukan identifikasi terhadap permasalahan lingkungan yang terjadi di sekitar tempat tinggal peserta didik. Peserta didik dapat mendata beberapa permasalahan untuk kemudian memilah satu permasalahan yang dirasa menarik untuk dibuat ilustrasinya dalam poster.

c. Setelah itu, guru mempersiapkan atau meminta peserta didik untuk membawa alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan poster, seperti berikut ini.

- 1) Kertas HVS ukuran A4 untuk membuat sketsa
- 2) Pensil
- 3) Penghapus
- 4) Penggaris
- 5) Kertas karton/linen/*concord* untuk membuat poster
- 6) Cat akrilik/spidol/cat poster
- 7) Kuas (jika menggunakan cat)
- 8) Lem (jika ingin membuat kolase yang memanfaatkan limbah kering sebagai bagian dari poster)
- 9) Benang dan Jarum (jika ingin membuat kolase yang memanfaatkan limbah kering sebagai bagian dari poster)



Gambar 4.2 Alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat poster.

- d. Peserta didik kemudian menuangkan ide berdasarkan permasalahan lingkungan yang telah dipilih untuk dibuat sketsa yang akan dibuat menjadi poster. Peserta didik memanfaatkan prinsip unsur dasar rupa dan sebisa mungkin peserta didik membuat beberapa sketsa alternatif.
- e. Peserta didik kemudian membuat poster berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan cara menebalkan garis dan mewarnai.

- f. Tahap terakhir ialah *finishing*. Pada tahap ini, peserta didik menambahkan detail-detail agar poster menjadi lebih komunikatif dan menarik.



Gambar 4.3 Proses pembuatan poster bertema lingkungan.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan didapatkan oleh para peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran ialah memahami proses pembuatan poster bertema lingkungan hidup. Peserta didik mampu berkreasi dan mengomunikasikan ide gagasan mereka melalui media visual, khususnya poster yang mampu memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitarnya.

Secara umum, poster merupakan media grafis yang digunakan sebagai alat penyampai pesan. Poster berbentuk media visual yang menyajikan ide gagasan dan fakta melalui kalimat, angka, simbol, dan gambar. Umumnya, poster memiliki ukuran yang besar dan efektif untuk menyampaikan pesan yang bermuatan singkat dan padat (Tamur dkk., 2024 : 1161). Selanjutnya menurut Mikke Susanto, poster adalah karya seni fungsional yang menunjang sarana promosi barang dan jasa ataupun sebagai propaganda ide (Susanto, 2011 : 316).

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila) yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas pembelajaran dalam berkarya rupa pembuatan poster ini, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar. Peserta didik juga dapat mengaplikasikan dan mencari solusi. Semua aktivitas ini dilakukan secara personal dan diharapkan menguatkan kemandirian peserta didik dalam merespons permasalahan.

b. Bernalar Kritis

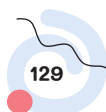
Melalui proses pengamatan terhadap kondisi lingkungan di sekitar, peserta didik mengidentifikasi permasalahan mereka dan mengajak masyarakat menjadi bagian dari proses pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan melalui media poster.

c. Kreatif

Peserta didik mampu mengkreasikan sebuah poster himbauan atau ajakan kepada masyarakat sekitar untuk lebih peduli terhadap kebersihan di lingkungannya.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Orang tua/wali dan masyarakat berperan penting untuk memfasilitasi peserta didik untuk mengenal lingkungan sekitar. Dengan demikian, peserta didik mampu menemukan dan mengidentifikasi permasalahan lingkungan khususnya yang berkaitan dengan kebersihan yang dapat dilakukan. Masyarakat pun memiliki peran penting karena poster akhirnya akan ditujukan dan dikomunikasikan kepada mereka.



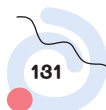
6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah bagaimana menilai seberapa jauh peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya. Bagaimana pula asesmen ini dapat menilai peserta didik mampu membuat poster himbauan serta ajakan yang komunikatif yang sesuai dengan karakter masyarakat di lingkungan sekitar peserta didik.

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar.	Mengidentifikasi	Mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar dengan akurat dan detail secara mandiri.	Mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar secara akurat dan detail dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar secara akurat dan detail dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengidentifikasi permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar.
	Mencatat	Mampu mencatat temuan permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar secara mandiri.	Mampu mencatat temuan permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mencatat temuan permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mencatat temuan permasalahan lingkungan, khususnya tentang kebersihan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengkreasi karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, ekspresif, dan berkarakter selayaknya manusia.	Membuat <i>blueprint</i>	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, ekspresif, dan berkarakter secara detail, akurat, dan tepat secara mandiri,	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, ekspresif, dan berkarakter secara detail, akurat, dan tepat dengan sedikit panduan dari guru,	Mampu membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, ekspresif, dan berkarakter secara detail, akurat, dan tepat dengan panduan penuh dari guru,	Kesulitan dalam membuat <i>blueprint</i> karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat seolah hidup, ekspresif, dan berkarakter.
	Mengkreasi-karakter	Mampu mengkreasi-karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif dan berkarakter secara mandiri.	Mampu mengkreasi-karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif dan berkarakter dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mengkreasi-karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif dan berkarakter dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengkreasi-karakter ilustrasi tumbuhan yang dibuat ekspresif dan berkarakter.
Peserta didik mampu membuat <i>blueprint</i> berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk sketsa dari poster yang bersifat ajakan kepada masyarakat.	Mengembangkan	Mampu mengembangkan permasalahan lingkungan yang ada dalam bentuk sketsa dengan memasukkan unsur-unsur rupa secara mandiri.	Mampu mengembangkan permasalahan lingkungan yang ada dalam bentuk sketsa dengan memasukkan unsur-unsur rupa dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mengembangkan permasalahan lingkungan yang ada dalam bentuk sketsa dengan memasukkan unsur-unsur rupa dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengembangkan permasalahan lingkungan yang ada dalam bentuk sketsa.
	Membuat <i>blueprint</i>	Mampu membuat <i>blueprint</i> berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk poster yang bersifat ajakan kepada masyarakat yang komunikatif, akurat, dan tepat secara mandiri.	Mampu membuat <i>blueprint</i> berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk poster yang bersifat ajakan kepada masyarakat yang komunikatif, akurat, dan tepat dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu membuat <i>blueprint</i> berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk poster yang bersifat ajakan kepada masyarakat yang komunikatif, akurat, dan tepat dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk membuat <i>blueprint</i> berdasarkan permasalahan lingkungan yang ada ke dalam bentuk poster.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengkreasi poster himbauan positif yang informatif dan persuasif dengan visual yang menarik.	Mengombinasikan	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dengan komposisi yang terstruktur, jelas, dan informatif secara mandiri.	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dengan komposisi yang terstruktur, jelas, dan informatif dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks dengan komposisi yang terstruktur, jelas, dan informatif dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengombinasikan unsur-unsur visual dan teks yang informatif.
	Mengkreasikan	Mampu mengkreasi poster himbauan positif yang informatif dan persuasif dengan memasukkan unsur-unsur rupa secara mandiri.	Mampu mengkreasi poster himbauan positif yang informatif dan persuasif dengan memasukkan unsur-unsur rupa dengan sedikit panduan dari guru.	Mampu mengkreasi poster himbauan positif yang informatif dan persuasif dengan memasukkan unsur-unsur rupa dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengkreasi poster himbauan positif yang informatif dan persuasif.

Kegiatan 2

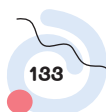
1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Materi dalam aktivitas pembelajaran kegiatan 2 ini merupakan tahap lanjutan bagi peserta didik untuk memberikan dampak positif bagi lingkungannya. Jika dalam kegiatan sebelumnya peserta didik diarahkan untuk melakukan aktivitas yang bertujuan untuk memberi kesadaran dalam memberikan dampak positif di lingkungan, peserta didik dalam kegiatan 2 ini diarahkan untuk terlibat langsung dalam upaya memberikan dampak positif di lingkungan sekitarnya. Khususnya, mereka mengolah kembali sampah kering menjadi barang yang memiliki fungsi dan manfaat. Sampah kering sendiri ialah sampah yang tidak bisa atau memerlukan waktu yang cukup lama untuk terurai atau sering kali disebut sebagai sampah anorganik. Berdasarkan tujuan tersebut, indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 2 ini adalah berikut ini.

- a. Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis dan tipe sampah kering apa yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.
- b. Peserta didik dapat menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa.
- c. Peserta didik dapat mengkreasikan sampah kering menjadi material kerajinan yang memiliki fungsi dan manfaat.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam membuat kerajinan berbahan dasar sampah kering ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu proses kreatif peserta didik dalam berkreasi. Guru bisa membatasi proses kerja yang dilakukan peserta didik agar tidak kebingungan, seperti menjembatani proses tersebut dengan sebuah tema. Salah satu contoh tema spesifik yang dapat digunakan ialah tema lingkungan, seperti mengolah kembali sampah botol plastik menjadi karya berbentuk tumbuhan.



Ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan oleh para peserta didik untuk dapat menghasilkan sebuah proses rupa yang utuh. Tahapannya adalah berikut ini.



- a. Tahap awal yang perlu dilakukan adalah guru memberikan pengantar tentang aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu sejauh mana karya yang dapat dikreasikan. Guru juga memberi contoh-contoh karya yang berasal dari sampah dan juga tema yang akan menjadi benang merah seluruh kegiatan yang akan dilakukan. Lalu, guru membagi kelompok sebanyak 3 s.d. 4 orang peserta didik.
- b. Kegiatan diawali oleh kelompok peserta didik yang mulai mengidentifikasi permasalahan sampah kering yang kiranya banyak ditemui dan menjadi permasalahan di lingkungan sekitar. Tema yang diangkat dalam kegiatan ini ialah mengumpulkan botol-botol plastik dengan berbagai ukuran dan warna.
- c. Setelah menemukan jenis sampah kering yang banyak ditemukan, peserta didik kemudian membuat *blueprint* sederhana bagaimana sampah tersebut dapat diolah menjadi sebuah karya rupa.
- d. Melalui *blueprint* sederhana yang telah dibuat, peserta didik kemudian mengalkulasi berapa kebutuhan sampah yang dibutuhkan dan alat serta bahan apa saja yang dibutuhkan untuk mengolah sampah tersebut menjadi karya rupa. Peserta didik juga memilah, membersihkan, dan memotong sampah sesuai kebutuhan. Dalam tema membuat karya tumbuhan dari limbah botol, para peserta didik setidaknya membutuhkan beberapa alat dan bahan berikut ini.

- 1) Botol Platsik beraneka warna
- 2) Gunting
- 3) Kawat/lidi/sedotan sebagai tangkai
- 4) Lem
- 5) *Styrofoam* ukuran sedang untuk dasar (*base*) penempatan bunga atau pohon plastik



Gambar 4.4 Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya tumbuhan plastik.

- e. Dalam membuat tumbuhan plastik, peserta didik perlu memotong botol plastik menggunakan gunting untuk membuat kelopak sesuai dengan kebutuhan (lebih banyak variasi bentuk dan warna lebih baik) dan persiapkan dalam jumlah yang cukup banyak.
- f. Gabungkan dan tempelkan kelopak menjadi satu kesatuan dan membentuk bunga atau susunan daun.
- g. Tempelkan bunga atau susunan daun tersebut pada tangkai yang telah dipersiapkan sebelumnya.

- h. Buat dalam jumlah banyak, lalu susun dan tancapkan pada *styrofoam* di bagian bawah.



Gambar 4.5 Proses pembuatan karya bunga atau tumbuhan plastik.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan diperoleh para peserta didik setelah mengalami aktivitas pembelajaran di bab ini ialah kesadaran para peserta didik dengan kondisi lingkungannya. Khususnya pada masalah kebersihan dan keterlibatan, para peserta didik aktif untuk menanggulangi permasalahan lingkungan di sekitar mereka melalui pembuatan karya rupa.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas berkarya, peserta didik mampu bekerja dan memecahkan permasalahan secara mandiri.

b. Bergotong Royong

Melalui aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, diharapkan nilai-nilai kerja sama antarpeserta didik dapat terbangun.

c. Bernalar Kritis

Melalui proses pengamatan terhadap lingkungannya, para peserta didik mengidentifikasi permasalahan yang ada dan berupaya mencari penanggulangan akan permasalahan tersebut melalui aktivitas berkarya.

d. Kreatif

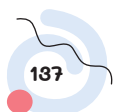
Peserta didik diharapkan mampu mengolah sampah menjadi karya rupa yang menarik.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Proses interaksi dengan orang tua/wali dan masyarakat dalam aktivitas pembelajaran pada kegiatan 2 ini bisa dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pengurus warga setempat untuk melakukan peninjauan di tempat dengan permasalahan sampah menggunung dan menjadi masalah lingkungan. Pihak orang tua pun dapat memberi masukan dan membantu para peserta didik untuk memilah, mengumpulkan, membersihkan, dan mengolah sampah menjadi material yang dapat digunakan dalam berkarya.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini adalah menilai seberapa efektif penggunaan sampah yang digunakan untuk pembuatan karya sehingga menarik dan indah dipandang.



Tabel 4.2 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengategorikan jenis dan tipe sampah kering apa yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.	Mengidentifikasi-kan	Mampu meng-identifikasi jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar dengan akurat, detail, mandiri, dan konsisten.	Mampu meng-identifikasi jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar dengan akurat dan detail dengan panduan minimal dari guru.	Mampu meng-identifikasi jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar walau belum akurat dan detail dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengidentifikasi jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar.
	Mengategorikan	Mampu mengategorikan jenis dan tipe sampah kering yang ada di sekitar dengan akurat, detail, terstruktur, dan konsisten.	Mampu mengategori-kan jenis dan tipe sampah kering yang ada di sekitar dengan akurat, dan detail dengan panduan minim dari guru.	Mampu mengategori-kan jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar, walaupun belum akurat dan detail dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengategori-kan jenis dan tipe sampah kering yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar.
Peserta didik dapat menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa.	Menentukan	Mampu menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya dengan beragam variasi bentuk dan karakter dengan kerja mandiri.	Mampu menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya dengan beragam variasi bentuk dan karakter dengan panduan minim dari guru.	Mampu menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya dengan beragam variasi bentuk dan karakter dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan dalam menentukan penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya.
	Mengalkulasi	Mampu mengalkulasi penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa secara mandiri.	Mampu mengalkulasi penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa dengan panduan minim dari guru.	Mampu mengalkulasi penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa dengan panduan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengalkulasi penggunaan sampah kering yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan karya rupa.

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik dapat mengkreasikan sampah kering menjadi material kerajinan yang memiliki fungsi dan manfaat.	Mempersiapkan	Mampu mempersiapkan material sampah kering, alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya secara lengkap, detail, dan tepat secara mandiri.	Mampu mempersiapkan material sampah kering, alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya secara lengkap, detail, dan tepat dengan arahan minim dari guru.	Mampu mempersiapkan material sampah kering, alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya secara lengkap, detail, dan tepat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mempersiapkan material sampah kering, alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya.
	Merancang	Mampu merancang karya rupa dengan menggunakan material sampah kering dengan tepat dan efisien secara mandiri.	Mampu merancang karya rupa dengan menggunakan material sampah kering dengan tepat dan efisien dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu merancang karya rupa dengan menggunakan material sampah kering dengan tepat dan efisien dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk merancang karya rupa dengan menggunakan material sampah kering.
	Mengkreasikan	Mampu mengkreasikan sampah kering menjadi karya rupa yang memiliki fungsi dan manfaat secara mandiri.	Mampu mengkreasikan sampah kering menjadi karya rupa yang memiliki fungsi dan manfaat dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu mengkreasikan sampah kering menjadi karya rupa yang memiliki fungsi dan manfaat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk mengkreasikan sampah kering menjadi karya rupa yang memiliki fungsi dan manfaat.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji kompetensi (Asesmen Sumatif) dalam aktivitas pembelajaran di Bab IV ini difokuskan pada aktivitas berkesenian yang memberikan dampak positif bagi peserta didik secara mandiri ataupun bagi lingkungan sekitarnya. Indikator penilaiannya ialah dengan menilai proses berkarya yang dilakukan pada dua kegiatan. Pertama, kegiatan menitikberatkan pada memberikan kesadaran pada lingkungan sekitar melalui media poster. Kedua, kegiatan berperan aktif di lingkungan dengan memanfaatkan limbah sampah kering sebagai material karya.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Dalam proses refleksi ini, guru bisa memperhatikan selama proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dapat merefleksikannya dalam beberapa pertanyaan berikut ini.

- a. Apa kendala yang muncul dalam proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan?
- b. Apa yang bisa ditingkatkan ke depannya agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan lebih baik lagi?

2. Refleksi Peserta Didik

Proses refleksi juga dapat dilakukan terhadap peserta didik dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa saya sudah melakukan proses pembuatan karya dengan baik? Apa ada masalah yang saya temui selama proses pembuatan karya tersebut?
- b. Apa saya sudah semakin mahir dalam menggunakan berbagai alat dan teknik yang digunakan selama aktivitas pembelajaran?

E. Pengayaan

Proses pengayaan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik ialah dengan memberikan muatan tambahan dengan variasi teknik dan media yang berbeda. Salah satunya dengan menambahkan kemampuan mengolah poster dengan sentuhan media digital. Lalu, eksplorasi dalam mengolah karya dengan material sampah kering dapat dilakukan dengan menambahkan variasi materialnya secara lebih beragam agar kompleksitas dan pengalaman peserta didik dalam mengolah material semakin terasah.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Poster tentang Kebersihan Lingkungan

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat poster dengan muatan himbauan tentang kebersihan lingkungan

Waktu: 8 x 40 menit

Bahan dan Alat :

- Kertas HVS ukuran A4 untuk membuat sketsa
- Pensil
- Penghapus
- Penggaris
- Kertas karton/linen/*concord* untuk membuat poster
- Cat akrilik/spidol/cat poster
- Kuas (jika menggunakan cat)



Langkah Kegiatan:

1. Tahap awal yang perlu dilakukan dalam membuat poster himbauan kepada masyarakat ialah melakukan identifikasi terhadap permasalahan lingkungan yang terjadi di sekitar tempat tinggal peserta didik. Peserta didik dapat mendata beberapa permasalahan untuk kemudian memilah satu permasalahan yang dirasa menarik untuk dibuat ilustrasinya dalam poster.
2. Setelah itu, guru mempersiapkan atau meminta peserta didik untuk membawa alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan poster.
3. Guru memberikan pengantar singkat tentang pengertian poster, unsur pembentuk poster, dan bagaimana membuat poster yang menarik.
4. Peserta didik kemudian menuangkan ide berdasarkan permasalahan lingkungan yang telah dipilih untuk dibuat sketsa yang akan dibuat menjadi poster dengan memanfaatkan prinsip unsur dasar rupa. Sebisa mungkin, peserta didik membuat beberapa sketsa alternatif.
5. Peserta didik kemudian membuat poster berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan cara menebalkan garis dan mewarnai.
6. Tahap terakhir ialah *finishing*. Pada tahap ini, peserta didik menambahkan detail-detail agar poster menjadi lebih komunikatif dan menarik.



Selamat Mengerjakan

Kegiatan 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Karya dengan Memanfaatkan Material Sampah Kering

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat karya dengan menggunakan material sampah kering sebagai upaya penanggulangan masalah sampah di lingkungan sekitar

Waktu: 14 x 40 menit

Bahan dan Alat :

- Sampah Kering (misalnya botol plastik, kaleng dan lain sebagainya)
- Palu
- Kawat
- Lem

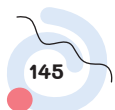
Langkah Kegiatan:



1. Tahap awal yang perlu dilakukan adalah guru memberikan pengantar tentang aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, sejauh mana karya yang dapat dikreasikan. Guru juga memberikan contoh-contoh karya yang berasal dari sampah dan juga tema yang akan menjadi benang merah seluruh kegiatan yang akan dilakukan. Lalu, guru membagi kelompok sebanyak 3 s.d. 4 orang peserta didik.





2. Kegiatan diawali oleh kelompok peserta didik yang mulai mengidentifikasi permasalahan sampah kering yang kiranya banyak ditemui dan menjadi permasalahan di lingkungan sekitar.
3. Setelah menemukan jenis sampah kering yang banyak ditemukan, peserta didik kemudian membuat *blueprint* sederhana bagaimana sampah tersebut dapat diolah menjadi sebuah karya rupa.
4. Melalui *blueprint* sederhana yang telah dibuat, peserta didik kemudian mengalkulasi berapa kebutuhan sampah yang dibutuhkan dan alat serta bahan apa saja yang dibutuhkan untuk mengolah sampah tersebut menjadi karya rupa. Peserta didik juga memilah, membersihkan, dan memotong sampah sesuai kebutuhan. Dalam tema membuat karya tumbuhan dari limbah botol, para peserta didik setidaknya membutuhkan beberapa alat dan bahan berikut ini.
 - a. Botol Plastik beraneka warna
 - b. Gunting
 - c. Kawat/lidi/sedotan sebagai tangkai
 - d. Lem
 - e. *Styrofoam* ukuran sedang, untuk dasar (*base*) penempatan bunga atau pohon plastik
1. Dalam membuat tumbuhan plastik, peserta didik perlu memotong botol plastik menggunakan gunting untuk membuat kelopak sesuai dengan kebutuhan (lebih banyak variasi bentuk dan warna lebih baik) dan persiapkan dalam jumlah yang cukup banyak.
2. Gabungkan dan tempelkan kelopak menjadi satu kesatuan dan membentuk bunga atau susunan daun.



- 
- 
3. Tempelkan bunga atau susunan daun tersebut pada tangkai yang telah dipersiapkan sebelumnya.
 4. Buat dalam jumlah banyak, lalu susun dan tancapkan pada *styrofoam* di bagian bawah.



Selamat Mengerjakan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika dan Satrio Hari Wicaksono

ISBN 978-623-388-477-8

Panduan Khusus

BAB V



Mengenal Lukisan Pemandangan Alam

A. Pendahuluan

Gaya seni naturalisme adalah salah satu gaya seni rupa yang berkembang pada masa awal seni modern. Naturalisme adalah sebuah gaya dalam seni rupa yang identik dengan penggambaran keindahan alam. Pendekatannya cenderung menggunakan realistik, yaitu menggambarkan situasi alam secara akurat dan detail seperti yang terlihat di alam sekitar.

Naturalisme dalam seni sering kali diidentikkan dengan gaya realisme. Hal itu karena pendekatan realistik yang digunakan keduanya, walaupun di satu sisi, pendekatannya sangat berbeda. Naturalisme lebih cenderung menggambarkan sisi pemandangan alam yang indah, sedangkan realisme merepresentasikan keadaan realitas secara apa adanya, tanpa memilah kondisi lingkungannya. Konsep pemilihan akan objek yang digambarkan ini menjadi jurang pembeda yang cukup besar dalam kedua gaya ini (Munro, 1960 : 133).

Dalam sejarah seni rupa di Indonesia, gaya naturalisme sempat menjadi gaya utama pada awal abad ke-20 ketika beberapa seniman pada masa itu menggambarkan keindahan alam yang ada di Indonesia. Periode ini kemudian dinamakan sebagai Hindia Molek (*mooi indie*). Setelah periode tersebut, gaya seni utama pada perkembangan sejarah seni rupa di Indonesia berubah kepada tema-tema perjuangan. Namun, bukan berarti seni lukis pemandangan menghilang sama sekali, bahkan hingga kini permintaan terhadap lukisan pemandangan alam pun masih tinggi, walaupun bukan menjadi arus utama perkembangan seni kontemporer kini. Hal ini dapat dilihat dari masih eksis dan berkembangnya kawasan industri lukisan pemandangan alam, seperti di kampung lukis Jelekong di Bandung dan industri lukis Sukoharjo yang masih bertahan.

Penggambaran lukisan pemandangan yang meniru alam dan digambarkan dengan karakteristik yang cenderung indah mudah diapresiasi oleh masyarakat secara umum. Dengan demikian, ini bisa menjadi pintu untuk mengenal kekayaan tanah air secara lebih mendalam serta menumbuhkan jiwa mencintai tanah air melalui karya-karya seni rupa dengan gaya naturalisme.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai dalam bab ini ialah mengenal dan mengidentifikasi gaya seni naturalisme melalui karya-karya

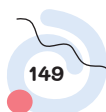
seniman Indonesia yang mengangkat tema tentang lingkungan, khususnya pemandangan alam. Tujuan pembelajaran (TP) ini diturunkan dari elemen mengalami serta berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

Pokok materi dalam bab ini ialah peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi gaya naturalisme melalui karya-karya seniman Indonesia. Khususnya, karya-karya yang mengangkat visual pemandangan alam. Para peserta didik didorong untuk mengenal dan mengidentifikasi gaya naturalisme yang ada pada lukisan pemandangan alam seniman maestro Indonesia sebagai upaya untuk lebih mengenal, menghargai, dan mencintai alam Indonesia. Kemudian, diharapkan peserta didik mampu menumbuhkan rasa kebanggaan para peserta didik terhadap tanah air dan kekayaan di dalamnya.

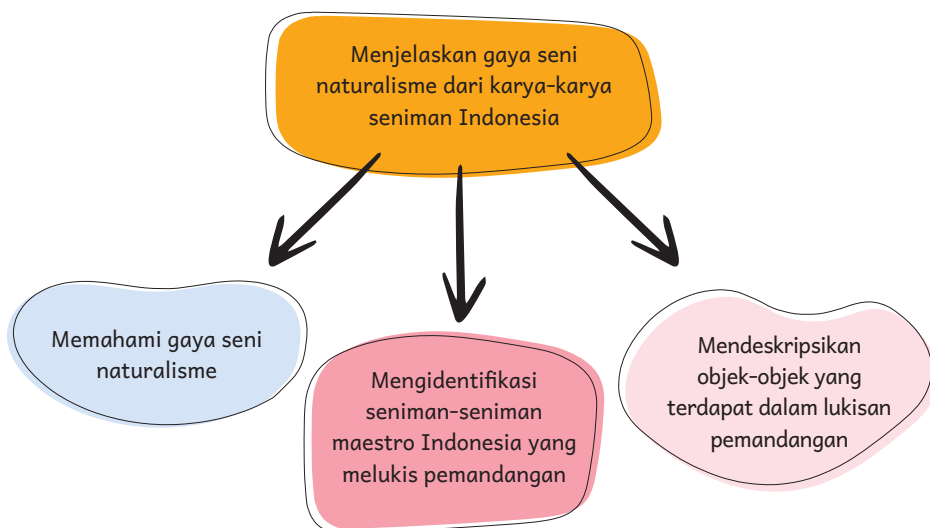
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi pembelajaran pada bab ini merupakan kelanjutan dengan materi Bab I sebelumnya yang mempelajari seni melalui alam sekitar. Pengalaman dan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan di Bab II hingga Bab IV juga menunjang pemahaman peserta didik untuk memahami pembagian gaya dalam seni lukis, khususnya gaya naturalisme. Selain itu, materi pembelajaran yang terkait dengan pemandangan alam juga beririsan dengan mata pelajaran IPAS. Terutama yang terkait dengan hubungan alam dan relasi sosialnya. Lebih dalam lagi, pemahaman tentang penggambaran alam dan lokasi secara mendalam merupakan pendalaman bidang ilmu Geografi dan Biologi yang merupakan turunan dari mata pelajaran IPAS. Di samping itu, penguasaan terhadap perangkat lunak yang dibutuhkan untuk presentasi, seperti Microsoft Powerpoint atau Canva menjadi poin penting untuk memberikan pengalaman terhadap penggunaan perangkat digital sebagai penunjang aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, hubungan materi pembelajaran dan mata pelajaran komputer menjadi signifikan.



4. Peta Kompetensi

Hasil kompetensi yang diharapkan dengan melakukan aktivitas pembelajaran pada bab ini adalah peserta didik mampu mengenal, mengidentifikasi, dan memahami gaya naturalisme pada lukisan-lukisan maestro dari seniman Indonesia. Lebih lanjut, peserta didik juga mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa yang hadir dalam lukisan tersebut.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Estimasi waktu yang disarankan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah sebanyak 8 s.d. 10 Jam Pelajaran (@40 menit) dengan rincian sebagai berikut.

- Aktivitas Pembelajaran 1 : 2-4 x 40 menit
- Aktivitas Pembelajaran 2 : 4 x 40 menit
- Aktivitas Pembelajaran 3 : 6 x 40 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat (Opsional)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk menempuh aktivitas pembelajaran dalam bab ini ialah kemampuan memahami unsur-unsur dasar rupa yang dibutuhkan untuk menganalisis lukisan pemandangan alam. Selanjutnya, kemampuan persepsi para peserta didik dalam merespons karya seni dan kemampuan perspektif dalam melihat dimensi keruangan dalam karya

pemandangan alam juga dibutuhkan untuk mengapresiasi karya seni dalam aktivitas pembelajaran.

7. Apersepsi

Proses apersepsi dalam kegiatan mengajar dapat dilakukan oleh guru dengan mencoba menggali pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki para peserta didik dengan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya. Guru dapat bertanya tentang pemahaman peserta didik tentang pengalamannya melihat lukisan, seperti berikut ini.

- a. “Apakah kalian pernah melihat pemandangan pegunungan yang masih asri? Bagaimana perasaan kalian saat berada di sana?”
- b. “Apa kalian pernah melihat lukisan pemandangan di sebuah pameran?”
- c. “Unsur rupa apa saja yang biasa kalian temukan dalam lukisan pemandangan?”
- d. “Apa kalian pernah mendengar nama seniman Basuki Abdullah?”



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dilakukan dengan memberikan tugas sederhana untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan unsur-unsur rupa dari karya-karya sederhana yang bisa ditemukan di sekitar, seperti komposisi objek, keseimbangan, dan irama dalam karya seni.



B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Aktivitas pembelajaran pada kegiatan 1 adalah mencari informasi tentang seniman-seniman yang melukiskan pemandangan alam, khususnya seniman-seniman maestro Indonesia yang telah dikenal luas serta merefleksikan pengalamannya merespons keindahan pemandangan alam melalui karya seni bergaya naturalisme. Berikut ini adalah indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 1 ini.

- a. Peserta didik mampu memahami pengertian gaya naturalisme dalam lukisan.
- b. Peserta didik mampu mengenal seniman maestro Indonesia bergaya naturalisme.
- c. Peserta didik mampu merefleksikan pengalamannya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam melakukan aktivitas pembelajaran pada kegiatan 1 ini, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan oleh peserta didik, yaitu berikut ini.

- a. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar tentang lukisan dan sedikit tentang gaya naturalisme dalam lukisan sebagai salah satu gaya yang ada dalam seni rupa. Guru juga mengevaluasi pembelajaran tentang identifikasi unsur-unsur rupa seperti yang dilakukan di pertemuan terdahulu. Guru pun mengenalkan beberapa nama seniman maestro yang melukis pemandangan alam, khususnya seniman-seniman pada masa *mooi indie*, seperti Wakidi, Abdullah Suryosubroto, Pirngadi, dan seniman setelah periode tersebut, seperti Basuki Abdullah.
- b. Melalui pengenalan karya-karya tersebut, para peserta didik kemudian diminta untuk menuliskan pengalaman mereka berkunjung ke tempat yang memiliki pemandangan yang indah. Dengan panduan guru, para peserta didik mendeskripsikan mengapa pemandangan tersebut indah menurut mereka, bagaimana perasaan mereka ketika berada di lingkungan

tersebut, dan bagaimana cara menjaga agar lingkungan tersebut tetap terjaga keindahannya.

- c. Terakhir, guru meminta para peserta didik untuk menceritakan hasil catatan yang telah mereka buat.



Gambar 5.1 Peserta didik mengidentifikasi seniman maestro Indonesia.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan didapatkan oleh para peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran ialah memahami gaya naturalisme melalui karya seni lukis. Peserta didik juga diharapkan dapat mengetahui seniman-seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan. Gaya naturalisme ialah gaya seni yang merupakan representasi yang bertujuan untuk menggambarkan ulang keindahan alam (Susanto, 2011 : 271). Diharapkan dengan pengenalan ini, peserta didik semakin mengenal seniman, karya, dan bagian sejarah seni rupa di Indonesia melalui karya naturalisme sekaligus menumbuhkan kecintaan mereka terhadap tanah air Indonesia.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas pembelajaran dalam mencari dan mengidentifikasi seniman Indonesia yang melukis pemandangan alam secara personal melalui buku dan internet, ini akan menguatkan kemandirian para peserta didik.

b. Bernalar Kritis

Melalui proses penelusuran dan pengamatan yang dilakukan, para peserta didik dapat mengenal dan membedakan karya seorang seniman dengan seniman lainnya.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

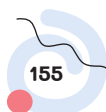
Orang tua/wali dan masyarakat berperan penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari dan mengolah informasi yang akan didapatkan. Caranya bisa dengan menyediakan buku bacaan seni rupa yang relevan ataupun menyediakan akses informasi seperti internet sebagai sarana untuk mencari informasi.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah bagaimana para peserta didik mampu mencari, mengidentifikasi, dan mendata seniman-seniman maestro naturalisme yang ada di Indonesia.

Tabel 5.1 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu memahami pengertian gaya naturalisme dalam lukisan.	Mengidentifikasi	Mampu mengidentifikasi pengertian gaya naturalisme dalam lukisan dengan akurat secara mandiri.	Mampu mengidentifikasi pengertian gaya naturalisme dalam lukisan secara akurat dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu mengidentifikasi pengertian gaya naturalisme dalam lukisan secara akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengidentifikasi pengertian gaya naturalisme dalam lukisan.
	Menjelaskan	Mampu menjelaskan pengertian gaya naturalisme dalam lukisan dengan akurat secara mandiri.	Mampu menjelaskan pengertian gaya naturalisme dalam lukisan secara akurat dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu menjelaskan pengertian gaya naturalisme dalam lukisan secara akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan untuk menjelaskan pengertian gaya naturalisme dalam lukisan secara akurat.
Peserta didik mampu mengenal seniman maestro Indonesia bergaya naturalisme.	Menyebutkan	Mampu menyebut beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam dengan akurat secara mandiri.	Mampu menyebut beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam secara akurat dengan pendampingan minim dari guru.	Mampu menyebut beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam secara akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam menyebut beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam.
	Mengenal	Mampu mengenal beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam dengan akurat secara mandiri.	Mampu mengenal beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam secara akurat dengan pendampingan minim dari guru.	Mampu mengenal beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam secara akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mengenal beberapa nama seniman maestro Indonesia yang melukis pemandangan alam.



Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu merefleksikan pengalamannya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai.	Menceritakan	Mampu menceritakan pengalamannya merespons keindahan pemandangan alam secara terstruktur, jelas, dan detail.	Mampu menceritakan pengalaman-nya merespons keindahan pemandangan alam secara jelas dan detail.	Mampu menceritakan pengalaman-nya merespons keindahan pemandangan alam secara jelas.	Kesulitan dalam menceritakan pengalaman-nya merespons keindahan pemandangan alam secara jelas.
	Merefleksikan	Mampu merefleksikan pengalamannya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai secara terstruktur, jelas, dan detail,	Mampu merefleksikan pengalaman-nya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai secara jelas dan detail.	Mampu merefleksikan pengalaman-nya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai secara jelas.	Kesulitan untuk merefleksikan pengalaman-nya melihat keindahan pemandangan alam pada karya seni rupa bergaya naturalisme melalui esai secara jelas.

Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Materi dalam aktivitas pembelajaran kegiatan 2 ini merupakan tahap lanjutan bagi peserta didik dalam memahami lukisan pemandangan dan gaya naturalisme dari para seniman maestro Indonesia pada kegiatan sebelumnya. Pada kegiatan ini, peserta didik akan diarahkan untuk mendeskripsikan unsur-unsur rupa atau objek-objek yang dapat mereka temukan dalam lukisan tersebut. Berdasarkan tujuan tersebut, indikator tujuan pembelajaran pada kegiatan 2 ini ialah berikut ini.

- Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur rupa atau objek-objek yang terdapat dalam lukisan pemandangan alam dari seniman maestro Indonesia.
- Peserta didik mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa atau objek-objek yang terdapat dalam lukisan pemandangan alam dari seniman maestro Indonesia.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam menganalisis unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan pemandangan yang dilukis oleh para seniman maestro, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu berikut ini.

- Pada tahap awal, guru memberikan pengantar dan mengingatkan kembali tentang materi unsur-unsur rupa yang telah mereka dapatkan pada Bab I terdahulu.
- Peserta didik memilih satu karya yang akan dikaji unsur-unsur rupanya.
- Peserta didik melakukan analisis sederhana terhadap unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya.
- Peserta didik melakukan pencatatan atas hasil unsur-unsur rupa yang telah ditemukannya.
- Peserta didik membuat slide presentasi menggunakan perangkat lunak untuk membantu proses presentasi yang dilakukan.
- Peserta didik melakukan presentasi terhadap temuan yang didapatkan.



Gambar 5.2 Kegiatan menganalisis unsur-unsur rupa lukisan pemandangan alam.

3. Materi Esensial

Materi esensial yang diharapkan diperoleh para peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah kemampuan untuk mendefinisikan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam sebuah karya lukisan bergaya naturalisme yang dibuat oleh seniman maestro Indonesia.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila yang Dilatihkan

Nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin ditanamkan kepada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran ialah berikut ini.

a. Mandiri

Melalui aktivitas pembelajaran dalam mendefinisikan dan mendeskripsikan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya secara personal, itu akan menguatkan kemandirian para peserta didik.

b. Bernalar Kritis

Melalui proses penelusuran dan pengamatan yang dilakukan, para peserta didik membedah unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan pemandangan bergaya naturalisme serta dapat mengenal dan membedakan karya seorang seniman dengan seniman lainnya.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat (Opsional)

Orang tua/wali berperan penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari dan mengolah informasi yang akan didapatkan. Caranya bisa dengan menyediakan buku bacaan seni rupa yang relevan ataupun menyediakan akses informasi seperti internet sebagai sarana untuk mencari informasi.

6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam aktivitas pembelajaran ini ialah bagaimana para peserta didik mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya seniman-seniman maestro naturalisme yang ada di Indonesia.

Tabel 5.2 Kriteria Penilaian

Tujuan Pembelajaran	KKTP	Kriteria Penilaian			
		Melampaui TP	Sesuai TP	Menuju TP	Perlu Pembinaan
Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.	Meng-identifikasi	Mampu mengidentifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia dengan akurat dan detail secara mandiri.	Mampu meng-identifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat dan detail dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu mengidentifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat dan detail dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam meng-identifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.
	Mencatat	Mampu mencatat unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat, detail, dan lengkap.	Mampu mencatat unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat dan cukup lengkap.	Mampu mencatat unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat, walaupun kurang lengkap.	Kesulitan dalam mencatat unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.
Peserta didik mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa atau objek-objek yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.	Merinci	Mampu merinci unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia dengan akurat dan detail secara mandiri.	Mampu merinci unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia dengan sedikit pendampingan dari guru.	Mampu merinci unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam merinci unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.
	Mendeskripsi-kan	Mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia dengan akurat, detail, dan lengkap secara mandiri.	Mampu mendeskripsi-kan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat dan lengkap dengan pendampingan minimal dari guru.	Mampu mendeskripsi-kan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia secara akurat dengan pendampingan penuh dari guru.	Kesulitan dalam mendeskripsi-kan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam lukisan bergaya naturalisme dari seniman maestro Indonesia.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Uji kompetensi (Asesmen Sumatif) dalam aktivitas pembelajaran pada Bab V ini difokuskan pada pendalaman tentang materi gaya naturalisme dalam seni rupa khususnya seni lukis Indonesia dan unsur-unsur rupa yang terdapat di dalamnya. Indikator penilaiannya ialah dengan melihat seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan pada bab ini dari proses pencarian, klasifikasi, analisis, dan presentasi dari peserta didik.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Dalam proses refleksi ini, guru bisa memperhatikan selama proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan, guru dapat merefleksikannya dalam beberapa pertanyaan ini.

- a. Apa kendala yang muncul dalam proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan?
- b. Apa yang bisa ditingkatkan ke depannya agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan lebih baik lagi?

2. Refleksi Peserta Didik

Proses refleksi juga dapat dilakukan terhadap peserta didik dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa saya sudah melakukan proses pembuatan karya dengan baik? Apa ada masalah yang saya temui selama proses pembuatan karya tersebut?
- b. Apa saya sudah semakin mahir dalam menggunakan berbagai alat dan teknik yang digunakan selama aktivitas pembelajaran?

E. Pengayaan

Proses pengayaan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik ialah dengan memberikan materi tambahan tentang sejarah perkembangan seni rupa di Indonesia lainnya, tidak hanya dari gaya naturalisme saja. Selain itu, penggunaan perangkat lunak yang berbeda dari *Microsoft Powerpoint* seperti Canva dan lainnya juga bisa memberikan peserta didik pengalaman baru dalam mengenal beragam metode untuk presentasi.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Mengidentifikasi Seniman Maestro Indonesia yang Melukis Pemandangan Alam dan Menceritakan Pengalaman Menikmati Keindahan Alam

Tujuan Pembelajaran: Mengetahui seniman maestro Indonesia dan karyanya sekaligus merefleksikan pengalaman merespons keindahan pemandangan alam melalui karya seni lukis bergaya naturalisme

Waktu: 2-4 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Buku tulis
- Alat tulis
- Buku Seni Rupa (jika memungkinkan)
- Komputer





Langkah Kegiatan :

1. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar tentang lukisan dan sedikit tentang gaya naturalisme dalam lukisan sebagai salah satu gaya yang ada dalam seni rupa. Guru juga mengevaluasi pembelajaran tentang identifikasi unsur-unsur rupa seperti yang dilakukan di pertemuan terdahulu. Guru pun mengenalkan beberapa nama seniman maestro yang melukis pemandangan alam, khususnya seniman-seniman pada masa mudi indie, seperti Wakidi, Abdullah Suryosubroto, Pirngadi, dan seniman setelah periode tersebut, seperti Basuki Abdullah.
2. Melalui pengenalan karya-karya tersebut, para peserta didik kemudian diminta untuk menuliskan pengalaman mereka berkunjung ke tempat yang memiliki pemandangan yang indah. Dengan panduan guru, para peserta didik mendeskripsikan mengapa pemandangan tersebut indah menurut mereka, bagaimana perasaan mereka ketika berada di lingkungan tersebut, dan bagaimana cara menjaga agar lingkungan tersebut tetap terjaga keindahannya.
3. Terakhir, guru meminta para peserta didik untuk menceritakan hasil catatan yang telah mereka buat.



Selamat Mengerjakan



Kegiatan 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Mendeskripsikan Unsur-Unsur Rupa atau Objek-Objek pada Lukisan Pemandangan Alam Seniman Maestro Indonesia

Tujuan Pembelajaran: Mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa atau objek-objek yang terkandung dalam karya lukisan pemandangan alam seniman maestro Indonesia

Waktu: 4 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Buku tulis
- Alat tulis
- Buku Seni Rupa (jika memungkinkan)
- Komputer

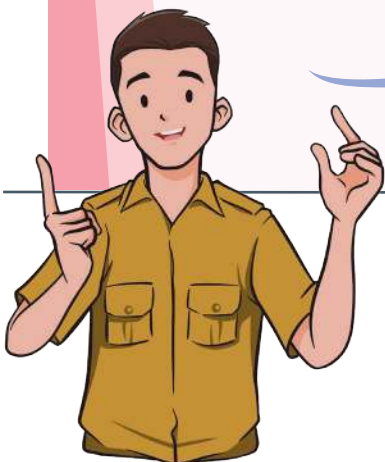
Langkah Kegiatan:

1. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar dan mengingatkan kembali tentang materi unsur-unsur rupa yang telah mereka dapatkan pada Bab 1 terdahulu.





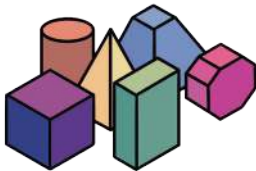
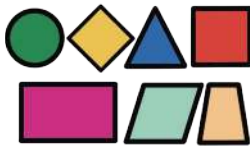
2. Peserta didik memilih satu karya yang akan dikaji unsur-unsur rupanya.
3. Peserta didik melakukan analisis sederhana terhadap unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya.
4. Peserta didik melakukan pencatatan atas hasil unsur-unsur rupa yang telah ditemukannya.
5. Peserta didik membuat *slide* presentasi menggunakan perangkat lunak untuk membantu proses presentasi yang dilakukan.
6. Peserta didik melakukan presentasi terhadap temuan yang didapatkan.



Selamat Mengerjakan

Lampiran

Temukan nama yang tepat untuk masing-masing unsur-unsur rupa berikut ini! Berikan garis penghubung pada nama dan gambar yang sesuai



- Tekstur
- Bentuk
- Warna
- Gelap terang
- Titik
- Garis
- Bidang
- Ruang

Unsur Rupa pada Tumbuhan





Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Berburu Unsur Rupa pada Tumbuhan

Tujuan Pembelajaran:

Mengsalisis Unsur Rupa pada Benda Hidup (Tumbuhan)

Waktu: 2 jam pelajaran

Bahan dan Alat:

- Pensil dan kertas
- Alat gambar (jika diperlukan)

Langkah Kegiatan:

1. Mengenal Unsur Seni Rupa pada Benda Hidup (Tumbuhan)

- a. Kilas Balik Materi: Simaklah kilas balik yang diberikan guru tentang unsur seni rupa.
- b. Respons Media Belajar: Amati gambar yang telah disajikan guru tentang unsur seni rupa dan bandingkan unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada berbagai jenis tumbuhan pada gambar tersebut.

2. Kegiatan Lapangan

- a. Keluar Kelas: Kalian dapat keluar dari kelas dan mencari berbagai jenis tumbuhan di sekitar sekolah.
- b. Pengamatan: Amatilah tumbuhan yang kalian temui dan catatlah unsur-unsur seni rupa yang dapat kalian identifikasi.
- c. Dokumentasi : Gambarlah tumbuhan yang menarik perhatian kalian. (Ini tidak wajib, kalian bisa melakukannya apabila kalian menginginkannya).





3. Analisis dan Klasifikasi

- a. Kembali ke Kelas: Setelah kembali ke dalam kelas, kelompokkanlah beberapa unsur-unsur seni rupa yang telah kalian temukan dan amati pada tumbuhan. Kalian dapat membuat tabel ataupun diagram. Pilih media yang paling kalian sukai.
- b. Bimbingan: Mintalah bimbingan khusus dari guru ketika kalian mengidentifikasi dan mengelompokkan unsur-unsur tersebut berdasarkan kesamaan dan perbedaan. Apabila kalian masih bingung mengenai bagan ataupun tabelnya, kalian dapat menanyakan kembali dan meminta contoh kepada guru.

4. Diskusi dan Perbandingan

- a. Bagikan Hasil: Bagikan hasil pengamatan dan klasifikasi kalian dengan anggota kelompok atau seluruh kelas.
- b. Diskusikan Bersama: Diskusikan dengan kelompok atau kelas mengenai unsur seni rupa yang ditemukan pada berbagai tumbuhan.
- c. Buat Kesimpulan: Buatlah kesimpulan tentang kesamaan dan perbedaan unsur seni rupa pada tumbuhan berdasarkan catatan yang telah kalian buat.



Selamat mengeksplorasi unsur rupa pada tumbuhan!



Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Stiker Ekspresi Emosi Wajah Sendiri

Tujuan Pembelajaran:

Mampu meningkatkan kepekaan dan sensitivitas dalam menggambar ekspresi emosi manusia

Waktu: 4 x 40 menit

Bahan dan Alat :

- Pensil
- Kertas polos atau kertas stiker
- Pensil warna/spidol/krayon
- Gunting
- Lem kertas / selotip bolak-balik

Langkah Kegiatan :

1. Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menggambar wajah dan ekspresi emosi yang ditampilkannya beserta perangkat untuk membuat stiker.
2. Mengamati ekspresi wajah sendiri melalui cermin dan mencari karakter khas dari wajah.
3. Memilih satu emosi untuk kemudian digambarkan sketsanya.
4. Memperhatikan secara detail struktur wajah dan kekhasan yang dimiliki olehnya untuk kemudian dituangkan dalam gambar.
5. Setelah sketsa selesai, mulai mewarnai wajah dan kepala yang telah dibuat sketsanya.





6. Setelah proses pewarnaan selesai, proses selanjutnya adalah memotong struktur wajah dan kepala tersebut sesuai dengan pola yang telah digambarkan dengan menggunakan gunting.
7. Setelah selesai, gunakan perekat tambahan agar dapat berfungsi sebagai stiker jika tidak menggunakan kertas stiker atau menggunakan selotip dua sisi atau lem ketika akan direkatkan.
8. Setelah menjadi stiker, peserta didik bisa mengulang proses pembuatan dengan menggunakan ekspresi emosi lainnya.



Selamat Mengerjakan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Instruksi:

- Bacalah setiap langkah dengan saksama sebelum memulai.
- Ikuti instruksi dan petunjuk dengan teliti.
- Berikan yang terbaik dalam pembuatan modeling tumbuhan dengan tema yang telah ditentukan.
- Tanyakan kepada guru jika ada hal yang tidak dipahami.

Langkah 1: Persiapan

- Pilihlah bahan yang akan digunakan untuk membuat modeling, apakah tanah liat, *playdough*, ataupun bahan lainnya
- Pastikan meja dan area kerja bersih dan rapi.
- Siapkan alat-alat yang diperlukan, seperti cetakan, alat pemotong, dan alat *shaping*.



Langkah 2: Merancang Konsep

- Pikirkan gagasan, konsep, atau ide yang ingin kalian tuangkan dalam modeling tumbuhan.
- Buatlah sketsa sederhana atau gambaran tentang bagaimana tumbuhan tersebut akan terlihat.

Langkah 3: Pembuatan Modeling

- Gunakan bahan yang telah dipilih (tanah liat atau *playdough*) untuk membentuk bagian-bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, bunga, atau buah sesuai dengan konsep yang telah dirancang.



- 
- 
- b. Gunakan alat-alat yang telah disiapkan untuk membantu dalam pembentukan detail-detail tumbuhan.

Langkah 4: Penyelesaian dan Perbaikan

- a. Periksalah kembali setiap bagian modeling yang telah dibuat untuk memastikan keseluruhan tumbuhan terlihat seimbang dan proporsional.
- b. Lakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan untuk memperindah karya.

Langkah 5: Presentasi

- a. Setelah selesai, letakkan modeling tumbuhan dengan rapi di atas alas yang disediakan.
- b. Persiapkan diri untuk mempresentasikan karya kepada kelompok dan guru.
- c. Sampaikan gagasan, inspirasi, dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya.

Langkah 6: Evaluasi dan Refleksi

- a. Evaluasilah kembali karya yang telah dibuat.
- b. Tuliskan hal-hal yang telah dipelajari dan pengalaman yang didapat selama kegiatan ini.
- c. Renungkan bagaimana kalian bisa meningkatkan keterampilan dalam membuat karya seni tiga dimensi di masa depan.

Catatan:

- a. Jangan ragu untuk bereksperimen dan menggunakan imajinasi dalam pembuatan modeling.
- b. Lakukan kegiatan dengan penuh semangat dan kehati-hatian.
- c. Jangan lupa untuk bersenang-senang!

LKPDP 2: Membuat diorama sederhana tentang ekosistem tumbuhan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Langkah-langkah:

1. Persiapan

- Siapkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat diorama sederhana.
- Tentukan konsep diorama ekosistem tumbuhan yang ingin kalian buat.

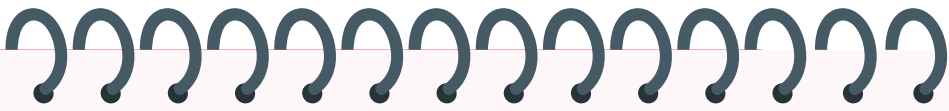
2. Merancang Konsep Karya

- Buatlah sketsa atau gambaran tentang konsep diorama kalian.
- Pilihlah unsur-unsur yang akan dimasukkan dalam diorama, seperti tanaman, hewan, dan lingkungan sekitarnya.

3. Persiapan Bahan dan Alat

- Siapkan kardus atau bahan dasar lainnya untuk membuat latar belakang diorama.
- Siapkan tanah liat, cat air, dan berbagai bahan lainnya untuk membuat elemen-elemen diorama, seperti tumbuhan dan hewan.
- Siapkan alat-alat, seperti gunting, pensil, kuas, dan lem untuk membantu dalam pembuatan diorama.





4. Membuat Diorama

- a. Gunakan kardus sebagai dasar latar belakang diorama dan tambahkan elemen-elemen lainnya sesuai dengan konsep yang telah kalian buat.
- b. Bentuklah tumbuhan dan hewan dari tanah liat atau bahan lainnya, dan letakkan diorama sesuai dengan sketsa yang telah kalian buat.
- c. Gunakan cat air untuk memberi warna dan detail pada elemen-elemen diorama.

5. Penyelesaian dan Penyajian

- a. Periksa kembali setiap bagian diorama untuk memastikan bahwa semuanya sudah terpasang dengan baik dan terlihat seimbang.
- b. Setelah selesai, letakkan diorama pada tempat yang sesuai agar dapat disajikan kepada orang lain.

6. Evaluasi dan Refleksi

- a. Tinjau kembali hasil karya kalian dan bandingkan dengan konsep awal yang telah kalian buat.
- b. Berikan diri kalian penilaian tentang sejauh mana kalian berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Refleksikan proses pembuatan diorama, termasuk kesulitan yang kalian hadapi dan strategi yang kalian gunakan untuk mengatasinya.

Catatan Tambahan:

Pastikan untuk bertanya kepada guru atau teman sekelas jika kalian mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan selama proses pembuatan diorama. Selamat mencoba dan jadilah kreatif!

LKPD 3: Membuat *roll* cerita dengan media kanvas tema tumbuhan



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Tujuan Pembelajaran:

Mengkreasikan karya rupa tiga dimensi berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan penerapan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari dalam karya tiga dimensi.

Langkah-langkah:

1. Persiapan

- a. Pilihlah tema tumbuhan yang ingin kalian jadikan fokus dalam kotak *roll* cerita kalian.
- b. Buatlah sketsa atau gambaran konsep karya kalian.

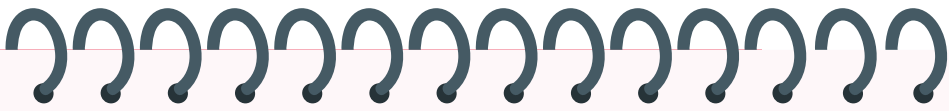
2. Persiapan Bahan dan Alat

Siapkan media kanvas dan berbagai alat, seperti pensil, cat air, kuas, gunting, lem, dan bahan dekoratif lainnya sesuai dengan konsep karya kalian.

3. Merancang Konsep Karya

- a. Gunakan sketsa atau gambaran konsep karya kalian sebagai panduan untuk membuat kotak *roll* cerita.
- b. Tentukan bagaimana kalian akan menggambarkan tema tumbuhan dalam karya kalian, termasuk struktur dan detail yang ingin ditonjolkan.





4. Membuat Kotak *Roll* Cerita

- a. Gunakan media kanvas untuk membuat kotak *roll* cerita sesuai dengan ukuran dan bentuk yang diinginkan.
- b. Gunakan alat dan bahan yang telah disiapkan untuk menambahkan detail, gambar, dan warna pada kotak *roll* cerita kalian.

5. Penyelesaian dan Penyajian

- a. Periksa kembali setiap bagian kotak *roll* cerita untuk memastikan bahwa semuanya sudah terpasang dengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah kalian buat.
- b. Setelah selesai, letakkan kotak *roll* cerita pada tempat yang sesuai agar dapat dipresentasikan kepada orang lain.

6. Evaluasi dan Refleksi

- a. Tinjau kembali hasil karya kalian dan bandingkan dengan konsep awal yang telah kalian buat.
- b. Berikan diri kalian penilaian tentang sejauh mana kalian berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Refleksikan proses pembuatan kotak *roll* cerita, termasuk kesulitan yang kalian hadapi dan strategi yang kalian gunakan untuk mengatasinya.

Catatan Tambahan:

Pastikan untuk bertanya kepada guru atau teman sekelas jika kalian mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan selama proses pembuatan kotak *roll* cerita. Selamat mencoba dan jadilah kreatif!



Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Poster tentang Kebersihan Lingkungan

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat poster dengan muatan himbauan tentang kebersihan lingkungan

Waktu: 8 x 40 menit

Bahan dan Alat :

- Kertas HVS ukuran A4 untuk membuat sketsa
- Pensil
- Penghapus
- Penggaris
- Kertas karton/linen/*concord* untuk membuat poster
- Cat akrilik/spidol/cat poster
- Kuas (jika menggunakan cat)

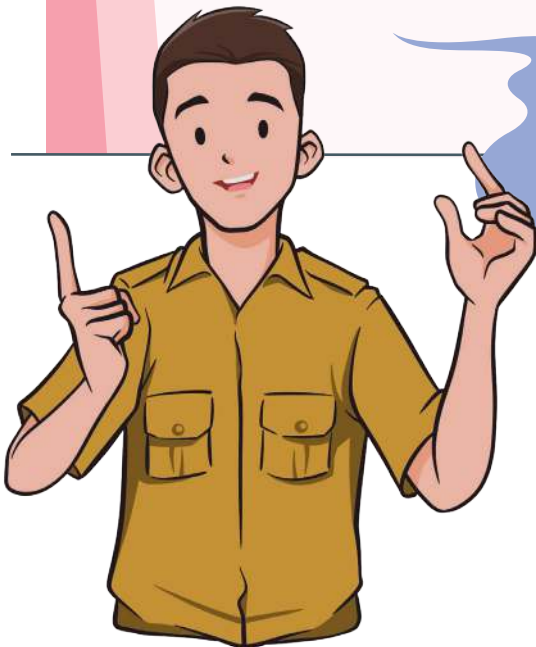
Langkah Kegiatan:

1. Tahap awal yang perlu dilakukan dalam membuat poster himbauan kepada masyarakat ialah melakukan identifikasi terhadap permasalahan lingkungan yang terjadi di sekitar tempat tinggal peserta didik. Peserta didik dapat mendata beberapa permasalahan untuk kemudian memilih satu permasalahan yang dirasa menarik untuk dibuat ilustrasinya dalam poster.
2. Setelah itu, guru mempersiapkan atau meminta peserta didik untuk membawa alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan poster.
3. Guru memberikan pengantar singkat tentang pengertian poster, unsur pembentuk poster, dan bagaimana membuat poster yang menarik.





4. Peserta didik kemudian menuangkan ide berdasarkan permasalahan lingkungan yang telah dipilih untuk dibuat sketsa yang akan dibuat menjadi poster dengan memanfaatkan prinsip unsur dasar rupa. Sebisa mungkin, peserta didik membuat beberapa sketsa alternatif.
5. Peserta didik kemudian membuat poster berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan cara menebalkan garis dan mewarnai.
6. Tahap terakhir ialah *finishing*. Pada tahap ini, peserta didik menambahkan detail-detail agar poster menjadi lebih komunikatif dan menarik.



Selamat Mengerjakan



Kegiatan 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Membuat Karya dengan Memanfaatkan Material Sampah Kering

Tujuan Pembelajaran: Mampu membuat karya dengan menggunakan material sampah kering sebagai upaya penanggulangan masalah sampah di lingkungan sekitar

Waktu: 14 x 40 menit

Bahan dan Alat :

- Sampah Kering (misalnya botol plastik, kaleng dan lain sebagainya)
- Palu
- Kawat
- Lem

Langkah Kegiatan:

1. Tahap awal yang perlu dilakukan adalah guru memberikan pengantar tentang aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, sejauh mana karya yang dapat dikreasikan. Guru juga memberikan contoh-contoh karya yang berasal dari sampah dan juga tema yang akan menjadi benang merah seluruh kegiatan yang akan dilakukan. Lalu, guru membagi kelompok sebanyak 3 s.d. 4 orang peserta didik.
2. Kegiatan diawali oleh kelompok peserta didik yang mulai mengidentifikasi permasalahan sampah kering yang kiranya banyak ditemui dan menjadi permasalahan di lingkungan sekitar.
3. Setelah menemukan jenis sampah kering yang banyak ditemukan, peserta didik kemudian membuat *blueprint* sederhana bagaimana sampah tersebut dapat diolah menjadi sebuah karya rupa.





4. Melalui *blueprint* sederhana yang telah dibuat, peserta didik kemudian mengalkulasi berapa kebutuhan sampah yang dibutuhkan dan alat serta bahan apa saja yang dibutuhkan untuk mengolah sampah tersebut menjadi karya rupa. Peserta didik juga memilah, membersihkan, dan memotong sampah sesuai kebutuhan. Dalam tema membuat karya tumbuhan dari limbah botol, para peserta didik setidaknya membutuhkan beberapa alat dan bahan berikut ini.

- a. **Botol Plastsik beraneka warna**
- b. **Gunting**
- c. **Kawat/lidi/sedotan sebagai tangkai**
- d. **Lem**
- e. ***Styrofoam* ukuran sedang, untuk dasar (*base*) penempatan bunga atau pohon plastik**

1. Dalam membuat tumbuhan plastik, peserta didik perlu memotong botol plastik menggunakan gunting untuk membuat kelopak sesuai dengan kebutuhan (lebih banyak variasi bentuk dan warna lebih baik) dan persiapkan dalam jumlah yang cukup banyak.
2. Gabungkan dan tempelkan kelopak menjadi satu kesatuan dan membentuk bunga atau susunan daun.
3. Tempelkan bunga atau susunan daun tersebut pada tangkai yang telah dipersiapkan sebelumnya.
4. Buat dalam jumlah banyak, lalu susun dan tancapkan pada *styrofoam* di bagian bawah.

Selamat Mengerjakan





Kegiatan 1

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Mengidentifikasi Seniman Maestro Indonesia yang Melukis Pemandangan Alam dan Menceritakan Pengalaman Menikmati Keindahan Alam

Tujuan Pembelajaran: Mengenal seniman maestro Indonesia dan karyanya sekaligus merefleksikan pengalaman merespons keindahan pemandangan alam melalui karya seni lukis bergaya naturalisme

Waktu: 2-4 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Buku tulis
- Alat tulis
- Buku Seni Rupa (jika memungkinkan)
- Komputer

Langkah Kegiatan :

1. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar tentang lukisan dan sedikit tentang gaya naturalisme dalam lukisan sebagai salah satu gaya yang ada dalam seni rupa. Guru juga mengevaluasi pembelajaran tentang identifikasi unsur-unsur rupa seperti yang dilakukan di pertemuan terdahulu. Guru pun mengenalkan beberapa nama seniman maestro yang melukis pemandangan alam, khususnya seniman-seniman pada masa mudi, seperti Wakidi, Abdullah Suryosubroto, Pirngadi, dan seniman setelah periode tersebut, seperti Basuki Abdullah.

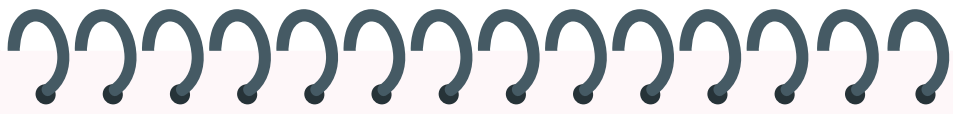




2. Melalui pengenalan karya-karya tersebut, para peserta didik kemudian diminta untuk menuliskan pengalaman mereka berkunjung ke tempat yang memiliki pemandangan yang indah. Dengan panduan guru, para peserta didik mendeskripsikan mengapa pemandangan tersebut indah menurut mereka, bagaimana perasaan mereka ketika berada di lingkungan tersebut, dan bagaimana cara menjaga agar lingkungan tersebut tetap terjaga keindahannya.
3. Terakhir, guru meminta para peserta didik untuk menceritakan hasil catatan yang telah mereka buat.



Selamat Mengerjakan



Kegiatan 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kelas: VIII

Nama Kegiatan: Mendeskripsikan Unsur-Unsur Rupa atau Objek-Objek pada Lukisan Pemandangan Alam Seniman Maestro Indonesia

Tujuan Pembelajaran: Mampu mendeskripsikan unsur-unsur rupa atau objek-objek yang terkandung dalam karya lukisan pemandangan alam seniman maestro Indonesia

Waktu: 4 x 40 menit

Bahan dan Alat:

- Buku tulis
- Alat tulis
- Buku Seni Rupa (jika memungkinkan)
- Komputer

Langkah Kegiatan:

1. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar dan mengingatkan kembali tentang materi unsur-unsur rupa yang telah mereka dapatkan pada Bab 1 terdahulu.
2. Peserta didik memilih satu karya yang akan dikaji unsur-unsur rupanya.
3. Peserta didik melakukan analisis sederhana terhadap unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya.
4. Peserta didik melakukan pencatatan atas hasil unsur-unsur rupa yang telah ditemukannya.
5. Peserta didik membuat *slide* presentasi menggunakan perangkat lunak untuk membantu proses presentasi yang dilakukan.
6. Peserta didik melakukan presentasi terhadap temuan yang didapatkan.




Selamat Mengerjakan

Glosarium

- Apresiasi** : kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.
- Artistik** : mempunyai nilai seni.
- Asesmen** : kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data atau informasi tentang peserta didik dan lingkungannya untuk memperoleh gambaran tentang kondisi individu dan lingkungannya sebagai bahan untuk memahami individu dan pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan.
- Dampak** : pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif); dampak
- Dimensi** : ukuran (panjang, lebar, tinggi, luas, dan sebagainya).
- Endemik** : berkenaan dengan penyakit yang muncul dalam wilayah tertentu
- Estetis** : mengenai keindahan; menyangkut apresiasi keindahan (alam, seni, dan sastra).
- Karakteristik** : tanda, ciri, atau fitur yang dapat digunakan sebagai identifikasi; kekhasan atau kualitas yang membedakan.
- Komposisi** : integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmonis.
- Kreatif** : memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan.
- Kreativitas** : kemampuan untuk mencipta; daya cipta.
- Naturalis** : bersifat natural, alami, dan cenderung dekat dengan alam.
- Pemandangan** : keadaan alam yang dipandang. Dalam konteks seni rupa, lukisan pemandangan adalah lukisan yang berisi visual alam.
- Seniman** : Orang yang menciptakan karya seni.
- Seni Rupa 2D** : karya seni rupa yang mempunyai panjang dan lebar; umumnya dapat dilihat hanya dari satu arah.
- Seni Rupa 3D** : karya seni rupa yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai arah.
- Sketsa** : lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar rancangan; rengrenan; bagan.

Daftar Pustaka

- Asnani, Ari. dkk. 2022. *Pelatihan Pembuatan Tas Ecoprint Sebagai Produk Ecoprint Siap Pakai. Jurnal PKM Serambi Abdimas*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman.
- Boase, Petra. 2015. *50 Traditional Toys to Make*. London: Anness Publishing Ltd.
- Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Hendriyana, Husein. 2019. *Rupa Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hengrisky, Giog Aura. 2023. *Analisis Preferensi Masyarakat dalam Memilih Komik sebagai Bacaan*. Tuturruapa : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Semarang: Universitas Soegijapranata.
- Hickman, Richard. 2011. *The Art and Craft of Pedagogy*. London: Continuum International Publishing Group.
- Holic, Diana. 2010. *Arts Activities for Children and Young People in Need*. London: Kingsley Publisher.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern (edisi revisi)*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmilla.
- Mcloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Munro, Thomas. 1960. *Meaning of "Naturalism" in Philosophy and Aesthetic. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Volume 19, Issue 2, Winter 1960, Pages 133–137.
- Nurliana, Steffanie. dkk. 2021. *Pelatihan Ecoprint Teknik Pounding bagi Guru-Guru PAUD Haqiqi di Kota Bengkulu*. Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS. Bengkulu: Universitas Bengkulu.



Putriadi, Melisa.dkk. 2022. Komik Strip Biografi Siti Manggopoh. Jurnal Desain Komunikasi Kreatif. e-ISSN : 2745-9454

Sentence, Polly dan Bryan. 2009. *Craft Traditions of The World*. London: Thames and Hudson Ltd.

Speight, Bev. 2018. *Fast Art*. UK: Octopus Publishing Ltd.

Susanto, Mike. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Tamur, Maria Inviolata. dkk. 2024. *Analisis Makna Konotasi Poster Karya Siswa Kelas X SMA Frater Makasar*. Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa dan Sastra. E-ISSN : 2715-4564

Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

Wexler, Alice. 2012. *Art Education Beyond the Classroom*. New York: Palgrave Macimillan.

Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4–14*. USA: Northeast Foundation for Children.

Indeks

A

Alat viii, ix, 44, 52, 58, 63, 64, 70, 72,
73, 86, 87, 96, 105, 117, 119,
161, 163, 167, 169, 173, 175,
177, 179, 181, 183, 187

apresiasi iv, 6, 7, 83, 184

Asesmen v, vi, vii, x, xii, 19, 20, 31,
32, 38, 39, 54, 60, 66, 68, 90, 92,
98, 100, 107, 110, 154, 158, 160,
184, 187

Asesmen formatif 19, 54, 60, 66, 154,
158, 187

Asesmen Sumatif v, vi, vii, xii, 39,
68, 110, 160, 187

B

Bahan 13, 44, 70, 72, 73, 87, 88, 90,
96, 105, 117, 119, 161, 163, 167,
169, 173, 175, 177, 179, 181,
183, 187, 195

bidang viii, xi, 12, 16, 26, 27, 28, 29,
31, 38, 39, 149, 184

D

diorama ix, 16, 80, 93, 94, 95, 96, 97,
112, 117, 118, 173, 174

dua dimensi 9, 10, 11, 15, 16, 22, 48,
49, 63, 68, 69, 76, 79

K

keseimbangan 151

komposisi 6, 62, 66, 84, 88, 151

kreatif iv, 2, 41, 60, 112, 118, 120,
174, 176

L

lingkungan ix, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 15,
17, 23, 24, 26, 27, 30, 32, 33, 37,
39, 45, 46, 49, 65, 66, 76, 77, 79,
80, 81, 88, 92, 96, 100, 105, 106,
109, 114, 117, 149, 152, 153,
162, 173, 177, 178, 179, 182

Literasi 196

LKPD 44, 70, 72, 73, 114, 115, 117,
119, 161, 163, 167, 169, 171,
173, 175, 177, 179, 181, 183, 187

lukisan viii, ix, 24, 42, 43, 48, 148,
149, 150, 151, 152, 155, 156,
157, 158, 159, 162, 163, 181,
183, 184

N

naturalis 10, 11, 15, 17

P

pemandangan ix, 148, 149, 150, 151,
152, 153, 154, 155, 156, 157,
158, 161, 162, 163, 181, 182,
183, 184

proyek 4, 6, 17

R

refleksi xii, 69, 111, 160

S

seniman iv, ix, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 15,
17, 18, 84, 85, 88, 89, 114, 148,
149, 150, 151, 152, 153, 154,
155, 156, 157, 158, 159, 161,
162, 163, 181, 183

sketsa 3, 49, 50, 52, 53, 57, 58, 59,
61, 71, 72, 82, 87, 90, 93, 94, 98,
101, 108, 115, 117, 118, 119,
169, 171, 173, 174, 175, 177, 178

T

tiga dimensi 5, 6, 9, 10, 11, 15, 16,
22, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84,
89, 90, 91, 93, 94, 95, 96, 97, 98,
99, 100, 101, 102, 103, 104, 107,
108, 109, 111, 112, 113, 114,
116, 117, 119, 172, 173, 175

tumbuhan viii, ix, 3, 10, 11, 15, 16, 17, 22,
23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,
36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 48, 51,
57, 61, 63, 65, 66, 76, 77, 80, 81, 83,
84, 87, 89, 93, 94, 95, 96, 97, 101, 102,
103, 104, 105, 106, 107, 112, 113, 114,
115, 116, 117, 118, 119, 167, 168, 171,
172, 173, 174, 175, 180

Profil Penulis

Nama Lengkap : Della Naradika
Surel : della.naradikha@gmail.com
Instansi : Penulis Buku Seni Rupa Independen
Alamat Instansi : Yogyakarta, Indonesia
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa Anak



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 tahun Terakhir):

1. Penulis Buku Seni Rupa Independen (2018–sekarang)
2. Guru DKV di SMK Koperasi Yogyakarta (2020–2021)
3. Guru Ekstrakurikuler Batik Tulis di SMA Negeri 1 Sleman (2020–2022)
4. Edukator *Art and Craft* di Yogyakarta Montessori Elementary School (2021–2023)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Master Candidate - MA Art Education, Culture and Practice - University College London (2024–2025)
2. Sarjana Pendidikan Seni Rupa - Universitas Negeri Yogyakarta (2016–2020)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Seni Rupa Anak “Mengapa Setiap Anak adalah Seniman”, Non Fiksi, Penerbit Gorga, 2024.
2. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 4, Pusurbuk, Kemdikburistek, 2024.
3. Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan Kelas 9, Pusurbuk, Kemdikbudristek, 2022.
4. Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan Kelas 8, Pusurbuk, Kemdikbudristek, 2022.
5. Naskah Traveling Library Inkubator Pustaka Literasi Nasional, “Entikong dan Adat Istiadat dalam Imajinasi”, Perpunas Press, 2022.
6. Buku Seni Rupa Anak “Masa Depan pada Gambar Anak,” Nonfiksi, Penerbit Gorga, 2020.
7. Buku Seni Rupa Anak “Gambar Anak dan Kisah Kisahnya”, Nonfiksi, Penerbit Gorga, 2019.
8. Buku Komik Anak “Lutung Kasarung”, Nonfiksi, PT Balai Pustaka (Persero), 2018.

Profil Penulis

Nama Lengkap : Satrio Hari Wicaksono
Surel : shwicaksono@gmail.com
Instansi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon,
Bantul, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Seni Rupa



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 tahun Terakhir):

1. Dosen Program Studi Seni Murni ISI Yogyakarta (2013–sekarang)
2. Sekretaris Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta (2016–2020)
3. Editor Journal of Contemporary Art (JoCIA) (2015–2019)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Sarjana Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (2004–2009)
2. Magister Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (2009–2012)
3. Doctor Candidate Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada (2020–sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Sejarah Peradaban Yunani Kuno, Penerbit BP ISI Yogyakarta, 2019

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Fungi as an Art Medium: The Study of the Art Medium of Philip Ross and Syaiful Aulia Garibaldi*, Journal of Urban Society's Arts Vol.10 No.1, 2023
2. *Retorika Visual dalam Karya Fotografi : Metode Rekonstruksi Pseudo-Identity pada Karya Agan Harahap*, Prosiding Seminar Nasional Akselerasi dan Refleksi Seni & Media di Era Teknologi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta ISSN 3531-7517, 2023
3. *How is Artwork A Solution to Enviromental Problems? Utilization of Mycellium in The Manufacture of Works of Art*, Prosiding International Seminar Art Academic Forum Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ISBN 978-623-5884-37-0, 2023
4. *Semiotics Studies in Agan Harahap's Work: Manipulation of Reality on Social Media*, International Journal of Creative nd Arts Studies (IJCAS), Volume 9, No.2, 2022
5. *Analisa Identitas Karya Potret Diri dalam Karya Agus Suwage*, ARS : Jurnal Seni Rupa dan Desain Vol 23, No 1, 2019
6. *Social Strengthening Based on Art Activities in Yogyakarta, Case Studies of Taring Padi and Ketjilbergerak*, Humanities, Arts and Social Sciences Studies (HASSS), Volume 19, Number 2 (May–August), 2019

Profil Penelaah

Nama : M. Rain Rosidi
Email : rainrosidi@gmail.com
Instansi : Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta
Bidang Keahlian : Kurator dan Akademisi Seni Rupa



Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):

1. Kurator Pameran Seni Rupa "Merajut Persatuan" - Taman Ismail Marzuki, Jakarta tahun 2023.
2. Kurator Pameran Seni Rupa "Nandur Srawung" - *Yogyakarta International Annual Exhibition* di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2023.
3. Kurator Pameran "REKAM MASA" di Museum Nasional, Jakarta tahun 2022.
4. Kurator Pameran Asosiasi Pematung Indonesia "*Journey*" di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2022.
5. Kurator Pameran Seni Rupa "Konevergensi" di Galeri RJ Katamsi, ISI Yogyakarta tahun 2022.
6. Direktur Artsitik pada *Indo NFT Festiverse* di Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta tahun 2022.
7. Kurator Pameran Seni Rupa "Nandur Srawung" di Taman Budaya Yogyakarta tahun 2021.
8. Ketua Panitia Pameran 70 Tahun HARLAH ASRI di Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta tahun 2020.
9. Kurator Pameran *Kulon Progo Annual Art Exhibition* di Taman Budaya Kulon Progo Yogyakarta tahun 2020.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. 2017 – 2021 Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pasca Sarjana, ISI Yogyakarta
2. 1992 – 1999 Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

RJ Katamsi dalam Pusaran Sejarah (2024)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2021 Konstruksi Identitas ASRI dalam Arena Kuasa Simbolik Seni Rupa Modern
2. 2021 Relasi Timur dan Barat dalam Karya Tiga Seniman Yogyakarta: Kajian Poskolonial pada karya Nano Warsono, Utin Rini, dan Eddy Susanto
3. 2021 Persepsi Mengenai Kreator dan Praktik Kreasi NFT dalam Kelompok Percakapan *Discord Indoartnow NFT*

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Asmudjo Jono Irianto
Email : iirnaga@gmail.com
Instansi : Institut Teknologi Bandung
Alamat Instansi : Jalan Ganesa 10 Bandung, Bandung
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Dosen pada Program Studi Seni Rupa, FSRD ITB
2. Seniman dan Kurator Independent

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

3. Lulus Seni Rupa ITB S-1 tahun 1990
4. Lulus Seni Rupa ITB S-2 tahun 1998

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Sepuluh tahun terakhir tidak menulis buku formal, namun menulis teks kurasi untuk banyak pameran seni rupa (biennale, pameran besar, pameran group dan pameran tunggal para seniman Indonesia)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Penelitian Pembuatan Tungku Frit Untuk Produksi Glasir Frit
2. Penelitian Estetika Antroposen, Studi Kasus Karya dengan Material Mycelium

10 tahun terakhir aktif dalam kerja kurasi untuk puluhan pameran, di antaranya yang penting:

1. Kurator CP Biennale ke-1 (2003) dan ke-2 (2005).
2. Kurator Jakarta Internasional Ceramic Biennale ke-1 (2009), dan ke-3 (tahun 2013).
3. Kurator Pavilion Indonesia pada Venice Biennale tahun 2019
4. Kurator Bandung Painting Today.

Profil Ilustrator



Nama Lengkap : Aji Mei Supiyanto, S.Pd.
Email : ajisupiyanto95@guru.smp.belajar.id
Instansi : SMP Negeri 19 Semarang
Alamat Instansi : Jl. Abdulrahman Saleh, Manyaran,
Semarang
Bidang Keahlian : Ilustrator dan Guru Seni Budaya

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Mapel Seni Budaya di SMP Negeri 19 Semarang
2. Ilustrator Lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNNES (2003–2008)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku-buku Raudhatul Athfal Kota Semarang.
2. Cerita Rakyat Nusantara, Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
3. Penulis dalam Kumpulan Cerpen Jejak Mula, Penerbit Akar Media.
4. Buku Cerita Terjemahan "Pesta Ulang Tahun" Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing.
5. Buku Cerita Terjemahan "DOT" Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing.
6. Buku Teks Umum Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Kurikulum Merdeka, Kementerian Agama Republik Indonesia.
7. Buku Teks Umum Fisika Kelas 10 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.
8. Buku Teks Umum Matematika Kelas 5 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.
9. Buku Teks Umum Pendidikan Pancasila Kelas 3 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.
10. Buku PPIP Kelas 4, Kementerian Pendidikan Nasional dan BPIP.
11. Buku Teks Umum SMK Jurusan Farmasi Kelas 11 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.
12. Buku Teks Umum Sosiologi Kelas 12 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.
13. Novel "Gitu Saja Kok Repot, Kementerian Pendidikan Nasional.
14. Buku Teks Umum, IPAS Kelas 4 Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Nasional.

Profil Editor

Nama Lengkap : Meilany, S.S.
Surel : meizyty@gmail.com
Alamat Instansi : Mutiara Gading Timur Blok J3 No. 49
RT002/RW25 Mustika Jaya Bekasi Timur
Bidang Keahlian : Penyunting Lepas



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 tahun Terakhir):

1. 2012–2013 : Editor di Penerbit Jepe Press Media Utama
2. 2013–2016 : Editor Freelance
3. 2016–Mei 2016 : Editor di Penerbit Mediantara
4. Mei 2016–Sekarang : Penulis dan Editor Freelance

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Lulus SI Sastra Indonesia tahun 1999, Fakultas Sastra, Universitas Indonesia, Depok.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Ensiklopedia Jambore Pramuka*, Penerbit PT. Jepe Press Media Utama, 2023.
2. *Ensiklopedia Sandi Pramuka*, Penerbit PT. Jepe Press Media Utama, 2023.
3. *Buku Siswa Sekolah Modul Latihan Soal Kurmer Incer Bahasa Indonesia SD Kelas 4 - Kurikulum Merdeka*, Penerbit JP Books, 2023.
4. *Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 4- Kurikulum Merdeka*, Penerbit CV Bukit Mas Mulia, 2023.
5. *Modul Pendamping Prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs IX Kurikulum Merdeka*, Penerbit Mitra Abadi, 2023.
6. *Modul Bersama Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V Kurikulum Merdeka*, Penerbit Intra Makmur Bersama, 2024.
7. *Modul Bersama Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum Merdeka*, Penerbit Intra Makmur Bersama, 2024.

Profil Editor Visual



Nama Lengkap : Alfian Candra Ayuswantana., S.T., M.Ds

Email : alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

Instansi : Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur

Alamat Instansi : Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec.
Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Bidang Keahlian : Ilustrasi, Komik

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Vector Artist at stockunlimited.com (2014-2016)
2. Asisten Akademik Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya Visual FSRD ITB (2017-2018)
3. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur (2019-Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (S1) (2006)
2. Institut Teknologi Bandung (S2) (2018)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Kajian Sosok Naga Pada Iklan Susu Bear Brand 2021 & 2016 Dalam Sudut Pandang Posmodernisme (2021)
2. Pengembangan Bahan Ajar Web Komik Bertema Kesejarahan untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Atas dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi (2021)
3. Representasi Sosio-Kultural Masyarakat Budaya Arek dalam Boneka Wayang Gathotkaca Krodha pada Wayang Jekdong (2024)

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wh2KUXUAAAAJ&hl=en>

Profil Desainer

Nama Lengkap : Ines Mentari
Surel : inesmentari1@gmail.com
Bidang Keahlian : Desain Grafis



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer Buku (Pekerja Lepas) di Pusat Perbukuan Kemdikbudristek (2013–sekarang)
2. Desainer Grafis di PT Bukalapak.com Tbk (2022)
3. Senior Desainer Grafis di PT. Rukita Bhinneka Indonesia (2019–2021)
4. Desainer Grafis di PT Metrox Lifestyle (2017–2019)
5. Desainer Buku dan ilustrator di PT ASTA Ilmu Sukses (2016–2017)
6. Desainer Kover Novel dan Ilustrator (Pekerja Lepas) di Gramedia Pustaka Utama (2014–2016)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual (2012–2015).

Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Panduan Guru: Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (Edisi Revisi). Kemdikbudristek, 2023.
2. Model Buku Teks SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek, 2023.
3. Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek, 2023.
4. Piring Bahagia Si dan Bi. Kemdikbudristek, 2023.
5. Gadis Rempah. Kemdikbudristek, 2023.
6. Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek, 2023.
7. Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek, 2023.
8. Pendidikan Dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas VI. Penerbitan bersama Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi , 2022.
9. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI. Kemdikbudristek, 2022.
10. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas XII. Kemdikbudristek, 2022.