



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Ardhana Riswarie
Vincent Albert Samoel

SMP/MTs Kelas 7

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 VII (Edisi Revisi)

Penulis

Ardhana Riswarie
Vincent Albert Samoel

Penelaah

Zaitun Y.A. Kherid
Dr. Rahmatsyam Lakoro

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yuliarti Dewi
Ervina

Kontributor

Satrio Hari Wicaksono
Siti Wardiyah

Illustrator

Ade Prihatna
Mutia Gitani Laksa

Editor

Weni Rahayu

Editor Visual

Randi Ramliyana

Desainer

Sona Purwana

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, 2023

ISBN 978-623-118-520-4 (no.jil.lengkap)
978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/16 pt, SIL Open Font License.
xiv, 202 hlm.: 17,6 x 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 berakhhlak mulia; berkebhinekaan 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, Desember 2023
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Buku ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Pada kurikulum ini, pembelajaran seni rupa dikembalikan kepada hakikatnya sebagai inti dari kemanusiaan yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Nilai yang diagungkan dari seni rupa ialah keindahan, baik dalam bentuk sebuah karya seni maupun hidup yang harmonis antarmanusia dan antara manusia dengan lingkungannya. Kami berupaya untuk dapat membantu Bapak/Ibu dalam membimbing para peserta didik untuk mengembangkan nilai ini dalam kehidupan mereka.

Dalam penulisan buku ini, kami membayangkan Bapak/Ibu Guru Seni Rupa Kelas 7 yang tinggal di kota besar, kota kecil, perdesaan, kaki gunung, pesisir pantai, dan juga yang berjuang di wilayah Indonesia terdepan, terluar, dan tertinggal. Namun, seberapa keras pun kami berupaya, tentu saja semua perbedaan kondisi tidak dapat dijembatani oleh hanya sebuah buku. Kami paham bahwa sebagian dari Bapak/Ibu bahkan tidak memiliki latar belakang seni rupa, beberapa hanya dipercaya karena memiliki kemampuan artistik.

Salut untuk Bapak/Ibu yang luar biasa!

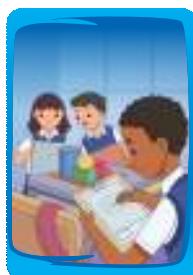
Bandung, November 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	x
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xi
Panduan Umum.....	1
A. Pendahuluan	2
1. Latar Belakang dan Tujuan.....	2
2. Profil Pelajar Pancasila dalam Mata Pelajaran Seni Rupa.....	3
3. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa.....	9
B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa	10
C. Strategi Pembelajaran Seni Rupa	21
D. Asesmen.....	24

Panduan Khusus



Bab I Menggambar.....	25
A. Pendahuluan	26
B. Strategi Pembelajaran.....	27
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	29
1. Persiapan Mengajar.....	29
2. Apersepsi	30
3. Penilaian sebelum Pembelajaran	30
4. Kegiatan Inti	31
5. Kegiatan Penutup	39
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat....	40
E. Asesmen	40
F. Pengayaan dan Remedial.....	41
G. Lembar Refleksi Guru	41
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	47
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 1.1	47
LKPD Aktivitas 1.2.....	49
LKPD Aktivitas 1.3	50
LKPD Aktivitas 1.4.....	53
LKPD Aktivitas 1.5 / Instruksi Sumatif Bab I.....	54
I. Bahan Bacaan	56
1. Bahan Bacaan Guru.....	56
2. Bahan Bacaan Peserta Didik	59



Bab II Mendesain	61
A. Pendahuluan	62
B. Strategi Pembelajaran.....	63
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	65
1. Persiapan Mengajar.....	65
2. Apersepsi	65
3. Penilaian sebelum Pembelajaran	65
4. Kegiatan Inti	66
5. Kegiatan Penutup	71
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat....	72
E. Asesmen	72
F. Pengayaan dan Remedial.....	73
G. Lembar Refleksi Guru	73
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	79
LKPD Aktivitas 2.1.....	79
LKPD Aktivitas 2.2.....	81
LKPD Aktivitas 2.3 / Instruksi Sumatif Bab II.....	84
I. Bahan bacaan.....	85
1. Bahan Bacaan Guru.....	85
2. Bahan Bacaan Peserta Didik	90



Bab III Membuat Tipografi dan Logo.....	93
A. Pendahuluan	94
B. Strategi Pembelajaran.....	95
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	97
1. Persiapan Mengajar.....	97
2. Apersepsi	99
3. Penilaian sebelum Pembelajaran	99
4. Kegiatan Pembelajaran.....	100
5. Kegiatan Penutup	105
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat....	106
E. Asesmen	107
F. Pengayaan dan Remedial.....	107
G. Lembar Refleksi Guru	108
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	113
LKPD Aktivitas 3.1.....	113
LKPD Aktivitas 3.2.....	114
LKPD Aktivitas 3.2.....	115
LKPD Aktivitas 3.3.....	116
LKPD Aktivitas 3.4 / Instruksi Sumatif Bab III	117



I.	Bahan Bacaan.....	118
1.	Bahan Bacaan Guru.....	118
2.	Bahan Bacaan Peserta Didik	125
3.	Sumber Bacaan.....	126
Bab IV Berkarya Seni untuk Perubahan 127		
A.	Pendahuluan	128
B.	Strategi Pembelajaran.....	130
C.	Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	131
1.	Persiapan Mengajar.....	131
2.	Apersepsi	132
3.	Penilaian sebelum Pembelajaran	132
4.	Kegiatan Inti	132
5.	Kegiatan Penutup	138
D.	Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat....	140
E.	Asesmen	140
F.	Pengayaan dan Remedial.....	140
G.	Lembar Refleksi Guru.....	141
H.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	145
	LKPD Aktivitas 4.1	145
	LKPD Aktivitas 4.2 (1).....	147
	LKPD Aktivitas 4.2 (2).....	149
	LKPD Aktivitas 4.3.....	150
	LKPD Aktivitas 4.4.....	151
	LKPD Aktivitas 4.4 / Instruksi Sumatif Bab IV	152
I.	Bahan Bacaan.....	154
1.	Bahan Bacaan Guru.....	154
2.	Bahan Bacaan Peserta Didik	159
Lampiran	162
Glosarium	184
Daftar Pustaka	186
Sumber Kredit Gambar	188
Indeks	190
Profil Pelaku Perbukuan	191

Daftar Gambar

Gambar 1	Perkembangan Capaian Peserta Didik dalam Fase Pembelajaran.....	3
Gambar 2	Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	4
Gambar 3	Lima Elemen Pembelajaran Seni Rupa.....	11
Gambar 4	Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Fase D.....	19
Gambar 5	Alternatif Alur Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Fase D	20
Gambar 1.1	Lukisan Bunga Yuridespita berjudul Space & Memories #2 (2017)	29
Gambar 1.2	Lukisan S. Sudjojono berjudul “Rose’s Toillte Table” (1968) ..	30
Gambar 1.3	Berbagai Contoh Teknik Arsir	35
Gambar 1.4	Contoh gambar tahap <i>outline</i>	45
Gambar 1.5	Contoh gambar tahap <i>outline</i> dan bayangan sederhana	46
Gambar 1.6	Contoh gambar tahap <i>outline</i> dan bayangan sederhana	46
Gambar 1.7	Kain Tenun Minahasa.....	49
Gambar 1.8	Sketsa S. Sudjojono “Kamar Gua” (1943)	56
Gambar 1.9	Lukisan “Di Depan Kelambu Terbuka”	57
Gambar 1.10	Lukisan “Mawar-Mawar untuk Rose”.....	57
Gambar 1.11	Erupsi Merapi, Siang Hari	58
Gambar 1.12	Detail karya <i>Erupsi Merapi (Siang Hari)</i>	58
Gambar 1.13	Raden Saleh.....	59
Gambar 2.1	Contoh Hasil Gambar sampai Tahap Eksplorasi Benda	78
Gambar 2.2	Ukiran Kayu.....	86
Gambar 2.3	Rumah Bolon Adat Toba.....	86
Gambar 2.4	Aneka Ragam Baju Tradisional Indonesia	86
Gambar 2.5	Mesin Cetak.....	87
Gambar 2.6	Desain Kaos dan Saputangan Wanara Studio	87
Gambar 2.7	Corak Batik Kawung	89
Gambar 2.8	Ventilasi Udara pada Dinding Rumah Khas Kampung Wana..	90
Gambar 2.9	<i>Pucuk Rabuang</i> pada Kain Songket Minangkabau.....	91
Gambar 3.1	Contoh tipografi pada poster	97
Gambar 3.2	Contoh tipografi pada buku	97
Gambar 3.3	Contoh tipografi pada kemasan	97

Gambar 3.4 Contoh aksara atas, kiri ke kanan: Aksara Viking Norwegia, Hieroglyph Mesir, Aksara Jawa; Bawah, kiri ke kanan: Aksara Bali, Aksara Batak Toba, Aksara Bugis.....	97
Gambar 3.5 Contoh Grafiti, kiri: Grafiti karya seniman Indonesia (M Erwin Ramadhan); kanan: Grafiti karya seniman luar (GOOZ)	98
Gambar 3.6 Sejarah Logo Perusahaan	98
Gambar 3.7 Berbagai Contoh Logo.....	99
Gambar 3.8 Aksara Viking norwegia	118
Gambar 3.9 Aksara Hieroglyph Mesir	119
Gambar 3.10 Aksara Jawa.....	119
Gambar 3.11 Aksara Bali.....	120
Gambar 3.12 Aksara Batak Toba	120
Gambar 3.13 Aksara Lontara Bugis	120
Gambar 3.14 Contoh Grafiti, kiri: Grafiti karya seniman Indonesia (M Erwin Ramadhan); kanan: Grafiti karya seniman luar (GOOZ)	121
Gambar 3.15 Contoh gambar perkembangan desain logo	122
Gambar 3.16 Lambang Universitas Gajah Mada (UGM) Ciptaan R.J. Katamsi	123
Gambar 3.17 Infografis Makna Filosofi Logo IKN	124
Gambar 3.18 Karya poster Affandi dan Chairil Anwar	125
 Gambar 4.1 Berbagai Permasalahan di Lingkungan Sekitar	148
Gambar 4.2 Berbagi Proses Membuat Karya	153
Gambar 4.3 Contoh Beberapa Benda Seni dari Berbagai Adat dan Tradisi.	154
Gambar 4.4 Tisna Sanjaya di dalam IBU Cigondewah.....	155
Gambar 4.5 Diskusi Bersama Arief Yudi di Jebor Hall	156
Gambar 4.6 Lampu dari Limbah Kotoran Sapi.....	156
Gambar 4.7 Creative Problem Solving	158
Gambar 4.8 Yoshiro Nakamatsu dengan Sepatu Pyon Pyon Ciptaannya	159
Gambar 4.9 Berbagai Pemanfaatan Penjepit Kertas	160

Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7	5
Tabel 2	Elemen/Domain dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa	12
Tabel 3	Elemen/Domain dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7.	13
Tabel 4	Uraian Capaian Pembelajaran menjadi Tujuan Pembelajaran Fase D.....	15
Tabel 5	Strategi Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7	23
Tabel 6	Contoh Bentuk Asesmen Tiap Tahap Kegiatan Pembelajaran.....	24
Tabel 1.1	Strategi Pembelajaran Bab I.....	27
Tabel 2.1	Strategi Pembelajaran Bab II	63
Tabel 3.1	Strategi Pembelajaran Bab III.....	95
Tabel 4.1	Strategi Pembelajaran Bab IV.....	130

Petunjuk Penggunaan Buku

1. Sebelum Menggunakan Buku

Keseluruhan isi buku dan kegiatan dipilih untuk memudahkan guru dalam menyesuaikan capaian pembelajaran dengan kegiatannya di lapangan. Guru diharapkan dapat membimbing para peserta didik untuk mengapresiasi keindahan dan juga mendorong mereka untuk menggunakan keindahan sebagai alat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dalam bidang seni rupa. Kami juga mempertimbangkan peserta didik di kelas 7 yang sedang beradaptasi kembali dengan lingkungan sekolah yang baru, seragam yang baru, dan dinamika sosial yang baru pula. Rangkaian kegiatan pembelajaran di dalam buku ini dipilih agar menciptakan suasana yang tidak hanya kreatif, tetapi juga aman bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri dan juga bekerja dalam kelompok. Salah satu rujukan utama buku ini ialah buku karya Helen D. Hume (2014) yang berjudul *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools Grade 7–12*. Di dalam buku tersebut dapat ditemukan metode ajar, pendekatan, dan wawasan yang lebih luas untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa.

2. Gambaran Umum Isi Buku

Buku ini dibagi ke dalam tiga bagian utama. Bagian awal yaitu Panduan Umum berisi tentang hal-hal yang dapat membantu guru dalam menggunakan buku ini dan juga memahami capaian pembelajaran seni rupa. Bagian ini lebih bersifat normatif sehingga tidak ada pembagian dalam bab khusus.

Bagian kedua dibagi menjadi empat bab pembelajaran seni rupa yang berkesinambungan. Bab I berjudul “Menggambar”, berisi kegiatan pembelajaran seni rupa seperti yang umum diketahui, yaitu dengan teknik menggambar. Melanjutkan dari pembelajaran

di tingkat sekolah dasar, pada Bab I ini peserta didik diajak untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar. Kemudian peserta didik menggunakan kepekaan tersebut untuk menggambar komposisi benda sehari-hari. Kegiatan ini juga berhubungan dengan pelajaran matematika, yaitu skala, karena peserta didik memindahkan komposisi tersebut menggunakan alat bantu (*grid*). Selain kemampuan artistik, pembelajaran menggambar ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu.

Dalam konteks tersebut, kemampuan mengukur dengan skala dan juga menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi. Bab II berjudul “Mendesain”, berisi kegiatan pembelajaran seni rupa yang akan mengasah kemampuan peserta didik untuk mengamati dan juga mengajak mereka untuk menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal di sekitar mereka. Pada Bab II, peserta didik diarahkan untuk menemukan, mengamati, dan menggambarkan unsur ragam hias di sekitar mereka, bisa dari benda pakai ataupun unsur tertentu pada bangunan (ikat rotan, misalnya) atau objek lainnya. Kemudian, peserta didik diajak untuk mengaplikasikan komposisi geometris yang terinspirasi dari ragam hias tersebut pada permukaan objek lainnya (misalnya, piring atau baju). Mereka akan belajar bahwa salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang bisa dilakukan ialah dengan mengangkat ragam hias dalam desain benda sehari-hari.

Bab III berjudul “Membuat Tipografi dan Logo”, berisi kegiatan di mana peserta didik mempelajari cara untuk mengekspresikan diri dalam kondisi yang aman. Bagi mereka yang baru memasuki usia remaja, menggambar erat kaitannya dengan keterampilan artistik. Oleh karena itu, wadah ekspresi diri yang disediakan ini dirancang seaman dan senyaman mungkin bagi peserta didik agar dapat

mengeksplorasi kemampuan artistik bersama dengan teman-teman sekelas. Pada Bab III peserta didik akan diajak untuk mengeksplorasi jenis-jenis tipografi yang berbeda dan karakteristiknya masing-masing. Selanjutnya, peserta didik dapat menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian mereka untuk menuliskan nama atau membuat logo mereka sendiri. Selain menjadi wadah ekspresi yang nyaman, bebas, dan optimal, peserta didik juga belajar tentang mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar (*personal branding*).

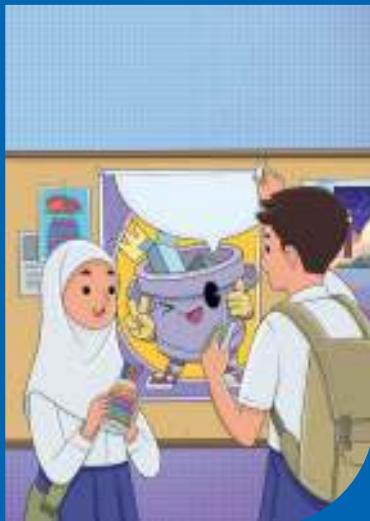
Bab IV berjudul “Berkarya Seni untuk Perubahan”, berisi kegiatan kelompok yang mendorong peserta didik untuk mengamati, menemukan, dan memecahkan permasalahan di sekitar sekolah dengan cara berpikir dan bekerja artistik. Pada Bab IV peserta didik akan diajak untuk membuat kelompok dan berkeliling sekolah mengamati dan mencatat apa saja permasalahan yang dapat dipecahkan. Kemudian, peserta didik bersama kelompoknya akan belajar dari seniman/pekerja seni yang ada di sekitar sekolah tentang bagaimana menggunakan cara artistik untuk memecahkan masalah. Peserta didik juga belajar untuk memilih dan memilih solusi dari permasalahan yang ingin mereka pecahkan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk mewujudkan solusi yang mereka pilih bersama-sama dalam kelompok. Akhirnya, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berbagi dan menyimak proses yang sudah dijalani oleh tiap-tiap kelompok. Kegiatan pembelajaran pada bab ini sepenuhnya dilakukan dalam kelompok. Setelah peserta didik mengeksplorasi teknik dan media artistik secara mandiri pada tiga bab sebelumnya, pada bab ini mereka didorong untuk mampu berkolaborasi menciptakan sebuah solusi artistik dari sebuah permasalahan yang nyata. Bagian ketiga dari buku ini berisi beragam informasi dan tip untuk memperluas wawasan dan meningkatkan rasa percaya diri serta kapasitas guru dalam mengembangkan mata pelajaran seni rupa.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis: Ardhana Riswarie, Vincent Albert Samoel

ISBN 978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)



Panduan Umum

A. Pendahuluan

Buku Panduan Guru Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 7 dibuat untuk para guru pengajar di SMP dan MTs. Untuk mengakomodasi beragam kondisi dalam penerapan Kurikulum Merdeka, buku ini ditulis tanpa buku siswa. Para guru diharapkan dapat dengan leluasa menyesuaikan materi pembelajaran dengan kondisi peserta didik, sekolah, ataupun lingkungan tempat proses pembelajaran dilakukan.

1. Latar Belakang dan Tujuan

Guru Seni Rupa kelas 7 tersebar di berbagai wilayah, baik di kota besar, kota kecil, perdesaan, kaki gunung, pesisir pantai, maupun di wilayah Indonesia terdepan, terluar, dan tertinggal. Tidak sedikit di antara para guru yang mengajar Seni Rupa bukan karena menguasai bidangnya, namun diberi amanah oleh sekolah karena memiliki kemampuan artistik atau karena kurangnya sumber daya manusia. Oleh karena itu, pada Kurikulum Merdeka pembelajaran seni rupa dikembalikan pada hakikatnya sebagai inti dari kemanusiaan yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Nilai yang diagungkan dari seni rupa ialah keindahan, baik dalam bentuk sebuah karya seni maupun hidup yang padu dan harmonis antarmanusia dan antara manusia dengan lingkungannya.

Perbedaan kondisi antara penulis dan guru yang berada di beragam kondisi tersebut tentu tidak dapat dijembatani hanya dengan sebuah buku. Oleh karena itu, buku ini dirancang sebagai salah satu sumber inspirasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan asesmen untuk membantu peserta didik mencapai capaian pembelajaran pada fase yang tengah dijalannya.

Buku ini terbagi atas panduan umum dan panduan khusus. Panduan umum berisi latar belakang dan tujuan panduan guru dan pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang sesuai tahapan perkembangan peserta didik untuk mendukung ketercapaian capaian pembelajaran seni rupa. Panduan khusus berisi tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran seni rupa pada fase

yang dijalani, rekomendasi alokasi waktu, pokok materi, langkah pembelajaran dan asesmen, sumber belajar, serta bahan ajar penunjang pembelajaran dan asesmen.



Gambar 1 Perkembangan Capaian Peserta Didik dalam 6 Fase Pembelajaran

Sumber: Dokumen Capaian Pembelajaran Kemendikbudristek (2020)

2. Profil Pelajar Pancasila dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

Seluruh pembelajaran dan asesmen dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia, yaitu “mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global.”

Selain menjadi pembelajar sepanjang hayat, pelajar Pancasila juga memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila yang menghidupi enam karakter/kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Keenam dimensi tersebut saling berkaitan dan menguatkan.



Gambar 2 Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Dokumen Kurikulum Kemendikbudristek (2020)

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Profil Pelajar Pancasila dibangun melalui (1) kegiatan intrakurikuler, di mana dimensi Profil Pelajar Pancasila terintegrasi dalam seluruh kegiatan pembelajaran dan asesmen; (2) kegiatan kokurikuler, proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila dilakukan untuk menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila melalui proyek lintas disiplin yang dirancang bersama peserta didik, di mana mereka dibiasakan untuk terhubung dengan lingkungan sekitarnya; dan (3) ekstrakurikuler, Profil Pelajar Pancasila terbentuk melalui kegiatan nonakademis mengembangkan bakat dan minat peserta didik.

Buku ini memandu dan memberikan inspirasi kepada guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang efektif membantu peserta didik mencapai capaian pembelajaran di akhir

fase dan membangun dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam diri peserta didik.

Pada mata pelajaran Seni Rupa, peserta didik tidak hanya belajar mengenai seni, namun juga belajar mengenai nilai-nilai kehidupan melalui seni. Setiap tujuan pembelajaran memuat kompetensi esensial yang diperlukan peserta didik untuk dapat menjalani kehidupannya di masa kini maupun di masa depan. Kompetensi-kompetensi tersebut hanya dapat dicapai apabila peserta didik menghidupi keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut ini merupakan sikap-sikap yang diharapkan dapat terlihat pada mata pelajaran Seni Rupa Kelas 7.

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7

Dimensi	Elemen	Subelemen dalam Sikap yang Terlihat dalam Pembelajaran Seni Rupa	Implementasi
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhhlak Mulia	Akhhlak Pribadi	Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. Saya mengupayakan yang terbaik dari diri saya dan menghargai hasil kerja keras saya.	Semua aktivitas
	Akhhlak kepada Manusia	Saya menghormati karya seni teman sekelas. Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapat saya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapat sendiri. Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.	Aktivitas 4.1, 4.2, 4.4
	Akhhlak kepada Alam	Saya berupaya menjaga kebersihan, kesehatan, dan kelestarian alam sekitar.	Aktivitas 4.3

Dimensi	Elemen	Subelemen dalam Sikap yang Terlihat dalam Pembelajaran Seni Rupa	Implementasi
	Akhlik Bernegara	Saya berupaya mengenal, menerima, mencintai, dan melestarikan budaya Indonesia.	Aktivitas 1.2, 2.2, 4.1
Berkebinekaan Global	Komunikasi dan Interaksi Antarbudaya	Saya dapat mendeskripsikan identitas diri saya dan kelompok. Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seni di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. Saya dapat menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya.	Aktivitas 4.1 Aktivitas 1.2, 3.2 Aktivitas 4.4
		Saya mengerti bahwa setiap orang memiliki selera seni yang berbeda-beda. Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.	Aktivitas 4.4 Aktivitas 4.1, 4.2, 4.3
	Refleksi dan Tanggung Jawab terhadap Pengalaman Kebinekaan		
Bergotong Royong	Kolaborasi	Saya membantu dan bekerja sama serta berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin, ataupun menjadi yang dipimpin.	Aktivitas 4.1, 4.2, 4.3, 4.4

Dimensi	Elemen	Subelemen dalam Sikap yang Terlihat dalam Pembelajaran Seni Rupa	Implementasi
	Kepedulian	<p>Saya membersihkan ruang kelas/seni setelah menyelesaikan pekerjaan saya.</p> <p>Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.</p>	Semua aktivitas
	Berbagi	Saya berbagi ide dan materi dengan orang lain.	Aktivitas 4.1, 4.3, 4.4
Mandiri	Pemahaman Diri dan Situasi	<p>Saya mengenali dan menerima kelebihan dan kekurangan saya.</p> <p>Saya berkarya dengan antusias, fokus, dan dengan bekerja keras.</p>	Semua aktivitas
	Regulasi diri	<p>Saya berani mencoba, saya berani sukses, saya berani gagal dan mencoba lagi, saya berani bertanggung jawab menjalani konsekuensi pilihan saya, dan saya berani berpendapat.</p> <p>Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.</p> <p>Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.</p>	Semua aktivitas

Dimensi	Elemen	Subelemen dalam Sikap yang Terlihat dalam Pembelajaran Seni Rupa	Implementasi
Bernalar Kritis	Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	<p>Saya tahu bagaimana prosedur berkarya dengan menggunakan alat dan bahan dengan benar.</p> <p>Saya dapat menggunakan kosakata seni.</p> <p>Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.</p>	Aktivitas 1.3
	Refleksi Pemikiran dan Proses Berpikir	<p>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.</p> <p>Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali membuat karya seni baru.</p>	Aktivitas 1.2, 1.3
Kreatif	Menghasilkan Gagasan yang Orisinal	<p>Saya mau mencoba dan menggunakan teknik, alat, dan bahan baru.</p> <p>Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespons dan membuat karya seni.</p> <p>Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.</p>	Aktivitas 1.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4
	Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal	<p>Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan apa yang akan saya lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.</p> <p>Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya.</p> <p>Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian suatu masalah.</p>	Aktivitas Sumatif 1 Aktivitas 4.3, 4.4

3. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik, di mana mereka memiliki ruang kreativitas untuk menemukan gagasan dan caranya sendiri dalam berkarya sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing. Prosesnya dilakukan melalui pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.

Kegiatan yang dilakukan bersifat menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari. Seni rupa secara umum merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan, dan daerahnya. Pembelajarannya mendorong kolaborasi interdisipliner karena tidak hanya terhubung erat dengan aspek seni, tetapi juga bidang ilmu lainnya. Karakter paling khas dari pembelajaran seni rupa ialah peserta didik didorong untuk menyadari bahwa sebuah karya memiliki dampak bagi diri sendiri atau bahkan orang lain. Kesadaran akan dampak sebuah karya akan mendorong terbentuknya sikap bertanggung jawab.

Peserta didik kelas 7 sedang memasuki masa remaja. Pubertas yang mendorong berbagai perubahan secara fisik mungkin sudah dialami sejak usia 9 atau 10 tahun dan akan terus berlangsung hingga memasuki masa dewasa. Ini adalah masa perubahan yang sangat signifikan bagi manusia. Oleh karena itu, masa remaja menjadi sangat penting dalam pembentukan jati diri yang lebih koheren dan stabil di masa mendatang (Wadell, 2002). Seni rupa tidak hanya meningkatkan keterampilan artistik, tetapi justru berfokus pada pengalaman dan sudut pandang individual yang unik. Hal ini menjadi landasan dari pengembangan kreativitas tiap-tiap peserta didik dalam perjalanan membentuk jati diri yang nyaman untuknya dan bermanfaat bagi sekitarnya. Seni rupa dapat menjadi ruang aman untuk berekspresi selama tidak ada penekanan terhadap keterampilan teknis. Peserta

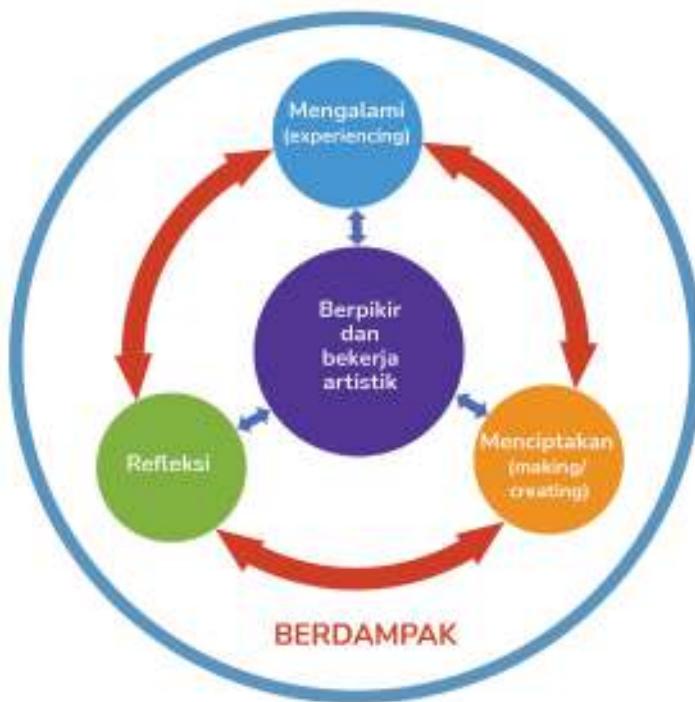
didik dapat belajar mengamati diri dan sekitar serta menguasai cara untuk mengekspresikan diri yang aman dan nyaman sehingga ia mampu membentuk jati diri sebagai manusia dan bagian dari bangsa Indonesia yang berlandaskan Pancasila.

B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Mata pelajaran seni merupakan wahana untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu seseorang untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Pembelajaran seni sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa peserta didik sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Mata pelajaran seni berfokus pada kemampuan seseorang untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), serta kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni teater).

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Melalui seni rupa, peserta didik dibiasakan dapat berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai kearifan lokal dan kebinekaan global. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka untuk diekspresikan pada karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan, maupun masyarakat.

Peserta didik belajar mengenai dan melalui seni rupa. Dengan mempelajari seni rupa, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional.



Gambar 3 Lima Elemen Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kurikulum Kemendikbudristek (2020)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung untuk mencapai kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, peserta didik akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik di mana peserta didik dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya atau orang lain.

Tabel 2 Elemen/Domain dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa

Elemen/Domain	Deskripsi
Mengalami (Experiencing)	Peserta didik mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa dalam kehidupan sehari-hari (diri sendiri, lingkungan sekitarnya) atau karya seni rupa orang lain.
Merefleksikan (Reflecting)	Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi, dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Peserta didik mampu membuat konsep dan perencanaan untuk menciptakan karya seni rupa, dengan menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan seni rupa yang dimiliki. Peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.
Menciptakan (Making/Creating)	Peserta didik membuat karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur rupa, prinsip desain, gaya seni rupa, dan teknik yang telah dipelajari
Berdampak (Impacting)	Peserta didik merespons dan mengaitkan dirinya terhadap lingkungan sekitar untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Secara umum pada akhir fase D (kelas 7—9), 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 kosa kata seni rupa yang tepat.

Secara ringkas, yang diharapkan dari peserta didik pada fase D, terutama di kelas 7, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik mampu menggunakan proses menggambar sebagai metode pengamatan. Dalam hal ini peserta didik mampu menggunakan pengetahuan matematis mereka dalam mengukur ruang dan rasio ukuran objek untuk menandakan akurasi.
2. Peserta didik mampu membuat komposisi gambar yang rana dan harmonis. Karya peserta didik tidak perlu selalu simetris, permainan keseimbangan juga dapat bermanfaat untuk membuat komposisi yang rana.
3. Peserta didik mampu meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan beragam alat dan bahan meskipun belum sesuai dengan harapannya.
4. Peserta didik mampu secara sederhana menyampaikan kembali latar belakang karya, proses pembuatan, dan penilaian diri terhadap karyanya.

Sementara itu, secara khusus capaian pembelajaran Fase D untuk kelas 7 adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Elemen/Domain dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7

Elemen/Domain	Deskripsi
Mengalami (Experiencing)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa.</p> <p>Peserta didik memahami gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa.</p> <p>Peserta didik menyimpulkan pemahaman unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.</p>
Merefleksikan (Reflecting)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mempresentasikan pemahaman penilaian dengan membandingkan beberapa unsur rupa dan prinsip desain karya seni rupa menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.</p>

Elemen/Domain	Deskripsi
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengembangkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperolehnya dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain sebagai sumber gagasan dalam berkarya.</p> <p>Peserta didik menerapkan secara terampil menggunakan variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya.</p>
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	<p>Pada akhir fase D, 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.</p> <p>Peserta didik menerapkan prinsip-prinsip desain dalam menyusun unsur rupa pada karyanya.</p>
Berdampak (<i>Impacting</i>)	<p>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.</p>

Untuk meraih capaian pembelajaran Fase D tersebut dibutuhkan alur tujuan pembelajaran yang logis dan berjenjang. Yang disajikan dalam buku ini bukan alur tujuan pembelajaran yang wajib digunakan oleh guru, tetapi menjadi sebuah inspirasi atau alternatif. Di dalam Kurikulum Merdeka, guru dapat dengan leluasa merancang alur yang paling sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik agar mereka mampu menguasai capaian pembelajaran pada fase tertentu. Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran di atas, guru dapat menggunakan tujuan pembelajaran yang bersifat umum ataupun yang khusus.

Tabel 4 Uraian Capaian Pembelajaran menjadi Tujuan Pembelajaran Fase D

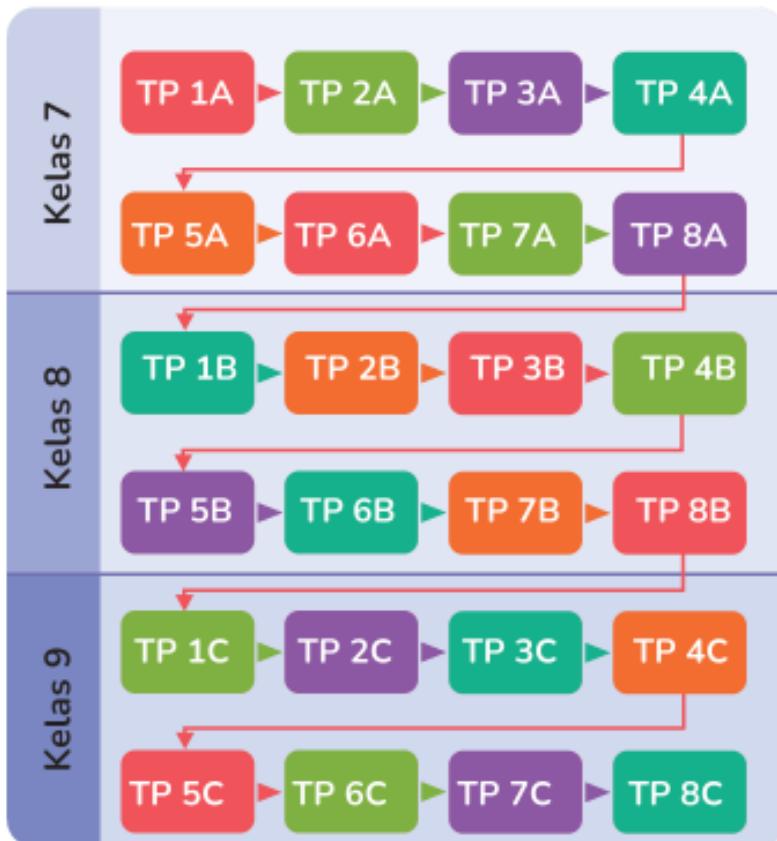
No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (umum)	Tujuan Pembelajaran (khusus)
1	<p>Pada akhir fase D, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa.</p> <p>Peserta didik memahami gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa.</p>	Mengamati dan menemukan unsur-unsur rupa yang membentuk benda mati (TP 1A)	<p>Mengamati dan menemukan unsur-unsur rupa yang membentuk benda hidup-tumbuhan (TP 1B)</p>
	<p>Peserta didik menyimpulkan pemahaman unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.</p>		<p>Mengamati dan menemukan unsur-unsur rupa yang membentuk benda hidup-hewan (TP 1C)</p>
			<p>Mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya alam benda seniman Indonesia (TP 2A)</p> <p>Mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya naturalis seniman Indonesia (TP 2B)</p> <p>Mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya abstrak seniman Indonesia (TP 2C)</p>

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (umum)	Tujuan Pembelajaran (khusus)
2	Pada akhir fase D, peserta didik mempresentasikan pemahaman penilaian dengan membandingkan beberapa unsur rupa dan prinsip desain karya seni rupa menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	Menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa (TP 8)	Menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa secara berkelompok (TP 8A) Menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa secara mandiri (TP 8B) Menjelaskan isi karya menggunakan kosakata seni rupa (TP 8C)
3	Pada akhir fase D, 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.	Merancang konsep sebuah karya menggunakan unsur rupa bentuk geometris (TP 3A) Merancang konsep sebuah karya menggunakan unsur rupa pada kolase (TP 3B) Merancang konsep sebuah karya menggunakan unsur rupa dengan metode abstraksi (TP 3C)	Merancang konsep sebuah karya menggunakan unsur rupa (TP 3)

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (umum)	Tujuan Pembelajaran (khusus)
		<p>Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya rupa desain aplikatif pada benda (TP 4A)</p> <p>Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya rupa tiga dimensi (TP 4B)</p> <p>Menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya rupa bernilai tradisional (TP 4C)</p>	
4	<p>Pada akhir fase D, 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.</p> <p>Peserta didik menerapkan prinsip-prinsip desain dalam menyusun unsur rupa pada karyanya.</p>	<p>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. (TP 5)</p>	<p>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 dalam bentuk logo dan tipografi (TP 5A)</p> <p>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 dalam bentuk patung (TP 5B)</p>

No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (umum)	Tujuan Pembelajaran (khusus)
			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 dalam bentuk lukisan (TP 5C)
5	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.	<p>Mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar (TP 6)</p> <p>Membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar sekolah (TP 7A)</p> <p>Membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar ruang media sosial (TP 7B)</p> <p>Membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar kota/desa (TP 7C)</p>	<p>Mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar sekolah (TP 6A)</p> <p>Mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar ruang media sosial (TP 6B)</p> <p>Mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar kota/desa (TP 6C)</p>

Dari uraian di atas, guru dapat membuat alur tujuan pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan sekolah. Berikut ini contoh ATP yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang bersifat umum.

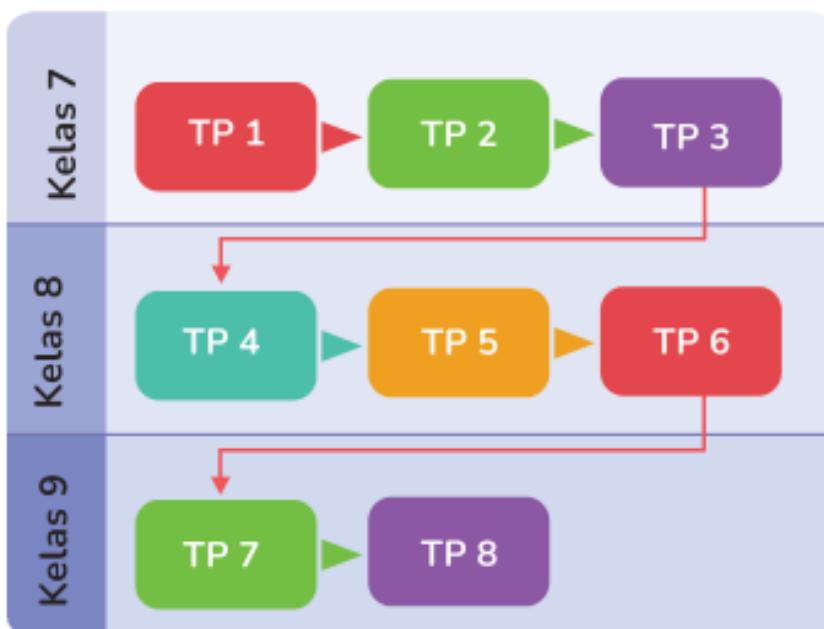


Gambar 4 Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Fase D

Sumber: Riswarie/Kemendikbudristek (2023)

Buku ini mengakomodasi Contoh ATP di atas (Gambar 4) di mana peserta didik melewati tiap tujuan pembelajaran (TP) yang sama dengan melakukan pendalaman di setiap tahapnya. Ini yang akan kami sajikan dalam bab-bab selanjutnya. Jika guru-guru menilai hal ini kurang dapat diakomodasi dilaksanakan di sekolahnya, alur tujuan pembelajaran dapat menyesuaikan atau merujuk pada alternatif pertama (Gambar 4). Pada ATP ini pembelajaran di semester 1 berfokus pada TP 1, TP 2 (Bab I), TP 3, TP 4 (Bab II), dan TP 5 (Bab III); sementara TP 6, TP 7, dan TP 8 (Bab IV) dilaksanakan pada semester 2.

ATP alternatif diturunkan dari capaian pembelajaran yang diklasifikasikan dalam elemen/domain mata pelajaran Seni Rupa, yaitu mengalami (TP 1 dan TP 2), bekerja dan berpikir artistik (TP 3), menciptakan (TP 4 dan TP 5), berdampak (TP 6 dan TP 7), serta merefleksikan (TP 8). Jika guru menggunakan ATP ini, pada kelas 8 akan ada pendalaman pada setiap TP. Misalnya, jika TP 2 di kelas 7 berfokus pada mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya alam benda (TP 2A), di kelas 8 peserta didik akan mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya naturalis (TP 2B), dan di kelas 9 peserta didik akan mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya abstrak seniman Indonesia (TP 2C). Permasalahan yang direspon di TP 6 dan TP 7 juga dapat diperluas di kelas 8, bukan lagi di sekolah (TP 7A), tetapi di lingkungan sekitar ruang media sosial (TP 7B) atau bahkan yang terjadi di lingkungan sekitar kota/desa (TP 7C).



Gambar 5 Alternatif Alur Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Fase D

Sumber: Ardhana Riswarie/Kemendikbudristek (2023)

Alternatif pembuatan ATP tertera pada gambar di atas (Gambar 5). ATP ini memerlukan adanya penyesuaian dari aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam buku ini. Karena fokus pada kelas 7 hanya pada TP 1, TP 2, dan TP 3, guru dapat menggunakan materi hingga Bab III

dengan penyesuaian pada asesmen formatif dan sumatifnya agar dapat mengakomodasi tercapainya TP. Misalnya pada kegiatan 1.2 tentang mengenali unsur bentuk geometris pada ragam hias atau kerajinan tradisional, TP 1 dapat tercapai dengan menghadirkan contoh yang beragam. Pada tiap akhir kegiatan atau bab, peserta didik dapat diminta untuk membuat portofolio atau pameran sederhana untuk mengakomodasi tercapainya TP 3.

C. Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa bersifat interaktif yang menjadikan peserta didik sebagai pusatnya. Mereka terlibat penuh dan mengalami pembelajaran alih-alih hanya duduk pasif mendengarkan dan mengikuti atau meniru semata. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat mereka, serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada.

Fokus utama pembelajaran ialah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas, bahkan berkolaborasi dengan pelajaran lain atau masyarakat sekitar. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, sosial ekonomi atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan pembelajaran dapat digabungkan dengan pelajaran lain dan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Yang terpenting adalah peserta didik terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran peserta didik itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi, dan membuat perubahan-perubahan. Kegiatan pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran

(tidak terlalu mudah, terlalu sulit, atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya), menggunakan aneka variasi bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil, atau kegiatan kelas.

Perlu diingat, peserta didik pada fase D baru saja memasuki masa remaja mereka. Meskipun mereka memiliki perkembangan kognitif dan capaian akademik yang baik, mereka juga sedang mengalami perubahan fisik dan emosi. Secara psikologis ada dorongan dari dalam diri mereka untuk dapat mencari jati diri sekaligus diterima oleh lingkungannya. Hal lain yang terjadi ialah perubahan hormonal yang mengakibatkan adanya perubahan fisik yang terlihat, seperti tumbuh payudara pada perempuan, dan rambut-rambut seperti kumis dan janggut pada laki-laki. Tentu saja hal ini akan menyebabkan para peserta didik mengalami ketidakpercayaan diri. Oleh karena itu, guru harus secara sensitif memberikan umpan balik yang dapat membantu terbentuknya citra diri peserta didik yang baik.

Seni rupa dapat menjadi ruang aman untuk mereka mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. Kegiatan-kegiatan yang disajikan dalam panduan khusus disesuaikan dengan kebutuhan mereka pada fase remaja ini. Diharapkan melalui rangkaian alur tujuan pembelajaran yang diturunkan dalam tujuan pembelajaran dan kegiatan, peserta didik dapat menemukan versi diri yang membuat mereka merasa nyaman dan percaya diri, dan akhirnya dapat memosisikan diri di antara teman-teman sebayanya.

Berikut beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam buku ini.

Tabel 5 Strategi Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7

No.	Model/Pendekatan	Tahapan	Keterangan
1	<p><i>Discovery Learning</i></p> <p>Model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk memahami suatu konsep atau hubungan melalui proses yang intuitif untuk akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan. Dalam pembelajaran seni rupa, hal ini dapat terjadi saat peserta didik membuat karya berdasarkan observasi langsung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stimulasi • Identifikasi masalah • Pengumpulan data • Pengolahan data • Pembuktian • Simpulan 	Terdapat pada aktivitas 1.2, sumatif 1, 2, 3.
2	<p><i>Problem/Project-Based Learning</i></p> <p>Pembelajaran berbasis masalah/proyek merupakan model di mana peserta didik memiliki target tertentu dalam bentuk produk atau solusi. Pada prosesnya, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi atau sumber daya lainnya yang diperbolehkan untuk mencapai target.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi masalah • Eksplorasi ide • Mengembangkan gagasan • Merealisasikan gagasan menjadi prototipe • Melakukan uji coba produk 	Terdapat pada aktivitas 4.2, 4.3, 4.4
3	<p><i>Collaborative Learning</i></p> <p>Pembelajaran kolaboratif merupakan kerja tim untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok. Model ini juga dapat berarti menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai wadah multidisiplin dengan mata pelajaran lainnya. Kegiatan Seni Rupa bersifat sangat cair sehingga dapat dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain, seperti Matematika (saat belajar proporsi benda dan bentuk geometris) atau PLH (saat membuat karya yang berdampak bagi lingkungan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi masalah dari disiplin ilmu yang berbeda • Mengembangkan solusi yang tepat berdasarkan ilmu pengetahuan yang menjadi landasan • Membangun komunikasi dengan kelompok dan berdiskusi dengan objektif 	Terdapat pada aktivitas 1.4, 4.2, 4.3, 4.4

D. Asesmen

Asesmen dalam pembelajaran Seni Rupa harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri. Peran guru ialah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan esensial dan menyemangati peserta didik untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

Bentuk asesmen dapat beragam tergantung tujuannya. Asesmen pada awal pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak yang terkait dengan tujuan pembelajaran pada fase sebelumnya atau pokok materi yang akan disampaikan. Sementara itu, asesmen pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung juga sangat penting karena peserta didik akan termotivasi dalam mengerjakan tugasnya saat mendapatkan umpan balik yang sesuai. Di akhir tiap kegiatan, asesmen juga dilakukan agar peserta didik memahami apa yang sudah dilakukan dan bagaimana hal tersebut berkesesuaian dengan kehidupan mereka.

Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan untuk asesmen pada tiap-tiap tahap.

Tabel 6 Contoh Bentuk Asesmen Tiap Tahap Kegiatan Pembelajaran

Sebelum pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Diskusi berpasangan tentang apa yang sudah mereka pelajari pada fase sebelumnya- Menulis di papan daftar kosakata seni rupa yang pernah dipelajari sebelumnya
Saat pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan umpan balik terkait proses dan kinerja mereka- Mencatat kemampuan peserta didik saat mengikuti kegiatan untuk bahan evaluasi- Menyediakan waktu untuk melakukan penilaian diri atau antarteman saat diperlukan
Setelah pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Menilai karya menggunakan rubrik penilaian dengan deskripsi yang jelas tentang kesesuaian hasil akhir terhadap apa yang diminta- Menyajikan karya dalam bentuk pameran kelas atau sekolah- Membuat portofolio karya yang dilengkapi dengan refleksi peserta didik terhadap proses dan hasil akhirnya

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis: Ardhana Riswarie, Vincent Albert Samoel

ISBN 978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)

Bab I

Menggambar



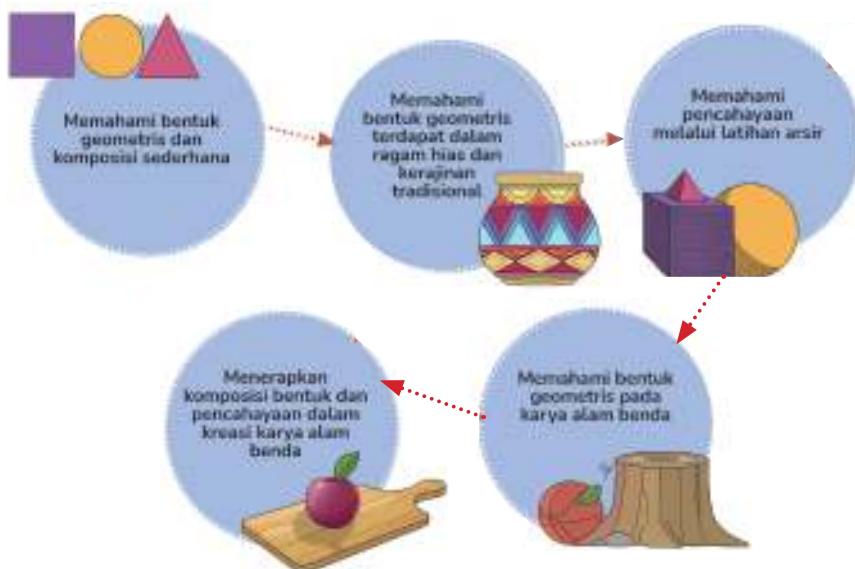
A. Pendahuluan

Menggambar pada kegiatan pembelajaran dalam bab ini ditujukan sebagai cara merekam saat peserta didik melakukan pengamatan. Oleh karena itu, fokus utama dari kegiatan pembelajaran terletak pada seberapa akurat peserta didik dapat mengungkapkan proporsi benda-benda yang digambar dan penyesuaian cahayanya. Tujuan Pembelajaran (TP) pada bab ini berfokus pada domain “mengamati” pada capaian pembelajaran (CP) atau TP 1A dan 2A pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Peserta didik diarahkan untuk dapat (1) memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa; (2) memahami gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa; dan (3) menyimpulkan pemahaman unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.

Pokok materi dalam bab ini terdiri atas (1) komposisi bentuk geometris dan (2) karya alam benda. Pada pokok materi komposisi bentuk geometris, peserta didik difasilitasi untuk dapat memahami bentuk geometris dan pencahayaan sebagai unsur rupa dan komposisinya dalam ragam bentuk/kerajinan tradisional sebagai prinsip desain yang ada di sekitar mereka. Sementara itu, mempelajari karya alam benda memfasilitasi peserta didik untuk memahami gaya seni rupa pada sebuah karya. Akhirnya dalam kegiatan sumatifnya menggambar alam benda, peserta didik dapat mengungkapkan pemahamannya terhadap unsur rupa (bentuk geometris dan pencahayaan) dan prinsip desain (komposisi) pada gaya seni realis. Materi ini berhubungan dengan mata pelajaran Matematika, terutama pada ragam bentuk geometris dan konsep proporsi saat menggambarkan komposisi objek pada alam benda.

Menggambar merupakan salah satu aktivitas utama dalam menciptakan karya seni. Mayoritas seniman/pekerja seni memulai berkarya dengan menggambar sketsa hasil akhir yang ingin mereka capai. Beberapa seniman/pekerja seni bahkan menggunakan media gambar, yaitu kertas dan alat gambar (pensil, tinta, spidol, krayon, arang, cat air), untuk membuat karya mereka. Menggambar sketsa memudahkan kita untuk merekam hal-hal yang kita amati di sekitar

kita. Semakin sering kita amati sekeliling kita, semakin kita menyadari bahwa semua benda yang terlihat dapat dikembalikan ke bentuk dasar geometris, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Setelah dapat menangkap bentuk dasar tersebut, kita dapat membuat komposisi yang menarik dan menggambar dengan akurat. Lalu, dengan mengamati bagaimana cahaya jatuh pada objek yang kita amati, kita dapat membuat bentuk yang bervolume pada gambar dengan arsir tebal dan tipis. Pada fase B, peserta didik menguasai pembuatan benda tiga dimensi (gerabah/patung). Diasumsikan mereka sudah memiliki pengalaman sensori terkait beragam medium (keras/lembek, halus/kasar), dan mempelajari bahwa setiap benda tiga dimensi memiliki massa dan volume. Berikut peta materi pada bab ini.



B. Strategi Pembelajaran

Tabel 1.1 Strategi Pembelajaran Bab I

No	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Pada akhir Bab I, peserta didik mampu menggunakan gambar sebagai metode untuk: <ol style="list-style-type: none"> mengamati dan menemukan unsur-unsur rupa yang membentuk benda mati (TP 1A); mengamati dan mengetahui gaya seni dari karya-karya alam benda seniman Indonesia (TP 2A).

No	Aspek	Keterangan
2.	Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<p>Peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengidentifikasi bentuk geometris pada karya; 2. menggunakan pensil untuk membuat bentuk-bentuk geometris dan komposisi yang harmonis; 3. mengidentifikasi bentuk geometris pada ragam hias/kerajinan tradisional; 4. menggambar ulang dengan akurat ragam hias/ kerajinan tradisional yang diamatinya; 5. menggunakan pensil untuk membuat 3 teknik arsir; 6. mengenali komposisi bentuk-bentuk geometris dan karakteristik benda pada karya seni yang ditampilkan; 7. membuat bentuk sesuai benda yang dipilih dan komposisi alam benda yang menonjolkan kesan ruang.
2.	Alokasi Waktu	18 JP (1 JP = 40 menit) / kurang lebih 9 pertemuan
3.	Penilaian Awal	<p>Guru menanyakan apakah peserta didik pernah membuat karya tiga dimensi, seperti gerabah/patung. Guru menunjukkan dua benda berbeda yang ada di kelas (misalnya: buku tanpa sampul dan buku bersampul plastik) dan menanyakan apa perbedaannya. Jawaban yang diharapkan terkait bentuk dasar dan karakteristik benda (kasar/licin, memantulkan cahaya atau tidak memantulkan cahaya).</p> <p>Guru menggunakan pencahayaan alami (sinar matahari) atau buatan (senter) untuk mengidentifikasi gelap/terang benda. Peserta didik diminta menjelaskan alasannya.</p>
4.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi bentuk geometris 2. Karya alam benda
5.	Kata Kunci	menggambar, unsur rupa, bentuk geometris, alam benda, komposisi, harmoni
6.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar komposisi bentuk geometris 2. Mengidentifikasi komposisi bentuk geometris pada ragam hias/kerajinan tradisional 3. Berlatih teknik arsir 4. Menggambar gaya realis pada lukisan alam benda
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan teknik fotografi untuk menangkap komposisi bentuk geometris yang ada di sekitar peserta didik 2. Membuat motif ragam hias dari bentuk geometris 3. Menggambar komposisi alam benda di luar kelas dengan objek-objek yang ada di sekitar sekolah

No	Aspek	Keterangan
7.	Sumber Belajar	<p>Situs Galeri Nasional Indonesia: https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7m</p> <p>Lacey, S. (2005) Start with Art: Alam Benda, Penerbit Erlangga, Jakarta</p>
8.	Asesmen	<p>Formatif: membuat penilaian diri/antarteman dari gambar komposisi bentuk geometris, observasi</p> <p>Sumatif: membuat gambar alam benda</p>

Pindai Aku

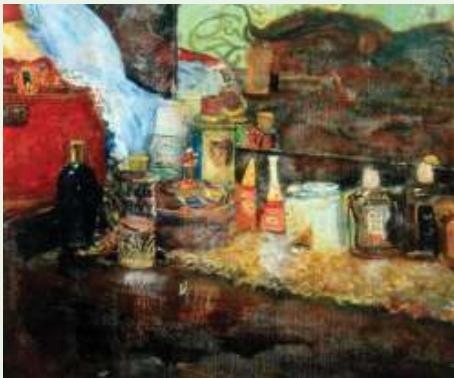


C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Untuk kegiatan pembelajaran pada Bab I, guru diharapkan menyiapkan beberapa media, seperti kertas dan pensil 2B. Jika tersedia, guru dapat menyiapkan juga alat warna yang beragam. Alat lain yang dibutuhkan untuk aktivitas 1.2 ialah ragam hias (tenun) atau kerajinan tangan (seperti tas anyaman). Guru juga menyiapkan gambar karya-karya seniman yang menunjukkan komposisi geometris dan alam benda. Berikut ini beberapa karya yang akan dibahas pada Bab I.

Karya	Tujuan
 <p>Gambar 1.1 Lukisan Bunga Yuridespita berjudul Space & Memories #2 (2017)</p> <p>Sumber: IndoArtNow/Bunga Yuridespita (2017)</p>	<p>Menunjukkan bahwa penggunaan komposisi bentuk geometris dapat menjadi karya seni yang menarik</p> <p>Kegiatan 1.1 dan 1.2</p>

Karya	Tujuan
 <p>Gambar 1.2 Lukisan S. Sudjojono berjudul "Rose's Toillete Table" (1968)</p> <p>Sumber: Museum S. Sudjojono & Canna Gallery (2006)</p>	<p>Memperlihatkan bahwa benda sehari-hari juga dapat menjadi objek seni yang menarik</p> <p>Kegiatan 1.3 dan 1.4</p>

Untuk aktivitas 1.3 di mana peserta didik berlatih berarsir, guru dapat mempersiapkan diri dengan berlatih sebelumnya menggunakan tutorial yang tersedia di kanal YouTube Renjaya Art Siahaan pada tautan <https://s.id/berlatiharsir> atau dapat dipindai dari kode QR berikut.

Pindai Aku



2. Apersepsi

Kegiatan menggambar pada bab ini bisa jadi terasa intimidatif untuk anak-anak yang merasa tidak percaya diri dengan keterampilan mengembarnya. Pembelajaran dapat dimulai dengan melakukan pemanasan tangan, seperti menggambar garis dari kanan ke kiri dan sebaliknya. Berikut ini tautan video pemanasan sketsa yang dapat dijadikan rujukan pada awal pertemuan: <https://s.id/PemanasanMenggambar>.

Pindai Aku



3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Guru dapat menggunakan beberapa pertanyaan di bawah ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik sebelumnya terkait menggambar alam benda yang akan menjadi kegiatan sumatif pada bab ini.

- a. Apakah kalian pernah membuat karya tiga dimensi, seperti gerabah atau patung?
- b. Apa perbedaan antara patung yang terbuat dari bahan kayu dan bahan logam menurut kalian?
- c. Manakah yang lebih berat menurut kalian? Sendok makan gerabah dari tanah liat atau spons pencuci piring? Mengapa demikian?

Pengetahuan mereka terhadap kualitas benda tiga dimensi, seperti massa, volume, dan kemampuan bahan tertentu dalam memantulkan cahaya, akan membantu dalam merekam hasil pengamatan mereka dalam bentuk gambar.

4. Kegiatan Inti

Bab menggambar ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu. Dalam konteks tersebut, kemampuan mengukur dengan skala dan juga menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi. Pembelajaran ini tidak berfokus pada peningkatan teknik artistik peserta didik agar mencapai kemampuan menggambar secara realistik (atau mirip dengan aslinya), namun menjadi kesempatan peserta didik untuk berlatih mengamati secara detail dan merekam hasil pengamatannya sesuai dengan apa yang dilihatnya.

Kompetensi dan materi esensial dalam bentuk ilustrasi yang mencakup kata kunci: menggambar, mengamati, unsur rupa, bentuk geometris, alam benda, komposisi, harmoni.

Aktivitas 1.1 Menggambar Komposisi Bentuk Geometris

Waktu

4 jam pelajaran (4×40 menit) = 2 pertemuan

Deskripsi

Setelah melihat lukisan karya Bunga Yuridespita berjudul Space and Memories #2 (2017), peserta didik membuat empat komposisi pola geometris yang berbeda dari satu bentuk geometris sederhana (lingkaran, persegi, segitiga).

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, refleksi pemikiran, dan proses berpikir
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

- ✓ Literasi visual: melakukan pertimbangan estetik saat membuat komposisi
- ✓ Evaluasi (HOTS): untuk dapat membuat empat sketsa komposisi yang berbeda dan harmonis, peserta didik harus mampu mengevaluasi keputusan rancangannya.

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyebutkan bentuk geometris yang teramat pada karya Bunga Yuridespita berjudul Space and Memories #2 (2017).
2. Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 1.1, peserta didik membuat empat komposisi bentuk geometris sederhana yang beragam dan harmonis.

Diferensiasi

- ✓ Sekolah yang memiliki kemudahan akses internet dapat mencari beberapa contoh karya seniman Indonesia lainnya, seperti Mochtar Apin yang berjudul "Rumah-Rumah" (1959); Ahmad Sadali yang berjudul Skyline of New York (1957); atau Fadjar Sidik yang berjudul Dinamika Keruangan (1969).
- ✓ Sekolah yang memiliki kesulitan akses internet atau mencetak gambar lukisan dapat menggantinya dengan memperhatikan

gedung sekolah dan mengidentifikasi bentuk geometris yang membentuknya. Contohnya, mengidentifikasi bentuk segitiga pada atap, persegi panjang pada pintu, dan lingkaran pada roda motor/sepeda yang terparkir.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada karya.
2. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat bentuk-bentuk geometris dan komposisi yang harmonis.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Tampilan lukisan karya Bunga Yuridespita berjudul “Space and Memories #2” (2017)
2. LKPD Aktivitas 1.1
3. Pensil dan penghapus

Aktivitas 1.2: Mengidentifikasi Bentuk Geometris pada Ragam Hias/Kerajinan Tradisional

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada ragam hias atau kerajinan tradisional kemudian menggambar ulang pola keseluruhan atau sebagian yang dilihat menggunakan pensil.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

Berkebhinekaan global: mengenal dan menghargai budaya

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: melakukan analisis dan interpretasi *image*.
- ✓ Analisis (HOTS): untuk menggambar ulang ragam hias/kerajinan tradisional, peserta didik harus mampu melakukan analisis sudut pandang yang menarik dari objek tersebut.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengidentifikasi bentuk geometris dari ragam hias atau kerajinan tradisional.
2. Pada LKPD 1.2 peserta didik menggambar ulang motif ragam hias atau kerajinan tradisional.

Diferensiasi

- ✓ Jika peserta didik memiliki gawai yang dapat digunakan untuk mengambil foto, guru dapat mengarahkan mereka untuk mengambil gambar dari potongan karya tradisional yang mereka anggap menarik untuk digambarkan.
- ✓ Untuk benda tradisional yang timbul, seperti anyaman, guru dapat mengajak peserta didik untuk menjiplaknya dengan cara menggosok pensil.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada ragam hias/kerajinan tradisional.
2. Peserta didik mampu menggambar ulang dengan akurat ragam hias/kerajinan tradisional yang diamatinya.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Contoh ragam hias (misalnya kain tenun) atau kerajinan tradisional (misalnya tas anyaman)
2. LKPD Aktivitas 1.2
3. Pensil dan penghapus

Aktivitas 1.3 Berlatih Teknik Arsir

Waktu:

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik berlatih minimal tiga teknik arsir berbeda pada LKPD yang disediakan.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

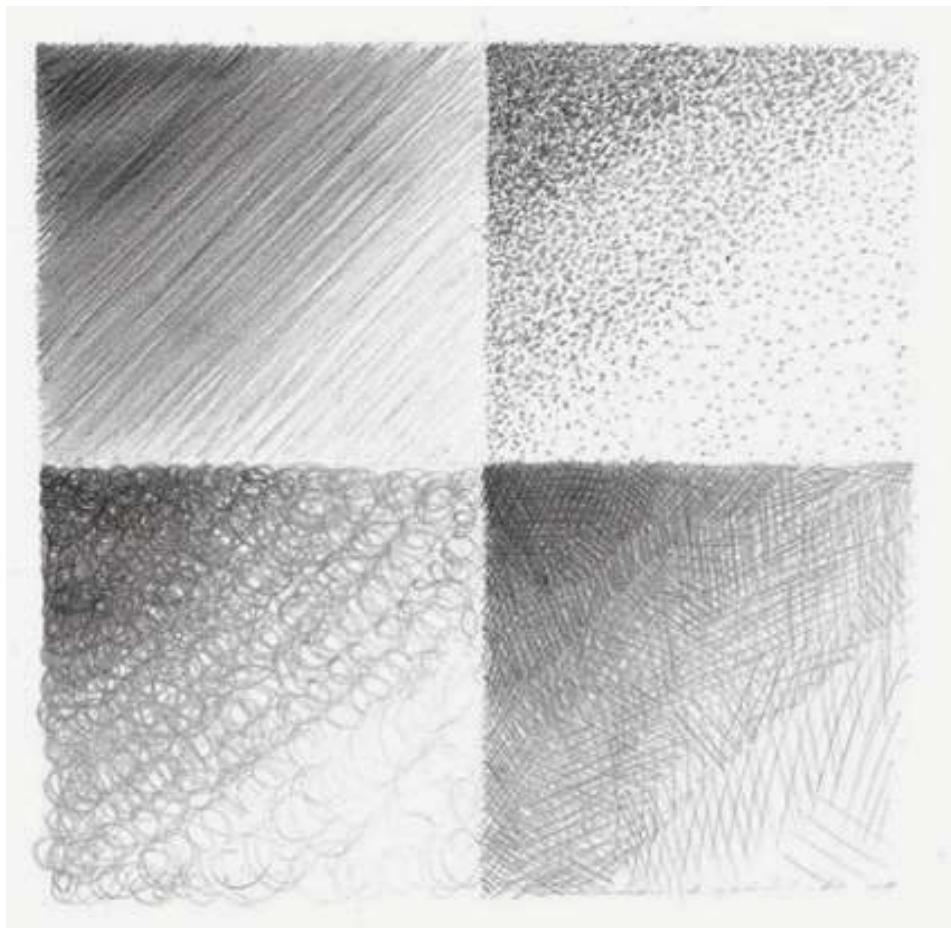
Mandiri: regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan medium pensil pada kertas.
- ✓ Literasi visual: peserta didik mampu membuat gambar sesuai instruksi.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memperhatikan teknik-teknik arsir yang beragam yang digambarkan oleh guru di papan tulis.
2. Pada LKPD Aktivitas 1.3 peserta didik berlatih tiga teknik arsir yang berbeda.



Gambar 1.3 Berbagai Contoh Teknik Arsir

Sumber: Kemendikbud (2020)

Diferensiasi

- ✓ Jika peserta didik memiliki lebih dari satu jenis pensil (HB, 2B, dan yang lainnya), guru dapat meminta mereka untuk mencoba mengarsir dengan satu per satu jenis pensil.
- ✓ Jika peserta didik hanya memiliki satu jenis pensil, guru mengajak mereka untuk mengenali tekanan yang menghasilkan garis tebal-tipis dan mengarahkan mereka untuk menumpuk garis agar terlihat lebih gelap.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat tiga teknik arsir.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Video berlatih arsir: <https://s.id/berlatiharsir>
2. LKPD Aktivitas 1.3
3. Pensil dan penghapus

Aktivitas 1.4 Gaya Realis pada Lukisan Alam Benda

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik mengidentifikasi objek-objek yang dapat ditemukan pada lukisan S. Sudjojono berjudul "Rose's Toillete Table" (1968).

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
- ✓ Mandiri: regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: mengevaluasi lukisan untuk menemukan objek dan bentuk geometris dasarnya.
- ✓ Analisis (HOTS): untuk dapat menemukan bentuk geometris dasar pada objek yang dilukis, peserta didik perlu melakukan analisis visual.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memperhatikan karya S. Sudjojono berjudul "Rose's Toilette Table" (1968).
2. Secara berpasangan, peserta didik menuliskan objek-objek yang dapat dikenali pada lukisan.
3. Menggunakan LKPD Aktivitas 1.4, peserta didik menggambarkan kembali objek-objek pada lukisan hanya dengan bentuk geometrisnya.

Diferensiasi

- ✓ Untuk guru yang menggunakan proyektor di kelas, guru dapat menggambar kisi-kisi (*grid*) di papan tulis sehingga memudahkan peserta didik untuk mengenali komposisi keseluruhan lukisan.
- ✓ Untuk guru yang mengalami kesulitan dalam menyajikan gambar lukisan, peserta didik dapat langsung diajak untuk menggambar sketsa alam benda menggunakan benda yang tersedia di sekolah.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu mengenali komposisi bentuk-bentuk geometris dan karakteristik benda pada karya seni yang ditampilkan.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas 1.4
2. Pensil dan penghapus

Aktivitas 1.5/Sumatif: Gambar Alam Benda sebagai Hasil Pengamatan

Waktu

6 jam pelajaran (6 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat gambar alam benda menggunakan objek-objek yang tersedia.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: refleksi pemikiran dan proses berpikir
- ✓ Kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: visualisasi konsep
- ✓ Kompetensi artistik: membuat komposisi yang rana dan menonjolkan kesan ruang
- ✓ Menciptakan (HOTS)

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyusun empat benda yang sudah dibawa di atas meja masing-masing.
2. Peserta didik membuat empat sketsa susunan berbeda dengan bentuk geometris sederhana untuk memeriksa apakah komposisi sudah rana.
3. Peserta didik memindahkan sketsa yang dipilih ke kertas gambar dan mulai menyelesaikan karya.
4. Peserta didik melengkapi gambar dengan arsir tebal-tipis sesuai dengan arah cahaya dan/atau karakteristik objek.

Diferensiasi

- ✓ Jika kesulitan membawa barang dari rumah, peserta didik dapat memilih benda sehari-hari yang ada di sekolah.
- ✓ Jika mengalami kesulitan untuk memberikan contoh yang sangat realis, guru tidak perlu terlalu terfokus pada kemiripan bentuk benda. Guru dapat berfokus pada penggunaan teknik arsir untuk menunjukkan area gelap terang dan kesan tiga dimensi.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu membuat bentuk sesuai benda yang dipilih dan komposisi alam benda yang menonjolkan kesan ruang.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Empat jenis benda sehari-hari yang dibawa dari rumah atau tersedia di sekolah
2. LKPD Aktivitas 1.5/Instruksi sumatif
3. Pensil dan penghapus
4. Penggaris (untuk membuat *grid* jika dibutuhkan)

5. Kegiatan Penutup

Setiap akhir aktivitas, peserta didik melakukan refleksi secara mandiri atau berpasangan. Guru dapat memilih 1–2 pertanyaan yang relevan dari daftar pertanyaan (lampiran) untuk memudahkan kegiatan refleksi. Pada akhir bab, peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi peserta didik agar pembelajaran lebih berdampak. Peserta didik juga diharapkan agar tetap menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan membereskan kelas bersama setelah aktivitas selesai.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Lembar refleksi ini digunakan untuk peserta didik mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai.

Judul Bab : Menggambar

Nama :

Kelas :

Saya memahami bahwa menggambar dapat digunakan sebagai sebuah cara pengamatan.	Ya	Tidak
Saya mampu menemukan unsur bentuk geometris dalam karya seni dan kerajinan (Aktivitas 1.1, 1.2)	Ya	Tidak
Saya mampu menyimpulkan alam benda sebagai gaya seni realis	Ya	Tidak
Apa yang paling kamu sukai dari proses pembuatan karya pada Aktivitas 1.1?		
Bagian mana yang menurutmu tersulit saat membuat karya pada Aktivitas 1.5/ sumatif?		
Apa perasaanmu saat melihat hasil akhir karya pada Aktivitas 1.5/sumatif?		
Menurutmu, apa manfaat kegiatan mengamati dengan menggambar ini bagi hidupmu?		

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Berbagai kegiatan pada bab ini membutuhkan dukungan orang tua/wali dengan cara menyediakan materi dalam bentuk benda sehari-hari yang dapat dibawa oleh peserta didik ke sekolah. Guru juga diharapkan dapat menyampaikan kepada orang tua bahwa fokus dari pembelajaran Bab I adalah pengamatan sehingga gambar yang dibuat oleh peserta didik tidak dinilai dari teknik artistiknya, tetapi akurasi pengamatannya. Interaksi dengan masyarakat dapat dilakukan pada Aktivitas 1.2 di mana guru dan peserta didik berkesempatan untuk terhubung dengan seniman tradisional di sekitar rumah atau sekolah untuk mendapatkan karya tradisional yang dibutuhkan.

E. Asesmen

Dalam pembelajaran bab ini, asesmen formatif dapat dilakukan oleh guru melalui observasi ketertarikan dan minat peserta didik dan kinerjanya saat mengerjakan tugas. Peserta didik juga dapat dibekali dengan beberapa pertanyaan yang dapat memantik refleksi diri atau penilaian antarteman. Dalam buku ini, terdapat lembar refleksi peserta didik sebagai bahan untuk melakukan asesmen formatif, lembar refleksi guru, dan rubrik penilaian untuk aktivitas terakhir yang dapat digunakan sebagai kegiatan asesmen sumatif. Lembar refleksi peserta didik dan guru tidak bersifat wajib. Guru diberikan keleluasaan untuk melaksanakan asesmen formatif sesuai dengan preferensi dan kondisi peserta didik.

Pada rubrik terdapat deskripsi dari kisaran nilai yang sudah diturunkan dari capaian pembelajaran kelas 7. Tujuan utama rubrik ini ialah memberikan landasan atau inspirasi bagi guru sehingga tidak bersifat kaku. Guru diharapkan dapat leluasa untuk menyesuaikannya dengan kondisi peserta didik dan sekolah masing-masing.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan pada bab ini dapat dilakukan dengan memperluas cakupan seniman realis dan alam benda bukan hanya di Indonesia, tetapi seniman Eropa terutama dari periode Renaisans. Hal lain yang dapat dilakukan ialah menerapkan pewarnaan dalam gambar komposisi benda geometris agar unsur rupa yang dipelajari tidak terbatas pada bentuk saja.

Bagi peserta didik yang kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan, guru dapat memfasilitasinya dengan kegiatan membuat kumpulan foto dengan komposisi objek yang menarik atau menggambar satu objek saja secara detail tanpa ada komposisi untuk merekam bentuk dan pencahayaannya.

G. Lembar Refleksi Guru

Lembar refleksi ini digunakan untuk guru mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. **Guru dapat memilih beberapa pertanyaan yang relevan** pada proses pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat bermanfaat untuk merencanakan proses pembelajaran selanjutnya.

Judul Unit : Menggambar

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?

Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?

Apakah dalam pelaksanaannya sudah “student-centered”? Jika belum, apa kesulitannya?

Jika melihat ke belakang, hal apa yang dapat saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

Apa yang saya pelajari dan dapat bermanfaat untuk di masa depan?

Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?

RPP: bagaimana saya menyesuaikan RPP dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?

Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?

Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Rubrik Penilaian Sumatif Bab I Menggambar

Nama Peserta didik: _____

Kelas : 7 _____

Nama Guru : _____

Tanggal : _____

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<69)
Menggunakan teknik arsir untuk menggambar dari pengamatan	<p>1. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis sesuai dengan bentuk dan kesan ruang.</p>	<p>1. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis yang tepat bentuk.</p> <p>2. Ada upaya untuk menyesuaikan tebal-tipis garis dengan kesan ruang benda.</p>	<p>1. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis yang tepat bentuk.</p> <p>2. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal-tipis garis dengan kesan ruang benda.</p>	<p>1. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis, tetapi kurang tepat bentuk.</p> <p>2. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal-tipis garis dengan kesan ruang benda.</p>

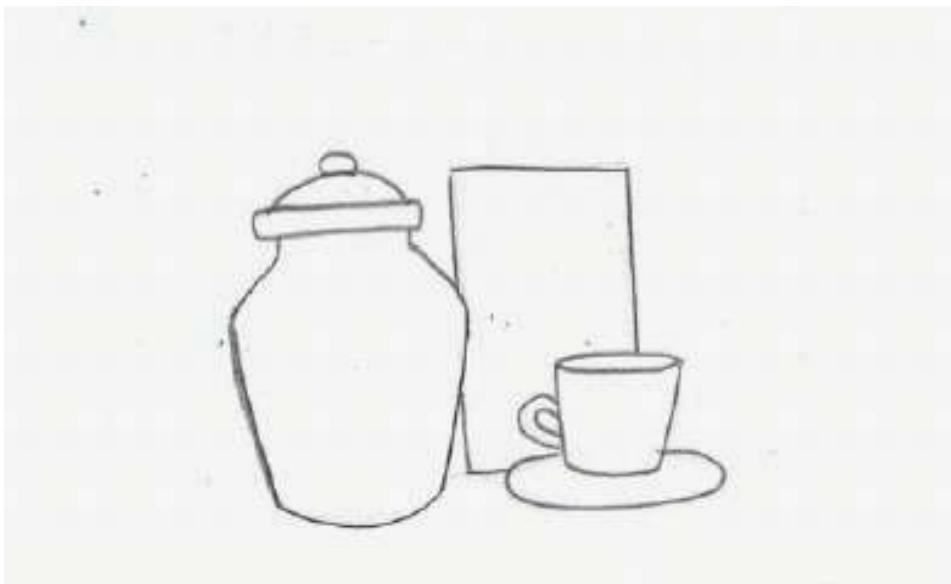
Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<69)
Menggunakan gaya realis dalam membuat karya alam bentuk sesuai dengan seniman Indonesia yang dicontohkan	<p>1. Peserta didik mampu membuat gambar sesuai proporsi dengan komposisi yang seimbang dan teknik arsir yang menonjolkan kesan ruang.</p>	<p>1. Peserta didik mampu membuat gambar sesuai proporsi. Ada upaya untuk menciptakan kesimbangan dan kesatuan.</p> <p>2. Ada upaya untuk menggunakan teknik arsir untuk menonjolkan kesan ruang, meskipun belum berhasil.</p>	<p>1. Peserta didik mampu membuat gambar sesuai proporsi.</p> <p>2. Ada upaya untuk menciptakan komposisi seimbang dan menyatu, namun belum berhasil.</p> <p>3. Upaya untuk menggunakan teknik arsir untuk menonjolkan kesan ruang terlihat minimal.</p>	<p>1. Peserta didik kurang mampu membuat gambar sesuai proporsi dan/atau komposisi terlihat tidak seimbang dan kesan tidak menyatu dan/atau tidak menggunakan teknik arsir sama sekali.</p>
Membuat karya seni dengan kreatif dan percaya diri	<p>1. Peserta didik berani mencoba dengan komposisi objek yang tidak biasa dan membuat berbagai alternatif komposisi yang berbeda-beda dan mam-</p>	<p>1. Peserta didik berani mencoba dengan komposisi objek tidak biasa, meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya, dan</p>	<p>1. Peserta didik belum berani mencoba komposisi objek tidak biasa dan hanya membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta</p>	<p>1. Peserta didik harus didorong bahkan saat membuat komposisi objek yang cenderung biasa dan hanya mampu membuat alternatif komposisi</p>

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<69)
	pu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	membuat berbagai alternatif komposisi walau pun tidak terlalu beragam.	dan tidak beragam. 2. Ia pun belum mampu memilih sendiri komposisi untuk diolah selanjutnya.	kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. 2. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kisi-kisi Penilaian

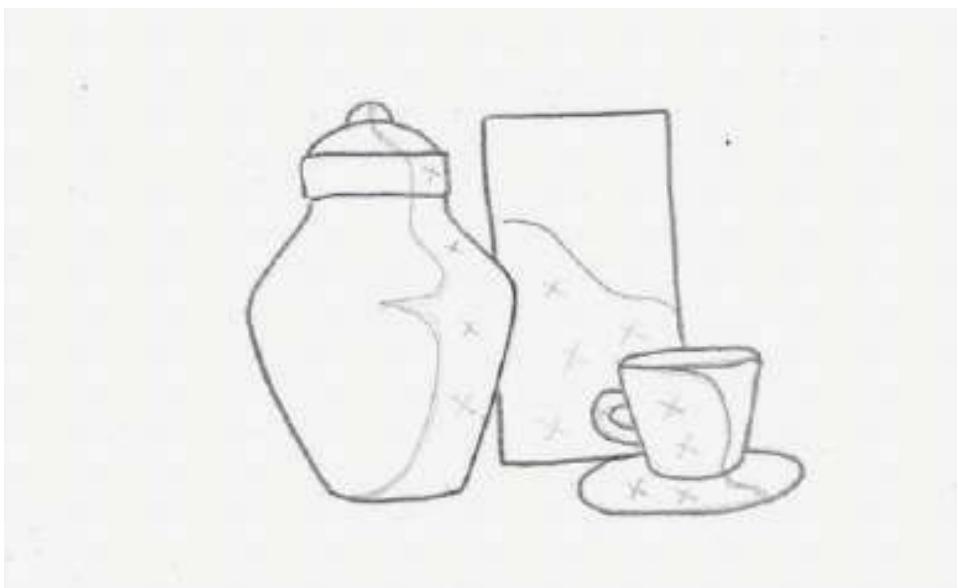
Jika gambar pada tahap *outline*: Butuh Perbaikan (69-60)



Gambar 1.4 Contoh gambar tahap *outline*

Sumber: Dinar Aprilli/Kemendikbud (2020)

Jika gambar pada tahap *outline* dan bayangan sederhana: Baik (89-80)



Gambar 1.5 Contoh gambar tahap *outline* dan bayangan sederhana

Sumber: Dinar Aprillii/Kemendikbud (2020)

Jika gambar sudah ada arsir: Sangat Baik (100-90)



Gambar 1.6 Contoh gambar tahap *outline* dan bayangan sederhana

Sumber: Dinar Aprillii/Kemendikbud (2020)

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 1.1

Nama : _____

Kelas : VII / _____

Bab : Menggambar

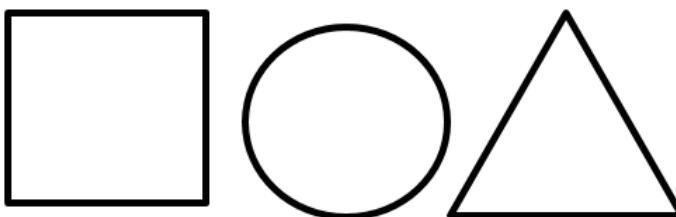
Kegiatan : Menggambar komposisi bentuk geometris

Tujuan kegiatan : setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenali bentuk geometris sebagai unsur rupa dan membuat komposisi harmonis dari bentuk-bentuk geometris sederhana.

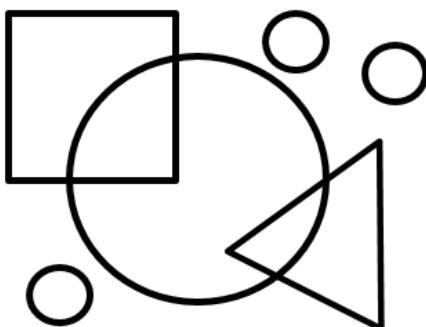
Perkiraan waktu : 2 jam pelajaran (setelah mengamati lukisan karya seniman Bunga Yuridespita)

Alat dan bahan : pensil, penghapus, kertas A4 atau A3 (untuk tambahan jika diperlukan)

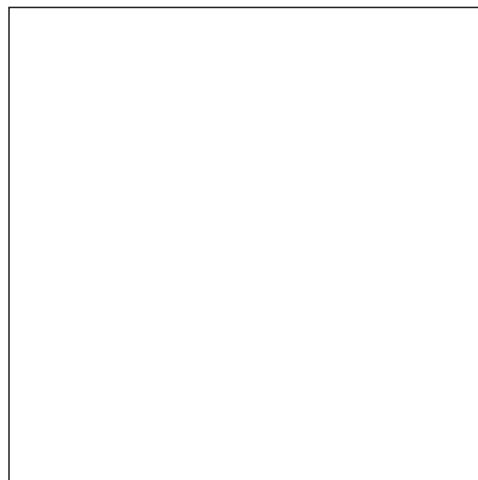
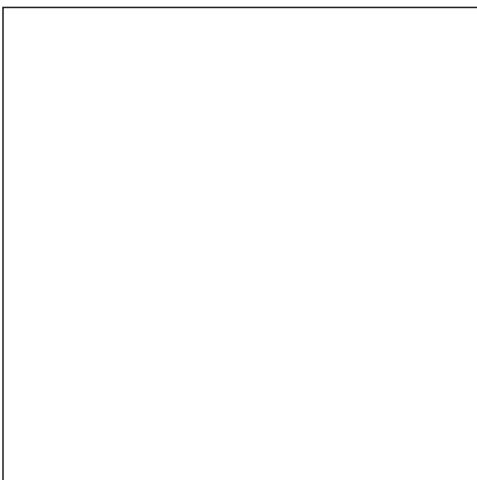
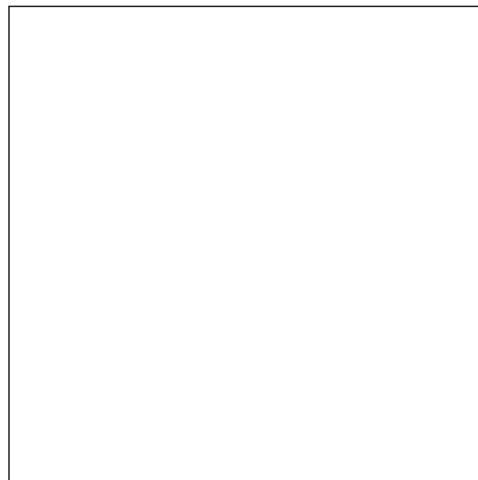
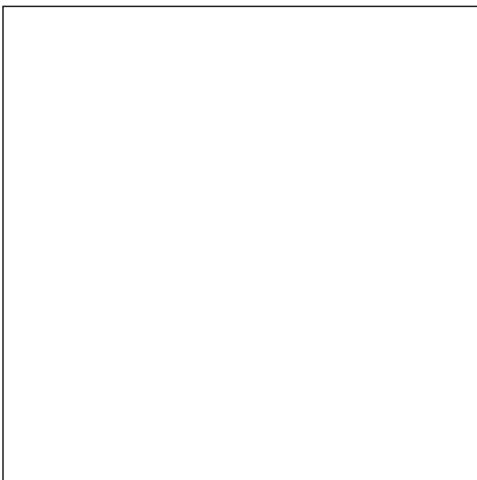
Jika kamu perhatikan sekelilingmu, semua benda memiliki bentuk geometris dasar sebagai berikut.



Lihatlah contoh berikut ini!



Buatlah empat gambar berbeda dengan memadukan tiga bentuk geometris dasar di atas!





LKPD Aktivitas 1.2

Nama :
Kelas : VII /
Bab : Menggambar
Kegiatan : Mengidentifikasi bentuk geometris pada ragam hias/ kerajinan tradisional

Tujuan kegiatan :

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenali bentuk geometris sebagai unsur rupa dalam ragam hias atau kerajinan tradisional.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan :

Pensil, penghapus, kertas A4, alat pewarna (jika ada)

Perhatikan motif dari hasil kerajinan tradisional yang kamu bawa!

Jika tidak ada, perhatikan motif di bawah ini!



Gambar 1.7 Kain Tenun Minahasa

Sumber: Museum Nasional (2019)

Bentuk geometris apa saja yang dapat kamu temukan?

Pada kertas berukuran A4, gambarkan kembali motifnya dengan menyusun bentuk geometris yang dapat kamu temukan!



LKPD Aktivitas 1.3

Nama :
Kelas : VII /
Bab : Menggambar
Kegiatan : Berlatih arsir

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat arsir tebal-tipis.

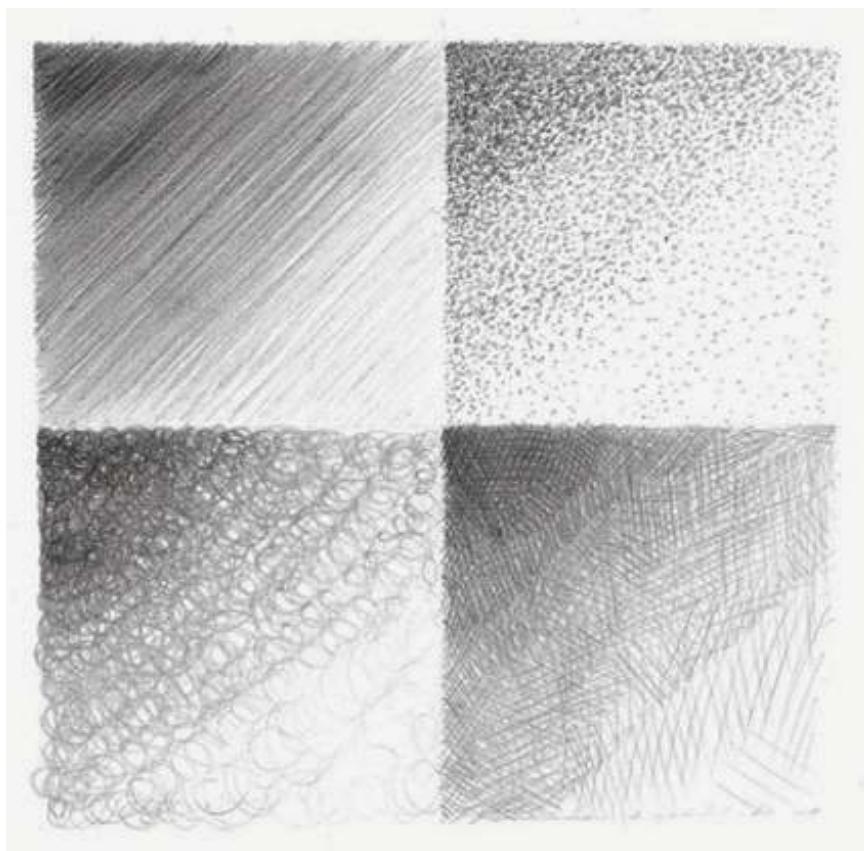
Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

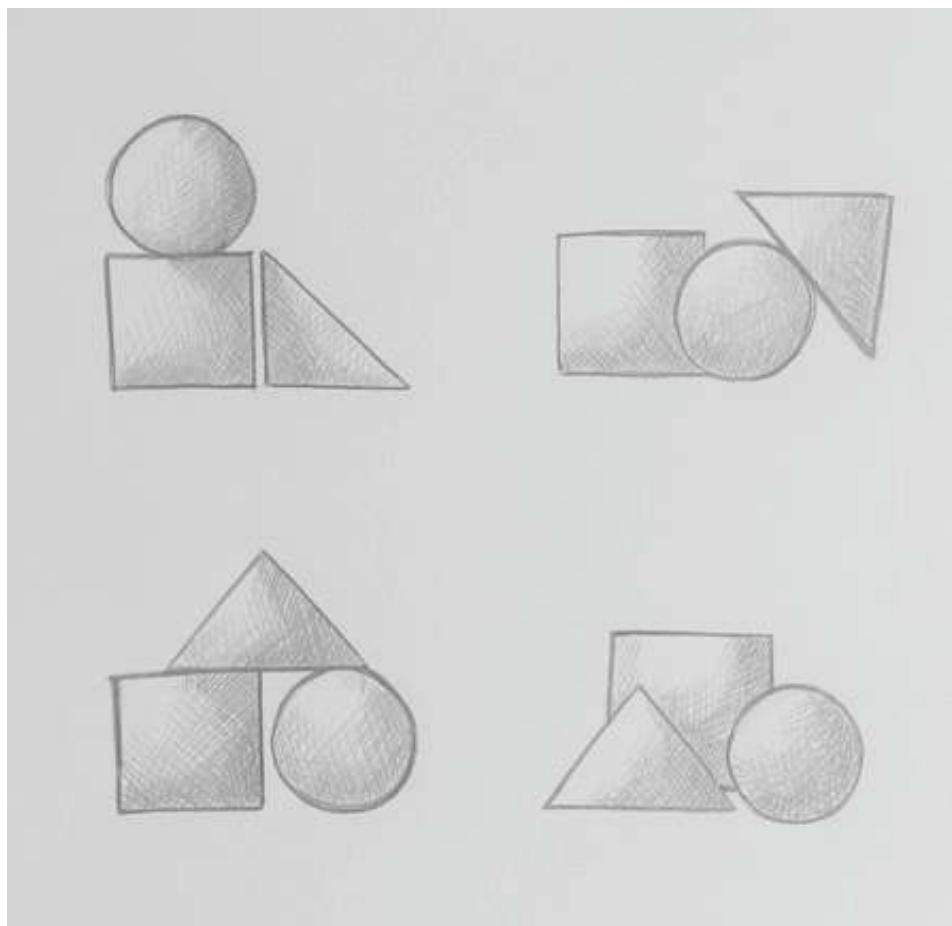
Alat dan bahan:

Pensil (jenis HB dan 2B, jika ada), penghapus, kertas A4

Perhatikan gambar di bawah! Apa perbedaan jenis-jenis arsir berikut yang dapat kamu temukan?



Apa fungsi dari arsir saat menggambar objek?



Pilih tiga teknik arsir dan latih pada bidang-bidang yang tersedia!
Gunakan 1 teknik untuk 5 bidang dengan jenis pensil yang berbeda!

LKPD Aktivitas 1.4



Nama :
Kelas : VII /
Bab : Menggambar
Kegiatan : Berlatih arsir

Tujuan kegiatan :

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenali objek pada lukisan, bentuk-bentuk geometris sebagai dasar komposisi, dan karakteristik objek pada karya seni yang ditampilkan.

Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran (ambil mengamati lukisan S. Soedjojono)

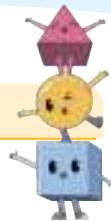
Alat dan bahan :

Pensil, penghapus, kertas A4

Amati lukisan S. Sudjojono berjudul "Rose's Toilette Table" (1968) yang ditampilkan gurumu!

Gambar ulang dalam bentuk geometris objek-objek yang kamu kenali!





LKPD Aktivitas 1.5 / Instruksi Sumatif Bab I

Nama :
Kelas : VII /
Bab : Menggambar
Kegiatan : Sumatif I

Tujuan kegiatan :

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat bentuk sesuai benda-benda yang diamati (gaya realis) dan komposisi alam benda yang menonjolkan kesan ruang.

Perkiraan waktu:

6 jam pelajaran

Alat dan bahan :

Pensil (jenis HB dan 2B, jika ada), penghapus, penggaris (jika dibutuhkan), kertas A4

2 jam pelajaran: Susunlah benda-benda yang kamu bawa dan buatlah 4 alternatif sketsa dari susunan atau sudut pandang yang berbeda!



2 jam pelajaran: Pindahkan sketsa yang paling kamu suka ke kertas A4!

Gunakan senter dari ponselmu untuk membuat kontras bayangan yang jelas dan tandai bagian-bagian gelap yang akan kamu arsir pada gambarmu!



2 jam pelajaran: Lengkapi gambarmu dengan arsir untuk menonjolkan kesan 3 dimensi benda-benda yang kamu amati!



I. Bahan Bacaan

1. Bahan Bacaan Guru

Sejak masa prasejarah, nenek moyang kita (manusia purba) menggunakan teknik gambar untuk menggambarkan binatang-binatang dan lingkungan sekitar yang mereka amati. Mereka melukis di dinding-dinding dalam gua yang gelap, menggunakan imajinasi dan memori mereka untuk menciptakan bentuk. Cara yang sama dapat kita temukan di kemudian hari, bentuk-bentuk alam yang diamati seperti flora dan fauna sering muncul pada ragam hias khas tiap-tiap daerah. Beberapa motif ragam hias bahkan hanya menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk menyampaikan pesan simbolis tertentu.

Beberapa seniman ternama Indonesia juga melakukan hal yang sama. Mereka mengawali berkarya dengan mengamati sekitar dan membuat sketsa. Sebagai contoh, S. Sudjojono, seorang pelukis ternama pendiri kelompok seniman Indonesia pertama, yaitu Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada tahun 1938. Sudjojono sering kali menggambar sketsa dan mencatat hasil pengamatannya. Beberapa sketsa kemudian ia olah menjadi karya lukis, beberapa menjadi rekaman visual yang penting baginya.



Gambar 1.8 Sketsa S. Sudjojono "Kamar Gua" (1943)

Sumber: S. Sudjojono/Indonesian Visual Art Archive (1943)

Perhatikan gambar sketsa 1.8 di atas! Ia menggunakan tinta untuk membuat garis yang membentuk rangkaian bunga mawar dalam vas seolah tampak nyata.

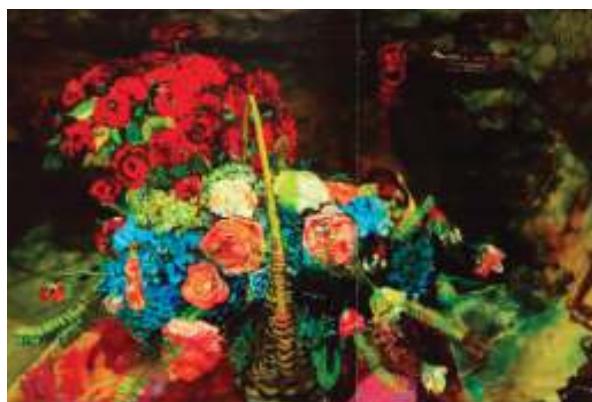
Pada karyanya yang paling terkenal berjudul “Di Depan Kelambu Terbuka” (dilukis pada tahun 1939), Sudjojono menggunakan bentuk bunga untuk membuat motif pada kebaya.

Sebaliknya, ia menggambarkan komposisi bunga mawar dalam dua vas yang berbeda pada lukisannya yang berjudul “Mawar-Mawar untuk Rose” (1985).



Gambar 1.9 Lukisan “Di Depan Kelambu Terbuka”

Sumber: S. Sudjojono/Indonesian Visual Art Archive (1939)



Gambar 1.10 Lukisan “Mawar-Mawar untuk Rose”

Sumber: S. Sudjojono/Indonesian Visual Art Archive (1939)

Gaya menggambar yang umumnya digunakan sebagai alat pengamatan ialah gaya realis. Sejak masa renaisans Eropa, gaya ini diunggulkan terutama oleh Leonardo da Vinci yang kerap menggaungkan bahwa membuat karya seni lukis juga memerlukan kemampuan matematis. Ada beberapa aliran dalam seni rupa yang menggunakan gaya realis, antara lain naturalisme dan realisme. Alam benda yang dieksplorasi peserta didik di bab ini lebih cenderung pada aliran realisme yang mengedepankan akurasi

bentuk dengan objek aslinya. Namun, aliran yang lebih dahulu muncul di Indonesia ialah aliran naturalisme yang dipelopori oleh Raden Saleh dan berkembang pesat di masa Hindia Belanda.

Tujuan aliran naturalisme tidak hanya menunjukkan akurasi bentuk, tetapi juga menonjolkan kebesaran alam semesta dan kecilnya manusia. Contohnya pada lukisan Gunung Merapi yang dibuat oleh Raden Saleh pada tahun 1865.



Gambar 1.11 Erupsi Merapi, Siang Hari

Sumber: Raden Saleh/Wikipedia/Plural (1865)



Gambar 1.12 Detail karya *Erupsi Merapi (Siang Hari)*

Sumber: Ardhana Riswarie

Jika diperhatikan dengan saksama, Raden Saleh dengan sangat apik menunjukkan skala manusia (dilingkari) dibandingkan dengan

agungnya Gunung Merapi yang sedang meletus. Tidak hanya itu, Raden Saleh berhasil melukiskan longsor bebatuan yang sangat dramatis. Saat kita mengapresiasi karya ini, kita dapat merasakan betapa dahsyatnya letusan tersebut.

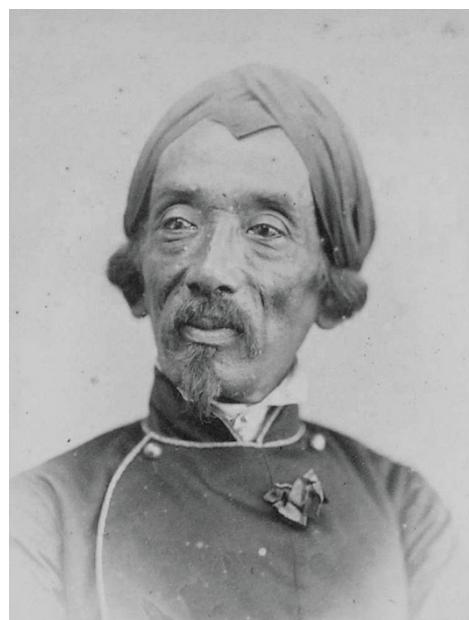
2. Bahan Bacaan Peserta Didik

Apakah kamu tahu siapa pelukis Indonesia pertama yang sempat tinggal dan berkelana di Eropa, bahkan sebelum kemerdekaan Indonesia diproklamasikan? Ya, dialah Raden Saleh. Raden Saleh lahir di Semarang pada awal abad ke-19 dan meninggal di Bogor pada tanggal 23 April 1880. Ia pernah bekerja pada seorang pelukis resmi pada masa Hindia Belanda bernama A.A.J. Payen. Pada tahun 1829, ia pernah berlayar ke Belanda untuk mendalami seni lukis dan kemudian melakukan perjalanan ke beberapa kota besar di Eropa. Setelah kembali ke Nusantara, ia bekerja sebagai pelukis kerajaan Belanda sehingga pada nisan makamnya tertulis keterangan yang berbunyi sebagai berikut.

“Raden Saleh. Djoeroegambar dari Sri Padoeka Kandjeng Radja Wollanda Ridder de Orde van de Eiken Kroon, Kom Met De Ster Der Frans Joseph Orde, Ridder Der Kroon Orde van Pruissen, Ridder van den Witten Valk.”

Dapatkah kamu mencari tahu lebih banyak tentang karya-karya Raden Saleh?

Bagaimana karya-karya beliau jika dibandingkan dengan karya alam benda? Apa persamaan dan perbedaannya?



Gambar 1.13 Raden Saleh

Sumber: Walter B. Woodbury/Wikipedia (1872)

Sumber Bacaan:

Purnomo, Eko. 2017. Seni Budaya Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Seni-Budaya-Kelas-VII>

Pamuji, Kukuh. 2015. "Mengenal Koleksi Benda Seni Kenegaraan (Bag-2). Diakses dari <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7n>

Pamuji, Kukuh. 2015. "Mengenal Koleksi Benda Seni Kenegaraan (Bag-3). Diakses dari <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7o>

Direktorat Pelindungan Kebudayaan. 2019. Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro, Perlawanan Raden Saleh atas Karya Nicolaas Pieneman. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7p>

Kosakata Seni Rupa

1. Rupa dasar: komposisi bentuk-bentuk dasar untuk mencapai keseimbangan dan kesatuan.
2. Alam benda: penggambaran benda-benda yang sudah dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menonjolkan kontras ukuran dan bentuk yang menyatu dengan baik.
3. Realis: gaya menggambar berdasarkan pada akurasi bentuk.
4. Prinsip keseimbangan: penggunaan objek positif (digambar) dan ruang negatif (tidak digambar) yang menimbulkan perasaan kesan dilihat.
5. Prinsip kesatuan: meletakkan benda-benda dengan jarak yang pas dan menggambarkannya dengan proporsi yang terasa nyaman dengan ukuran kertas.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis: Ardhana Riswarie, Vincent Albert Samoel

ISBN 978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)

Bab II

Mendesain

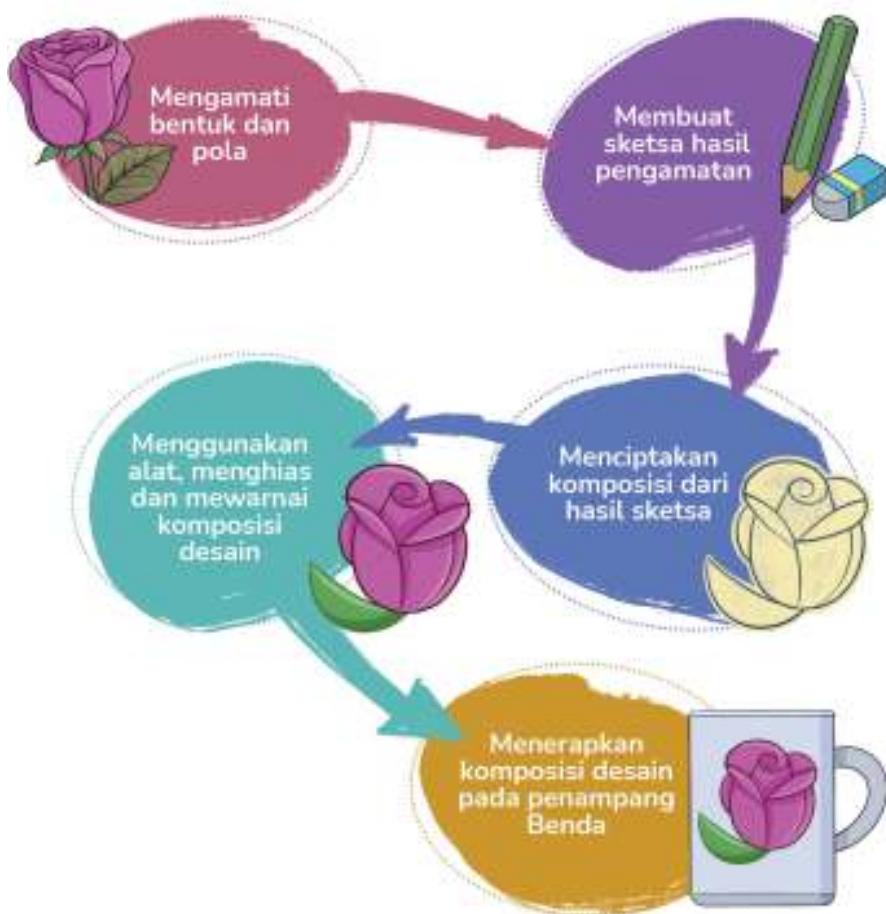


A. Pendahuluan

Bab ini berisi kegiatan pembelajaran seni rupa yaitu mendesain. Materi di dalam bab ini akan mengasah kemampuan peserta didik untuk mengamati dan juga mengajak mereka untuk menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal di sekitar mereka. Peserta didik diarahkan untuk menemukan, mengamati, dan menggambarkan unsur ragam hias di sekitar mereka, bisa dari benda pakai ataupun unsur tertentu pada bangunan (ikat rotan, misalnya) atau objek lainnya. Kemudian, peserta didik diajak untuk mengaplikasikan ragam hias tersebut pada permukaan objek lainnya (misalnya, piring atau baju). Mereka akan belajar bahwa salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang dapat dilakukan ialah dengan mengangkat ragam hias dalam desain benda sehari-hari.

Mendesain adalah kegiatan membuat desain atau membuat rancangan pola. Seseorang yang mengerjakan desain disebut desainer. Dalam proses pembuatan desain, proses mengamati lingkungan sekitar untuk mendapatkan referensi ataupun ide sangatlah penting bagi seorang desainer. Proses mengamati pola organis dan pola geometris yang banyak kita temukan di sekitar kita seperti pada pola ragam hias yang tersebar di seluruh Indonesia dapat membantu kita untuk mendapatkan inspirasi dalam mendesain. Kegiatan meniru pola-pola yang kita temukan akan melatih kemampuan teknis kita dalam mencipta dan juga menambah referensi bentuk yang akan berfungsi pada saat kita akan mengembangkan pola-pola tersebut menjadi pola baru. Dalam mengembangkan pola-pola yang ditemukan, dapat dilakukan dengan cara menambah atau mengurangi bentuk yang sudah ada sesuai dengan kreativitas kita masing-masing.

Pada Bab I peserta didik sudah menguasai teknik menggambar dasar. Mereka telah memiliki pengalaman dalam menggambar dan menggunakan alat gambar. Bab ini merupakan pengembangan dari teknik menggambar yang ditambahkan dengan kreasi personal. Berikut peta materi pada bab ini.



B. Strategi Pembelajaran

Tabel 2.1 Strategi Pembelajaran Bab II

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Pada akhir Bab II, peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> merancang konsep sebuah karya menggunakan unsur rupa bentuk geometris (TP 3A); menggunakan secara terampil variasi alat, bahan, dan teknik untuk menciptakan karya rupa desain aplikatif pada benda (TP 4A).

No.	Aspek	Keterangan
2.	Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<p>Peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengidentifikasi bentuk pola organik di sekitarnya; 2. menggunakan pensil untuk membuat pola-pola organik; 3. menggambar ulang pola geometris yang dipilih; 4. mengembangkan kemudian mewarnai pola geometris; 5. mengaplikasikan pola-pola geometris pada benda-benda keseharian.
3.	Alokasi Waktu	10 JP (1 JP = 40 menit) / kurang lebih 5 pertemuan
4.	Penilaian Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan apakah peserta didik pernah membuat ragam hias. 2. Guru memberikan contoh benda atau ragam hias lokal yang berada di sekitar (misalnya, corak kain tradisional, ornamen pada bangunan tradisional) dan menanyakan ragam hias yang mereka temukan. 3. Guru memberikan contoh cara pengaplikasian ragam hias pada objek lainnya (misalnya, kaos atau mug).
4.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan pola organik dan geometris pada benda sekitar 2. Aplikasi pola geometris dan pola organik pada benda
5.	Kata Kunci	mendesain, ragam hias, pola organik, pola geometris, menggambar
6.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan pola organik 2. Aplikasi pola geometris berwarna 3. Aplikasi pola geometris dan organik pada benda
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan teknik fotografi untuk menangkap komposisi bentuk organik dan ragam hias yang ada di sekitar mereka 2. Membuat motif ragam hias dari bentuk organik 3. Mengaplikasikan pola organik geometris langsung pada benda-benda keseharian
7.	Sumber Belajar	Purnomo, Eko. 2017. <i>Seni Budaya Kelas VII SMP/MTs</i> . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses melalui https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Seni-Budaya-Kelas-VII
8.	Asesmen	<p>Formatif: membuat penilaian diri/antarteman dari gambar pola organik geometris dan aplikasi desain menggunakan ragam hias</p> <p>Sumatif: membuat desain pada objek menggunakan ragam hias dari pola organik geometris</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Untuk kegiatan pembelajaran pada bab ini, guru diharapkan menyiapkan beberapa media, seperti kertas dan pensil 2B, dan gambar penampang benda-benda keseharian untuk aplikasi hasil desain dari peserta didik. Jika tersedia, guru dapat menyiapkan juga alat warna yang beragam. Alat lain yang dibutuhkan untuk kegiatan 2.1 ialah ragam hias (tenun) atau kerajinan tangan (seperti tas anyaman). Guru juga menyiapkan gambar pola organis dan geometris, ragam hias dari daerah sendiri atau daerah lain, dan contoh-contoh pengaplikasian ragam hias dalam objek lain.

2. Apersepsi

Untuk mengawali pembelajaran pada bab ini, peserta didik dapat diajak untuk mengumpulkan benda sehari-hari yang memiliki pola visual, baik pola tradisional (seperti batik) maupun yang lebih kontemporer (seperti pola bunga-bunga). Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi pola seperti apa yang mereka sukai dan mengapa pola-pola tersebut dibuat.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Peserta didik diarahkan untuk memahami bahwa mendesain merupakan kegiatan lanjutan dari menggambar yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya yang akan ditambahkan dengan kreasi personal. Guru dapat menggunakan hasil karya peserta didik pada Aktivitas 1.1 sebagai bahan diskusi pada benda apakah gambar itu cocok digunakan.

4. Kegiatan Inti

Bab mendesain ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu. Dalam konteks tersebut, kemampuan menemukan, mengamati desain di sekitar mereka, dan menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi. Pembelajaran ini tidak berfokus pada peningkatan teknik artistik peserta didik agar mencapai kemampuan mendesain pada tingkatan terampil, namun menjadi kesempatan peserta didik untuk berlatih mengamati secara detail desain yang ada di sekitar mereka.

Kompetensi dan materi esensial dalam bentuk ilustrasi yang mencakup kata kunci: mendesain/merancang, ragam hias, pola organis, pola geometris, menggambar, alat dan bahan yang variatif.

Aktivitas 2.1 Menemukan Pola Organis

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk pola organis di sekitarnya kemudian menggambar ulang pola keseluruhan atau sebagian yang dilihat menggunakan pensil.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, refleksi pemikiran, dan proses berpikir.
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

- ✓ Literasi visual: melakukan analisis dan interpretasi *image*.
- ✓ Evaluasi (HOTS): untuk menggambar ulang pola organis, peserta didik harus mampu melakukan analisis sudut pandang yang menarik dari obyek tersebut.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengidentifikasi bentuk pola organis di sekitarnya atau dari gambar yang dibawa oleh guru.
2. Peserta didik memilih enam bentuk organis.
3. Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 2.1, peserta didik menggambar keenam pola yang dipilih ke atas kertas A4 yang sudah dibagi menjadi enam kotak dengan menggunakan pensil.

Diferensiasi

- ✓ Untuk sekolah dengan kemudahan akses internet dapat mencari beberapa contoh pola-pola organis yang ada di internet.
- ✓ Untuk sekolah dengan kesulitan akses internet dapat menggantinya dengan kegiatan pengamatan keluar kelas untuk mencari pola-pola organis yang ada di sekitar sekolah.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk pola organis di sekitarnya.

2. Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat pola-pola organis.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Gambar pola organis dari internet (opsional)
- ✓ LKPD Aktivitas 2.1
- ✓ Pensil dan penghapus

Aktivitas 2.2 Aplikasi Pola Geometris Berwarna

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik menggambar ulang pola geometris pada kegiatan 2.1 dalam bentuk sketsa yang akan dikembangkan kemudian diwarnai. Hasil karya dari kegiatan ini akan digunakan pada kegiatan berikutnya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Mandiri: pemahaman diri dan situasi
- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: melakukan pertimbangan estetik saat membuat komposisi.
- ✓ Evaluasi (HOTS): untuk dapat membuat empat sketsa komposisi yang berbeda dan harmonis, peserta didik harus mampu mengevaluasi keputusan rancangannya.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memilih dan membahas bentuk geometris paling menarik dari Aktivitas 2.1.
2. Pada LKPD Aktivitas 2.2 peserta didik menggambar empat sketsa pola geometris yang dipilih pada satu bidang gambar.
3. Peserta didik mengembangkan pola geometris yang dipilih dengan cara menambahkan pola geometris baru, mengurangi sebagian

pola geometris yang sudah ada, ataupun memperbanyak pola geometris yang sudah ada.

4. Pada LKPD, peserta didik menggambarkan empat pengembangan pola geometris dari sketsa geometris yang dipilih.
5. Pada LKPD, peserta didik mewarnai empat sketsa pola geometris yang dipilih dan sudah dikembangkan menggunakan pensil warna, spidol, cat air, atau krayon.

Diferensiasi

- ✓ Untuk sekolah yang memiliki akses ke perangkat komputer, peserta didik dapat mencoba untuk mengomposisikan hasil pengamatan dan pola geometris organik pada komputer.
- ✓ Untuk sekolah yang tidak memiliki akses ke perangkat komputer, peserta didik dapat mencoba menggunakan teknik menjiplak menggunakan kertas karbon ataupun cahaya matahari melalui jendela kaca kelas dalam proses mengatur komposisi pola geometri organik.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memilih bentuk geometris pada Aktivitas 1.2 pada bab sebelumnya.
2. Peserta didik mampu menggambar ulang pola geometris yang dipilih, mengembangkan, kemudian mewarnai pola geometris.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 2.1 untuk memilih pola geometris yang akan dikembangkan
- ✓ LKPD Aktivitas 2.2
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/krayon

Aktivitas 2.3/Instruksi Sumatif Bab II Aplikasi Pola Geometris pada Benda

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik akan mengaplikasikan pola geometris yang sudah dibuat pada Aktivitas 2.2 pada benda-benda keseharian.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

Kreatif : menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan alat gambar, pewarna
- ✓ Literasi visual: peserta didik mampu mengaplikasikan pola geometris organis pada benda.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memilih benda yang akan dijadikan media untuk pengaplikasian sketsa pola geometris yang telah mereka buat sebelumnya pada Aktivitas 2.2.
2. Pada LKPD, peserta didik mengaplikasikan sketsa pola geometris pada gambar penampang yang sudah disediakan oleh guru sebanyak dua buah benda.

Diferensiasi

- ✓ Jika sekolah memiliki benda-benda keseharian dan alat warna yang memadai, proses pemindahan pola-pola geometris dapat dilakukan secara langsung pada benda asli (misalnya pada kaos, kendi/vas, atau mug).

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengaplikasikan pola-pola geometris yang sudah dibuat pada Aktivitas 2.2 pada benda-benda keseharian.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Kertas/alas penampang/objek asli untuk digambari
- ✓ LKPD Aktivitas 2.3/Instruksi Sumatif Bab 2
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/cat akrilik/krayon

5. Kegiatan Penutup

Setiap akhir aktivitas, peserta didik melakukan refleksi secara mandiri atau berpasangan. Guru dapat memilih 1–2 pertanyaan yang relevan dari daftar pertanyaan (lampiran) untuk memudahkan kegiatan refleksi. Pada akhir bab, peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi peserta didik agar pembelajaran lebih berdampak. Peserta didik juga diharapkan agar tetap menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan membersihkan kelas bersama setelah aktivitas selesai.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Lembar refleksi ini digunakan untuk peserta didik mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai.

Judul Bab : Mendesain

Nama :

Kelas :

Saya mampu merencanakan konsep karya melalui sketsa-sketsa yang saya buat.	Ya	Tidak
Saya merasa cukup percaya diri dalam mengembangkan sketsa saya menjadi sebuah karya.	Ya	Tidak
Saya mampu membuat karya seni yang menarik dari komposisi bentuk geometris dan/atau organik.	Ya	Tidak
Apa yang paling kamu suka dari proses pembuatan karya pada Aktivitas 2.1?		
Bagian mana yang menurutmu tersulit saat membuat karya pada Aktivitas 2.2?		
Apa perasaanmu saat melihat hasil akhir karya pada Aktivitas 2.3/sumatif?		
Menurutmu, apa manfaat kegiatan mendesain ini bagi hidupmu?		

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Berbagai kegiatan pada bab ini membutuhkan dukungan orang tua/wali dengan cara menyediakan materi dalam bentuk benda sehari-hari yang dapat dibawa oleh peserta didik ke sekolah. Guru juga dapat menyampaikan kepada orang tua bahwa fokus dari pembelajaran bab ini ialah pengamatan. Oleh karena itu, pola organis dan geometris yang dibuat peserta didik tidak dinilai dari teknik artistik, tetapi dari pengamatan dan keberanian peserta didik untuk mengembangkan sekaligus mengaplikasikannya. Interaksi dengan masyarakat dapat dilakukan pada Aktivitas 2.1 di mana guru dan peserta didik dapat berkesempatan untuk terhubung dengan masyarakat di sekitar rumah dan sekolah untuk mendapatkan pola-pola organis yang terdapat di alam sekitar ataupun ragam hias tradisional.

E. Asesmen

Dalam pembelajaran bab ini, asesmen formatif dapat dilakukan oleh guru melalui observasi ketertarikan dan minat peserta didik dan kinerjanya saat mengerjakan tugas. Peserta didik juga dapat dibekali dengan beberapa pertanyaan yang dapat memantik refleksi diri atau penilaian antarteman. Di dalam buku ini terdapat lembar refleksi peserta didik sebagai bahan untuk melakukan asesmen formatif, lembar refleksi guru, dan rubrik penilaian untuk aktivitas terakhir yang dapat digunakan sebagai kegiatan asesmen sumatif. Lembar refleksi peserta didik dan guru tidak bersifat wajib. Guru diberikan keleluasaan untuk melaksanakan asesmen formatif sesuai dengan preferensi dan kondisi peserta didik.

Pada rubrik terdapat deskripsi dari kisaran nilai yang sudah diturunkan dari capaian pembelajaran kelas 7. Tujuan utama rubrik ini ialah memberikan landasan atau inspirasi bagi guru sehingga tidak bersifat kaku. Guru diharapkan dapat leluasa untuk menyesuaikannya dengan kondisi peserta didik dan sekolah masing-masing.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan pada bab ini dilakukan dengan menambahkan contoh-contoh bentuk organis geometris yang dapat ditemukan di sekitar kita dan juga berbagai macam kemungkinan pengaplikasian pola-pola organis dan geometris ke benda-benda keseharian.

Bagi peserta didik yang kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan, guru dapat memfasilitasi peserta didik dengan kegiatan membuat bentuk organis dan geometris yang sudah dipersiapkan. Peserta didik dapat mengatur dan mengombinasikan pola-pola geometris organis tanpa harus mengaplikasikannya pada benda keseharian.

G. Lembar Refleksi Guru

Lembar refleksi ini digunakan untuk guru mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. Guru dapat memilih beberapa pertanyaan yang relevan pada proses pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat bermanfaat untuk merencanakan proses pembelajaran selanjutnya.

Judul Unit : Mendesain

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?

Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?

Apakah pelaksanaan pembelajaran sudah "student-centered"? Jika belum, apa kesulitannya?

Jika melihat ke belakang, hal apa yang dapat saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

Apa yang saya pelajari dan dapat bermanfaat untuk di masa depan?

Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?

RPP: bagaimana saya menyesuaikan RPP dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?

Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?

Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Rubrik Penilaian Sumatif Bab II Mendesain

Nama Peserta didik : _____ **Kelas** : 7 _____
Nama Guru : _____ **Tanggal** : _____

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<70)
Membuat pola geometris yang dikembangkan dari sketsa	<p>Peserta didik mampu memilih sketsa dan mengembangkan pola geometris dengan menggunakan dan mengombinasikan metode penambahan atau pengurangan pola.</p> <p>Ada upaya eksplorasi metode pengembangan pola.</p>	<p>Peserta didik mampu memilih sketsa dan mengembangkan pola geometris dengan menggunakan metode penambahan ataupun pengulangan pola.</p>	<p>Peserta didik mampu memilih sketsa dan mengembangkan pola geometris dengan hanya menggunakan metode pengulangan pola.</p> <p>Belum ada upaya untuk menggunakan metode penambahan atau pengurangan pola.</p>	<p>Peserta didik mampu memilih sketsa, tetapi belum mengembangkan pola sketsa.</p> <p>Belum ada upaya untuk mengembangkan pola dari sketsa yang dipilih.</p>

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<70)
Mewarnai pola geometris yang sudah dikembangkan	Peserta didik mampu memilih dan menggunakan warna untuk mewarnai pola-pola geometris yang dibuat secara rapi sesuai dengan pola yang dibuat.	Peserta didik mampu memilih dan menggunakan warna untuk mewarnai pola-pola geometris yang dibuat. Ada upaya untuk mewarnai sesuai pola-pola geometris sesuai dengan pola yang dibuat.	Peserta didik mampu memilih dan menggunakan warna untuk mewarnai pola-pola geometris yang dibuat, tetapi masih tidak sesuai dengan pola yang dibuat.	Peserta didik mampu memilih dan menggunakan warna untuk mewarnai pola-pola geometris yang dibuat, tetapi tidak sesuai dengan pola yang dibuat.
Mengaplikasikan pola geometris pada benda keseharian	Peserta didik mampu memilih benda dan mengaplikasikan pola geometris secara rapi.	Peserta didik mampu memilih benda dan mengaplikasikan pola geometris yang dibuat.	Peserta didik mampu memilih benda untuk diaplikasikan, tetapi pola yang digunakan tidak sesuai dengan pola geometris yang dikembangkan.	Peserta didik masih kesulitan memilih benda untuk pengaplikasian pola geometris.

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<70)
Membuat karya seni dengan kreatif dan percaya diri	Peserta didik berani mencoba dengan komposisi objek yang tidak biasa dan membuat berbagai alternatif komposisi yang berbeda-beda dan mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Peserta didik berani mencoba dengan komposisi objek tidak biasa, meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya, dan membuat berbagai alternatif komposisi walaupun tidak terlalu beragam.	Peserta didik tidak berani mencoba komposisi objek tidak biasa dan hanya membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi untuk diolah selanjutnya.	Peserta didik harus didorong bahkan saat membuat komposisi objek yang biasa saja dan hanya membuat alternatif komposisi kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kisi-kisi Nilai



Gambar 2.1 Contoh Hasil Gambar sampai Tahap Eksplorasi Benda

Sumber: Dinar Aprillio/Kemendikbud (2020)

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



LKPD Aktivitas 2.1

Nama : _____

Kelas : VII / _____

Bab : Mendesain

Kegiatan : Menemukan bentuk organis

Tujuan kegiatan :

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenali bentuk organis yang ada di sekitarnya sebagai unsur rupa dan membuat ulang pola organis yang ditemukan.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan :

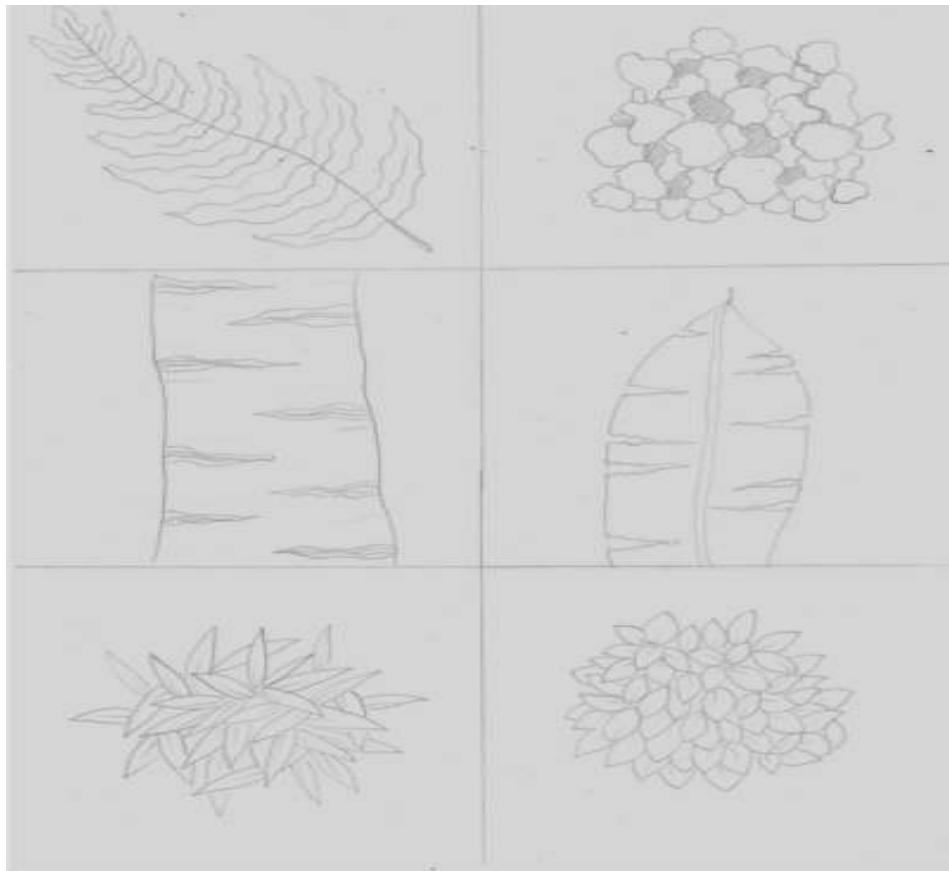
Pensil (2B lebih baik) dan penghapus

Jika kamu perhatikan sekelilingmu, terdapat banyak pola-pola organis.

Contoh:



Pilihlah enam pola organik kemudian gambarkan pada selembar kertas A4 yang sudah dibagi 6 kolom



LKPD Aktivitas 2.2



Nama :
Kelas : VII /
Bab : Menggambar
Kegiatan : Aplikasi Pola Geometris pada Benda

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat sketsa pola geometris. Peserta didik juga mampu mengembangkan pola geometris dan mewarnai pola geometris yang dipilih.

Perkiraan waktu:

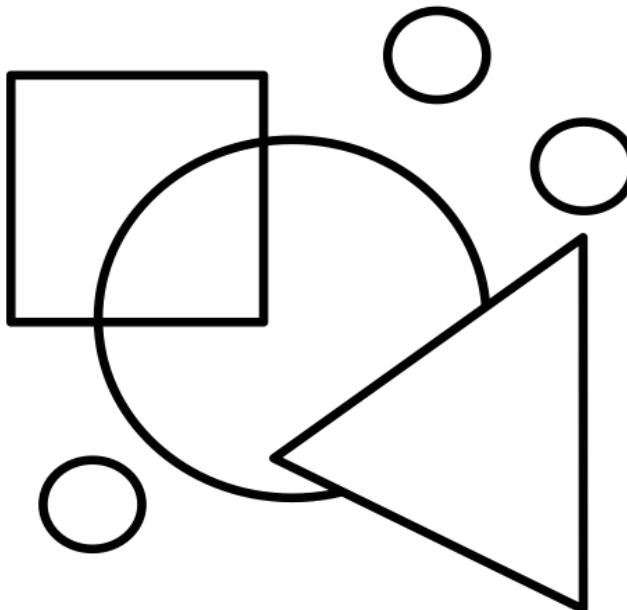
2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil, penghapus, alat pewarna (pensil warna/spidol/cat air/krayon)

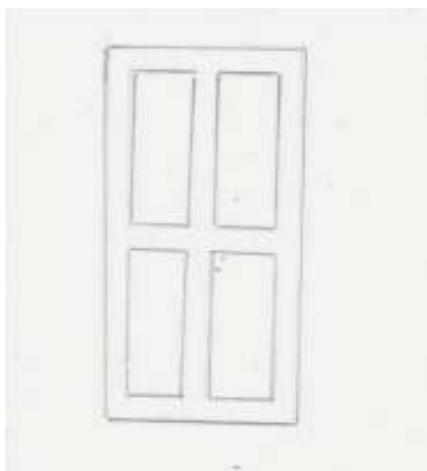
Dari pola geometris yang kamu buat di Aktivitas 1.2 pilihlah salah satu pola geometris yang kamu suka kemudian kembangkan dan warnai!

1. Contoh bentuk pola geometris di Aktivitas 1.2



Pilihlah minimal satu bentuk geometris yang ingin kamu kembangkan!

2. Contoh pengembangan :



3. Contoh perwanaan pola geometris



LKPD Aktivitas 2.3 / Instruksi Sumatif Bab II



Nama :
Kelas : VII /
Bab : Mendesain
Kegiatan : Aplikasi pola geometris pada objek

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengaplikasikan pola geometris yang mereka buat pada objek lain sebagai bagian dari kegiatan mendesain.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil, penghapus, alat pewarna (pensil warna/spidol/cat air/cat akrilik/krayon), benda berpenampang (jika ada)

Pilihlah sebuah benda yang kamu pikir akan menarik jika ditambahkan pola geometris yang sudah dibuat sebelumnya.

Contoh benda sehari-hari:



Gambarkan pola geometrismu pada penampang asli atau gambar penampang dari benda yang kamu pilih!



I. Bahan bacaan

1. Bahan Bacaan Guru

Kecenderungan manusia untuk membuat rancangan pola sudah dimulai sejak lama. Misalnya di Indonesia kita dapat melihat bagaimana ragam hias yang terdapat dalam ukiran, baju tradisional, rumah adat, dan lain-lain dari Sabang sampai Merauke yang sudah ada sejak lama. Istilah desain sendiri pertama kali dipakai pada tahun 1922 dalam sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Designs* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika. Istilah tersebut terus dipakai dan berkembang pada saat itu seiring perkembangan teknologi mesin cetak yang kemudian berpindah pada teknologi komputer.



Gambar 2.2 Ukiran Kayu

Sumber: Zyfra Hatikva/Kemendikbud (2020)



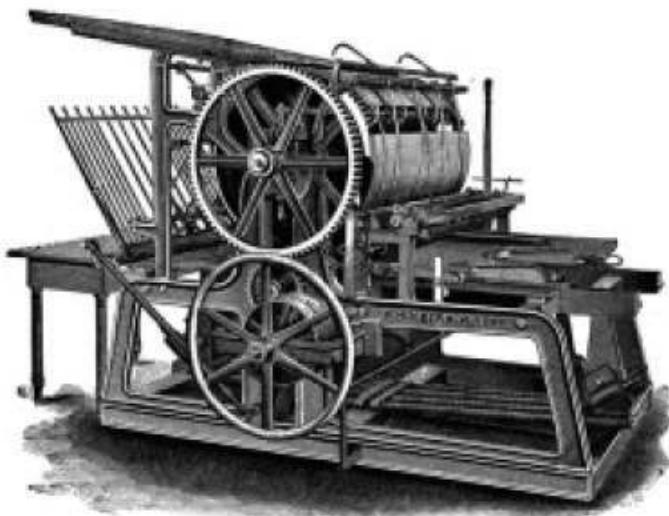
Gambar 2.3 Rumah Adat Toba

Sumber: Mahesa Elgasani/Kemendikbud (2020)



Gambar 2.4 Aneka Ragam Baju Tradisional Indonesia

Sumber: Kemendikbud (2020)



Gambar 2.5 Mesin Cetak

Sumber: Tricorners (2020)

Desainer Indonesia banyak menggunakan ragam hias tradisional Indonesia sebagai sumber inspirasi mereka dalam menciptakan desain. Wanara Studio merupakan salah satu kelompok desainer asal Bandung yang menggunakan pendekatan tersebut. Wanara Studio didirikan oleh empat orang desainer, yaitu Bima Nurin, Habibie Putranto, Dian Effendi, dan Sweta Kartika pada tanggal 10 Oktober 2010 bersamaan dengan acara pasar seni ITB. Desain yang mereka ciptakan banyak terinspirasi oleh ragam hias seni tradisional di Indonesia, khususnya Jawa.



Gambar 2.6 Desain Kaos dan Saputangan Wanara Studio

Sumber: Wanarastudio (2020)

Ragam hias adalah bentuk dasar yang umumnya diulang-ulang dan digunakan sebagai corak pada suatu karya seni, terutama kerajinan tradisional. Banyak ragam hias berbentuk geometris, yaitu berupa susunan garis-garis, raut, dan bangun yang biasa kita kenal sebagai bidang geometri (lingkaran, segitiga, persegi, dan sebagainya). Keberadaan corak ragam hias di Indonesia memiliki banyak variasi dan umumnya menjadi identitas khusus bagi budaya di wilayah tertentu. Terdapat beberapa faktor pengaruh pada variasi corak ragam hias yang ada di Nusantara ini dan kerap digunakan oleh para arkeolog dan sejarawan untuk mempelajari masyarakat tertentu, yakni

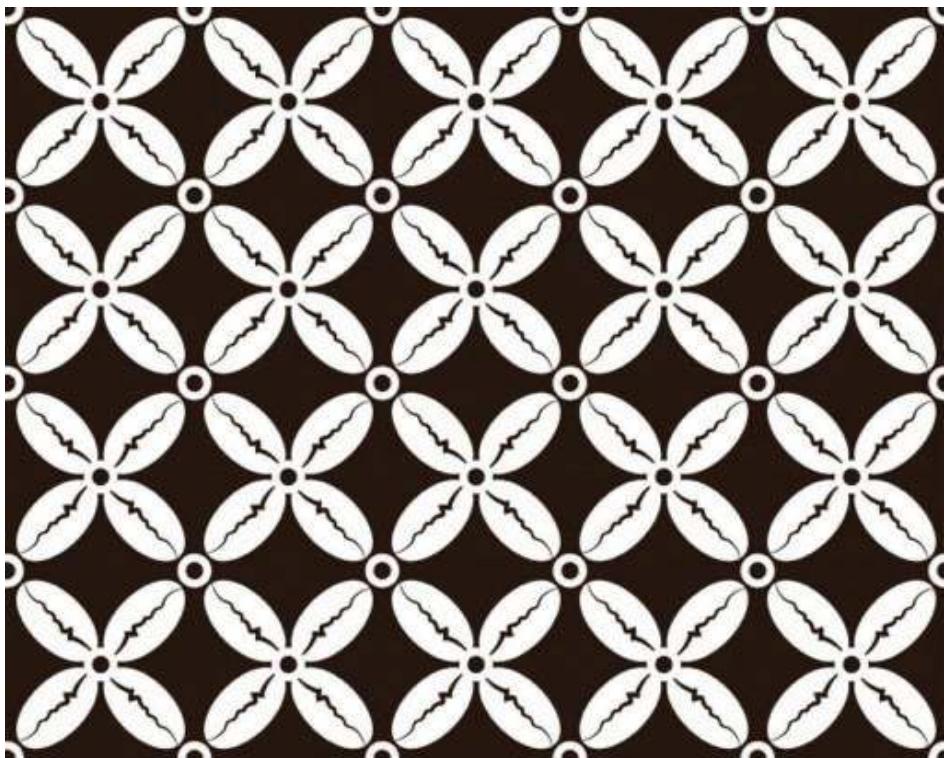
- a. lingkungan alam,
- b. tumbuhan di suatu daerah,
- c. binatang di suatu daerah,
- d. manusia dan peran tertentu di dalam masyarakat suatu daerah.

Jika diperhatikan, corak-corak ragam hias menggambarkan keharmonisan antara manusia dan alam. Contoh paling umum dapat kita temukan pada kain, baik tenun seperti songket ataupun batik yang digambar.

Memperkenalkan corak ragam hias kepada peserta didik tidak cukup berbicara tentang bentuknya saja. Peserta didik harus mengetahui makna dari bentuk-bentuk tersebut agar dapat melestarikan tradisi dan nilai-nilai luhur yang sudah ada sejak kebudayaan lahir di Indonesia. Misalnya, saat membahas corak batik kawung, selain menyampaikan asal-usul bentuk yang terinspirasi dari bentuk bulatan mirip buah kawung, perlu disampaikan bahwa corak ini memiliki makna kesempurnaan. Corak batik kawung diyakini merupakan ciptaan salah seorang sultan dari Kerajaan Mataram dan digunakan pertama kali pada abad ke-13. Lebih lanjut menurut Parmono (2013), motif kawung ini mewakili nilai kebermanfaatan, seperti seluruh bagian pohon kawung (aren) yang dapat dimanfaatkan. Untuk informasi lebih

lanjut terkait nilai kearifan lokal pada motif-motif batik, silakan mengakses artikel dari Kartika Pamono dalam Jurnal Filsafat UGM pada tautan berikut <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7q>

Pindai Aku



Gambar 2.7 Corak Batik Kawung

Sumber: Dinas Kebudayaan DIY (2022)

Corak ragam hias juga dapat ditemukan pada artefak lain, seperti rumah adat. Misalnya pada bangunan rumah khas Kampung Wana Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur. Masyarakat menggunakan bentuk matahari setengah lingkaran pada dinding dan ventilasi udara yang melambangkan pemberi terang dan sumber kehidupan manusia di muka bumi. Corak ini juga kerap muncul pada pahatan di dinding-dinding tertentu.



Gambar 2.8 Ventilasi Udara pada Dinding Rumah Khas Kampung Wana

Sumber: Balai Pelestarian Kebudayaan Kemdikbud/BPNB Jabar (2020)

2. Bahan Bacaan Peserta Didik

Apakah kamu pernah berpikir mengapa corak songket berbeda dengan corak batik? Apakah kamu pernah bertanya tentang makna dari corak tertentu yang ada di artefak seni tradisi?

Karya seni tradisional lahir di dalam masyarakat dengan adat tertentu dan diwariskan secara turun-temurun untuk menjaga nilai-nilai luhur masyarakat tersebut. Sejak dulu hingga sekarang, banyak artefak dan corak-corak visual yang masih digunakan untuk kebutuhan ritual sehingga memiliki nilai spiritual. Tidak ada yang muncul secara tidak sengaja dan semua bentuk memiliki makna. Untuk masyarakat adat, manusia adalah wadah untuk roh-roh alam semesta mewujudkan dirinya. Sebagai contoh, corak *pucuk rabuang* berupa segitiga sama kaki berderet yang kerap digunakan sebagai ragam hias khas Sumatra. *Pucuk rabuang* berwarna keemasan memiliki makna keagungan dan kemuliaan.



Gambar 2.9 *Pucuk Rabuang* pada Kain Songket Minangkabau

Sumber: Peggy Reeves Sanday/Wikipedia (2014)

Apakah ada corak ragam hias dari daerahmu? Dapatkah kamu mencari makna dari corak tersebut?

Sumber Bacaan

Purnomo, Eko. 2017. Seni Budaya Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Seni-Budaya-Kelas-VII>

Direktorat SMP. 2021. “Keunikan Ragam Hias Nusantara di Tiap Daerah”. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7i>

Kosakata Seni Rupa

- a. Desain: kegiatan membuat desain atau membuat rancangan pola.
- b. Pola organik: pola yang ditemukan pada alam sekitar yang menyerupai atau terdapat pada daun, pohon, bunga, hewan, dan lain-lain.
- c. Pola geometris: pola pola yang berkaitan dengan geometris atau bangun datar, seperti lingkaran, kotak , segitiga, persegi panjang, dan lain-lain.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis: Ardhana Riswarie, Vincent Albert Samoel

ISBN 978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)

Bab III

Membuat Tipografi dan Logo



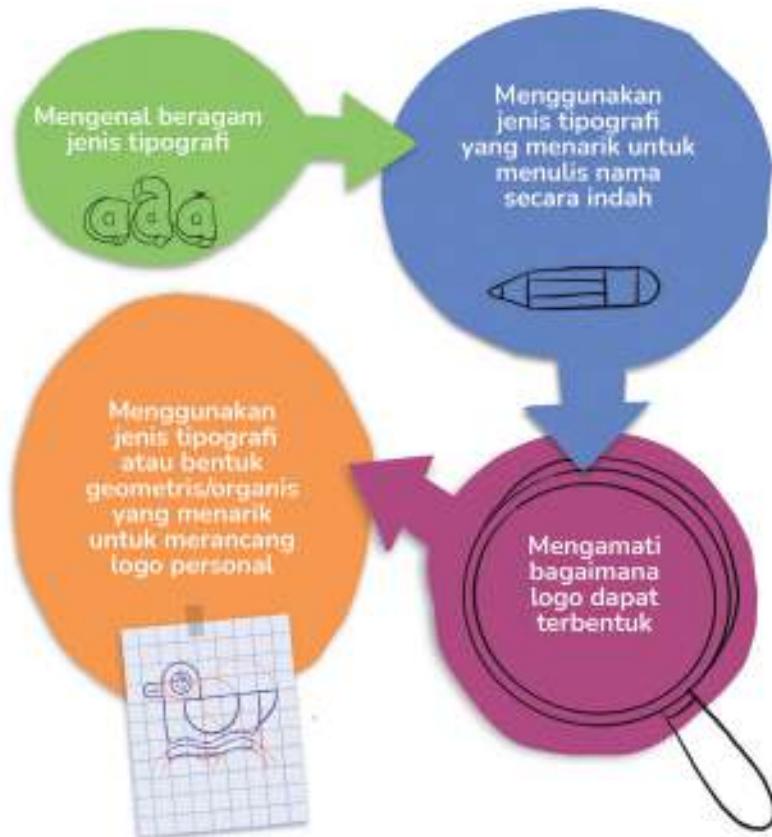
A. Pendahuluan

Bab yang berjudul “Membuat Tipografi dan Logo” ini berisi kegiatan yang mengajak peserta didik untuk mempelajari cara mengekspresikan diri dalam kondisi yang aman. Bagi mereka yang baru memasuki usia remaja, menggambar erat kaitannya dengan keterampilan artistik. Oleh karena itu, wadah ekspresi diri yang disediakan ini dirancang seaman dan senyaman mungkin bagi peserta didik agar dapat melakukan eksplorasi bersama-sama untuk mencapai kemampuan artistik yang sejalan dengan teman-teman sekelas. Peserta didik akan difasilitasi untuk mengeksplorasi jenis-jenis tipografi yang berbeda dengan karakteristiknya masing-masing. Kemudian, peserta didik dapat menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian mereka untuk menuliskan nama atau membuat logo mereka sendiri. Selain menjadi wadah ekspresi yang nyaman, bebas, dan optimal, peserta didik juga belajar tentang mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar (*personal branding*).

Tipografi adalah seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia. Tipografi dapat kita temukan di mana-mana dan menjadi bagian penting dalam mendesain khususnya desain grafis. Dalam tipografi, terdapat proses mengenal jenis-jenis huruf dan ukuran huruf sebelum memasuki tahap mengatur penyebaran huruf pada ruang yang tersedia yang banyak kita lihat di dalam poster, sampul buku, kemasan, dan lain-lain. Adapun logo adalah identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus, seperti bentuk, filosofi, dan warna. Sama halnya dengan tipografi, kita dapat menemukan banyak logo di sekitar kita. Logo diperlukan untuk menyampaikan identitas visual yang memiliki makna spesifik yang tertuang dalam kombinasi huruf, gambar, warna, dan pola. Logo dapat juga digunakan untuk menampilkan identitas personal kita.

Pada bab-bab sebelumnya peserta didik sudah menguasai teknik menggambar dasar dan teknik mendesain. Dengan pengalaman mereka dalam menggambar dan mendesain, pada bab ini mereka tidak hanya belajar mengembangkan teknik yang sudah mereka kuasai, tetapi juga

belajar menambahkan identitas personal ke dalam bentuk tipografi dan logo yang mereka buat. Berikut peta materi pada bab ini.



B. Strategi Pembelajaran

Tabel 3.1 Strategi Pembelajaran Bab III

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Pada akhir Bab III, 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 dalam bentuk logo dan tipografi (TP 5A).

No.	Aspek	Keterangan
2.	Indikator KKTP	<p>Peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengidentifikasi bentuk tipografi sederhana di sekitarnya; 2. meniru bentuk-bentuk tipografi dasar; 3. mengaplikasikan tipografi dengan menggunakan nama mereka; 4. menggunakan alat yang tepat untuk mewarnai tipografi tulisan indah yang mereka buat; 5. mengidentifikasi logo, meniru logo yang mereka anggap menarik, kemudian mendesain ulang logo; 6. membuat logo sederhana dengan menggunakan materi-materi yang sudah diajarkan sebelumnya.
3.	Alokasi Waktu	10 JP (1 JP = 40 menit) / kurang lebih 5 pertemuan
4.	Penilaian Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya apakah peserta didik pernah melihat logo atau tipografi yang ada di sekitarnya.
		<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan contoh bentuk-bentuk logo dan tipografi yang ada di sekitar.
5.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dasar tipografi dan aplikasi tipografi 2. Mengenal dan membuat logo
6.	Kata Kunci	mendesain, tipografi, logo
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dasar tipografi 2. Tipografi: aplikasi tipografi 3. Logo: mengenal Logo 4. Logo: membuat Logo
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan teknik fotografi untuk menangkap tipografi dan logo di sekitar 2. Melakukan pengamatan tipografi dan logo benda yang ada di sekitar sekolah
8.	Sumber Belajar	Riswarie, Ardhana dan Vincent Albert Samoel. 2021. Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
9.	Asesmen	<p>Formatif: membuat penilaian diri/antarteman dari gambar tipografi dan logo</p> <p>Sumatif: membuat logo</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

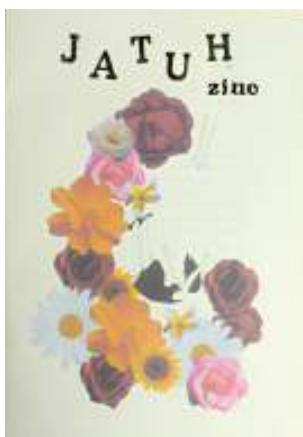
1. Persiapan Mengajar

Untuk kegiatan pembelajaran pada bab ini, guru diharapkan menyiapkan beberapa media, seperti kertas dan pensil 2B. Jika tersedia, guru dapat menyiapkan juga alat warna yang beragam. Guru juga dapat menyiapkan beberapa gambar jenis-jenis tipografi dan logo yang ada di sekitar sebagai contoh.



Gambar 3.1 Contoh tipografi pada poster

Sumber: M Erwin Ramadhan/Kemendikbud (2020)



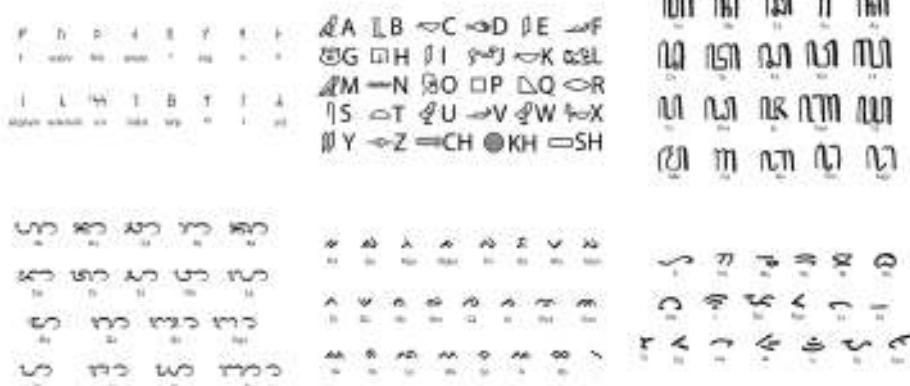
Gambar 3.2 Contoh tipografi pada buku

Sumber: Hatikva/Kemendikbud (2018)



Gambar 3.3 Contoh tipografi pada kemasan

Sumber: Kemendikbud (2020)



Gambar 3.4 Contoh aksara atas, kiri ke kanan: Aksara Viking Norwegia, Hieroglyph Mesir, Aksara Jawa; Bawah, kiri ke kanan: Aksara Bali, Aksara Batak Toba, Aksara Bugis.

Sumber: ZyfraHatikva/Kemendikbud/ (2018)



Gambar 3.5 Contoh Grafiti, kiri: Grafiti karya seniman Indonesia (M Erwin Ramadhan); kanan: Grafiti karya seniman luar (GOOZ)

Sumber: Mutiara Gitani Laksa/Kemendikbud (2020)



Gambar 3.6 Sejarah Logo Perusahaan

Sumber: Pertamina/1000 Logos (2023)

2. Apersepsi

Untuk mengenalkan peserta didik pada materi tentang *branding*, yang pada bab ini akan dibahas melalui tipografi dan logo, guru dapat mengawalinya dengan bermain tebak-tebakan logo. Peserta didik diminta mencari beberapa produk yang banyak dijual di kalangan mereka, seperti minuman kemasan. Lalu, sebagian bentuknya dihilangkan dan peserta didik diminta menebak logo tersebut. Peserta didik juga dapat saling bersaing dalam kelompok dan mencari sendiri logo di sekitar mereka sebagai pertanyaan. Contoh yang dapat digunakan ialah sebagai berikut.



Gambar 3.7 Berbagai Contoh Logo

Kemudian guru mengajak peserta didik berdiskusi mengapa mereka dapat menebak logo-logo tersebut dan mengapa logo-logo tersebut dibuat.

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru dapat menilai kemampuan menulis indah peserta didik dengan meminta mereka menuliskan nama menggunakan tulisan sambung dan tulisan lepas. Jika ada peserta didik yang tertarik dengan kaligrafi atau *lettering*, guru juga dapat memintanya menggunakan jenis tulisan yang paling ia suka.

4. Kegiatan Pembelajaran

Bab “Membuat Tipografi dan Logo” ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami identitas dirinya dan bagaimana mengekspresikannya melalui seni rupa.

Kompetensi dan materi esensial dalam bentuk ilustrasi yang mencakup kata kunci: mendesain/merancang, logo, tipografi.

Aktivitas 3.1 Tipografi: Mengenal Dasar Tipografi

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Setelah dikenalkan dengan bentuk tipografi dasar yang sering dilihat di sekitar mereka, peserta didik meniru bentuk tipografi sederhana.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, refleksi pemikiran, dan proses berpikir.
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

- ✓ Literasi visual: melakukan analisis dan interpretasi *image*.
- ✓ Evaluasi (HOTS): untuk dapat meniru tipografi dasar, peserta didik harus mampu melakukan pengamatan dan analisis serta meniru tipografi di kertas A3.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengamati jenis-jenis tipografi yang ditampilkan oleh guru.
2. Peserta didik memilih salah satu tipografi.
3. Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 3.1, peserta didik meniru salah satu tipografi dengan menggunakan nama masing-masing yang dikerjakan di atas kertas A3 dengan menggunakan metode *grid*.

Diferensiasi

- ✓ dengan kemudahan akses internet dapat mencari beberapa contoh tipografi sederhana di internet.
- ✓ Sekolah yang kesulitan akses internet dapat menggantinya dengan kegiatan pengamatan keluar kelas untuk mencari jenis-jenis tipografi yang ada di sekitar sekolah.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk tipografi sederhana di sekitarnya.
2. Peserta didik mampu meniru tipografi dasar.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Contoh beragam tipografi (dicetak atau dicari sekitar sekolah)
- ✓ LKPD Aktivitas 3.1
- ✓ Pensil dan penghapus

Aktivitas 3.2 Aplikasi Tipografi

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang tipografi secara kreatif dengan cara membuat tulisan indah menggunakan nama mereka.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Mandiri: regulasi diri
- ✓ Kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: melakukan analisis dan interpretasi pada tipografi di sekitar.
- ✓ Analisis (HOTS): untuk mengaplikasikan tipografi dengan menggunakan nama mereka, peserta didik harus mampu melakukan analisis sudut pandang yang menarik pada jenis tipografi yang dipilih.

Langkah Kerja

1. Peserta didik memilih jenis tipografi yang akan dipakai.
2. Peserta didik memilih karakter apa yang mereka tampilkan dalam tipografi yang akan mereka buat.
3. Pada LKPD Aktivitas 3.2, peserta didik mengaplikasikan karya dengan menggunakan pensil, mewarnai, dan menghias karya tipografi yang sudah dibuat.

Diferensiasi

- ✓ Kegiatan ini dapat dilakukan di sekolah-sekolah dengan akses ke perangkat komputer dan perangkat lunak desain yang sederhana.
- ✓ Sekolah yang tidak memiliki akses ke perangkat komputer dan perangkat lunak desain yang sederhana dapat menggunakan teknik menjiplak menggunakan kertas karbon, kertas kalkir atau dengan menggunakan cahaya matahari untuk menghasilkan beberapa kemungkinan alternatif dasar yang kemudian hasil jiplakan ini dapat dihias.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengaplikasikan tipografi dengan menggunakan nama mereka.
2. Peserta didik dapat menggunakan alat yang tepat untuk mewarnai tipografi tulisan indah yang mereka buat.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 3.2
- ✓ Pensil dan penghapus
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/cat poster/krayon

Aktivitas 3.3 Mengenal Logo

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik akan diajak untuk mengenal pengertian logo dan manfaatnya melalui pengamatan beberapa contoh logo yang ada di sekitar agar mereka mengerti elemen-elemen dasar dari sebuah logo.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, refleksi pemikiran, dan proses berpikir.
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: melakukan analisis dan interpretasi pada logo di sekitar.
- ✓ Evaluasi (HOTS): untuk dapat meniru dan mendesain ulang logo peserta didik harus mampu melakukan pengamatan dan analisis serta meniru logo yang dipilih.

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengamati berbagai macam logo yang ada di sekitarnya dan menganalisis elemen-elemen penting dalam sebuah logo.
2. Pada LKPD Aktivitas 3.3, peserta didik menggambar dua logo yang mereka anggap paling mereka kenal.
3. Peserta didik mendesain ulang dua logo tersebut dengan cara mengganti warna, menambahkan atau mengurangi elemen yang ada di dalam logo yang mereka pilih.

Diferensiasi

- ✓ Sekolah dengan kemudahan akses internet dapat mencari beberapa contoh logo sederhana lainnya di internet.
- ✓ Sekolah yang kesulitan akses internet dapat menggantinya dengan kegiatan pengamatan keluar kelas untuk mencari jenis-jenis logo yang ada di sekitar sekolah atau yang ada di kemasan makanan, minuman, dan lain-lain.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi logo, meniru logo yang mereka anggap menarik, kemudian mendesain ulang logo.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Contoh-contoh logo (dicetak atau dicari di sekitar sekolah, termasuk logo sekolah)
- ✓ LKPD Aktivitas 3.3
- ✓ Pensil dan penghapus
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/cat poster/krayon

Aktivitas 3.4/Sumatif Bab III: Membuat Logo

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik menggabungkan pengetahuan mereka yang didapatkan dari materi sebelumnya dalam bentuk logo. Peserta didik akan menggunakan kemampuan mereka dalam menggambar, menggunakan pola organis geometris, mendesain, dan tipografi dalam pembuatan logo yang mencerminkan karakteristik tertentu.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Literasi visual: visualisasi konsep logo
- ✓ Kompetensi artistik : mengembangkan dan membuat logo dengan keseimbangan warna dan bentuk
- ✓ Menciptakan (HOTS)

Langkah Kerja

1. Peserta didik menggunakan insial atau nama panggilan mereka sebagai nama yang akan dijadikan logo.

2. Pada LKPD Aktivitas 3.4/Instruksi Sumatif Bab III, peserta didik menuliskan dua nilai utama yang akan ditampilkan di dalam logo.
3. Peserta didik menentukan gambar atau bentuk apa yang akan ditambahkan pada inisial yang mereka telah pilih.
4. Pada LKPD tersebut peserta didik membuat dua sketsa logo berdasarkan nilai utama yang sudah mereka tentukan.
5. Peserta didik menentukan satu sketsa yang paling mereka suka.
6. Pada LKPD atau kertas terpisah, peserta didik mengembangkan sketsa sekaligus merapikan logo.
7. Pada LKPD, peserta didik mewarnai logo.

Diferensiasi

- ✓ Jika kesulitan untuk membuat logo, peserta didik dapat diarahkan untuk mengembangkan dari hasil karya tipografi pada aktivitas sebelum sumatif.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu membuat logo sederhana dengan menggunakan materi-materi yang sudah diajarkan sebelumnya.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 3.4/Instruksi Sumatif Bab III
- ✓ Pensil dan penghapus
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/cat poster/krayon

5. Kegiatan Penutup

Setiap akhir aktivitas, peserta didik melakukan refleksi secara mandiri atau berpasangan. Guru dapat memilih 1–2 pertanyaan yang relevan dari daftar pertanyaan (lampiran) untuk memudahkan kegiatan refleksi. Pada akhir bab, peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi peserta didik agar pembelajaran lebih berdampak. Peserta didik juga diharapkan agar tetap menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan membereskan kelas bersama setelah aktivitas selesai.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Lembar refleksi ini digunakan untuk peserta didik mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai.

Judul Bab : Desain Tipografi dan Logo

Nama :

Kelas :

Saya mampu menggunakan alat mewarnai untuk menciptakan karya tipografi dan logo dengan cukup terampil.	Ya	Tidak
Saya mampu membuat karya tipografi dan logo berdasarkan gagasan saya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar diri saya.	Ya	Tidak
Saya mampu menggunakan dan menggabungkan pengetahuan sebelumnya tentang komposisi bentuk dan warna untuk membuat karya tipografi dan logo.	Ya	Tidak
Apa yang paling kamu sukai dari proses pembuatan karya pada Aktivitas 3.2?		
Bagian mana yang menurutmu tersulit saat membuat karya pada Aktivitas 3.3?		
Apa perasaanmu saat melihat hasil akhir karya pada Aktivitas 3.4/sumatif?		
Menurutmu, apa manfaat kegiatan mendesain tipografi/logo namamu di akhir bab ini bagi hidupmu?		

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Berbagai kegiatan pada bab ini membutuhkan dukungan orang tua/wali dengan cara menyediakan materi dalam bentuk benda-benda keseharian yang memiliki logo atau tipografi, seperti bekas kemasan makanan, minuman, dan lain-lain. Guru juga diharapkan dapat

menyampaikan kepada orang tua bahwa fokus dari pembelajaran Bab I ialah pengamatan dan keberanian peserta didik untuk mengekspresikan dirinya melalui karya seni. Interaksi dengan masyarakat dapat dilakukan pada kegiatan 3.1 dan 3.3, di mana guru dan peserta didik berkesempatan untuk terhubung dengan masyarakat, seperti pemilik toko, supir truk, pengemudi kapal nelayan, dan lain-lain untuk menemukan logo dan tipografi yang akan mereka kerjakan.

E. Asesmen

Dalam pembelajaran bab ini, asesmen formatif dapat dilakukan oleh guru melalui observasi ketertarikan dan minat peserta didik dan kinerjanya saat mengerjakan tugas. Peserta didik juga dapat dibekali dengan beberapa pertanyaan yang dapat memantik refleksi diri atau penilaian antarteman. Dalam buku ini, terdapat lembar refleksi peserta didik sebagai bahan untuk melakukan asesmen formatif, lembar refleksi guru, dan rubrik penilaian untuk aktivitas terakhir yang dapat digunakan sebagai kegiatan asesmen sumatif. Lembar refleksi peserta didik dan guru tidak bersifat wajib. Guru diberikan keleluasaan untuk melaksanakan asesmen formatif sesuai dengan preferensi dan kondisi peserta didik.

Pada rubrik terdapat deskripsi dari kisaran nilai yang sudah diturunkan dari capaian pembelajaran kelas 7. Tujuan utama rubrik ini ialah memberikan landasan atau inspirasi bagi guru sehingga tidak bersifat kaku. Guru diharapkan dapat leluasa untuk menyesuaikannya dengan kondisi peserta didik dan sekolah masing-masing.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan pada bab ini dapat dilakukan dengan cara memperbanyak contoh-contoh tipografi atau logo sederhana yang ada di sekitar sekolah, terutama yang terhubung dengan identitas lokal tempat asal sekolah.

Bagi peserta didik yang kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan, guru dapat

memfasilitasinya dengan kegiatan untuk meniru atau menjiplak logo sederhana yang ada di sekitar, seperti pada kemasan makanan atau minuman. Kemudian peserta didik dapat menambahkan bentuk-bentuk baru pada logo yang dibuat dan mewarnainya.

G. Lembar Refleksi Guru

Lembar refleksi ini digunakan guru untuk mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. Guru dapat memilih beberapa pertanyaan yang relevan pada proses pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat bermanfaat untuk merencanakan proses pembelajaran selanjutnya.

Judul Unit : Mendesain

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?

Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?

Apakah pelaksanaan pembelajarannya sudah “*student-centered*”? Jika belum, apa kesulitannya?

Jika melihat ke belakang, hal apa yang dapat saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

Apa yang saya pelajari dan dapat bermanfaat untuk di masa depan?

Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?

RPP: bagaimana saya menyesuaikan RPP dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?

Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?

Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Rubrik Penilaian Sumatif Bab III Desain Tipografi dan Logo

Nama Peserta didik : _____ Kelas : 7 _____

Nama Guru : _____ Tanggal : _____

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90-100)	Berkembang (80-89)	Mulai Berkembang (70-79)	Belum Berkembang (<70)
Menggunakan pensil untuk menggambar logo dan pewarna untuk menghias logo	Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk menggambar dengan teknik tebal tipis sebagai garis luar dan pewarna dengan tepat dan rapi.	Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis sebagai garis luar dari bentuk logo yang akan diwarnai. Ada upaya untuk menyesuaikan ketebalan garis luar dan menggunakan pewarna	Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal-tipis sebagai garis luar dari bentuk logo yang akan diwarnai. Belum ada upaya untuk menyesuaikan ketebalan garis luar dan menggunakan pewarna	Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal tipis sebagai garis luar dari logo yang akan diwarnai. Belum ada upaya untuk menyesuaikan ketebalan garis luar dan menggunakan pewarna

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90–100)	Berkembang (80–89)	Mulai Berkembang (70–79)	Belum Berkembang (<70)
		sesuai dengan garis yang dibuat.	sesuai dengan garis yang dibuat.	dan belum menggunakan pewarna dengan rapi.
Mengembangkan bentuk logo dari hasil pengamatan	Peserta didik mampu membuat dua alternatif logo kemudian memilih logo yang dibuat dan mampu untuk menambahkan unsur-unsur	Peserta didik mampu membuat dua alternatif logo kemudian memilih logo yang dibuat, tetapi belum mampu untuk menambahkan unsur-unsur karakteristik yang	Peserta didik belum mampu membuat dua alternatif logo dan belum mampu untuk menambahkan unsur-unsur karakteristik yang	Peserta didik belum mampu sama sekali dalam membuat alternatif logo dan belum mampu untuk menambahkan unsur-unsur

Kriteria Ketercapaian	Mahir (90–100)	Berkembang (80–89)	Mulai Berkembang (70–79)	Belum Berkembang (<70)
Membuat karya seni dengan kreatif dan percaya diri	Peserta didik berani mencoba membuat alternatif logo lebih dari dua dan berani menambahkan bentuk-bentuk yang sesuai dengan karakteristik yang ingin dicapai yang kemudian peserta didik akan memilih yang terbaik dari alternatif yang dibuat.	Peserta didik berani mencoba membuat dua alternatif logo komposisi, meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya, dan menambahkan bentuk-bentuk dengan karakteristik yang diinginkan.	Peserta didik tidak berani mencoba alternatif logo dan tidak berani untuk menambahkan bentuk-bentuk dengan karakteristik yang diinginkan untuk menghias logo.	Peserta didik harus didorong bahkan saat membuat alternatif logo dan juga bentuk-bentuk untuk menghias logo. Ia pun tidak mampu memilih sendiri logo yang ingin diolah selanjutnya.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kisi-kisi nilai berkembang (80–89):



H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD Aktivitas 3.1



Nama :
Kelas : VII /
Bab : Mendesain tipografi dan logo
Kegiatan : Dasar-dasar tipografi

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu mengenali jenis-jenis tipografi sederhana sebagai unsur rupa.

Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil dan penghapus

Perhatikan bentuk-bentuk tipografi yang ditampilkan oleh guru!

Contoh:



Pada buku bergaris atau lembar selanjutnya, tuliskan namamu dengan menggunakan beragam tipografi yang terdapat pada contoh!



LKPD Aktivitas 3.2

Nama :
Kelas : VII /
Bab : Mendesain tipografi dan logo
Kegiatan : Aplikasi tipografi

Tujuan kegiatan :

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik mampu mengaplikasikan tipografi dalam bentuk tulisan indah secara kreatif.

Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil dan penghapus

Pilihlah salah satu bentuk tipografi yang paling menarik dan mudah untuk digambar ulang.

Dengan menggunakan metode *grid*, gambarlah ulang salah satu tipografi dengan menggunakan namamu!

Contoh :



Setelah selesai, kamu dapat memberikan warna dan menghias area sekitar tulisan namamu dengan motif yang mencerminkan dirimu!

LKPD Aktivitas 3.3



Nama :
Kelas : VII /
Bab : Mendesain tipografi dan logo
Kegiatan : Mengenal logo

Tujuan kegiatan:

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik mampu memahami dan mengidentifikasi logo yang ada di sekitarnya.

Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil dan penghapus

Perhatikan logo-logo yang ditampilkan oleh gurumu!

Contoh :



Gambar ulang dua logo yang kamu anggap paling menarik dan mudah untuk digambar ulang!

Kemudian desain ulang logo yang sudah kalian gambar dengan cara mengganti warna, menambahkan elemen baru, atau menghilangkan elemen yang sudah ada!

Contoh :





LKPD Aktivitas 3.4 / Instruksi Sumatif Bab III

Nama :
Kelas : VII /
Bab : Mendesain tipografi dan logo
Kegiatan : Membuat logo

Tujuan kegiatan:

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik mampu memahami langkah-langkah dasar dalam membuat logo dan mampu membuat logo sederhana.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil dan penghapus

Pilih inisial atau nama panggilan yang akan kamu gunakan sebagai logo!

Tulis dua nilai utama yang akan ditampilkan dalam logo! (contoh: ceria, kuat, cepat, dan lain-lain)

Buatlah dua sketsa logo berdasarkan nilai utama yang sudah ditentukan dan pilih salah satu sketsa yang paling kamu sukai!

Kembangkan sketsa yang kamu sukai, rapikan logo, warnai, dan hias!

I. Bahan Bacaan

1. Bahan Bacaan Guru

Tipografi di dunia mulai digunakan oleh bangsa-bangsa Viking Norwegia, Mesir, dan lain-lain yang kemudian berkembang di Yunani dan menyebar ke seluruh Eropa. Kata tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *typos* (bentuk) dan *graphein* (menulis, mengukir). Tipografi terus berkembang seiring perkembangan teknologi hingga saat ini. Dalam sejarah seni rupa, khususnya desain, tipografi merupakan bagian penting yang perlu dikuasai oleh seorang desainer, terutama seorang desainer grafis.

Huruf sendiri di Indonesia sudah dikenal sejak lama, jauh sebelum bangsa Eropa datang ke Indonesia. Kita dapat menemukan adanya aksara Jawa, Bali, Bugis, Makassar, dan Batak. Tipografi berkembang di Indonesia pada zaman penjajahan Belanda. Mereka mengenalkan sistem huruf Roman yang lebih general. Tipografi pada zaman penjajahan Belanda digunakan dalam penyiaran berita dan iklan dalam perdagangan.

Berikut ini beberapa jenis aksara yang dikenal di Indonesia maupun beberapa negara di dunia.

ꝝ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
fé f	úr u/ú/v	thurs þ/ð	as o/ó/ø	reið r	kaun k/g	hagall h	nauðr n	
	†	↳	↑	Þ	ɸ	ᛏ	ᛖ	
íss i/ɪ/e/é	ár a/æ/q/ö	sól s/x	týr t/d/z	björk b/p	maðr m	lögr l	yr y/y	

Gambar 3.8 Aksara Viking norwegia

Sumber: The Historical Linguist Channel

HIEROGLYPHIC ALPHABET



asti

www.artssphere.org #loveartssphereinc

McKenna Mason 2020

Gambar 3.9 Aksara Hieroglyph Mesir

Sumber: McKenna Mason/Art Sphere Inc. (2020)

හා නා තා ජා මා යා දා තා පා වා
ha na ca ra ka da ta sa wa la
පා දා යා මා නා ගා තා මා ගා තා නා
pa dha ja ya nya ma ga ba tha nga

Gambar 3.10 Aksara Jawa

Sumber: Tasnu Arakun/Wikipedia (2009)

ḩā ᱥā ᱪā ᱨā ᱫā
 Hā Nā Cā Rā Kā

 ᰔā ᰤā ᰧā ᰮā ᰲā
 Dā Tā Sā Wā Lā

 ᰘā ᰗā ᰧā ᰛā ᰖā
 Mā Gā Bā Ngā

 ᰕā ᰧā ᰯā ᰚā
 Pā Jā Yā Nyā

Gambar 3.11 Aksara Bali
 Sumber: M. Adiputra/Wikipedia (2010)



Gambar 3.12 Aksara Batak Toba
 Sumber: Kompas (2022)

ḩā ᱥā ᱪā ᱨā ᱫā
 Ka Ga Nga Ngka Pa Ba Ma Mpa

 ᰔā ᰦā ᰧā ᰨā ᰪā
 Ta Da Na Nra Ca Ja Nya Nca

 ᰕā ᰩā ᰮā ᰮā ᰭā
 Ya Ra La Wa Sa A Ha .

Gambar 3.13 Aksara Lontara Bugis
 Sumber: Ishaq Asri/Imajinasi Kontemporer (2017)

Tipografi terus berkembang sejak awal ditemukannya mesin cetak dan kemudian berkembang hingga era komputerisasi seperti saat ini. Tipografi terus bertambah dan berkembang seiring berdirinya sekolah desain, khususnya desain grafis. Saat ini tipografi juga berkembang menjadi bentuk-bentuk baru. Contohnya, *graffiti* yang sangat dekat dengan budaya anak muda.



Gambar 3.14 Contoh Grafiti, kiri: Grafiti karya seniman Indonesia (M Erwin Ramadhan); kanan: Grafiti karya seniman luar (GOOZ)

Sumber: Mutiara Gitani Laksa/Kemendikbud (2020)

Logo pertama kali muncul pada masa Yunani kuno. Awalnya logo sangatlah sederhana, hanya berupa satu kode yang terdiri atas satu huruf atau lebih yang digabungkan. Kode tersebut digunakan untuk membentuk inisial, nama, atau nama depan dari seseorang. Aplikasi logo pada saat itu diletakkan pada benda-benda pribadi, lambang kekuasaan, lambang agama, dan lain-lain. Seiring berkembangnya teknologi dan kreativitas manusia, bentuk-bentuk logo menjadi berkembang dan bertambah. Sama seperti tipografi, logo juga mengalami perkembangan pesat saat sekolah desain mulai dibuat dan teknologi computer mulai berkembang.



Gambar 3.15 Contoh gambar perkembangan desain logo

Sumber: Mutiara Gitani Laksma, Zyfra Hatikva/Kemendikbud (2020)

Jika berbicara tentang sejarah desain grafis, salah satu tokoh penting di Indonesia ialah R.J. Katamsi yang merupakan pendiri ASRI. Salah satu karyanya ialah lambang Universitas Gajah Mada (UGM) di Yogyakarta yang masih digunakan hingga sekarang. Lambang ini berupa surya dengan sinarnya dan bintang bersegi lima warna kuning emas melambangkan pendidikan tinggi berdasarkan Pancasila yang memancarkan ilmu pengetahuan, kenyataan, dan kebijakan. Di tengahnya terdapat titik pusat lambang berupa matahari berlubang atau *surya binolong*, surya kembar di dalam bintang, dan pertalian makna warna putih dan warna kuning emas yang berbunyi *murnining suci marganing kanyatan* atau kemurnian kesucian adalah jalan kenyataan, yang menunjukkan tanggal didirikannya perguruan tinggi tersebut (19 Desember 1949). Songkok dan tombak masing-masing berjumlah lima melingkari surya dan bintang, melambangkan sifat pahlawan dan perjuangan nasional yang selalu siap sedia dan waspada. Kesatuan kumpulan sinar, segi lima kartika, songkok, dan tombak masing-masing berjumlah lima. Semuanya melambangkan Pancasila sehingga UGM itu memiliki

dasar, sifat dan tujuan, hakikat pahlawan serta perjuangan nasional demi Pancasila.



Gambar 3.16 Lambang Universitas Gajah Mada (UGM) Ciptaan R.J. Katamsi
Sumber: Universitas Gadjah Mada/Wikipedia (2021)

Di masa kini pembuatan lambang instansi pemerintah sering dilakukan melalui sayembara. Salah satunya ialah lambang Ibu Kota Nusantara (IKN) yang dimenangkan oleh Aulia Akbar, seorang desainer grafis asal Bandung. Ia mengambil tema tentang pohon hayati yang mengandung makna sumber kehidupan. Berikut ini pembahasan tentang makna dari tiap-tiap elemen pada logo tersebut.

Makna Filosofi Logo IKN

Logo
IKN Nusantara
ini bertema
'Pohon Hayat'



Terinspirasi dari bentuk penghayatan simbolisme pohon dari barat sampai timur Indonesia

NUSANTARA

Bermakna sumber kehidupan sekaligus kekayaan hayati yang melimpah di ekologi kita

- 5 akar melambangkan Pancasila
- 7 batang mewakili 7 pulau besar
- 17 kembang mekar menjadi simbol kemerdekaan yang abadi

Logo ini merepresentasikan Nusantara sebagai kota dunia untuk semua

Gambar 3.17 Infografis Makna Filosofi Logo IKN

Sumber: GoodStaat (2023)

2. Bahan Bacaan Peserta Didik

Tahukah kamu kapan pertama kali mesin cetak dikenal di Indonesia? Diperkirakan industri percetakan mulai berkembang di wilayah Nusantara sejak abad ke-17. Mesin cetak pertama kali didatangkan ke pulau Jawa pada tahun 1659 dari Eropa untuk mencetak buku dan surat kabar. Tujuan ini erat kaitannya dengan niat misionaris untuk mencetak kitab suci dan buku-buku pendidikan Kristen. Namun, baru pada pemerintahan jajahan di bawah Daendels percetakan negara dibentuk untuk mencetak peraturan-peraturan Belanda. Sejak saat itu, surat kabar tidak lagi hanya memuat informasi yang bernilai religius atau ekonomis, tetapi juga memuat peraturan-peraturan perundangan.

Pada masa perang kemerdekaan Indonesia, percetakan digunakan sebagai tempat untuk memperbanyak poster-poster yang menyuarakan semangat perjuangan bangsa Indonesia. Salah satu contohnya ialah poster karya Affandi dan Chairil Anwar yang dibuat pada tahun 1945. Poster itu menggambarkan seorang pemuda yang membawa bendera merah putih dan terlihat sedang berteriak dan melepaskan rantai dengan teks besar yang ditulis tangan dan berbunyi “Boeng, Ajo Boeng”.

Menurutmu, apa fungsi poster-poster yang kamu temui sekarang? Apakah poster-poster tersebut menggunakan jenis huruf (tipografi) yang sesuai dengan fungsinya?



Gambar 3.18 Karya poster Affandi dan Chairil Anwar

Sumber: Affandi/Desain Grafis Indonesia (2011)

Kosakata Seni Rupa

1. Tipografi : seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia.
2. Logo : identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus, seperti bentuk, filosofi, dan warna.
3. Desain grafis : proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.

3. Sumber Bacaan

Purnomo, Eko. 2017. Seni Budaya Kelas VII SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Seni-Budaya-Kelas-VII>

Kartadinata, Hanny. 2011. *Desain Grafis Indonesia*. “Garis Waktu Desain Grafis Indonesia 1659—1999. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7j>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

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

Penulis: Ardhana Riswarie, Vincent Albert Samoel

ISBN 978-623-118-521-1 (jil.1 PDF)

Bab IV

Berkarya Seni untuk Perubahan



A. Pendahuluan

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari bagaimana memecahkan sebuah permasalahan nyata di sekitar mereka dengan menggunakan proses berpikir desain (*design thinking*) yang umumnya digunakan oleh desainer dan penelitian khas seni rupa. Peserta didik akan mengikuti sebuah alur belajar yang diawali dengan tahap “merasakan”. Tahap ini dimulai dengan membangun sebuah kelompok di mana peserta didik akan belajar berkolaborasi bersama teman-temannya. Kemudian, mereka akan bersama-sama mengamati dan mencatat permasalahan yang ada di setiap sudut sekolah. Peserta didik juga dibiasakan untuk mendekati sebuah permasalahan dengan pertanyaan (“bertanya” pada peta konsep), misalnya alih-alih menyampaikan, “Pagar sekolah sudah rusak.”, peserta didik dibimbing untuk bertanya, “Apa yang akan terjadi kalau pagar sekolah dibiarkan seperti itu?”.

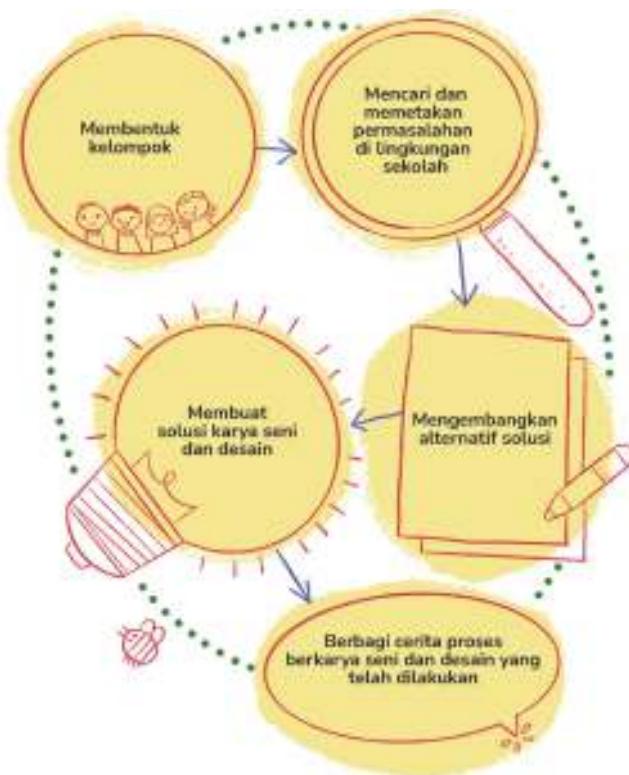
Pada tahap kedua yaitu “membayangkan”. Peserta didik akan berdiskusi (sumbang saran) dan menentukan permasalahan apa yang ingin dan mampu mereka selesaikan dengan sebuah karya seni atau desain. Di sinilah peserta didik dapat mengembangkan alternatif dari berbagai solusi yang dipikirkan oleh tiap-tiap anggota kelompok (“mengembangkan alternatif” pada peta konsep). Perlu diperhatikan bahwa peserta didik diharapkan dapat memilih solusi yang mampu dikerjakan dalam 2–3 pertemuan saja sehingga tidak disarankan untuk memilih permasalahan dengan solusi yang rumit (misalnya, bocor atau di salah satu kelas). Pada tahap ini pula, peserta didik dapat mendengarkan bagaimana seorang seniman/desainer/pekerja seni yang ada di sekitar mereka membuat karya yang berdampak pada masyarakat sekitar, baik itu secara ekonomi, sosial, maupun budaya.

Selanjutnya pada tahap “melakukan”, peserta didik mengerjakan solusi yang sudah dipilih dalam kelompok selama 2–3 pertemuan. Pada saat ini guru memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing dan/atau kemampuan sekolah. Hasil minimal yang diharapkan ialah poster untuk peningkatan kesadaran yang ditempel di tempat yang menurut mereka perlu (misalnya, untuk menjaga

kebersihan sekolah), meskipun peserta didik diperbolehkan untuk mengerjakan solusi yang lebih berdampak (misalnya, membuat rak sepatu di luar masala, perpustakaan, atau UKS sekolah).

Sebelum tahap terakhir yaitu “berbagi”, tiap-tiap kelompok didorong untuk melakukan evaluasi (lembar evaluasi tersedia). Kemudian, peserta didik diharapkan untuk menyiapkan bahan presentasi dalam tiap-tiap kelompok alur kerja mereka, dari mulai “merasakan” hingga “melakukan” untuk ditampilkan kepada seluruh kelas, bisa dalam bentuk tulisan (poster) atau presentasi verbal di depan kelas.

Proses kreasi seni dan desain selama bertahun-tahun telah berkembang dari sekadar membuat gambar menjadi terlibat pada pemecahan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Berbeda dengan cara saintifik untuk pemecahan masalah, cara artistik menawarkan pola pikir dan proses yang berbeda. Jika pada cara saintifik pola pemecahan masalah lebih linier, pada cara artistik ada pola yang tersebar dan memusat. Berikut peta materi pada bab ini.



B. Strategi Pembelajaran

Tabel 4.1 Strategi Pembelajaran Bab IV

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Pada akhir Bab I, peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar sekolah (TP 6A); membuat karya dengan tujuan mengubah lingkungan sekitar sekolah (TP 7A); menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa secara berkelompok (TP 8A).
2.	Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya; menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari; mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah (misalnya, atap bocor, sampah berserakan, atau buku di perpustakaan yang berantakan); membuat peta permasalahan berdasarkan skala dan tingkat kedaruratan; membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar; menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa.
3.	Alokasi Waktu	34 JP (1 JP = 40 menit) / kurang lebih 14 pertemuan
4.	Penilaian Awal	Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> Alat apa sajakah yang pernah digunakan peserta didik untuk membuat karya? Apakah peserta didik memiliki karya buatan sendiri yang paling ia banggakan? Mengapa? Pernahkah peserta didik melihat poster untuk kampanye membuang sampah pada tempatnya atau menghias tong sampah? Mengapa kita melakukan hal tersebut?

No.	Aspek	Keterangan
5.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan 2. Membayangkan 3. Melakukan 4. Berbagi
6.	Kata Kunci	<i>design for change, seni lingkungan</i>
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan: membuat identitas kelompok 2. Merasakan: memetakan permasalahan di lingkungan sekolah 3. Membayangkan: membuat alternatif solusi 4. Melakukan: membuat karya sebagai solusi
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aplikasi untuk merancang identitas kelompok 2. Membuat poster kampanye sosial berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah 3. Membuat video pendek kampanye sosial
8.	Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Situs <i>Design for Change</i> Indonesia: https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7r 2. Fontichiaro, Kristin. 2015. <i>Design Thinking</i>. Michigan: Cherry Lake Publishing.
9.	Asesmen	<p>Formatif: membuat alternatif karya sebagai solusi permasalahan di lingkungan sekolah.</p> <p>Sumatif: membuat pameran atau portofolio proses berkarya.</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Untuk kegiatan pembelajaran pada bab ini, guru diharapkan menyiapkan beberapa media, seperti kertas dan pensil 2B. Jika tersedia, guru dapat menyiapkan juga alat warna yang beragam. Alat lain yang dibutuhkan untuk kegiatan 4.3 menyesuaikan dengan ide yang dipilih oleh peserta didik, seperti aplikasi desain atau cat dan kuas. Peralatan ini tidak harus disediakan oleh sekolah dan dapat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik.

2. Apersepsi

Karena bab ini berbentuk pembelajaran berbasis proyek yang memakan waktu lama, guru dapat mengawali pembelajaran dari diskusi kelompok dengan metode ‘*reverse engineering*’ (melacak kembali proses rekayasa) dari sebuah benda yang dapat ditemukan di kelas. Salah satu contoh yang paling mudah ialah penghapus papan. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan berikut untuk dijawab peserta didik.

- a. Terbuat dari apakah penghapus papan? Berapa ukurannya?
- b. Menurutmu mengapa penghapus itu dirancang dengan bahan dan ukuran tersebut?
- c. Bagaimana jika penghapus itu dibuat lebih besar atau lebih kecil?
- d. Apakah menurutmu perancangnya pernah mencoba menggunakan bahan lainnya? Jika iya, apa kira-kira?
- e. Mengapa kira-kira orang yang pertama merancang penghapus melakukan hal demikian?

3. Penilaian sebelum Pembelajaran

Setelah peserta didik membuat kelompok, guru dapat memberikan instruksi berikut untuk mereka kerjakan.

“Gambarkan peta sekolah kalian!”

Sambil peserta didik mengerjakan, guru mengobservasi bagaimana mereka bekerja sama dari mulai membagi pekerjaan, mengerjakan bagiannya, hingga interaksi antarindividu dalam kelompok tersebut.

4. Kegiatan Inti

Bab ini membantu peserta didik yang baru memasuki fase mencari identitas untuk mencoba peran kecil dalam perubahan lingkungan sekitar mereka. Diharapkan melalui runutan langkah yang disediakan, peserta didik dapat membangun kerja sama dan rasa percaya diri untuk berkontribusi bagi sekitar. Aktivitas-aktivitas ini

juga dirancang agar peserta didik makin memahami konteks tempat tinggal mereka dan memampukan mereka untuk menemukan permasalahan dan memberikan solusi.

Kompetensi dan materi esensial dalam bentuk ilustrasi yang mencakup kata kunci: design for change dan seni lingkungan

Aktivitas 4.1 Merasakan: Membuat Identitas Kelompok

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Di dalam kelompok 4–5 orang, peserta didik membuat sebuah identitas kelompok berupa nama dan logo.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong: kolaborasi
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan keterampilan menggunakan alat untuk membuat karya secara berkelompok
- ✓ Menciptakan (HOTS): menghasilkan sesuatu yang baru

Langkah Kerja

1. Peserta didik berdiskusi dan menentukan nama kelompok.
2. Peserta didik membuat beberapa alternatif logo dari nama kelompok tersebut.

Diferensiasi

- ✓ Sekolah dengan kemudahan akses internet dapat menggunakan aplikasi, seperti Canva, untuk membuat logo. Sebagai catatan: Canva untuk pendidikan bersifat tidak berbayar.
- ✓ Untuk sekolah dengan keterbatasan alat, peserta didik membuat papan nama kelompok menggunakan gaya tulisan yang menarik.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya.

2. Peserta didik mampu menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik yang telah dipelajari.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Aktivitas 4.1
- ✓ Kertas A3
- ✓ Pensil dan penghapus
- ✓ Alat mewarnai: pensil warna/spidol/cat air/cat poster/krayon

Aktivitas 4.2 Merasakan: Memetakan Permasalahan di Lingkungan Sekolah

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Di dalam kelompok 4-5 orang, peserta didik membuat peta permasalahan yang ada di sekolah.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong: kolaborasi
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Analisis (HOTS): memetakan permasalahan di lingkungan sekolah sesuai skala dan tingkat kedaruratan
- ✓ Literasi visual: mengumpulkan informasi dari apa yang terlihat di sekitar

Langkah Kerja

1. Peserta didik secara berkelompok berkeliling sekolah untuk mencari permasalahan yang ada di sana (misalnya, atap bocor, sampah berserakan, atau buku di perpustakaan yang berantakan).
2. Peserta didik membuat peta permasalahan berdasarkan skala dan tingkat kedaruratan.

Diferensiasi

- ✓ Untuk sekolah dengan area kecil, permasalahan dapat diperluas ke daerah sekitar sekolah.
- ✓ Untuk peserta didik yang membutuhkan tantangan lebih besar, permasalahan dapat diperluas ke arah yang bersifat sosial dan relevan dengan mereka.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 4.2
- ✓ Papan jalan/alas untuk menulis
- ✓ Kamera atau ponsel (jika diperbolehkan)
- ✓ Pensil

Aktivitas 4.3 Membayangkan: Membuat Alternatif Solusi

Waktu

4 jam pelajaran (4 x 40 menit)

Deskripsi

Di dalam kelompok 4–5 orang, peserta didik membuat 3–4 sketsa alternatif karya sebagai solusi permasalahan yang telah mereka pilih secara berkelompok.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong: kolaborasi
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Menciptakan (HOTS): membuat alternatif rancangan karya secara berkelompok
- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan unsur rupa untuk membuat karya

Langkah Kerja

1. Peserta didik secara berkelompok memilih permasalahan yang skala dan tingkat kedaruratannya cukup tinggi, namun tidak terlalu sulit untuk membuat karyanya.
2. Peserta didik membuat 3–4 sketsa karya yang menurut mereka dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

Diferensiasi

- ✓ Untuk sekolah dengan kesulitan alat dan bahan, peserta didik dapat diarahkan untuk menata ulang bagian tertentu di sekolah dan menambahkan dekorasi yang tahan lama.
- ✓ Untuk peserta didik yang membutuhkan tantangan lebih besar, solusi dapat berupa rangkaian kampanye di media sosial berupa poster dan video.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 4.3
- ✓ Pensil dan penghapus

Aktivitas 4.4 Melakukan: Membuat Karya sebagai Solusi

Waktu

12 jam pelajaran (12 x 40 menit)

Deskripsi

Di dalam kelompok 4–5 orang, peserta didik membuat satu karya sebagai solusi dari permasalahan di lingkungan sekitar mereka (sekolah atau lingkungan sosial).

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong: kolaborasi
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Menciptakan (HOTS): memetakan permasalahan di lingkungan sekolah sesuai skala dan tingkat kedaruratan
- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan berbagai alat untuk membuat karya

Langkah Kerja

1. Peserta didik secara berkelompok menyiapkan alat dan membuat karya yang terpilih.
2. Peserta didik dapat meminta bantuan kepada guru atau ahli yang ada di sekitar sekolah.

Diferensiasi

- ✓ Untuk sekolah yang mengharuskan peserta didik untuk mengerjakan tugas di dalam kelas, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat karya yang lebih kecil.
- ✓ Peserta didik dapat juga diwajibkan hanya membuat poster.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ LKPD Aktivitas 4.4
- ✓ Alat lain menyesuaikan dengan objek yang akan dibuat

Aktivitas 4.5/Sumatif Bab IV: Berbagi

Waktu

10 jam pelajaran (10 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik merancang acara pameran atau portofolio kelas untuk berbagi proses mereka berkarya dengan warga sekolahnya.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong: kolaborasi
- ✓ Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- ✓ Menciptakan (HOTS): memetakan permasalahan di lingkungan sekolah sesuai skala dan tingkat kedaruratan
- ✓ Kompetensi artistik: menggunakan kosakata seni rupa untuk menjelaskan proses berkarya

Langkah Kerja

1. Peserta didik dibantu oleh guru memilih bentuk berbagi seperti apa yang mereka inginkan untuk kelas mereka.
2. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan untuk membuat portofolio atau persiapan pameran kelas.
3. Peserta didik membuat portofolio secara berkelompok atau membuat deskripsi tentang proses mereka membuat karya sebagai solusi permasalahan.

Diferensiasi

- ✓ Peserta didik juga diperbolehkan untuk membuat portofolio digital yang dapat mereka bagikan secara daring.

Indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Peserta didik mampu menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa.

Alat dan Bahan Pembelajaran

- ✓ Foto-foto proses pembuatan dan/atau sketsa-sketsa solusi
- ✓ Hasil karya yang asli atau fotonya
- ✓ LKPD Aktivitas 4.5/Instruksi Sumatif Bab IV

5. Kegiatan Penutup

Setiap akhir aktivitas, peserta didik melakukan refleksi secara mandiri atau berpasangan. Guru dapat memilih 1–2 pertanyaan yang relevan dari daftar pertanyaan (lampiran) untuk memudahkan kegiatan refleksi. Pada akhir bab, peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi peserta didik agar pembelajaran lebih berdampak. Peserta didik juga diharapkan agar tetap menjaga kebersihan, sikap

disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan membereskan kelas bersama setelah aktivitas selesai.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Lembar refleksi ini digunakan untuk peserta didik mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai.

Judul Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Nama :

Kelas :

Saya mampu menemukan permasalahan sederhana di lingkungan sekitar.	Ya	Tidak
Saya mampu bekerja sama dengan kelompok untuk membuat karya sebagai solusi dari permasalahan sederhana di lingkungan sekitar.	Ya	Tidak
Saya mampu bekerja sama dengan kelompok untuk menjelaskan proses pembuatan karya secara runtut dan jelas	Ya	Tidak
Apa yang paling kamu sukai dari proses menemukan masalah pada Aktivitas 4.1 dan diskusi kelompok pada aktivitas 4.2?		
Bagian mana yang menurutmu tersulit saat membuat karya pada Aktivitas 4.3?		
Apa perasaanmu saat melihat hasil akhir karya pada Aktivitas 4.4/sumatif?		
Menurutmu, apa manfaat kegiatan bekerja sama dan berkarya seni untuk lingkungan bagi hidupmu?		

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Dalam kegiatan pembelajaran pada bab ini, guru berkesempatan untuk bekerja sama dengan seniman atau desainer lokal yang memiliki usaha entrepreneurial, terutama yang berhubungan dengan lingkungan atau masyarakat sekitar mereka. Orang tua siswa juga dapat terlibat dengan menyediakan alat, bahan, dan ide bagi peserta didik saat membuat karya sebagai solusi.

E. Asesmen

Dalam pembelajaran bab ini, asesmen formatif dapat dilakukan oleh guru melalui observasi ketertarikan dan minat peserta didik dan kinerjanya saat mengerjakan tugas. Peserta didik juga dapat dibekali dengan beberapa pertanyaan yang dapat memantik refleksi diri atau penilaian antarteman. Dalam buku ini, terdapat lembar refleksi peserta didik sebagai bahan untuk melakukan asesmen formatif, lembar refleksi guru, dan rubrik penilaian untuk aktivitas terakhir yang dapat digunakan sebagai kegiatan asesmen sumatif. Lembar refleksi peserta didik dan guru tidak bersifat wajib. Guru diberikan keleluasaan untuk melaksanakan asesmen formatif sesuai dengan preferensi dan kondisi peserta didik.

Pada rubrik terdapat deskripsi dari kisaran nilai yang sudah diturunkan dari capaian pembelajaran kelas 7. Tujuan utama rubrik ini ialah memberikan landasan atau inspirasi bagi guru sehingga tidak bersifat kaku. Guru diharapkan dapat leluasa untuk menyesuaikannya dengan kondisi peserta didik dan sekolah masing-masing.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan pada bab ini dapat dilakukan dengan memperluas cakupan permasalahan yang ada di sekitar peserta didik atau berbagi dalam bentuk pameran sekolah atau portofolio yang disebarluaskan secara daring. Guru juga dapat terhubung dengan jejaring Design for Change yang lebih luas melalui platform mereka.

Bagi peserta didik yang kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan, guru dapat memfasilitasinya dengan kegiatan membuat poster kampanye tentang pola hidup bersih dan sehat (PHBS) di lingkungan sekolah. Sekurang-kurangnya, poster mengandung logo kelompok, tipografi (tulis tangan atau digital) yang menarik dan seimbang, serta desain yang menarik.

G. Lembar Refleksi Guru

Lembar refleksi ini digunakan untuk guru mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. Guru dapat memilih beberapa pertanyaan yang relevan pada proses pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat bermanfaat untuk merencanakan proses pembelajaran selanjutnya.

Judul Unit : Desain Tipografi dan Logo

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?

Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?

Apakah pelaksanaan pembelajaran sudah "*student-centered*"? Jika belum, apa kesulitannya?

Jika melihat ke belakang, hal apa yang dapat saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

Apa yang saya pelajari dan dapat bermanfaat di masa depan?

Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?

RPP: bagaimana saya menyesuaikan RPP dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?

Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?

Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Rubrik Penilaian Sumatif Bab IV Berkarya Seni untuk Perubahan

Nama Peserta Didik: _____

Kelas : 7 _____

Nama Guru : _____

Tanggal : _____

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih dan menggabungkan teknik seni dan desain	Peserta didik mampu menggunakan beragam jenis alat dan teknik untuk menciptakan karya seni yang berdampak.	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan) untuk menciptakan karya seni yang berdampak (misalnya, poster).	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan), namun belum sesuai dengan kemampuan mereka (misalnya, poster hitam putih padahal mereka memiliki alat pewarna).	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan), namun jauh di bawah kemampuan mereka (misalnya, poster hanya dibuat dengan pensil di atas kertas A4, padahal mereka memiliki lebih banyak pilihan).
Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya dengan runtut dan semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya, namun kurang runtut atau tidak semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya, namun kurang runtut dan tidak semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan proses membuat karya dengan runtut dan banyak keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang lemah atau tanpa alasan.

Kriteria Ketercapaian	Mahir	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Kemampuan bekerja dalam kelompok	Peserta didik mampu berkolaborasi, membagi, dan menjalankan tugas serta saling memotivasi dengan baik.	Peserta didik mampu berkolaborasi, namun kurang mampu membagi dan menjalankan tugas atau saling memotivasi.	Peserta didik kurang mampu berkolaborasi, kurang mampu membagi dan menjalankan tugas, dan tidak mampu saling memotivasi.	Peserta didik tidak mampu berkolaborasi, tidak membagi dan menjalankan tugas secara mandiri, dan tidak mampu saling memotivasi.
Kesesuaian karya dengan permasalahan yang dipecahkan	Peserta didik mampu membuat karya yang sangat sesuai sebagai solusi yang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (misalnya, membuat tempat sampah di area yang banyak sampah).	Peserta didik mampu membuat karya yang sangat sesuai sebagai solusi, namun kurang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (misalnya, membuat poster “dilarang membuang sampah” di area yang banyak sampah).	Peserta didik kurang mampu membuat karya yang sesuai sebagai solusi dan kurang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (misalnya, membuat poster “dilarang membuang sampah” di area yang tidak banyak sampah).	Peserta didik tidak mampu membuat karya yang sesuai sebagai solusi hingga tidak berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (misalnya, membuat poster “dilarang membuang sampah” di area yang tidak terlihat).

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



LKPD Aktivitas 4.1

Kelas : VII /

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Merasakan: Membuat Identitas Kelompok

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu bekerja sama dalam menciptakan sebuah karya yang mencerminkan kelompoknya.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan :

Kertas A3, pensil, penghapus, alat pewarna (pensil warna/spidol/cat air/cat poster/krayon

Bacalah cerita desainer di bawah ini!



Tahukah kamu bahwa seni dapat memberikan solusi untuk permasalahan di sekitar kita?

Singgih Susilo Kartono adalah seorang desainer produk asal Kandangan, Temanggung, Jawa Tengah. Setelah berkuliah di jurusan desain, ia kembali ke desanya untuk menyelesaikan masalah ekonomi yang terjadi akibat pembangunan yang tidak merata. Ia menggerakkan warga sekitar untuk menggunakan bahan alami yang tersedia di dekat

mereka, yaitu kayu, untuk membuat produk radio kayu yang unik. Bersama dengan masyarakat, ia mendirikan sebuah perusahaan bernama Magno. Selain memproduksi, perusahaan tersebut juga menjaga keberlangsungan lingkungan dengan melakukan penghijauan kembali setelah masa tebang kayu.

Nama Magno berasal dari kata dalam Bahasa Inggris yaitu "*magnifying*" yang berarti memperbesar. Ia ingin semua produk Magno memiliki keunikan bentuk dan kesederhanaan yang sama dengan produk pertamanya tersebut. Jika sebuah produk unik dan sederhana, nilai keindahannya secara tidak langsung akan mengundang semua orang untuk lebih memperhatikannya.

Logo dari perusahaannya tersebut berbentuk huruf "g" dan dipilih karena berada di tengah namanya, yaitu "magno". Bentuknya sederhana, tetapi sangat menarik.

Bentuklah sebuah kelompok dengan 3-5 anggota! Tentukan nama dan rancang sebuah logo yang dapat mencerminkan harapanmu terhadap karya yang akan kamu buat!



LKPD Aktivitas 4.2 (1)

Kelas : VII /

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Merasakan: Memetakan Permasalahan di Lingkungan Sekolah

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu bekerja sama dalam mengamati dan mencari permasalahan yang ada di lingkungannya.

Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Papan jalan/alas untuk menulis, kamera atau ponsel (jika diperbolehkan), pensil

Berjalan-jalanlah di sekitar sekolahmu dan perhatikan apakah ada permasalahan seperti ini!

- ✓ Perpustakaan yang berantakan
- ✓ Sampah yang berserakan
- ✓ Ruang kelas yang tidak nyaman
- ✓ Sepatu yang berantakan di luar musala/masjid





Gambar 4.1 Berbagai Permasalahan di Lingkungan Sekitar

Sumber: Kemendikbud (2020)

Foto atau gambarkan permasalahan yang kamu temukan! Diskusikan dan bandingkan permasalahan tersebut!

- Apa penyebabnya?
- Apa dampaknya terhadap kamu dan sekitarmu?



LKPD Aktivitas 4.2 (2)

Kelas : VII /

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Merasakan: Memetakan Permasalahan di Lingkungan Sekolah

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu bekerja sama dalam mengamati dan mencari permasalahan yang ada di lingkungannya.

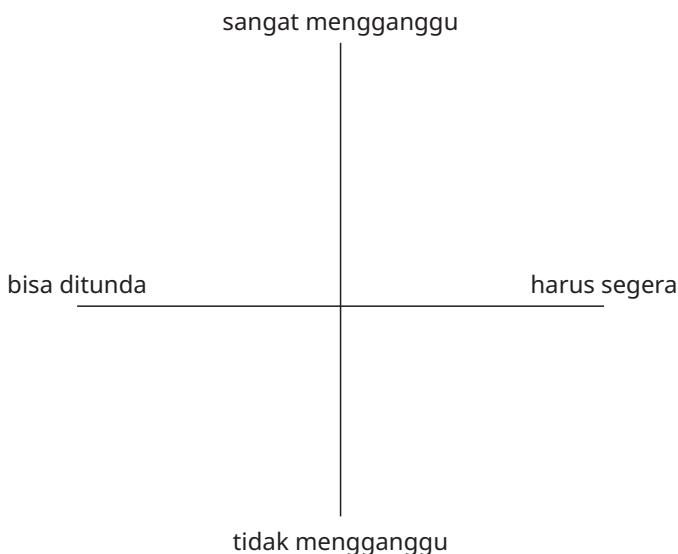
Perkiraan waktu:

2 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil dan penghapus

Perhatikan kembali foto atau gambar permasalahan yang telah kamu kumpulkan dengan kelompokmu sebelumnya! Diskusikan dan petakan kira-kira bagaimana permasalahan-permasalahan tersebut menggunakan kuadran di bawah ini!



Pilihlah permasalahan apa yang kira-kira dapat kamu selesaikan dengan sebuah karya! Karya yang dimaksud dapat berupa poster, benda, atau tindakan yang dapat mengubah kondisi sebelumnya menjadi lebih baik.



LKPD Aktivitas 4.3

Kelas : VII /

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Membayangkan: Membuat Alternatif Solusi

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar.

Perkiraan waktu:

4 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Pensil, kertas A4/buku catatan, kamera untuk dokumentasi proses

Alokasi 2 jam pelajaran:

Buatlah 3–4 sketsa masing-masing pada kertas berukuran A4 dari karya yang akan kalian buat dalam kelompok berdasarkan permasalahan yang telah kalian pilih!

Alokasi 2 jam pelajaran:

Lengkapi sketsamu dengan alasan mengapa benda/tindakan tersebut dapat menjadi solusi dari permasalahan yang kamu pilih, langkah-langkah teknis pembuatan (maksimal 12 jam pelajaran atau 6 pertemuan), alat yang tersedia, dan hambatan yang mungkin kamu temui!

Contoh Daftar Alat dan Bahan

Alat dan Bahan	Penanggung Jawab	Keterangan
Gergaji	Aldi	Pinjam dari petugas sekolah
Kuas cat (10')	Risa	Beli dari iuran kelompok
Papan kayu	Ayu	Bawa dari rumah



LKPD Aktivitas 4.4

Kelas : VII/

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Melakukan: Membuat Karya sebagai Solusi

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat karya dengan tujuan untuk mengubah lingkungan sekitar.

Perkiraan waktu:

12 jam pelajaran

Alat dan bahan:

Sesuai dengan kebutuhan

Tontonlah video-video di bawah ini dan pelajari bagaimana karya seni dan desain sederhana dapat mengatasi permasalahan di sekitar lingkungan sekolah!

Design for Change di Kab. Banggai, Sulawesi Tengah:

<https://bit.ly/dfcindonesia>

Design for Change di Kolombia: <https://bit.ly/dfccolombia>

Pilihlah sebuah alternatif solusi yang sudah direncanakan sebelumnya, kemudian wujudkan solusi tersebut menjadi sebuah karya seni atau desain!

Perhatikan tempat menyimpan karya, alat, dan bahan agar tetap aman hingga karya selesai dan dipamerkan!

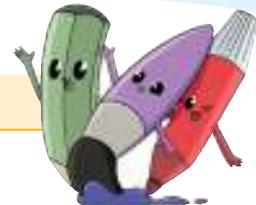
Pindai Aku



Pindai Aku



LKPD Aktivitas 4.4 / Instruksi Sumatif Bab IV



Kelas : VII/

Bab : Berkarya Seni untuk Perubahan

Kegiatan : Berbagi

Tujuan kegiatan:

Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menjelaskan proses pembuatan karya secara teknis menggunakan kosakata seni rupa.

Perkiraan waktu:

10 jam pelajaran (persiapan dan presentasi, disesuaikan dengan jumlah peserta didik)

Alat dan bahan:

Sesuai dengan kebutuhan

Perhatikan kedua gambar berikut!

Apa yang sedang mereka lakukan?





Gambar 4.2 Berbagi Proses Membuat Karya

Sumber: Kemendikbud (2020)

Dalam seni rupa karya dapat dibagikan kepada orang lain melalui berbagai cara, misalnya mengadakan pameran, presentasi, atau membuat portofolio. Tentukan bersama teman kelas dan gurumu, cara apa yang ingin kamu lakukan untuk berbagi tentang proses kamu membuat karya sebelumnya!

Saat kamu menyusun cerita proses berkaryamu, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk membantu!

1. Permasalahan apa saja yang kamu temukan di sekolah atau di sekitarmu?
2. Bagaimana kamu dapat memilih satu permasalahan pada akhirnya?
3. Karya seperti apa yang kamu buat? Mengapa?
4. Ceritakan bagaimana karya tersebut kamu buat! Bagaimana kamu membagi pekerjaan dalam kelompok?
5. Bagian mana yang kalian suka dari karyamu?
6. Jika kamu mendapat kesempatan lagi, kira-kira perbaikan atau perubahan apa yang ingin kamu buat untuk karya tersebut?

I. Bahan Bacaan

1. Bahan Bacaan Guru

Dalam seni tradisi, anggota masyarakat yang memiliki bakat seni biasanya dipilih untuk meneruskan kebiasaan untuk membuat benda-benda seni, baik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari ataupun keperluan upacara.



Gambar 4.3 Contoh Beberapa Benda Seni dari Berbagai Adat dan Tradisi

Sumber: Weni Rahayu/Kemendikbudristek (2015)

Kemudian saat seni rupa modern berkembang pada abad ke-20, ada pemisahan antara seni tradisi yang terus dipraktikkan di masyarakat dengan seni rupa yang ditemui di galeri atau museum seni. Selama bertahun-tahun seni rupa tidak lagi menjadi bagian kehidupan masyarakat yang berdampak langsung, sejarahnya berjalan sendiri meskipun beberapa karya yang dibuat masih berkesesuaian dengan kondisi nyata di masyarakat. Namun, setelah Reformasi 1998, kita dapat melihat pergeseran kembali seniman yang berkarya di tengah masyarakat dan menawarkan solusi serta berdampak langsung pada mereka. Sebut saja misalnya Tisna Sanjaya yang mengembangkan Imah Budaya (IBU) yang berarti rumah budaya di Cigondewah, Bandung. Ia melakukan penghijauan dan mendirikan rumah untuk warga beraktivitas budaya, serta menjadikan kawasan kumuh Cigondewah lebih ramah untuk warga yang masih hidup di sana.



Gambar 4.4 Tisna Sanjaya di dalam IBU Cigondewah

Sumber: Istimewa/Detik Hot (2021)



Gambar 4.5 Diskusi Bersama Arief Yudi di Jebor Hall

Sumber: Jatiwangi Art Factory/Kemendikbud (2020)

Contoh lainnya ialah Arief Yudi Rahman, yang setelah menjadi seniman kembali ke Jatiwangi, Majalengka, Jawa Barat, kawasan produksi genting/jebor. Ia membangkitkan kembali kawasan Jatiwangi melalui upayanya menggagas Jatiwangi Art Factory. Pabrik bekas produksi genting milik keluarganya diubah menjadi ruang seni yang disebut Jebor Hall di mana ratusan acara seni budaya diselenggarakan.



Gambar 4.6 Lampu dari Limbah Kotoran Sapi

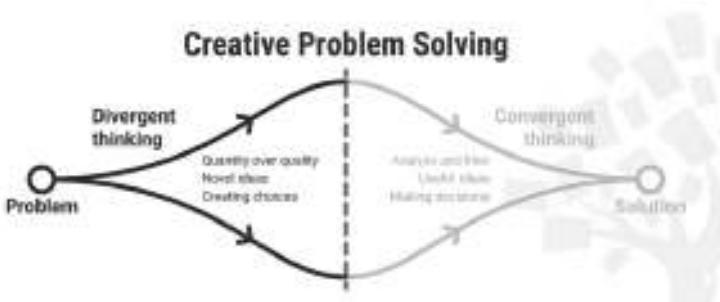
Sumber: Laman ITB/Kompas (2023)

Selain dalam bidang seni rupa, keilmuan desain hadir di tengah masyarakat untuk memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi. Seorang desainer produk dan periset di Pusat Penelitian Budaya dan Lingkungan, Adhi Nugraha, berangkat dari keresahannya terhadap limbah kotoran sapi yang banyak ditemui di sekitar tempat tinggalnya. Bukan hanya karena baunya yang tidak sedap, kotoran sapi juga kerap menjadi polutan untuk air sungai di wilayah hulu dan mencemari tanah karena tidak adanya pengelolaan limbah yang tepat. Ia kemudian mempelajari tradisi di beberapa masyarakat adat seperti di Lombok, yang sudah sejak lama menggunakan kotoran sapi sebagai bahan membuat bata atau melapisi lantai agar lebih hangat dan bebas nyamuk. Dari pengetahuan tersebut, Adhi Nugraha kemudian mengolah kotoran sapi dengan metode modern menggunakan *3D printer* untuk membuat benda fungsional, seperti lampu. Karena proses pengolahannya yang cukup lama, limbah kotoran sapi yang ia gunakan sudah bersih dan tidak berbau.

Kreativitas merupakan kunci kesuksesan seseorang di masa depan yang kian dibanjiri oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/ AI*). Pada dasarnya manusia mampu berpikir secara lentur dan imajinatif, berbeda dengan mesin yang mengandalkan data untuk membuat solusi dari sebuah permasalahan. Sebuah studi oleh Mika Koivisto dan Simone Grassini (2023) menunjukkan bahwa pada sebuah tes kreativitas menggunakan metode berpikir menyebar (*divergent thinking*), meskipun kecerdasan buatan mampu memberikan jawaban yang lebih beragam daripada manusia pada umumnya, jawaban terbaik yang diberikan oleh manusia jauh melampaui kemampuan mesin.

Kemampuan berpikir menyebar (*divergent thinking*) bertumpu pada kefasihan (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), dan orisinalitas serta kemampuan elaborasi saat berpikir tentang solusi dari sebuah masalah. Cara ini biasanya digunakan saat *brainstorming* sebuah gagasan dan mementingkan kuantitas daripada kualitas, berbeda dengan berpikir memusat (*convergent thinking*) yang bertujuan

untuk membuat keputusan. Dalam siklus berpikir kreatif (*creative problem solving*), kedua cara berpikir tersebut digunakan. Berpikir menyebar digunakan di awal untuk membuat beragam pilihan tanpa batasan apa pun. Kemudian, dilanjutkan dengan berpikir memusat dengan menganalisis ragam pilihan yang muncul dan menyaring mana saja yang lebih bermanfaat dan mungkin dilakukan sebelum akhirnya diputuskan sebuah pilihan.



Gambar 4.7 Creative Problem Solving

Sumber: Teo Yu Siang/Interaction Design Foundation

Salah satu orang paling kreatif di dunia yang memegang banyak hak paten untuk beragam penemuannya adalah Yoshiro Nakamatsu atau Dr. NakaMats. Penemuannya bervariasi dari teknologi hingga benda sehari-hari. Salah satunya ialah sepatu Pyon Pyon yang dibuat untuk berolahraga. Temuan ini dibuat karena Nakamatsu berpikir betapa menyenangkannya jika anak-anak dan orang dewasa bisa berjalan sambil melompat-lompat. Menurutnya, 10 menit menggunakan sepatu Pyon Pyon untuk berlari dan melompat-lompat, sama seperti 40 menit berolahraga. Satu hal yang membedakan Nakamatsu dengan penemu lainnya ialah kelenturannya dalam berpikir. Ia tidak segan untuk menggunakan ide-ide yang dianggap gila atau tidak masuk akal dalam menciptakan sesuatu. Bagi Nakamatsu, yang terpenting ialah terus-menerus dapat mencipta dan berkarya tanpa batas.



Gambar 4.8 Yoshiro Nakamatsu dengan Sepatu Pyon Pyon Ciptaannya

Sumber: Super Rad Now (2012)

2. Bahan Bacaan Peserta Didik

Tahukah kamu, berpikir kreatif itu membutuhkan kemampuan melihat hubungan yang tidak biasa? Berpikir menyebar (*divergent thinking*) merupakan salah satu aspek kreativitas yang sering diteliti dan dipahami sebagai kemampuan untuk membuat beragam alternatif solusi dari sebuah permasalahan. Umumnya proses ini dilakukan pada saat *brainstorming* di awal pembahasan masalah, dengan tujuan untuk menyediakan sebanyak-banyaknya cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Jumlah dan keragaman menjadi kunci penting dalam menilai kemampuan berpikir menyebar.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan ini, kamu dapat melatihnya dengan pertanyaan terbuka yang memantik banyak imajinasi. Contohnya, “Bagaimana menggunakan penjepit kertas?”



Gambar 4.9 Berbagai Pemanfaatan Penjepit Kertas

Sumber: PresenterMedia, Freepik, Pinterest

Dapatkah kamu memikirkan lima cara lain untuk menggunakan penjepit kertas?

Kosakata Seni Rupa

1. *Design thinking*: sebuah pola berpikir khas desainer yang fokus pada solusi untuk memahami permasalahan di masyarakat dan mencari pemecahannya.
2. *Art-based research*: sebuah metode penelitian khas seni yang berfokus pada perumusan masalah dan pengembangan alternatif, baik itu sudut pandang atau solusi.
3. Komplementer: saling melengkapi satu sama lainnya.

Sumber Bacaan

Design for Change Indonesia. Diakses melalui

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7r>

Interaction Design Foundation. 2023. “What is Convergent Thinking?”. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7d>

Koivisto, Mika & Simone Grassini. 2023. “Best humans still outperform artificial intelligence in a creative divergent thinking task”. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7e>

Purnomo, Eko. 2017. Seni Budaya Kelas VII SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Seni-Budaya-Kelas-VII>

Runco, M.A. 2011. “Divergent Thinking”. Diakses melalui <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7g>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Pertanyaan untuk Bahan Diskusi

Guru-guru dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan di bawah ini saat melakukan *monitoring* dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

1. Apakah judul karyamu?
2. Apa yang paling kamu sukai dari karyamu? Mengapa kamu menyukainya?
3. Dari mana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
4. Bagaimana cara kamu membuatnya?
5. Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
6. Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
7. Apa bagian yang paling mudah kamu lakukan?
8. Apakah bagian yang tersulit bagimu?
9. Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu saat mengerjakan karya ini?
10. Siapa yang membantumu mengerjakan karya ini?
11. Bagaimana perasaanmu setelah mengerjakan karya ini?
12. Bagaimana perasaanmu setelah kamu berhasil mengatasi kesulitan sewaktu mengerjakan?
13. Apa yang kamu lakukan ketika menghadapi kesulitan itu? Jika kamu meminta bantuan, siapa yang kamu mintai bantuan dan mengapa?
14. Siapa seniman yang kamu sukai?
15. Apa yang membuatmu menyukainya?
16. Apa ciri-ciri karya yang bagus atau baik menurutmu?
17. Apakah ada cara atau bahan lain untuk mengerjakan ini?
18. Apa perasaanmu ketika melihat karya ini?
19. Apakah karyamu mencerminkan perasaan atau pikiranmu?
20. Kapan waktu terbaik untuk menggambar karya ini?
21. Mengapa karya ini dianggap penting atau bersejarah?
22. Bagaimana karya ini memengaruhi lingkungannya?
23. Mengapa kita perlu belajar seni? Menurutmu apa manfaat dari mempelajari hal ini bagi hidupmu?
24. Apa yang terjadi jika seseorang tidak dapat melihat keindahan di sekitarnya?
25. Apa/siapa saja yang memengaruhi kamu dalam berkarya?
26. Siapa saja seniman terkenal yang kamu ketahui? Apa saja karya mereka?
27. Warna/garis/bentuk apa yang paling tepat mewakili dirimu dan orang di sekitarmu?
28. Perasaan apa yang timbul ketika melihat warna ini?
29. Apa bayangan yang timbul ketika kamu mendengar musik ini?
30. Apa bayangan yang timbul ketika kamu mendengar kata ini?

Lampiran 2: Pengetahuan Dasar Elemen dan Prinsip Seni Rupa

Elemen Seni Rupa (alat untuk membuat karya seni)		Prinsip Seni Rupa (bagaimana menggunakan alat untuk membuat karya seni)	
Garis		Pola	
Bentuk		Kontras	
Bidang		Fokus Perhatian	
Warna		Seimbang	
Tekstur		Proporsi/ Skala	
Ruang		Harmoni	
Pencahayaan		Irama/ Gerak	

Lampiran 3: Kegiatan Seni Rupa Berbasis Medium

Sebagai bentuk pengayaan atau pembelajaran alternatif, kegiatan dan lembar kerja berikut dapat digunakan. Lampiran yang disajikan tidak berkaitan langsung dengan ATP yang dirancang dalam buku ini. Namun, guru dapat secara leluasa menggunakan lampiran ini dalam ATP yang dirancang sendiri jika ada yang sekiranya sesuai. Kegiatan dan LKPD dikelompokkan sesuai dengan medium seni rupa yang digunakan, yaitu menggambar, melukis, fotografi, grafis digital, kriya, serta patung dan arsitektur.

Medium dalam seni rupa berarti gabungan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya dan memiliki karakteristik khusus yang membedakan antara satu dengan lainnya. Contohnya, medium melukis berbeda dengan medium menggambar meskipun keduanya memiliki sifat dua dimensi. Sebuah lukisan pasti memiliki sapuan kuas (*brush stroke*), namun gambar tidak memiliki walaupun menggunakan cat air. Contoh lainnya, medium keramik berbeda dengan patung meskipun keramik dapat digunakan sebagai bahan dan teknik membuat patung. Untuk informasi lebih lanjut tentang medium, alat dan bahan seni rupa, silakan merujuk ke Chapter 6 dalam buku Helen Hume, berjudul *The Art Teacher's Book of Lists Grades K-12* (2010).

Berikut ini beberapa kegiatan dan LKPD yang dapat digunakan. Untuk memudahkan guru memahami kaitan antara kegiatan dan LKPD, keduanya disajikan berdekatan.

Menggambar

Aktivitas Menggambar 1: Menggambar Tangan

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya gambar dengan objek alat tulis mereka menggunakan pulpen.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Kreatif. : menghasilkan gagasan yang orisinal
- Mandiri : regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Kompetensi artistik: menggunakan medium pulpen di atas kertas
- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan eksperimen pengamatan

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan pulpen (bukan gel pen atau pena).
2. Peserta didik mengatur alat-alat tulis yang akan digambarkan agar mendapatkan komposisi yang menarik.
3. Menggunakan LKPD Aktivitas Menggambar 1 atau kertas buku gambar, peserta didik menggambarkan komposisi alat-alat tulis mereka menggunakan pulpen.

Diferensiasi

Selain alat-alat tulis, peserta didik juga dapat diminta untuk membuat gambar tangannya sendiri atau wajah teman sebangkunya.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu menggunakan pulpen untuk membuat gambar hasil pengamatan.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Menggambar 1
2. Pulpen

Nama : _____

Kelas : VII / _____

Bab : Menggambar

Kegiatan : Menggambar Menggunakan Pulpen

Tujuan kegiatan : Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menggunakan pulpen untuk membuat gambar hasil pengamatan.

Perkiraan waktu : 2 jam pelajaran

Alat dan bahan : pulpen

Perhatikan alat-alat tulis yang kamu bawa!

Susunlah alat-alat tersebut untuk membentuk komposisi yang menarik dan gambarkan hasil pengamatanmu menggunakan pulpen di bawah ini!

Aktivitas Menggambar 2: Menggambar Makanan

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya gambar dengan objek makanan.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal
- Mandiri: regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Kompetensi artistik: menghasilkan dua gambar berbeda dari objek nonpermanen
- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan eksperimen pengamatan

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan alat gambar (boleh pensil atau pulpen).
2. Peserta didik menyiapkan makanan yang akan digambar, boleh buah, bekal makan mereka, atau jajanan dari kantin sekolah.
3. Sebaiknya makanan tersebut ditaruh di atas selembar kertas putih agar kontrasnya terlihat lebih baik.
4. Menggunakan LKPD Aktivitas Menggambar 2 atau kertas buku gambar, peserta didik menggambarkan makanan mereka sebanyak dua kali.

Diferensiasi

Selain makanan, peserta didik juga dapat menggunakan objek lain yang akan berubah bentuk jika diberi tindakan tertentu, misalnya kain yang dapat dikerutkan.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan dari sebuah benda yang bentuknya tidak permanen.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Menggambar 2
2. Alat gambar

Nama : _____

Kelas : VII / _____

Bab : Menggambar

Kegiatan : Menggambar Makanan

Tujuan kegiatan : Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan dari sebuah benda yang bentuknya tidak permanen.

Perkiraaan waktu : 2 jam pelajaran

Alat dan bahan : alat gambar (pensil atau pulpen)

Apakah hari ini kamu membawa makanan atau benda lain yang bentuknya tidak permanen? Gambarkan benda yang kamu bawa tersebut di bawah ini!

Bagaimana perubahan bentuknya saat makanan tersebut kamu gigit atau potong? Atau jika benda tersebut kamu sobek, lipat, kerutkan, atau regangkan?

Gambarkan kembali benda tersebut dengan perubahannya!

Aktivitas Menggambar 3: Menggambar Skala

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya gambar dengan menggunakan skala.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
- Mandiri: regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan eksperimen pengamatan
- Analisis (HOTS): mengamati sebuah objek dan menggunakan kemampuan analisis untuk menentukan ukurannya pada skala tertentu

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan alat gambar (boleh pensil atau pulpen).
2. Peserta didik menggunakan grid (kisi-kisi) sebagai alat bantu skala atau mengukur sebuah benda yang ada di dalam kelas, misalnya kursi atau meja.
3. Peserta didik dibantu guru menentukan skala terbaik untuk menggambar benda tersebut.
4. Menggunakan LKPD Aktivitas Menggambar 3 atau kertas buku gambar, peserta didik menggambarkan benda tersebut dengan skala.

Diferensiasi

Jika peserta didik mengalami kesulitan menggunakan kertas biasa, mereka dapat menggunakan kertas milimeter blok.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan dari sebuah benda dengan menggunakan skala yang tepat.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Menggambar 3
2. Alat gambar (pensil atau pulpen)

Nama : _____

Kelas : VII / _____

Bab : Menggambar

Kegiatan : Menggambar dengan skala

Tujuan kegiatan : Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan dari sebuah benda dengan menggunakan skala yang tepat.

Perkiraan waktu : 2 jam pelajaran

Alat dan bahan : alat gambar (pensil atau pulpen), kertas milimeter blok (jika dibutuhkan)

Ukurlah sebuah benda yang ada di kelasmu! Kamu dapat meminta bantuan guru dan bekerja sama dengan semua teman sekelasmu untuk menentukannya!

Jika kamu ingin membuat gambar bendamu di kertas, berapa skala yang tepat? 1:10 atau 1:20? Tentukan dan gambarkan benda tersebut menggunakan skala yang tepat!

Kamu juga dapat menggunakan kisi-kisi (grid) untuk membantumu menggambarkannya.

Aktivitas Menggambar 4: Menggambar Lingkungan Sekitar Sekolah

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya gambar lingkungan sekitar.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
- Mandiri: regulasi diri

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan eksperimen pengamatan
- Kompetensi artistik: membuat komposisi dari objek-objek pada lingkungan yang diamati

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan alat gambar (boleh pensil atau pulpen).
2. Peserta didik keluar kelas dan memilih sudut sekolah yang menarik untuk digambar. Pastikan ada objek-objek dengan ukuran dan bentuk yang beragam, misalnya motor/sepeda, pohon, bangunan, dan lain-lain.
3. Menggunakan LKPD Aktivitas Menggambar 4 atau kertas buku gambar, peserta didik menggambarkan lingkungan sekitar sekolah mereka.

Diferensiasi

Kegiatan menggambar ini juga dapat menggunakan kamera untuk membantu peserta didik saat mengamati bentuk dari objek-objek tertentu di lingkungan sekolah mereka yang agak sulit digambar.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan lingkungan sekitar sekolah.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Menggambar 4
2. Kertas gambar
3. Alat gambar (pensil atau pulpen)
4. Penggaris
5. Papan berjalan (jika ada)

Nama : _____

Kelas : VI I/

Bab : Menggambar

Kegiatan : Menggambar Lingkungan Sekitar Sekolah

Tujuan kegiatan : Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat gambar hasil pengamatan lingkungan sekitar sekolah.

Perkiraaan waktu : 2 jam pelajaran

Alat dan bahan : kertas gambar, alat gambar (pensil atau pulpen), penggaris, papan berjalan (jika ada)

Berkelilinglah di sekitar sekolahmu dan temukan sudut yang kamu anggap menarik untuk digambar!

Sebelum mulai menggambar, tuliskan objek apa saja yang kamu lihat dan buatlah sketsa kasarnya di bawah ini!

Benda-benda yang dapat aku temui:

Aktivitas Menggambar 5: Teknik Batik dengan Krayon

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya gambar menggunakan teknik batik sederhana (*wax resistant*).

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Kreatif: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
- Berkebinekaan global: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seni di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan kreativitas
- Kompetensi artistik: menggunakan teknik baru dalam membuat karya

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan krayon (*oil pastel*) berwarna putih, cat air, dan kuas.
2. Pada selembar kertas gambar atau *watercolor paper*, peserta didik menggambarkan sebuah pola (boleh bentuk apa pun) menggunakan krayon berwarna putih.
3. Setelah selesai, peserta didik diminta untuk mewarnai kertas tersebut menggunakan cat air.
4. Di akhir kegiatan, peserta didik memajang atau menceritakan kembali tentang pola yang digambarkan dan pengalamannya saat menggunakan teknik batik sederhana tersebut.

Diferensiasi

Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok menggunakan kertas yang lebih besar atau digabungkan dengan mata pelajaran muatan lokal agar dapat mengangkat pola atau motif tertentu.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat gambar dengan teknik batik sederhana.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Menggambar 4
2. Kertas gambar/*watercolor paper*
3. Krayon berwarna putih
4. Cat air
5. Kuas

Nama	:
Kelas	: VII /
Bab	: Mendesain
Kegiatan	: Teknik Batik dengan Krayon
Tujuan kegiatan	: Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat gambar dengan teknik batik sederhana.
Perkiraan waktu	: 2 jam pelajaran
Alat dan bahan	: kertas gambar/ <i>watercolor paper</i> , krayon berwarna putih, cat air, kuas

Apakah kamu tahu langkah-langkah membuat batik?
Perhatikan gambar di bawah ini! Apakah yang sedang dilakukan oleh perempuan tersebut?



Proses Pembuatan Batik

Sumber: Ivuvisual/Wikipedia Commons (2019)

Salah satu tahap yang penting saat membuat batik ialah menggunakan canting berisi lilin untuk membuat motifnya. Buatlah motif batikmu sendiri menggunakan krayon putih sebagai pengganti lilin dan cat air sebagai pengganti cat kain!

Aktivitas Melukis 1: Cap Daun

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya dengan cara mengecap daun yang mereka temukan di sekitar sekolah.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Akhlak kepada alam: mengenali dan memanfaatkan benda alami yang ada di sekitar untuk membuat karya seni

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan kreativitas
- Kompetensi artistik: menggunakan teknik baru dalam membuat karya

Langkah Kerja

1. Peserta didik berkeliling sekolah untuk mengumpulkan daun-daun kering yang beragam bentuk serta ukurannya.
2. Peserta didik menyiapkan cat akrilik/cat poster/*school paint* di atas sebuah wadah yang ukurannya cukup besar untuk mewarnai daun-daun yang mereka kumpulkan.
3. Daun-daun kering mereka warnai menggunakan kuas atau langsung ditempelkan pada wadah berisi cat.
4. Peserta didik kemudian membuat sebuah motif dengan cara mengecapkan daunnya pada selembar kertas.

Diferensiasi

Kegiatan ini dapat digabungkan dengan mata pelajaran biologi untuk mengenali perbedaan tumbuhan berdasarkan bentuk dari salah satu bagiannya, yaitu daun. Selain itu, kegiatan ini dapat diubah metodenya menjadi batik *ecoprint* dengan bahan-bahan yang agak berbeda seperti kain. Selengkapnya dapat diakses melalui: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7s>

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat karya dengan cara mengecap daun.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Melukis 1
2. Kertas gambar
3. Cat poster/cat akrilik/*school paint*
4. Kuas (jika perlu)
5. Wadah cat (bak/piring/tray)

Nama	:
Kelas	: VII /
Bab	: Mendesain
Kegiatan	: Cap Daun
Tujuan kegiatan	: Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat karya dengan teknik cap daun.
Perkiraan waktu	: 2 jam pelajaran
Alat dan bahan	: kertas gambar, cat poster/cat akrilik/school paint, kuas (jika perlu), wadah cat

Apakah kamu pernah mendengar tentang *eco print*?

Teknik ini memanfaatkan daun dan bunga untuk membuat motif pada kain.



Proses pembuatan *eco print* (kiri: setelah kain disiapkan, daun dan bunga dapat disusun membentuk pola; kanan: kain yang sudah selesai diberi pola kemudian dijemur)

Sumber: Jurnalistik Mandura/MAN 2 Rembang (2022)

Serupa dengan *eco print*, kali ini buatlah motif pada kertas menggunakan daun-daun kering yang dapat kamu temui di sekitar sekolah dengan menggunakan teknik cap! Kumpulkan daun-daun kering, atur posisinya agar membentuk pola yang menarik, kemudian bubuh cat, dan capkan pada selembar kertas!

Aktivitas Melukis 2: Melukis Musik
Waktu
2 jam pelajaran (2 x 40 menit)
Deskripsi
Peserta didik membuat karya dengan cara merespons sebuah lagu.
Nilai Profil Pelajar Pancasila
- Berkebinekaan global: mengerti bahwa setiap orang memiliki selera seni yang berbeda-beda.
Literasi/Kompetensi/HOTS
<ul style="list-style-type: none"> - Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan kreativitas - Evaluasi (HOTS): menguraikan informasi dari musik (ritme, melodi) dan menggabungkannya dengan unsur rupa (garis, warna) menjadi sebuah ekspresi seni rupa
Langkah Kerja
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan cat akrilik/cat poster/<i>school paint</i> dan kertas gambar atau kanvas minimal ukuran A3. 2. Peserta didik diperdengarkan sebuah musik tanpa lirik/instrumental (boleh musik tradisional atau klasik Barat) sambil menutup mata. Mereka diminta berimajinasi jika musik tersebut adalah sebuah lukisan, bagaimana bentuknya. 3. Mereka boleh membuat sketsa jika dibutuhkan atau langsung melukis apa yang sudah mereka bayangkan saat mendengarkan musik tersebut. 4. Peserta didik kemudian melukis di atas kertas atau kanvas yang telah disediakan.
Diferensiasi
Jika guru kesulitan untuk mendapatkan pengeras suara, peserta didik dapat memilih musiknya sendiri dari gawai yang mereka miliki. Mereka juga dapat diajak untuk mendengarkan suara-suara alam.
Indikator KKTP
Peserta didik mampu membuat karya dengan cara merespons sebuah lagu.
Alat dan Bahan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. LKPD Aktivitas Melukis 2 2. Kertas gambar atau kanvas minimal ukuran A3 3. Cat poster/cat akrilik/<i>school paint</i> 4. Kuas 5. Wadah cat (bak/piring/tray) 6. Gelas cuci kuas

Nama	:
Kelas	: VII /
Bab	: Mendesain
Kegiatan	: Melukis Musik
Tujuan kegiatan	: Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat karya dengan merespons sebuah lagu.
Perkiraan waktu	: 2 jam pelajaran
Alat dan bahan	: kertas gambar atau kanvas ukuran A3, cat poster/cat akrilik/school paint, kuas, wadah cat, gelas cuci kuas

Apakah kamu memiliki musik favorit? Apa yang kamu bayangkan saat mendengarkannya? Ikuti instruksi gurumu untuk mendengarkan sebuah lagu tanpa lirik atau suara yang ada di alam dan buatlah sebuah lukisan yang menggambarkannya!



Lukisan respons dari musik instrumental

Sumber: Ardhana Riswarie/Kemendikbudristek (2024)

Lukisanmu bisa menggambarkan hal-hal yang kamu kenali atau hanya berupa garis dan bentuk yang acak dan abstrak. Beranikan dirimu berekspresi!

Aktivitas Kolase : Belajar dari Henri Matisse

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya kolase dengan teknik yang digunakan oleh seorang seniman internasional, Henri Matisse.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Berkebinekaan global: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan karya seni di tingkat global.
- Mandiri: memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu dan kesabaran untuk menyelesaiakannya

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan kreativitas
- Kompetensi artistik: membuat karya seni menggunakan teknik baru

Langkah Kerja

1. Peserta didik menyiapkan kertas berwarna-warni (boleh kertas lipat, kertas A4 beragam warna, atau kertas dari koran/majalah bekas).
2. Peserta didik menyaksikan video pendek tentang karya kolase Henri Matisse.
3. Menggunakan LKPD Aktivitas Kolase, peserta didik membuat kolase dari motif yang mereka inginkan di atas kertas A4.

Diferensiasi

Kegiatan ini juga dapat dilakukan sebagai tugas kelompok dengan mengganti kertas ke dalam ukuran yang lebih besar.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu membuat karya kolase dengan teknik *cut outs* yang digunakan oleh Henri Matisse.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Kolase
2. Kertas warna-warni / kertas lipat / kertas dari koran atau majalah bekas (boleh pilih)
3. Gunting
4. Lem
5. Kertas A4 (untuk tugas individual) atau kertas A2 (untuk tugas kelompok)

Video pendek tentang Henri Matisse: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr7t>

Nama	:
Kelas	: VII /
Bab	: Mendesain
Kegiatan	: Belajar dari Henri Matisse
Tujuan kegiatan	: Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu membuat karya dengan teknik kolase seperti Henri Matisse.
Perkiraan waktu	: 2 jam pelajaran
Alat dan bahan	: kertas warna-warni / kertas lipat / kertas dari koran atau majalah bekas (boleh pilih), gunting, lem, kertas A4 (untuk tugas individual) atau kertas A2 (untuk tugas kelompok)

Dengan menggunakan mesin pencari, cari tahu 3 hal tentang Henri Matisse!

Tiga hal yang aku ketahui tentang Henri Matisse:

- 1.
- 2.
- 3.

Tonton video pendek Henri Matisse dan teknik cut-outs atau "menggambar dengan gunting" yang ia lakukan!



Contoh karya kolase dengan teknik *cut outs*

Sumber: Ardhana Riswarie/Kemendikbudristek (2024)

Ikuti instruksi gurumu dan buatlah sebuah karya kolase dengan menggunakan teknik yang sama dengan Henri Matisse!

Tidak usah membuat sketsa dan gunakan guntingmu seolah itu pensil. Selamat berkarya!

Aktivitas Fotografi 1 : Sehari bersama Teman-Temanku

Waktu

2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

Deskripsi

Peserta didik membuat karya kolase fotografi bersama kelompoknya yang menunjukkan interaksi mereka sehari-hari.

Nilai Profil Pelajar Pancasila

- Bergotong royong: kolaborasi dan berbagi
- Kreatif: menghasilkan gagasan yang orisinal

Literasi/Kompetensi/HOTS

- Literasi visual: menciptakan gambar berdasarkan kreativitas
- Kompetensi artistik: membuat karya seni menggunakan teknik baru

Langkah Kerja

1. Peserta didik membuat kelompok.
2. Bersama kelompoknya, mereka mengambil foto-foto di kelas atau sekitar sekolah menggunakan gawai yang mereka miliki.
3. Menggunakan LKPD Aktivitas Fotografi 1, peserta didik membuat sebuah kolase digital dari foto-foto yang sudah dikumpulkan.

Diferensiasi

Kolase digital dapat dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva, Google Slides, atau media sosial yang memiliki fitur menggabungkan foto. Hal tersebut juga dapat dilakukan secara manual dengan mencetak foto-foto yang sudah diambil oleh para peserta didik.

Indikator KKTP

Peserta didik mampu menggunakan teknik fotografi sederhana dan menyajikannya dalam bentuk kolase.

Alat dan Bahan Pembelajaran

1. LKPD Aktivitas Fotografi 1
2. Gawai dengan kamera
3. Aplikasi untuk membuat kolase digital
4. Printer, kertas, gunting, lem (jika dibutuhkan)

Nama	:
Kelas	: VII /
Bab	: Mendesain
Kegiatan	: Sehari bersama Teman-Temanku
Tujuan kegiatan	: Setelah aktivitas ini, peserta didik mampu menggunakan teknik fotografi sederhana dan menyajikannya dalam bentuk kolase.
Perkiraan waktu	: 2 jam pelajaran
Alat dan bahan	: gawai dengan kamera, aplikasi untuk membuat kolase digital, printer, kertas, gunting, lem (jika dibutuhkan)

Buatlah sebuah kelompok!

Dalam waktu satu jam, kelompokmu diminta untuk mengambil 20-30 foto yang menggambarkan kegiatan kalian di sekolah sehari-hari.

Gunakan aplikasi seperti Canva atau Google Slides untuk menyajikan foto kalian dalam bentuk kolase dan menghiasnya!

Setelah selesai, kolase dapat dicetak dan dipajang di area kelas sebagai ciri khas kalian!



Contoh Karya Kolase Digital yang Dibuat dengan Aplikasi Canva

Sumber: Ardhana Riswarie/Kemendikbudristek (2024)

Glosarium

asimetris	tidak sama kedua bagianya
bentuk dua dimensi	rata, geometris (lingkaran, persegi, segitiga), organis
bentuk tiga dimensi	bervolume, geometris (kubus, bola, kerucut), organis (manusia, binatang, tanaman, bangunan, objek)
desain	kegiatan membuat karya atau membuat rancangan pola
dimensi	parameter atau pengukuran yang dibutuhkan untuk mendefinisikan sifat objek
detail	hal kecil yang sangat diperhatikan
ekspressif	mengungkapkan perasaan dan pertimbangan dalam diri
fokus	perhatian atau titik penting pada karya yang dicapai dengan menghadirkan kontras, pengulangan, atau melalui warna dan bentuk yang berbeda dari yang lain
garis	horizontal, vertikal, diagonal, lurus, lengkung, putus-putus, titik-titik, tebal, tipis
gerak/irama	penggunaan susunan elemen-elemen untuk mengesankan gerak ke sebuah titik pada karya
gestur	bentuk komunikasi melalui tubuh
geometris	ragam hias berbentuk lingkaran dan macam persegi
gradasi	perpindahan warna yang berangssur lembut dari warna gelap ke terang ataupun sebaliknya
grid	kisi-kisi atau garis bantu
harmoni	penyusunan elemen-elemen yang menyebabkan pengamat merasakan mereka bagian dari sebuah kesatuan
horizontal	garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
imajinasi	daya pikir untuk membayangkan kejadian berdasarkan pengalaman ataupun khayalan
keseimbangan	kesamaan bobot dari unsur-unsurnya
kolase	komposisi artistik dibuat dari beberapa bahan
kontras	perbedaan yang mencolok pada suatu pola atau unsur
lanskap	posisi kertas horizontal, juga nama lain dari gambar pemandangan
logo	identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus seperti bentuk, filosofi, dan warna
model	contoh
motif	bentuk dasar hiasan akan menghasilkan pola yang diulang

objek	hal di sekitar yang digunakan sebagai patokan
observasi	melihat dengan sungguh-sungguh, teliti, penuh perhatian
organis	bentuk alamiah yang sudah mengalami perkembangan, tidak lagi terukur dan sukar didefinisikan
outline	garis rangka atau garis terluar
pencahayaan	gelap/terang dari warna. Penambahan warna putih pada warna menjadikannya tint (cerah). Penambahan warna hitam pada warna menjadikannya shade (gelap).
pola	rancangan bentuk
proporsi	ukuran dan skala relatif dari satu objek ke objek lainnya
realistik	apa adanya sesuai penglihatan
ruang	area yang ditempati subjek dalam karya seni dua dimensi atau tiga dimensi
ruang (dua dimensi)	area di sekitar, dalam, atau bagian dari gambar, terkait dengan perspektif dan terdiri atas ruang positif dan negatif
simetris	sama besar atau sama berat kanan dan kiri
sekunder	warna yang didapat dengan cara mencampurkan warna
skala	perbandingan objek gambar sesungguhnya dengan objek di dalam bidang gambar
sketsa	goresan cepat yang membentuk sebuah gambar
still life	alam benda atau lukisan komposisi benda mati
titik fokus	hal pertama yang dilihat oleh mata
tekstur	tampilan pada permukaan objek yang menyampaikan rasanya (halus, kasar, lengket, dan lain-lain)
tenun	teknik pembuatan kain dengan menggunakan benang
tersier	warna lain selain warna primer dan sekunder
tipografi seni	memilih dan menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia
tracing/jiplak	membuat gambar presisi dengan teknik kotak cahaya
variasi	ragam hias atau bentuk dasar hiasan yang menjadi pola dalam karya seni
visual	dapat dilihat dengan indra penglihat
warna primer	warna dasar yang bukan campuran dari warna lain, seperti biru, kuning, merah
warna sekunder	warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer

Daftar Pustaka

- Design for Change. "Design For Change Indonesia". Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://www.dfcworld.org/Home/home?cname=Indonesia>.
- Design for Change. "BTC2013 Colombia: The Recycling Wheel". Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=N2iZmSCyzec>
- Fontichiaro, Kristin. *Design Thinking*. Michigan: Cherry Lake Publishing, 2015.
- Galeri Nasional Indonesia. Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://gni.kemdikbud.go.id/>
- Hume, Helen D. *The Art Teacher's Book of Lists, Grades K-12*. New Jersey: Jossey-Bass, 2010.
- Hutzel, Karen, and Kimberly J. Cosier. *Transforming City Schools Through Art Approaches to Meaningful K-12 Learning*. New York: Teacher College Press, 2012.
- IndoArtNow. "Bunga Yuridespita". Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://indoartnow.com/artists/bunga-yuridespita>
- Interaction Design Foundation. 2023. "What is Convergent Thinking?". Diakses melalui <https://www.interaction-design.org/literature/topics/convergent-thinking>
- IVAA. "Lukisan S. Sudjojono berjudul "Rose's Toillete Table" (1968)". Diakses pada tanggal 3 November 2023. <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11757>
- Kartadinata, Hanny. 2011. Desain Grafis Indonesia. "Garis Waktu Desain Grafis Indonesia 1659—1999. Diakses melalui <https://dgi.or.id/in-depth/history/garis-waktu-desain-grafis-indonesia-1659-1999.html>
- Kemendikbudristek. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kemendikbudristek. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/Kr/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kemendikbudristek. *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas*

- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.* Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Koivisto, Mika & Simone Grassini. 2023. “Best humans still outperform artificial intelligence in a creative divergent thinking task”. Diakses melalui <https://doi.org/10.1038/s41598-023-40858-3>
- Lacey, Sue. *Start with Art: Alam Benda*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2005.
- Parmono, K. (2013) *Nilai Kearifan Lokal Dalam Batik Tradisional Kawung*, dalam Jurnal Filsafat Vol. 23, Nomor 2, Agustus 2013, Penerbit UGM
- Purnomo, Eko dkk. *Seni Budaya Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Renjaya Art Siahaan. 2020. Sangat Mudah! 6 Teknik Dasar Mengarsir | Teknik Arsir Pensil Bagi Pemula. Diakses pada tanggal 3 November 2023. https://www.youtube.com/watch?v=ZY9fgT1_ZZs
- Runcio, M.A. 2011. “Divergent Thinking”. Diakses melalui <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/divergent-thinking>
- Taria’s Sketchy Adventures. 2022. 9 Drawing Exercises to Improve Your Urban Sketching Skills. Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://s.id/PemanasanMenggambar>
- Vulnicura Vulnicura. “Design for Change: Kabupaten Banggai, Indonesia”. Diakses pada tanggal 3 November 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=dj6sTmiD1XM&t=83s>
- Wadell, Margot. *Inside Lives: Psychoanalysis and the Growth of the Personality*. London: Routledge, 2002.

Sumber Kredit Gambar

Gambar 1.1 diunduh dari <https://indoartnow.com/artists/bunga-yuridespita>

Gambar 1.2 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11757>

Gambar 1.4 diunduh dari <https://www.museumnasional.or.id/mahakarya-dari-minahasa-1862>

Gambar 1.8 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/8634>

Gambar 1.9 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/4311>

Gambar 1.10 diunduh dari <http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11754>

Gambar 1.11 diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/File:Raden_Saleh_-_Merapi,_Eruption_by_Day_%281865%29.jpg

Gambar 1.12 diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh#/media/File:Portrait_of_Raden_Saleh_c._1872.jpg

Gambar 2.6 diunduh dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/berita/detail/1152-batik-kawung>

Gambar 2.7 diunduh dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/ragam-hias-rumah-adat-kampung-wana-di-lampung-timur/>

Gambar 2.8 diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Pucuak_rabuang#/media/Berkas:Bamboofabric.png

Gambar 3.8 diunduh dari <https://thehistoricallinguistchannel.com/runes/>

Gambar 3.9 diunduh dari <https://artsphere.org/blog/write-in-hieroglyphs-handout/>

Gambar 3.10 diunduh dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Hanacaraka-jawa.svg>

Gambar 3.11 diunduh dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Aksara_Bali_polih_tedung.png

Gambar 3.12 diunduh dari <https://medan.kompas.com/read/2022/01/07/220830778/aksara-batak-toba-urutan-huruf-dan-jumlah-anak-ni-surat>

Gambar 3.13 diunduh dari <https://imajinasi-kontemporer.blogspot.com/2017/03/belajar-membaca-aksara-lontara.html>

Gambar 3.16 diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Gadjah_Mada#/media/Berkas:Emblem_of_Universitas_Gadjah_Mada.svg

Gambar 3.17 diunduh dari <https://goodstats.id/infographic/makna-filofofi-logo-ikn-nusantara-KLO2Z>

Gambar 3.18 diunduh dari <https://dgi.or.id/dgi-archive/1945-poster-boeng-ayo-boeng>

Gambar 4.1 diunduh dari <https://www.magno-design.com/>

Gambar 4.5 diunduh dari <https://hot.detik.com/art/d-5872265/tisna-sanjaya-ciptakan-seni-penjernih-air-di-cigondewah>

Gambar 4.7 diunduh dari <https://www.kompas.com/edu/read/2023/02/28/165246871/produk-dari-limbah-kotoran-sapi-ini-hasil-inovasi-tim-riset-itb?page=all>

Gambar 4.8 diunduh dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/convergent-thinking>

Gambar 4.9 diunduh dari <https://superradnow.wordpress.com/2012/03/12/dr-nakamats-the-greatest-inventor-of-all-time/>

Gambar 4.10 diunduh dari <https://www.celestaprize.com/artwork/ido:112672/>

Indeks

A

alam benda 15, 20, 26-31, 36-39, 41, 54, 162, 164
arsir viii, 27-28, 30, 34-36, 38, 43-44, 46, 50-51, 53, 55, 164

B

bentuk geometris xi, 16, 20, 23, 26-29, 31-34, 36-39, 47-49, 53, 59, 63-64, 66, 76, 83, 91
bentuk organis 60, 62, 68, 74

D

desain ii, vi, xii, 12-18, 26, 57-61, 66, 68, 70, 74, 79-80, 82, 87, 90-92, 96, 98-100, 102, 104-105, 109, 111-114, 117-119, 121-122, 124-127, 130, 136-137, 139, 141, 147, 153, 157, 161, 163, 171-173, 175-176

G

gambar v, vii-viii, xi-xii, 3-4, 11, 13, 19-20, 25-35, 37-41, 43-51, 53-55, 58-65, 73, 75-76, 80-86, 90, 92-95, 99-101, 105-106, 111-112, 114-121, 125, 128, 139, 144-145, 148-152, 154-156, 159, 161-162, 164-166

L

logo vi, xii, 17, 89-92, 94-96, 99-107, 109, 111-113, 117-120, 122, 129, 137, 142, 161, 166, 172

P

pameran 21, 24, 127, 133-134, 136, 149
portofolio 21, 24, 127, 133-134, 136, 149

T

tipografi vi, xii, 17, 89-93, 95-98, 100-103, 105, 109, 111-114, 117, 121-122, 137, 162

Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis



Ardhana Riswarie

Email : ar.riswarie@itb.ac.id

Instansi : Institut Teknologi Bandung

Alamat Instansi : Jalan Ganesha no. 10, Bandung 40132

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2017-sekarang: Dosen Program Studi Seni Rupa, FSRD ITB
2. 2016-sekarang: Terapis Seni, Bright Beginnings Developmental Center
3. 2015-2017: Asisten Akademik Program Studi Seni Rupa, FSRD ITB
4. 2013-2014: Terapis Seni Magang, Plumstead Manor School, London, Inggris Raya
5. 2012-2013: Terapis Seni Magang, Havering Community Learning Disability Team, London, Inggris Raya Dst.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S3 (sedang berjalan): Research School of Humanities and the Arts (majoring in Visual Arts), The Australian National University, Australia
2. S2 (2012 – 2014): M.A. in Art Psychotherapy, Goldsmiths University of London, Inggris Raya
3. S1 (2004-2009): Sarjana Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Halim, E., **Riswarie, A.**, Harjatanaya, C., *Homecoming: Transitional Experiences of Art Therapists in Indonesia*, Val Huet & Lynn Kapitan (Eds), International Advances in Art Therapy Research and Practice, pp. 211-223, Newcastle Upon Tyne (UK), Cambridge Scholars Publishing, 2021 (ISBN: 987-1-5275-6584-5)
2. Riswarie, A., *Pengantar Seni Terapeutik*, dalam Therapeutic Art, Program Studi Seni Rupa, FRSR ITB, 2019
3. Riswarie, A., *Ardhana Riswarie, M.A., ATHR.*, dalam Lentera Makna: Seni Rupa di Mata Perempuan Pengajar, Program Studi Seni Rupa, FRSR ITB, 2017
4. Riswarie, A., *Hidup Seperti Bunglon: Pengaruh Digital Pada Citraan Diri Generasi Z*, dalam Perempuan Hari Ini: Peran dan Keseharian Dalam Budaya Visual Indonesia, Medco, 2017

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Damajanti, I., **Riswarie, A.**, Fitri, L.L., Wachyuni, R.R.S., Wedyaswari, M., Distance Therapeutic Artmaking: Creating a Video Guide to Encourage Therapeutic Experience, *Journal of Visual Art and Design*, pp. 131-143
2. Sarli, P.W., Malasan, P.L., Nurseto H.E., **Riswarie, A.**, Interrupting Colors: Reading the Visual Culture of Urban Indonesia through its Revitalized Rainbow Slums (Case Study: Malang), *International Conference on Aesthetics and the Sciences of Art Proceedings*, 28 September 2020



Vincent Albert Samoel

Email : vincent.rumahloine@gmail.com
Instansi : Sanggar Seni Rupa Kontemporer
Alamat Instansi : Jalan Ligar Mayang no 1
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2018-sekarang : Direktur Yayasan Rodha Among Karsa
2. 2014-sekarang : Seniman penuh waktu
3. 2011-2014 : Pengajar Seni Rupa kelas 10 – 12, Bintang Mulia, Bandung

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 (2004-2009) : Sarjana Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung, Indonesia)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Dawuan, Dawuh Alam : Bendungan Pengatur Irigasi Tradisional Di Sumedang, UNPAD Press , 2022
2. Things We Do Together The Post-Reader Edited by Marianna Dobkowska and Krzysztof Łukomski, Ujazdowski Castle Center of Contemporary Art and Mousse Publishing, 2020
3. The Art of Anti-Exclusion : A Collection of Writings by Asian Artists Working With Communities Edited by Felicia Low, Trafford Publishing, 2018

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Driving The Human : Seven Prototypes For Eco-Social Renewals, 2022

Profil Penelaah



Zaitun Y.A. Kherid

E-mail : eza_kherid@unj.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa
dan Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi

2008–2016 Koordinator Galeri Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta
2010–2015 Desainer Grafis Jurnal Bahasa Aline dan Jurnal Seni Artistika FBS-UNJ Universitas Negeri Jakarta
2008–2016 Tim Website FBS-UNJ Universitas Negeri Jakarta
2011–2019 Koordinator Kemahasiswaan Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta
2016–2020 Koordinator Tugas Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

2000-2005 S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
2007-2010 S2 Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2021- (sedang berjalan) Doktor (Dr) Pendidikan Seni Universitas Pendidikan Indonesia

Judul Buku dan Tahun Terbit

1. Penelaah *Buku Guru Seni Rupa Kelas 7, 8, 9, Tahap II*, Puskurbuk, 2020-sekarang.
2. Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks *Membatik Cap* untuk Siswa Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
3. Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks *Membatik Cap* untuk Guru Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
4. Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks *Membatik* untuk Siswa Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
5. Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks *Membatik* untuk Guru Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
6. Editor Buku *Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Aerator Akuarium Sederhana Tanpa Listrik)*, UNJ Press, 2019.

7. Editor Buku *Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Teknik Membuat Alat Musik Sederhana dari Bahan Limbah Keras Organik)*, UNJ Press, 2019.
8. Editor Buku *Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Teknik Bermain Alat Musik Tradisional)*, UNJ Press, 2019.

Daftar Publikasi 5 Tahun Terakhir

1. 2019 *Thesis Writing Model on the Arts Practice*, Proceeding: The 7th ICAPAS International Conference for Asia-Pacific Art Studies 2019, ISBN: 978-602-8820-31-8, Oktober 2019.
2. 2019 Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt dengan Teknik Digital, *Jurnal iKRAITH-AB-DIMAS* terindeks, Vol. 2 No. 3, November 2019.
3. 2020 Model Pembelajaran Magang Kognitif dan Gender terhadap Hasil Karya Lukis, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vo. 3 No. 1, Maret 2020.
4. 2020 Perancangan Identitas Visual PAUD Karya Ummat Jakarta Barat, *Jurnal Visual Ideas*, <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss1.2022.855>
5. 2022 Guru Seni Budaya SMA Jakarta Berlatih Pembelajaran Budaya Visual, Darmacitra Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/darmacitra/article/view/30626/13651>
6. 2023 Visual Culture: Reading Digital Collage Art, Proceedings of the Fifth International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2022), ISBN.10.2991/978-2-38476-100-5_32, https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_32

Kegiatan Penelitian

1. 2016 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang Diterapkan pada Mata Kuliah Nirmana Ruang terhadap Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Menciptakan Hasil Karya Nirmana 3 Dimensi
2. 2017 Anggota Penelitian Keberadaan Ragam Hias Betawi di Lima Wilayah DKI Jakarta
3. 2018 Anggota Penelitian Model Penulisan Ilmiah Skripsi Penciptaan Karya Inovatif bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ
4. 2019 Anggota Penelitian Nilai Budaya dan Karakter dalam Seni Furoshiki
5. 2019 Anggota Penelitian Lanjutan Model Penulisan Ilmiah Skripsi Penciptaan Karya Inovatif bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ
6. 2020 Anggota Penelitian Audio Visual Terintegrasi Sosial Media sebagai Sarana Pengembangan Potensi Diri bagi Digital Native
7. 2020 Anggota Penelitian Indonesia New Media Art Exhibition in The Post Human Era
8. 2020 Anggota Penelitian Lanjutan Pengembangan Model Pedoman Penyelenggaraan Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ.
9. 2021 Studi Pelacakan (*Tracer Study*) Tingkat Kepuasan Pengguna Lulusan Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ
10. 2021 Anggota Penelitian Uji Coba Model Pedoman Penyelenggaraan Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ

11. 2022 Anggota Penelitian Studi Pengetahuan Budaya Visual pada Anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya SMA DKI Jakarta
12. 2023 Anggota Penelitian Studi Model Pembelajaran Budaya Visual Berbasis Problem dalam Mata Pelajaran Seni Budaya SMA di Jakarta dan Relevansinya dengan Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ

Kegiatan Penelitian

1. 2016 Pelatihan Hias Keramik Menggunakan Canggang Telur di PKBM Karya Ummat Jakarta Barat
2. 2017 Pelatihan Pemanfaatan Limbah Sedotan sebagai Karya Nirmana 3 Dimensi yang dapat Digunakan sebagai Hiasan Ruangan yang Memiliki Nilai Jual bagi Masyarakat
3. 2018 Pelatihan Membuat Komik Strip bagi Peserta PKBM Karya Ummat
4. 2019 Pelatihan merancang grafis pada T-shirt dengan teknik cetak digital yang ditujukan bagi peserta Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Karya Ummat Cengkareng Jakarta Barat
5. 2020 Pelatihan Membuat Poster Identitas Diri bagi Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas II Jakarta
6. 2020 Ekspresi Diri Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Kelas II Jakarta melalui Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt.
7. 2021 Perancangan Identitas Visual PAUD Karya Ummat Jakarta Barat
8. 2022 Pelatihan Pembelajaran Budaya Visual bagi MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta
9. 2023 Pelatihan Penulisan Artikel Analisis Budaya Visual bagi Guru Seni Rupa SMA DKI Jakarta

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=w407sDEAAAAJ>



Dr. Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.

E-mail : ramok@its.ac.id; djangkarock@gmail.com
Instansi : -
Bidang Keahlian : -

Riwayat Pekerjaan/Profesi

- 2022 Kepala Unit Komunikasi Publik ITS
2021 Kepala Laboratorium Branding dan Strategi Komunikasi Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2021 Reviewer Jurnal Reka Makna, Institut Teknologi Nasional Bandung
2021 Reviewer Jurnal Sosioteknologi, Institut Teknologi Bandung
2020 Reviewer Jurnal Nirmana, Universitas Kristen Petra
2018 Ketua Panitia Asia International Artist Residency and Exhibition: Barehands Cisanti
2017 Ketua Divisi Riset dan Pengembangan Surabaya Creative Network
2017 Ketua Panitia 4th International Conference on Creative Industry
2016-2017 Ketua Program Studi Desain Produk Industri
2016-2021 Asesor BNSP untuk LSP BDI Denpasar (Animasi)
2015-2018 Badan Akademik Asosiasi Desainer Grafis Indonesia Surabaya Chapter

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

- 1994 Institut Teknologi Bandung, Desain Komunikasi Visual
2007 Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Teknik Elektro/JCM – Teknologi Permainan
2017 Institut Teknologi Bandung, Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain

Judul Penelitian dan Tahun Terbit

- 2023 Peningkatan Efektivitas Desain Pengalaman dan Antarmuka Pengguna dari laman ITS dengan Metode Double Diamond untuk Mendukung Promosi dan Citra ITS
2023 Rancang Bangun Media Edukasi Kebencanaan Spesifik Tempat
2022 Pengembangan Gaya Hybrid Ilustrasi dan Fotografi sebagai Media Kampanye Sosial Protokol Kesehatan
2022 Perumusan Strategi dan Kebijakan untuk Meningkatkan Ranking Visibility/Impact ITS dalam Webometrics sebagai Usaha Menuju World Class University
2021 Sociotagging: Kampanye Sosial Edukasi Mitigasi Bencana Hidrometeorologi di Bantaran Sungai Citarum
2020 Mitigasi Bencana Hidrometeorologi pada Masa Pandemi Covid-19 dengan Pendekatan Desain Partisipatori untuk Kawasan Sungai Citarum (Program Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Teknologi Bandung /P3MI-ITB) – Anggota Peneliti
2019 Desain Infografis sebagai Media Edukasi Kebencanaan pada Remaja Usia 13–15 Tahun (Penelitian Departemen Dana ITS 2019)

Publikasi Ilmiah

- 2022 Ike Herdiana; Rahmatsyam Lakoro **Psychosocial Issues Following Natural Disaster in Palu Central Sulawesi: A Case Study on Adolescents** Dipublikasikan pada *Journal of Educational, Health and Community Psychology* Vol 11 No 2 June 2022 424-442 terakreditasi Sinta-2 Penerbit: Universitas Ahmad Dahlan
- 2021 Hanny Haryanto, Rahmatsyam Lakoro, Umi Rosyidah, Sendi Novianto, Acun Kardianawati **Model Appreciative Learning untuk Perancangan Aktivitas dalam Serious Game Mitigasi Bencana** dipublikasikan pada *Journal of Animation and Game Studies* Vol. 7 NO.2 (2021): terakreditasi Sinta-4 Penerbit: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2021 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung Eko Budiwaspada, Setiawan Sabana **Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsoang** (pp. 209-223) dipublikasikan pada Jurnal *Andharupa* Vol. 7 NO.2 (2021): Agustus 2021 terakreditasi Sinta-2 dan Index Copernicus Penerbit: Universitas Dian Nuswantoro Semarang
- 2020 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung Eko Budiwaspada, Setiawan Sabana **Sociotagging: Participatory Design as Flood Disaster Mitigation Campaign in Bojongsoang District during The Covid-19 Pandemic** (pp. 39-48) Dipublikasikan di *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt* Vol. 17 No. 9 (2020)
- 2020 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Participatory Art as Disaster Education in Bojongsoang District of Bandung Regency** (pp. 40-44), dipublikasikan di *Art and Design Studies, IISTE Journal* Vol 87 (2020)
- 2019 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Design of Disaster Risk Reduction Awareness Campaign Media by Revitalization of Sundanese Oral Culture** (pp. 363-370) dipublikasikan pada The 4th International Conference of Art Language and Culture, yang diselenggarakan oleh Program Magister Pendidikan Seni Universitas Sebelas Maret Surakarta
- 2019 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Reinvensi Budaya Visual dalam Edukasi Bencana** (pp. 339-347) dipublikasikan pada Seminar Nasional Seni dan Desain, Universitas Negeri Surabaya
- 2019 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Eksplorasi Media Sebagai Edukasi Kesadaran Ruang Hidup di Daerah Bencana** (pp. 39-58), dipublikasikan pada Jurnal *Desain Idea* (Vol 18, No. 1, Thn 2019) Departemen Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
- 2018 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **The Exploration of Spoken Culture to Create Life-Space Awareness in Educational Media Design** dipublikasikan pada International Conference on Art Technology Science & Humanities, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Insititut Teknologi Bandung
- 2018 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Exploring Spoken Culture For Campaign Media of Disaster Risk Reduction Awareness** dipublikasikan pada 7th International Seminar on Nusantara Heritage, Universiti Malaysia Kelantan, Penerbit UMK Press

- 2018 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **The Using of Vernacular Design to Develop Educational Media for Disaster Mitigation: The Direction Strategies of Disaster Mitigation Education** dipublikasikan pada The 3rd International Conference of Art Language and Culture, Program Magister Pendidikan Seni Universitas Sebelas Maret Surakarta
- 2018 Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. **Optimalisasi Budaya Tutur tentang Kesadaran Ruang Hidup untuk Edukasi Mitigasi Bencana di Citarum** dipublikasikan pada Asia International Friendship Exhibition and Symposium di Eco Gallery, Shinjuku Tokyo – Jepang

Publikasi Lain

- 2021 Rahmatsyam Lakoro, Ike Herdiana. **Wujudkan Keluarga Tangguh Hadapi Bencana Alam** (pp. 191-204) dipublikasikan pada Seri Sumbangan Psikologi untuk Bangsa jilid 5: Kesehatan Jiwa dan Resolusi Pascapandemi di Indonesia. Penerbit: Himpunan Psikolog Indonesia
- 2021 Lakoro, Rahmatsyam. **Kebetulan dan Kebenaran di Kuil Bola** (pp. 121-123) dipublikasikan pada buku *Stadion: Kuil Sepak Bola*, bersama Bonek Writer Forum. Penerbit Fandom Yogyakarta
- 2020 Rahmatsyam Lakoro, Ike Herdiana. **Belajar Hidup dari Masyarakat di Wilayah Ring Of Fire: Telaah Media Edukasi, Komunikasi dan Budaya** (pp. 39-58) dipublikasikan pada Seri Sumbangan Psikologi untuk Bangsa jilid 4: Psikologi dan Integrasi Bangsa. Penerbit: Himpunan Psikolog Indonesia
- 2020 Lakoro, Rahmatsyam. **Persebaya dan Sepatu Bola Pertama** dipublikasikan pada Koran *BWF* Vol. 1, edisi 18 Juni 2020 oleh Bonek Writer Forum
- 2017 Rahmatsyam Lakoro. **Mitos Revolusi dalam Iklan Pusat Perbelanjaan Khadims Egaro** (pp.503-514) Penyaji pada International Symposium ARCADESA (Art Craft and Design in Southern Asia: In The Era of Creative Industry 2017) #1 Fakultas Seni Visual Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, penerbit BP ISI Yogyakarta

Profil Ilustrator



Ade Prihatna

E-mail : adeprihatna18@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Intansi : Bandung
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Ilustrator Freelance (Ilustrator buku Direct Selling Divisi Anak dan Balita), Mizan publishing 2000 - 2005
2. Ilustrator Freelance Buku Balita, Karangkraft Publishing Malaysia 2012
3. Ilustrator Modul Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar, Pusmenjar Kemendikbudristek, 2020
4. Tim Ilustrator Buku Terjemahan cerita anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
5. Ilustrator Buku Teks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Ditjen PAUD Kemendikbudristek, 2021
6. Ilustrator Freelance buku Anak dan Balita, DAR! Mizan, 2005 s.d. sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 – Teknik Planologi Unpas

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 tahun terakhir)

1. Serial Hupi-Hupa, 10 Judul DAR Mizan 2012
2. Seri Teladan Rosul, 13 Judul Pelangi Mizan, 2016
3. Seri Dunia Binatang Nusantara, 2 Judul, Pelangi, Pelangi Mizan, 2018
4. Allahu Swt Tuhaniku, Pelangi Mizan 2019
5. Muhammad Nabiku, Pelangi Mizan, 2019
6. Aku Bisa Bersyahadat, Pelangi Mizan 2019
7. Seri Dear Kind, 4 Judul, Pelangi Mizan, 2020
8. Seri Halo Balita, 30 Judul, Pelangi Mizan 2020
9. Belajar Membaca, Pelangi Mizan 2022
10. Belajar Berhitung, Pelangi Mizan 2022
11. Teman Jadi Musuh, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
12. Kisah Hidup, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
13. Burung Kecil di Pegunungan Besar, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022

Porto Folio: <https://instagram.com/aeradeill>



Mutiara Gitani Laksa

E-mail : mutiaragitani@gmail.com
Instansi : SMAN 1 Ciamis
Alamat Instansi : Ciamis
Bidang Keahlian : Guru Seni Budaya

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. 2018 Pemateri Workshop Satu Kelas
2. 2019-2020 Part Time Barista
3. 2020 Mural RS Permata Bunda Ciamis
4. 2021-Sekarang Guru SMAN 1 Ciamis

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

2016-2020 Sarjana Seni Rupa Prodi Seni Rupa, FPSD UPI

Profil Editor



Weni Rahayu, S.S.

E-mail : wenirahayu@gmail.com
Instansi : Editor Lepas
Bidang Keahlian : Bahasa dan Sastra, Penyuntingan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Editor dan Penulis Lepas (2016—Sekarang)
2. Manager Editorial di PT Mediantara Semesta, (2009—2016)
3. Senior Editor di PT Grafindo Media Pratama, (2008—2009)
4. Editor di PT Raja Grafindo Persada, (2004—2007)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 : Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada, Jurusan Sastra Indonesia, 1991—1996

Judul Buku yang Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pendidikan Pancasila untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
2. Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata untuk SMK/MAK Kelas X (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
3. Dasar-Dasar Ketenagalistrikan untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2 (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)
4. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas V dan VI SD/MI (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2022)

5. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas V SD/MI dan Kelas IX SMP/MTs (Badan Pembinaan Ideologi Pancasila, 2022)
6. Cakap Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA Kelas XII Tingkat Lanjut (Pusat Perbukuan Kemendikbud Ristek, 2021)
7. Ensiklopedia Sastrawan Indonesia (JP Books, 2021)
8. Ensiklopedia Sastra Indonesia (JP Books, 2021)
9. Dll.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Ensiklopedia Batik Nusantara (JP Books, 2021)
2. Tongkonan: Mahakarya Arsitektur Tradisional Suku Toraja (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2017)
3. Lede Si Joki Cilik (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2019)
4. Bertualang ke Kampung Naga (Balai Bahasa Jawa Barat, 2019)
5. Persahabatan Umai dan Maleo (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2018)
6. Dll.

Profil Visual Editor



Randi Ramliyana

E-mail : randi.ramliyana@gmail.com
Instansi : Universitas Indraprasta PGRI
Alamat Instansi : Jalan Nangka Tj. Barat, Jakarta Selatan
Bidang Keahlian : Desain, Ilustrasi, dan Bahasa

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Dosen
2. Ilustrator
3. Editor
4. Penulis
5. Ahli bahasa
6. Desainer

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-3 Manajemen Pendidikan Universitas Pakuan (masih kuliah)
2. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI
3. S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Indraprasta PGRI

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Angsa Putih di Kursi Roda pada 2023
2. Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era Kelimpahan pada 2021
3. 99 Cara Mudah Menjadi Penulis Kreatif pada 2016
4. Bahasa Indonesia 2: Aplikasi penulisan karya ilmiah bidang teknik pada 2016
5. Bahasa Indonesia untuk Program Teknik pada 2015

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Membangkitkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Melalui Media Komik pada 2016
2. Penggunaan Buku Komik BIPA dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta BIPA pada 2019
3. Penerapan Aplikasi Berbasis Smartphone Quizizz dalam Pembelajaran Online di Era New Normal pada 2021
4. Design of the Board of Environmental Series and Time To Improve Skills to Speak BIPA Students pada 2018
5. Pengejawantahan Pendekatan Storytelling dalam Pemahaman Membangun Diagram Alir Data pada 2021
6. Rancangan Pembelajaran Berbasis Proyek MKWK pada Universitas Indraprasta PGRI pada 2023

Profil Desainer

**Sona Purwana**

E-mail : inimahsona@gmail.com

Instansi : akarui studio

Alamat Intansi : Nagrak, Cangkuang, Kab. Bandung

Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Graphic Designer, MJA Press Bandung (2010-sekarang)
2. Graphic Designer, Freelance (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, tahun lulus 2021