



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DASAR  
DAN MENENGAH  
2025

# Panduan Guru

# SENI RUPA

Edisi Revisi

Taufik Hidayatulloh  
Taibatus Solehah

SD/MI Kelas VI

## **Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 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 Dasar dan Menengah. 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@kemendikdasmen.go.id](mailto:buku@kemendikdasmen.go.id) diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

### **Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)**

#### **Penulis**

Taufik Hidayatulloh

Taibatus Solehah

#### **Penelaah**

Dwi Wulandari

Angga Sukma Permana

#### **Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno

Maharani Prananingrum

Ervina

Wahyu Wijaya

#### **Kontributor**

Lukman Hadiana

Muhammad Didin Nashruddin

#### **Ilustrator**

Ruhiat

#### **Editor**

Erminawati

Ervina

#### **Editor Visual**

Damar Sasongko

Wahyu Wijaya

#### **Desainer**

Imee Amiatun

#### **Penerbit**

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

#### **Dikeluarkan oleh**

Pusat Perbukuan

Kompleks Kemendikdasmen Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan

<https://buku.kemendikdasmen.go.id>

#### **Edisi Revisi, 2025**

ISBN 978-623-118-515-0 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-634-00-3153-9 (jil.6 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.

xiv, 234 hlm.: 21 × 29,7 cm.

# Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik 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, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2025  
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



# Prakata

*"Setiap anak adalah seniman.  
Masalahnya adalah bagaimana tetap menjadi seniman setelah ia dewasa,"*  
- Pablo Picasso -

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk Sekolah Dasar Kelas VI ini dapat diselesaikan. Kehadiran buku ini merupakan wujud nyata komitmen kami untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan pendidikan karakter dan potensi kreatif peserta didik sebagai prioritas utama.

Buku Panduan Guru ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan nyata para pendidik di lapangan akan pedoman yang komprehensif dan aplikatif. Di dalamnya, Bapak/Ibu Guru akan menemukan beragam strategi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan bagi peserta didik. Kami menghadirkan kegiatan tidak hanya fokus pada teknis seni visual, seperti menggambar atau membentuk, tetapi juga pada proses berpikir di balik setiap karya, mendorong mereka untuk memahami, mengaplikasi, merefleksi dan bertanggung jawab atas pilihan kreatif mereka.

Setiap bab dalam buku ini telah dilengkapi dengan panduan pendalaman materi, kegiatan kreatif, serta program pengayaan dan remedial. Selain itu, terdapat asesmen untuk mengukur ketercapaian belajar peserta didik. Desain pembelajaran yang fleksibel juga memungkinkan guru untuk melakukan diferensiasi pengajaran, memastikan setiap peserta didik, mendapatkan stimulus yang tepat untuk berkembang. Guru juga dapat memodifikasinya untuk disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah masing-masing.

Kami berharap Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dapat menjadi sahabat sejati bagi Bapak/Ibu Guru dalam menjalankan tugas mulia sebagai fasilitator dan inspirator. Mari kita bersama-sama memanfaatkan Seni Rupa untuk menumbuhkan pemikiran kritis, mengasah eksplorasi visual, dan mencetak generasi emas yang siap menghadapi tantangan global dengan kreativitas dan karakter yang kuat.

Jakarta, Desember 2025

Penulis



# Daftar Isi

**Kata Pengantar**   iii

**Prakata**   iv

**Daftar Isi**   v

**Daftar Gambar**   vii

**Daftar Tabel**   ix

**Petunjuk Penggunaan Buku**   xi

**Panduan Umum**   1

- A. Pendahuluan   2
- B. Capaian Pembelajaran   5
- C. Kerangka Pembelajaran   17
- D. Prinsip Pembelajaran   22
- E. Asesmen   24



## **Menemukan Keindahan di Sekitar Kita**   27

- A. Pendahuluan   28
- B. Kegiatan Pembelajaran   35
- C. Asesmen Sumatif   60
- D. Kunci Jawaban   63
- E. Refleksi   64
- F. Pengayaan   64
- G. Sumber Belajar   65
- H. Lembar Kegiatan Peserta Didik   66



## **Belajar dari Karya Orang Lain**   69

- A. Pendahuluan   70
- B. Kegiatan Pembelajaran   78
- C. Asesmen Sumatif   98
- D. Refleksi   100
- E. Pengayaan   100
- F. Sumber Belajar   101
- G. Lembar Kegiatan Peserta Didik   102





### **Ideku, GagasanKu 105**

- A. Pendahuluan 106
- B. Kegiatan Pembelajaran 113
- C. Asesmen Sumatif 137
- D. Kunci Jawaban 139
- E. Refleksi 140
- F. Pengayaan 140
- G. Sumber Belajar 141
- H. Lembar Kegiatan Peserta Didik 142



### **Karya yang Mewakili Diriku 145**

- A. Pendahuluan 146
- B. Kegiatan Pembelajaran 153
- C. Asesmen Sumatif 171
- D. Kunci Jawaban 173
- E. Refleksi 174
- F. Pengayaan 176
- G. Sumber Belajar 176
- H. Lembar Kegiatan Peserta Didik 178



### **Aku Seniman Cilik 181**

- A. Pendahuluan 182
- B. Kegiatan Pembelajaran 189
- C. Asesmen Sumatif 206
- D. Refleksi 209
- E. Pengayaan 210
- F. Sumber Belajar 211
- G. Lembar Kegiatan Peserta Didik 212

### **Glosarium 215**

### **Daftar Pustaka 219**

### **Daftar Kredit Gambar 221**

### **Indeks 222**

### **Profil Pelaku Perbukuan 225**



# Daftar Gambar

|             |                                                            |     |
|-------------|------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 1    | Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam.....                  | 4   |
| Gambar 2    | Elemen Pembelajaran Seni Rupa.....                         | 6   |
| Gambar 1.1  | Peserta didik mengamati bentuk daun. ....                  | 35  |
| Gambar 1.2  | Benda di Lingkungan Sekitar .....                          | 39  |
| Gambar 1.3  | Contoh Garis.....                                          | 40  |
| Gambar 1.4  | Contoh Bidang .....                                        | 40  |
| Gambar 1.5  | Berbagai Bentuk Benda .....                                | 41  |
| Gambar 1.6  | Contoh Warna .....                                         | 42  |
| Gambar 1.7  | Contoh Tekstur.....                                        | 42  |
| Gambar 1.8  | Contoh lukisan pemandangan yang dapat digunakan guru.....  | 43  |
| Gambar 1.9  | Peserta didik menggambar unsur rupa. ....                  | 44  |
| Gambar 1.10 | Contoh Simetris .....                                      | 45  |
| Gambar 1.11 | Contoh Asimetris .....                                     | 45  |
| Gambar 1.12 | Contoh Radial.....                                         | 46  |
| Gambar 1.13 | Prinsip Penekanan dalam Sebuah Karya.....                  | 47  |
| Gambar 1.14 | Berbagai Contoh Seni Rupa .....                            | 54  |
| Gambar 1.15 | Contoh Poster .....                                        | 55  |
| Gambar 1.16 | Peserta didik sedang mengulas karya.....                   | 56  |
| Gambar 2.1  | Contoh Karya Peserta didik.....                            | 82  |
| Gambar 2.2  | Peserta didik mengatur unsur rupa. ....                    | 84  |
| Gambar 2.3  | Umpan Balik dari Guru .....                                | 87  |
| Gambar 2.4  | Contoh Kolase Tematik .....                                | 92  |
| Gambar 2.5  | Contoh Poster Edukatif.....                                | 93  |
| Gambar 2.6  | Contoh Desain Motif Batik.....                             | 94  |
| Gambar 2.7  | Peserta didik menjelaskan makna karya yang dibuatnya. .... | 95  |
| Gambar 3.1  | Contoh Diorama.....                                        | 118 |
| Gambar 3.2  | Peserta didik merancang diorama tiga dimensi.....          | 119 |
| Gambar 3.3  | Peserta didik mencari referensi. ....                      | 121 |



|            |                                                                                      |     |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3.4 | Peserta didik sedang membuat sketsa. ....                                            | 122 |
| Gambar 3.5 | Langkah-langkah Membuat Diorama .....                                                | 129 |
| Gambar 3.6 | Peserta didik bekerja sama menyusun karya diorama. ....                              | 130 |
| Gambar 3.7 | Peserta didik membuat objek utama karya diorama.....                                 | 132 |
| Gambar 3.8 | Teknik membuat detail karya diorama .....                                            | 133 |
| Gambar 3.9 | Peserta didik menunjukkan hasil karya diorama kepada guru<br>dan teman sekelas ..... | 134 |
| Gambar 4.1 | Inspirasi Sumber Ide .....                                                           | 157 |
| Gambar 4.2 | Hasil Sketsa Awal .....                                                              | 158 |
| Gambar 4.3 | Peserta didik membuat karya sketsa.....                                              | 161 |
| Gambar 4.4 | Bahan-bahan yang dapat digunakan.....                                                | 165 |
| Gambar 4.5 | Proses Pembuatan Karya.....                                                          | 167 |
| Gambar 4.6 | Contoh Karya.....                                                                    | 167 |
| Gambar 4.7 | Peserta didik presentasi di depan kelas. ....                                        | 168 |
| Gambar 5.1 | Peserta didik merencanakan pameran kelas.....                                        | 193 |
| Gambar 5.2 | Contoh pengaturan tata letak karya untuk pameran .....                               | 194 |
| Gambar 5.3 | Contoh Penataan Displai .....                                                        | 195 |
| Gambar 5.4 | Kegiatan Pameran .....                                                               | 202 |
| Gambar 5.5 | Peserta didik sedang melakukan refleksi.....                                         | 203 |



# Daftar Tabel

|           |                                                                                                    |     |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1   | Dimensi Profil Lulusan .....                                                                       | 5   |
| Tabel 2   | Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Seni Rupa .....                                         | 7   |
| Tabel 3   | Lingkup Materi Fase C.....                                                                         | 9   |
| Tabel 4   | Prinsip Menyusun ATP Alternatif .....                                                              | 15  |
| Tabel 1.1 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Menjelajah Keindahan<br>di Sekitar kita.....                | 36  |
| Tabel 1.2 | Contoh Rubrik Penilaian Formatif .....                                                             | 49  |
| Tabel 1.3 | Interval Nilai (Total Skor 20) .....                                                               | 50  |
| Tabel 1.4 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Temukan Cerita<br>di Balik Karya Seni yang Kamu Lihat ..... | 51  |
| Tabel 1.5 | Rubrik Penilaian Formatif .....                                                                    | 59  |
| Tabel 1.6 | Rubrik Penilaian (Total 100 Poin) .....                                                            | 62  |
| Tabel 1.7 | Kunci Jawaban Presentasi dan Ulasan Tertulis .....                                                 | 63  |
| Tabel 1.8 | Tindak Lanjut untuk Perbaikan Pembelajaran.....                                                    | 64  |
| Tabel 2.1 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Menyusun Rancangan<br>Visual .....                          | 79  |
| Tabel 2.2 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Inilah Karyaku.....                                         | 89  |
| Tabel 3.1 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Ide Besar dari Hal Kecil .....                              | 114 |
| Tabel 3.2 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Ciptakan Karya Jaga Bumi...                                 | 126 |
| Tabel 3.3 | Rubrik Penilaian Praktik Karya .....                                                               | 138 |
| Tabel 4.1 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1 .....                                            | 154 |
| Tabel 4.2 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2 .....                                            | 162 |
| Tabel 4.3 | Rubrik Penilaian .....                                                                             | 172 |
| Tabel 4.4 | Interval Nilai (Total Skor 20) .....                                                               | 173 |
| Tabel 4.5 | Contoh Tindak Lanjut dari Refleksi Guru .....                                                      | 175 |
| Tabel 5.1 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1 .....                                            | 190 |
| Tabel 5.2 | Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 2 .....                                                     | 199 |
| Tabel 5.3 | Rubrik Penilaian Produk dan Displai .....                                                          | 206 |



|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Tabel 5.4 Rubrik Perencanaan .....                 | 207 |
| Tabel 5.5 Rubrik Presentasi .....                  | 207 |
| Tabel 5.6 Rubrik Apresiasi .....                   | 207 |
| Tabel 5.7 Rubrik Kontribusi Tim .....              | 208 |
| Tabel 5.8 Rubrik Sikap Kepemimpinan .....          | 208 |
| Tabel 5.9 Rubrik Refleksi .....                    | 208 |
| Tabel 5.10 Rekap Penilaian Sumatif .....           | 209 |
| Tabel 5.11 Contoh Tindak Lanjut Refleksi Guru..... | 209 |



# Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam mengajar dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Setiap guru memiliki lingkungan belajar yang berbeda, sehingga panduan ini disusun agar fleksibel, mudah diterapkan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Petunjuk penggunaan buku panduan guru sebagai berikut.

## Panduan Umum

Bagian ini berisi pedoman buku secara umum yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan setiap materi pembelajaran.



Berikut bagian yang terdapat pada panduan khusus.

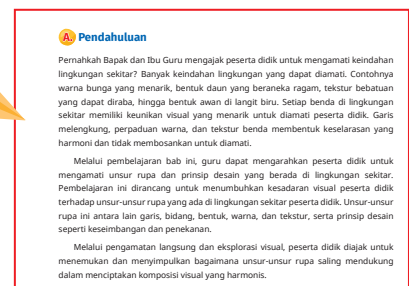
## Panduan Khusus

Bagian ini memuat petunjuk yang lebih rinci pada setiap bab, yang dapat langsung diterapkan sesuai kebutuhan materi dan kegiatan pembelajaran di kelas.



## Pendahuluan

Bagian ini membantu guru dalam memahami fokus pembelajaran untuk mendukung perkembangan kreativitas, apresiasi, dan kemampuan berekspresi peserta didik melalui karya seni.



## Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Indikator menjelaskan arah capaian yang ingin diraih peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadi tolak ukur bagi guru untuk menilai sejauh mana tujuan tersebut telah tercapai secara terukur dan sistematis.

### 1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- Menganalisis hubungan antara unsur seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.
  - Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dalam suatu komposisi.
  - Peserta didik dapat membandingkan dua karya dan mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menyimpulkan perbedaan penggunaan unsur dan prinsip desain untuk menghasilkan kesan visual tertentu.
- Mengaplikasi kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.
  - Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni rupa dengan benar dalam mendeskripsikan karya atau benda visual.
  - Peserta didik dapat menyusun ulasan tertulis sederhana dengan kosakata seni rupa yang digunakan secara tepat.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)

### 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab 1 yang dapat diterapkan untuk dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik pendidikan masing-masing.

#### a. Praktik Pedagogis

Dalam bab ini digunakan dua model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dua model pembelajaran ini menitikberatkan pada pengalaman belajar aktif dan keterlibatan langsung peserta didik dalam menemukan makna.

##### 1) Kegiatan 1

Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep dengan melakukan observasi dan eksplorasi melalui model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran bermakna, mengembangkan rasa ingin tahu, dan melatih kemampuan berpikir kritis untuk memahami unsur-unsur visual seni. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa pertanyaan, contoh karya, dan fenomena visual yang menarik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik mengamati, menanya, mencoba, dan menarik simpulan berdasarkan hasil pengamatan mereka.

##### 2) Kegiatan 2

## Kerangka Pembelajaran

Bagian ini membantu guru memahami struktur pembelajaran sehingga setiap kegiatan dapat dirancang secara runtut, terarah, dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

## Apersepsi

Bagian ini berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari.

### 8. Apersepsi

Sebelum memulai pembelajaran, guru menampilkan beberapa gambar benda dan karya seni rupa dua dimensi seperti lukisan, ilustrasi, atau poster yang memiliki komposisi visual yang kuat dan menarik.

Peserta didik diminta mengamati secara detail, lalu menanggapi pertanyaan terbuka seperti berikut.

- "Apa saja yang kamu lihat pada gambar ini?"
- "Bagaimana susunan elemen-elemen visualnya?"
- "Apa yang membuat gambar ini tampak seimbang atau menarik perhatianmu?"

Melalui diskusi ini, guru dapat melatih peserta didik berpikir lebih kritis dan reflektif terhadap visual yang terlihat. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

### 9. Asesmen Formatif Awal

Guru dapat melakukan penilaian diagnostik sebelum pembelajaran untuk mendapatkan informasi serta variasi kompetensi peserta didik di kelas. Berikut ini beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran. Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik di kelasnya.

- Tes awal dengan kuis, guru dapat menyusun kuis singkat sebagai tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang unsur rupa dan prinsip desain.

Berikut contoh kuis formatif awal.

- Jika kamu melihat lukisan ombak di pantai yang meluk-luk, unsur rupa apakah yang paling dominan digunakan untuk menciptakan kesan tersebut?
  - warna
  - garis
  - tekstur
  - bentuk
- Sebuah lukisan memiliki pohon besar di sisi kiri dan beberapa bunga kecil di sisi kanan. Supaya lukisan itu tidak terasa berat sebelah, prinsip apa yang harus diterapkan?
  - penekanan
  - irama
  - keseimbangan
  - kontras

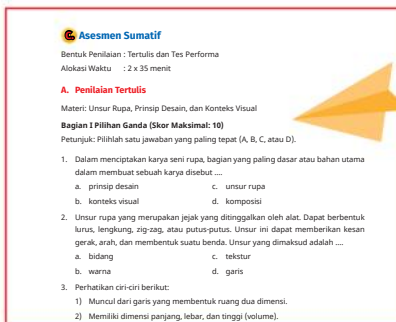
## Asesmen Formatif Awal

Bagian ini berisi kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka mengenai materi atau pembelajaran yang akan dibahas.



## Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini memuat langkah-langkah aktivitas utama yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru sesuai kebutuhan, kondisi kelas, atau ketersediaan sarana.

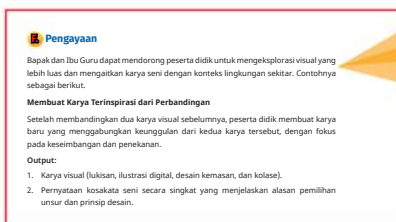
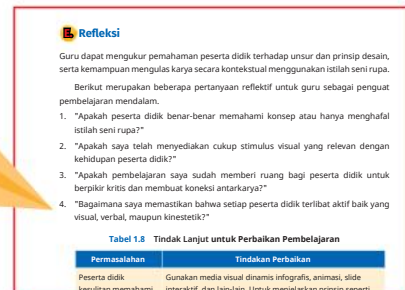


## Asesmen Formatif

Bagian ini berisi kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

## Refleksi

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



## Pengayaan

Bagian ini berisi materi pendalaman yang dirancang khusus bagi peserta didik yang telah menuntaskan materi pembelajaran, guna memperluas pemahaman dan mengembangkan kompetensi mereka secara optimal.



## Sumber Belajar

Bagian ini membantu guru memilih dan memanfaatkan sumber yang relevan agar kegiatan belajar menjadi lebih kaya, menarik, dan bermakna.

### Sumber Belajar

Berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan.

#### 1. Buku

Sumanto, A. *Dasar-dasar Seni Rupa*. Jakarta: Grasindo, 2005.

Sumanto, R. *Seni Rupa dan Desain untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

#### 2. Sumber Belajar Digital



<https://bukupusbuk.id/c/srfa>



<https://www.tate.org.uk/kids>

#### 4. Channel YouTube

- <https://bukupusbuk.id/c/srfa>

- <https://bukupusbuk.id/c/srfa>

- <https://bukupusbuk.id/c/srfa>

Bab 1 Menemukan Keindahan di Sekitar Kita



## LKPD

**Lembar Kegiatan Peserta Didik**

**Mata Pelajaran** : Seni Rupa  
**Kelas** : VI  
**Bab** : Menemukan Keindahan di Sekitar Kita  
**Nama peserta didik** : \_\_\_\_\_  
**Kelas** : \_\_\_\_\_  
**Tanggal** : \_\_\_\_\_

**Tujuan Pembelajaran**  
Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) serta prinsip desain (keseluruhan dan penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.
2. Menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.

**Petunjuk Pengisian**

- Kerjakan bagian I secara berkelompok (3-4 orang).
- Kerjakan bagian II secara individu.
- Gunakan hasil pengamatan langsung atau gambar karya yang disediakan guru.
- Tulis jawaban dengan jelas dan rapi.

**Bagian I: Aktivitas Kelompok (Analisis Visual)**

- a. Amatilah dua karya visual berikut yang disediakan oleh guru.
- b. Diskusikan dan isi tabel perbandingan berikut.

## LKPD

Bagian ini berisi rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
REPUBLIK INDONESIA 2025  
Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)  
Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Taibatus Solehah  
ISBN: 978-634-00-3153-9 (jil.6 PDF)

# Panduan Umum



## **A. Pendahuluan**

Guru memiliki peran penting untuk membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran seni rupa. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas VI SD/MI ini disusun sebagai pendamping dalam mengembangkan proses belajar. Proses belajar tersebut tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan dan keterampilan. Namun, buku ini juga menekankan pentingnya pembentukan karakter yang kokoh.

Pembelajaran diarahkan untuk mencapai 8 Dimensi Profil Lulusan, yaitu kompetensi utuh yang perlu dimiliki setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pendidikan. Seni rupa bukan sekadar mata pelajaran, tetapi sebuah wadah untuk menggali kreativitas, memahami makna keindahan, dan mengembangkan sikap positif terhadap dunia di sekitar kita. Dengan memadukan capaian 8 dimensi profil lulusan, kita tidak hanya mengajarkan teknik dan keterampilan seni, tetapi membentuk pribadi yang berkarakter, memiliki empati, dan menghargai keberagaman.

Buku panduan ini menyajikan panduan yang komprehensif, memperkenalkan konsep-konsep seni rupa, dan merangkul prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, serta menggembirakan dalam setiap aspek pembelajaran. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam 8 Dimensi Profil Lulusan pada pembelajaran seni rupa, diharapkan dapat membentuk generasi yang tangguh, kreatif, bertanggung jawab, dan menghormati perbedaan.

Guru, sebagai garda terdepan dalam membentuk karakter peserta didik, dapat menjelajahi buku panduan ini dengan hati terbuka. Melalui pembelajaran seni rupa yang menginspirasi dan bernilai, diharapkan dapat memberikan kontribusi terbaik bagi masa depan bangsa. Buku panduan ini dapat menjadi acuan yang bermanfaat bagi guru untuk mendidik peserta didik.

### **1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan**

Dalam semangat Pembelajaran Mendalam, kita memandang pendidikan sebagai wahana untuk mewujudkan generasi yang tangguh, berintegritas, dan mencintai keberagaman. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam memupuk kreativitas, nilai-nilai kemanusiaan, dan sikap positif peserta didik.

Seni rupa bukan sekadar sekumpulan estetika visual dan teknik penciptaan, tetapi merupakan wadah untuk menggali ekspresi diri, mengembangkan empati, dan menghargai makna keindahan dalam keberagaman. Buku panduan ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pedoman yang komprehensif bagi para



guru seni rupa kelas VI. Pembelajaran seni rupa dapat menjadi wahana yang efektif dalam membentuk karakter peserta didik yang berkualitas.

Buku panduan ini memuat beragam strategi pembelajaran, kegiatan kreatif, dan bentuk evaluasi dalam seni rupa. Seluruh materi tersebut tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan seni visual, tetapi juga menumbuhkan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, berpikiran kritis, dan bertanggung jawab.

Kolaborasi antara guru, praktisi seni rupa, dan ahli pendidikan berperan penting dalam mendukung terwujudnya Pendidikan Bermutu untuk Semua, selaras dengan visi Indonesia Emas 2045. Sinergi ini memungkinkan pertukaran pengetahuan, pengalaman, dan pendekatan inovatif dalam pembelajaran seni rupa. Melalui kerja sama tersebut, kualitas proses belajar dapat ditingkatkan secara lebih menyeluruh. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak dan relevan dengan perkembangan zaman.

## 2. Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan peserta didik dengan menekankan penciptaan suasana serta proses belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit maupun implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

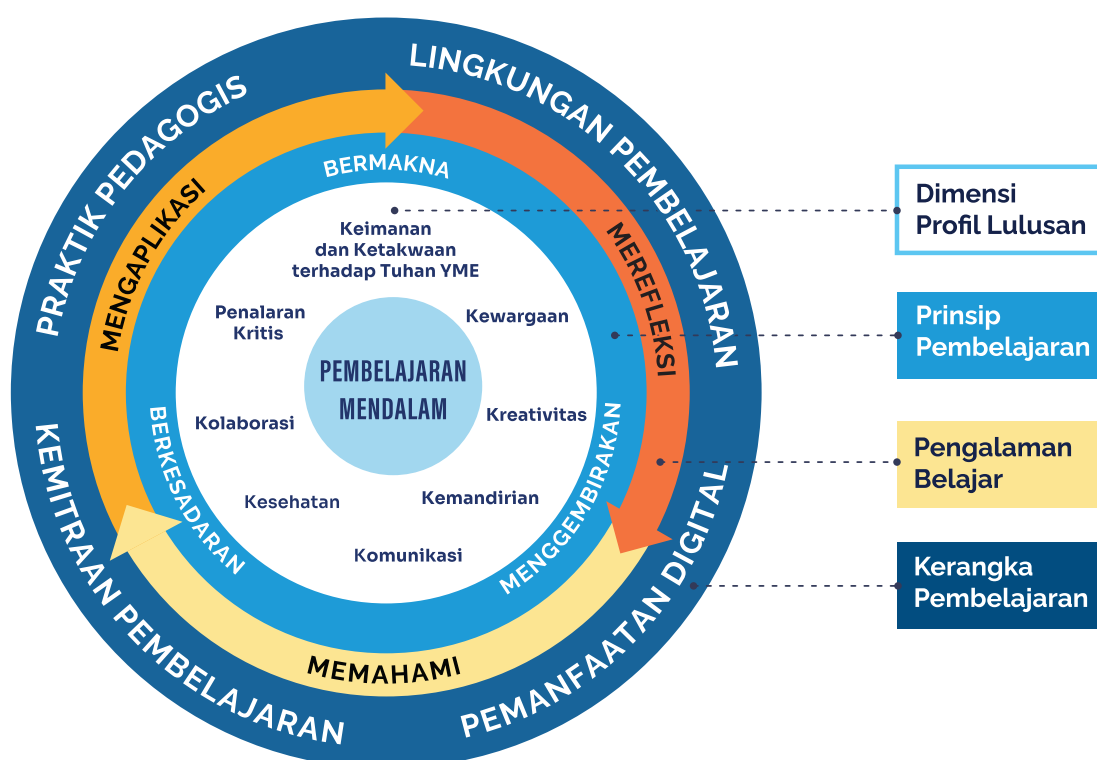
Dalam konteks penerapannya di Indonesia, pembelajaran mendalam tidak berfungsi sebagai kurikulum, melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) 8 dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran mendalam berfokus pada pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan dengan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil lulusan tersebut, yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan dimensi profil lulusan ini tidak hanya



menekankan aspek kognitif, tetapi pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksikan. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.



**Gambar 1** Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Sumber: kemendikdasmen (2025)

Implementasi Pembelajaran Mendalam pada jenjang pendidikan SD/MI atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai perkembangan yang optimal, ketiga aspek tersebut dikembangkan sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam belajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki dasar-dasar kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Dalam rangka penerapan Pembelajaran Mendalam, buku ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan pendidikan.



### 3. Dimensi Profil Lulusan

**Tabel 1** Dimensi Profil Lulusan

| Dimensi Profil Lulusan (DPL)                    | Bab                     |
|-------------------------------------------------|-------------------------|
| DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME | Bab I, Bab II           |
| DPL 2 Kewargaan                                 | Bab V                   |
| DPL 3 Penalaran Kritis                          | Bab I, Bab V            |
| DPL 4 Kreativitas                               | Bab II, Bab III, Bab IV |
| DPL 5 Kolaborasi                                | Bab V                   |
| DPL 6 Kemandirian                               | Bab I, Bab V            |
| DPL 7 Kesehatan                                 | Bab III, Bab IV         |
| DPL 8 Komunikasi                                | Bab V                   |

Dimensi Profil Lulusan (DPL) Tidak Ada Penilaian Secara Khusus

## **B.** Capaian Pembelajaran

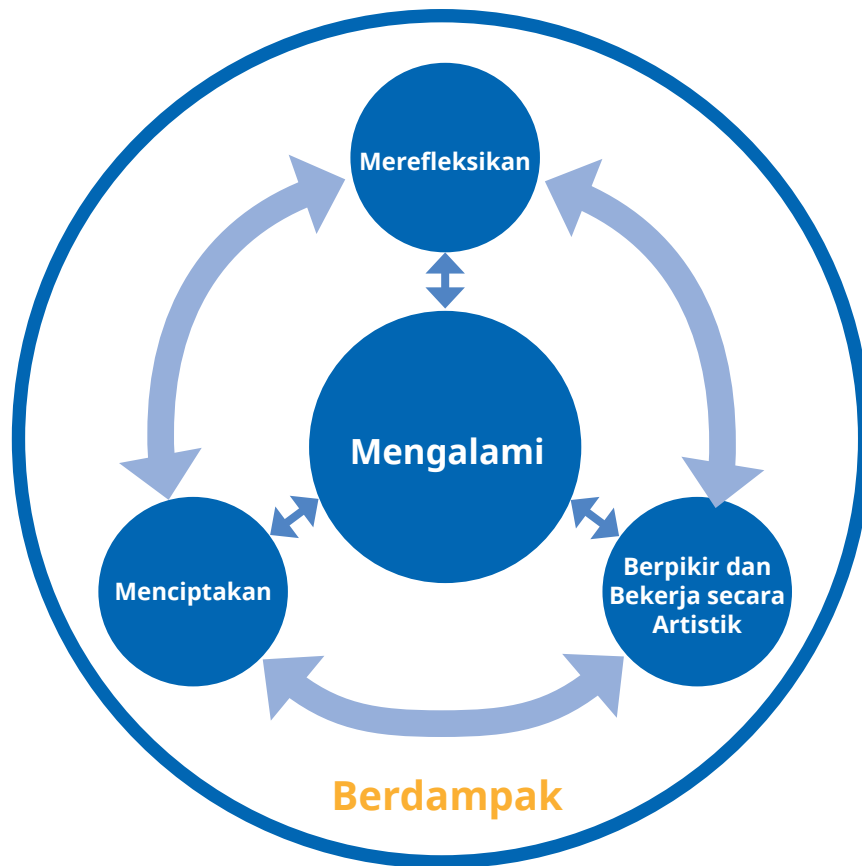
### 1. Karakteristik Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran seni rupa meliputi hal berikut.

- Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, serta kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajar masing-masing.
- Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
- Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, bermakna, dan relevan, dapat mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik peserta didik.
- Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas atau kontekstual.
- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.



- f) Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain. Gambar di bawah ini adalah lima elemen landasan pembelajaran seni rupa.



**Gambar 2** Elemen Pembelajaran Seni Rupa

Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen 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 makin 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. Peserta didik dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya dalam menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya dan orang lain.



Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran seni rupa adalah sebagai berikut.

**Tabel 2** Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Seni Rupa

| Elemen                                                                        | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mengalami<br>( <i>Experiencing</i> )                                          | Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mendeskripsikan unsur rupa, prinsip desain, dan/atau gaya seni rupa pada objek visual di kehidupan sehari-hari.                                                                                           |
| Merefleksikan<br>( <i>Reflecting</i> )                                        | Menceritakan, mendiskusikan, memberi dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata yang tepat.                                            |
| Berpikir dan Bekerja Artistik<br>( <i>Thinking and Working Artistically</i> ) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat konsep dan rencana untuk menciptakan karya seni rupa.</li><li>• Menganalisis karakteristik alat dan bahan yang sesuai dan tersedia di lingkungan sekitar untuk keperluannya berkarya.</li></ul> |
| Menciptakan<br>( <i>Making/Creating</i> )                                     | Mengaplikasikan unsur rupa, prinsip desain, teknik dan/atau gaya seni rupa yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya.                                  |
| Berdampak<br>( <i>Impacting</i> )                                             | Menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan dan merespons dengan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.                                                                                                                         |

## 2. Capaian Pembelajaran per Fase

Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A). Pada akhir Fase C, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

### 3.1 Mengalami (*Experiencing*)

Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar atau karya seni rupa.

### 3.2 Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

### 3.3 Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat atau bahan.



### 3.4 Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi.

### 3.5 Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.

## 3. Tujuan Pembelajaran Fase C

### a. Kompetensi:

- 3.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur) yang terdapat pada benda-benda di sekitar atau karya seni rupa.
- 3.1.3 Peserta didik dapat mengidentifikasi prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) pada benda di sekitar atau karya seni rupa.
- 3.1.5 Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan, penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.
- 3.2.1 Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.
- 3.2.3 Peserta didik dapat menyampaikan apresiasi secara lisan atau tulisan terhadap karya diri dan teman dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain serta menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- 3.2.5 Peserta didik dapat merefleksikan proses berkarya untuk memahami perkembangan diri dan meningkatkan kualitas karya pada pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- 3.3.1 Peserta didik dapat mengenali teknik-teknik dasar dalam penggunaan alat dan atau bahan (karakteristik alat tulis, potong, tempel, dan pewarna kering) sesuai karakteristik media.
- 3.3.3 Peserta didik dapat menguji coba berbagai teknik penggunaan alat dan atau bahan secara langsung melalui kegiatan praktik sederhana.
- 3.3.5 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, kolase) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.



- 3.3.7 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa tiga dimensi (gerabah dan model tanah atau plastisin, mainan) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
- 3.4.1 Peserta didik dapat menemukan ide berkarya dari hasil mengamati, menirukan, dan memodifikasi benda-benda di lingkungan sekitar dengan mengembangkan imajinasinya.
- 3.4.3 Peserta didik dapat merancang karya seni rupa dengan mengaplikasikan unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan, penekanan).
- 3.4.5 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa secara kreatif dan orisinal dengan menerapkan prosedur berkarya menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi.
- 3.5.1 Peserta didik dapat menemukan ide dan inspirasi dari pengalaman, hobi, atau hal-hal yang disukai sebagai dasar dalam berkarya seni rupa yang dapat mewakili perasaan, emosi, dan harapan anak.
- 3.5.3 Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mencerminkan minat pribadi, perasaan, emosi, dan harapan secara kreatif, ekspresif, dan orisinal.
- 3.5.5 Peserta didik dapat memamerkan karya seni rupa yang mencerminkan minat pribadi, perasaan, emosi, dan harapan secara kreatif, ekspresif, dan orisinal.

## b. Lingkup Materi

Berikut lingkup materi Fase C.

**Tabel 3** Lingkup Materi Fase C

| Elemen dan Kompetensi                                                                                                        | Materi                                                                                                                                        | Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase C                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mengalami ( <i>Experiencing</i> )<br>Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. | Unsur rupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis</li> <li>• Bidang</li> <li>• Bentuk</li> <li>• Warna</li> <li>• Tekstur</li> </ul> | Untuk mengembangkan kemampuan menganalisis bentuk visual, peserta didik Fase C dapat dilibatkan dalam pengamatan langsung, eksplorasi indrawi, dan refleksi personal. Mereka dapat mencatat unsur rupa dari benda di sekitar, lalu menciptakan karya berdasarkan hasil pengamatan. Kegiatan seperti |



| Elemen dan Kompetensi                                                                                                                                   | Materi                                                                                                                                         | Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase C                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                         | Prinsip Desain: Keseimbangan (Simetris dan Asimetris) serta Penekanan                                                                          | menggambar tekstur alam, membuat kolase dari benda bekas, atau meniru komposisi karya seni untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Proses ini dapat diperkuat dengan pertanyaan pemantik seperti “Apa yang kamu lihat?” atau “Bagian mana yang paling menarik perhatianmu dan mengapa?”, agar peserta didik menyadari hubungan antara pengamatan visual dan pengalaman pribadi.                                                                                                                                        |
| Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )<br>Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresiasi karya seni</li> <li>• Kosakata seni rupa yang sesuai</li> </ul>                             | Kemampuan refleksi peserta didik Fase C dapat dibangun melalui diskusi dan apresiasi karya, baik milik sendiri maupun teman, dengan menggunakan istilah seni rupa yang tepat. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan pertanyaan pemantik yang mendorong analisis visual dan pemahaman sudut pandang. Kegiatan ini melatih berpikir kritis sekaligus membangun budaya umpan balik yang sehat.                                                                                                                                 |
| Berpikir dan Bekerja Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )<br>Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dan bahan berkarya seni rupa</li> <li>• Jenis karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi</li> </ul> | Untuk membangun kemampuan berpikir dan bekerja artistik pada peserta didik Fase C, guru dapat mengenalkan berbagai teknik dan jenis karya dua serta tiga dimensi, seperti lukisan, kolase, dan model dari tanah liat. Guru mengajak peserta didik untuk mengenali karakter alat dan bahan, lalu menguji coba penggunaannya dengan teknik yang bervariasi dan prosedur yang aman. Kegiatan yang dapat dilakukan seperti melukis gradasi, mencari tekstur yang ada di sekitar, membuat kesan tekstur, membuat kolase tekstur, atau |



| Elemen dan Kompetensi                                                                                                                                                          | Materi                                                                                                                  | Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase C                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                |                                                                                                                         | membentuk model, menggunakan berbagai teknik cetak seperti <i>carbon copy</i> , <i>stamping</i> atau gosok, atau dusel ( <i>rubbing</i> ), dan menjiplak tekstur dengan cara menggosok.                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )<br>Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi. | <ul style="list-style-type: none"> <li>Alat dan bahan berkarya seni rupa yang tersedia di lingkungan sekitar</li> </ul> | Untuk mengembangkan kompetensi mencipta, peserta didik Fase C dapat diajak mengamati lingkungan sekitar dan mengolah temuannya menjadi karya seni rupa yang memiliki fungsi. Mereka dapat meniru atau memodifikasi bentuk visual yang diamati, lalu menciptakan karya seperti diorama, kolase alam, atau produk sederhana dari bahan bekas yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mendorong imajinasi sekaligus kepedulian terhadap lingkungan. |
| Berdampak ( <i>Impacting</i> )<br>Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Hubungan seni dan terhadap lingkungan sekitar</li> </ul>                         | Untuk mengembangkan kemampuan berkarya yang bermakna pada peserta didik Fase C, dapat dikembangkan dengan mengajak peserta didik membuat karya sesuai minat, yang menyuarkan gagasan, harapan, atau kepedulian terhadap isu di sekitarnya. Karya yang dihasilkan tidak hanya menunjukkan keterampilan, tetapi juga membawa makna dan pengaruh bagi diri sendiri maupun orang lain.                                                                            |

#### 4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase C

##### Kelas V

- 3.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) yang terdapat pada benda-benda di sekitar atau karya seni rupa.



- 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) pada benda di sekitar atau karya seni rupa.
- 3.4.1 Peserta didik dapat menemukan ide berkarya dari hasil mengamati, menirukan, dan memodifikasi benda-benda di lingkungan sekitar dengan mengembangkan imajinasinya.
- 3.2.1 Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.
- 3.3.1 Peserta didik dapat mengenali teknik-teknik dasar dalam penggunaan alat dan atau bahan (karakteristik alat tulis, potong, tempel, dan pewarna kering) sesuai karakteristik media.
- 3.4.2 Peserta didik dapat merancang karya seni rupa dengan mengaplikasikan unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan).
- 3.3.4 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa tiga dimensi (gerabah, tanah liat atau plastisin, dan mainan) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
- 3.2.3 Peserta didik dapat merefleksikan proses berkarya untuk memahami perkembangan diri dan meningkatkan kualitas karya pada pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- 3.3.2 Peserta didik dapat menguji coba berbagai teknik penggunaan alat dan atau bahan secara langsung melalui kegiatan praktik sederhana.
- 3.3.3 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, dan kolase) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
- 3.5.2 Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mencerminkan minat pribadi, perasaan, emosi, dan harapan secara kreatif, ekspresif, serta orisinal.
- 5.2.2 Peserta didik dapat menyampaikan apresiasi secara lisan atau tulisan terhadap karya diri dan teman dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain serta menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

## Kelas VI

- 5.1.3 Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dengan prinsip desain (keseimbangan



dan penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.

- 3.2.1 Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.
- 3.3.3 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, dan kolase) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
- 3.2.2 Peserta didik dapat menyampaikan apresiasi secara lisan atau tulisan terhadap karya diri dan teman dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain serta menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- 3.4.3 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa secara kreatif dan orisinal dengan menerapkan prosedur berkarya menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi.
- 3.2.3 Peserta didik dapat merefleksikan proses berkarya untuk memahami perkembangan diri dan meningkatkan kualitas karya pada pembelajaran selanjutnya menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- 3.5.1 Peserta didik dapat menemukan ide dan inspirasi dari pengalaman, hobi, atau hal-hal yang disukai sebagai dasar dalam berkarya seni rupa yang dapat mewakili perasaan, emosi, dan harapan anak.
- 3.3.4 Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa tiga dimensi (gerabah, tanah liat atau plastisin, dan mainan) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
- 3.5.3 Peserta didik dapat memamerkan karya seni rupa yang mencerminkan minat pribadi, perasaan, emosi, dan harapan secara kreatif, ekspresif, dan orisinal.

## 5. ATP Alternatif Sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Bagi guru seni rupa, ATP bukan sekadar daftar urutan materi, melainkan peta jalan yang dapat disesuaikan agar setiap peserta didik mencapai potensi maksimalnya.



ATP Alternatif adalah wujud nyata dari Pembelajaran Berdiferensiasi. Guru tidak perlu mengikuti 100% urutan atau jenis proyek dari contoh ATP yang sudah tersedia. Guru dapat menyusun sendiri ATP alternatif sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah masing-masing. Dalam menyusun ATP alternatif, wajib tetap merujuk pada capaian pembelajaran terbaru seperti yang sudah dijabarkan pada subbab sebelumnya.

Prinsip Perumusan Tujuan Pembelajaran yang dibuat guru sebaiknya memuat dua komponen utama seperti berikut.

- a. Kompetensi, yaitu kemampuan atau keterampilan yang perlu ditunjukkan atau didemonstrasikan oleh peserta didik. Pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru, antara lain: "Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan?" dan "Tahap berpikir apa yang perlu peserta didik tunjukkan?"
- b. Lingkup materi, yaitu konten dan konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran. Pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru, antara lain: hal apa saja yang perlu dipelajari peserta didik dari suatu konsep besar yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran (CP)? Apakah lingkungan sekitar dan kehidupan peserta didik dapat digunakan sebagai konteks untuk mempelajari konten dalam CP?

Bagi guru yang merancang Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sendiri, tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya perlu diorganisasi dengan cermat. Tujuan-tujuan tersebut kemudian disusun sebagai satu alur yang sistematis. Penyusunannya dilakukan secara logis dari awal hingga akhir fase agar perkembangan kompetensi peserta didik berjalan terarah. ATP juga perlu disusun secara linier, satu arah, dan tidak bercabang, sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari.

Dalam menyusun alur tujuan pembelajaran (ATP), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan guru seperti berikut.

- a. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang lebih umum, bukan tujuan pembelajaran harian (*goals bukan objectives*).
- b. Alur tujuan pembelajaran harus tuntas satu fase, tidak terpotong di tengah jalan.
- c. Alur tujuan pembelajaran perlu dikembangkan secara kolaboratif, apabila guru mengembangkan maka perlu kolaborasi guru lintas kelas atas tingkatan dalam satu fase. Contohnya kolaborasi antara guru kelas V dan VI untuk Fase C.



- d. Alur tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan setiap mata pelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya dikembangkan oleh pakar mata pelajaran, termasuk guru yang mahir dalam mata pelajaran tersebut.
- e. Penyusunan alur tujuan pembelajaran tidak perlu lintas fase (kecuali pendidikan khusus).
- f. Metode penyusunan alur tujuan pembelajaran harus bersifat logis, dimulai dari kemampuan yang sederhana menuju kemampuan yang lebih kompleks, serta dapat dipengaruhi oleh karakteristik mata pelajaran dan pendekatan pembelajaran yang digunakan, misalnya pendekatan matematika realistik.
- g. Tampilan tujuan pembelajaran diawali dengan alur tujuan pembelajarannya terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan proses berpikirnya (misalnya menguraikan dari elemen menjadi tujuan pembelajaran) sebagai lampiran agar lebih sederhana dan langsung ke intinya untuk guru.
- h. Alur tujuan pembelajaran yang disediakan pemerintah merupakan contoh, oleh karena itu alur tujuan pembelajaran dapat bernomor atau huruf (untuk menunjukkan urutan dan tuntas penyelesaiannya dalam satu fase).
- i. Alur Tujuan Pembelajaran menjelaskan satu rangkaian tujuan pembelajaran yang tidak bercabang dan tidak menuntut guru untuk memilih. Urutannya dapat disusun secara berbeda sesuai dengan keputusan penyusun. Untuk menyediakan variasi, dapat dibuat alur tujuan pembelajaran lain, dengan urutan atau alur yang jelas serta dilengkapi nomor atau kode.
- j. Alur tujuan pembelajaran fokus pada pencapaian CP dan tidak perlu dilengkapi dengan pendekatan/strategi pembelajaran (pedagogi).

Selain memperhatikan prinsip penyusunan ATP alternatif di atas, guru juga harus memperhatikan kondisi peserta didik melalui tiga pilar berikut.

**Tabel 4 Prinsip Menyusun ATP Alternatif**

| Pilar Analisis      | Implikasi dalam Seni Rupa (Kelas VI)                                                                                                    | Strategi Modifikasi ATP Alternatif                                                                                                                                                    |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A. Kesiapan Belajar | Mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar dari Fase B (misalnya penguasaan proporsi sederhana dan penggunaan warna dasar). | Buat Jalur Dukungan: Sisipkan TP Remedial. Contohnya sebelum TP Menciptakan karya dengan proporsi, sisipkan TP Mengamati dan mengukur perbandingan proporsi benda konkret di sekitar. |



| Pilar Analisis                 | Implikasi dalam Seni Rupa (Kelas VI)                                                                                         | Strategi Modifikasi ATP Alternatif                                                                                                                                                              |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| B. Minat Peserta didik         | Mengenali minat seni spesifik (seni lukis, komik, kerajinan, seni tradisi, dan lain-lain).                                   | Buat Jalur Pilihan Proyek: TP yang sama (misalnya, Berdampak) dapat dipecah menjadi pilihan produk: Pilihan 1 (membuat lukisan) atau Pilihan 2 (membuat batik).                                 |
| C. Konteks Sekolah/ Lingkungan | Menyesuaikan materi dengan ketersediaan alat, bahan, dan isu lokal (misalnya, material daur ulang, dan motif budaya daerah). | Kontekstualisasi Konten: Ubah konten dalam TP. Contoh: TP Mengeksplorasi berbagai tekstur diubah menjadi mengeksplorasi dan memanfaatkan tekstur daun dan biji-bijian lokal dalam karya kolase. |

Sebagai seorang guru seni rupa tidak hanya kreatif saat mengajar, tetapi juga kreatif dalam menyusun perencanaan. ATP Alternatif memberikan kebebasan untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi setiap peserta didik, memastikan mereka mencapai CP dengan jalur yang paling sesuai dengan diri mereka.

Berikut tiga model pendekatan penyusunan ATP Alternatif yang dapat digunakan oleh guru.

#### **Model 1: ATP Berbasis Kebutuhan (Perbedaan kesiapan peserta didik)**

Guru dapat menyusun dua jalur paralel untuk satu unit pembelajaran:

- Jalur A (Reguler atau Cepat): Urutan TP lebih cepat, fokus pada analisis, eksplorasi media alternatif, dan aplikasi prinsip desain yang kompleks (mengintegrasikan *Berpikir Artistik dan Merefleksikan* di awal).
- Jalur B (Terstruktur atau Dukungan): Urutan TP lebih lambat dan detail, fokus pada pengulangan prosedur dasar, penggunaan alat yang sudah familier, dan bimbingan langkah demi langkah (mengutamakan *Mengalami*). Peserta didik di jalur ini dapat menyusul ke Jalur A setelah tuntas.

#### **Model 2: ATP Berbasis Proyek (Pembedaan minat)**

Guru memiliki satu set Tujuan Pembelajaran (TP) inti yang wajib dicapai oleh seluruh peserta didik. Namun, pada akhir unit, TP pada tahap menciptakan dan berdampak dibedakan sesuai minat dan kecenderungan peserta didik, yaitu sebagai berikut.



- a. TP Inti (Semua peserta didik): Menganalisis prinsip keseimbangan dan irama.
- b. TP Alternatif 1 (Minat 3D): Mampu membuat diorama bertema lingkungan dengan menerapkan keseimbangan.
- c. TP Alternatif 2 (Minat 2D atau Digital): Mampu merancang poster kampanye sosial dengan menerapkan irama warna dan komposisi (produk desain grafis).

### **Model 3: ATP Berbasis Tema Lokal (Pembedaan konteks)**

Guru dapat mengganti tema atau konten unit agar relevan dengan lingkungan, meskipun kompetensinya sama. Guru dapat menyusun ATP alternatif dengan menyesuaikan lokalitas tempat satuan pendidikan masing-masing.

## **C. Kerangka Pembelajaran**

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana.

Penerapan Pembelajaran Mendalam (PM) tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

Dalam mewujudkan penerapan PM tidak ada batasan untuk guru dalam mengembangkan kerangka pembelajaran. Pengembangan kerangka pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik sekolah masing-masing. Guru dapat mengembangkan kerangka pembelajaran sesuai dengan karakteristik di sekolah masing-masing. Berikut gambaran umum kerangka pembelajaran dalam Seni Rupa Kelas VI.

### **1. Praktik Pedagogis**

Berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran di buku ini disusun untuk mewujudkan PM, berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan kolaborasi. Berikut beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI.



### a. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep melalui observasi dan eksplorasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memberi bimbingan seperlunya, bukan pemberi informasi utama. Dalam pembelajaran ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan kreativitas, dan memahami konsep secara mendalam.

### b. Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Model Pembelajaran ini menekankan proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara sistematis, kritis, dan logis. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru. Namun, mereka juga aktif mencari tahu, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, dan menyusun kesimpulan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan sebagai sumber utama informasi.

Guru mengajak peserta didik untuk mengamati dan mengidentifikasi karya seni yang disajikan guru. Kemudian, peserta didik mencoba membuat rancangan sebuah karya seni, yang dilanjutkan dengan saling memberikan apresiasi rancangan karya. Guru mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep dan teknik berkarya melalui pengamatan langsung, eksplorasi bahan, refleksi pengalaman visual, dan emosional.

### c. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan masalah nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mendorong belajar mandiri, mengembangkan keterampilan komunikasi, menghubungkan teori dan praktik dalam kehidupan nyata, dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Guru mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman tentang konsep ulasan karya seni dan istilah visual. Peserta didik didorong untuk menciptakan karya dua dimensi yang mengekspresikan gagasan atau perasaan pribadi. Karya tersebut juga diharapkan menampilkan gaya khas, simbol, atau pesan yang merepresentasikan identitas dan pemikiran mereka. Guru mengajak peserta didik memecahkan masalah mengenai pembuatan



karya tiga dimensi untuk menyampaikan pengalaman, hobi, atau perasaan dengan menuangkan kreativitas.

#### **d. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

*Project Based Learning* merupakan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan memberikan tugas proyek dalam jangka waktu tertentu sebagai sarana untuk belajar memahami konsep. Peserta didik belajar melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyajian hasil proyek, baik secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini menumbuhkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, and communication*), menghasilkan produk atau karya nyata yang bermanfaat.

Peserta didik didorong untuk menciptakan karya seni rupa yang kreatif dan orisinal dengan menerapkan prosedur berkarya menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi. Peserta didik didorong untuk merancang karya seni rupa sketsa kreatif tiga dimensi yang orisinal berdasarkan pengalaman, hobi, atau perasaan peserta didik. Kemudian, dilanjutkan merancang persiapan pameran dengan kreativitas dan inovasi dari pengalaman, hobi, atau perasaan peserta didik.

#### **e. *Culminating Activity***

*Culminating activity* merupakan puncak pembelajaran sebagai penutup kegiatan selama satu tahun yang sudah dilalui peserta didik. Peserta didik menunjukkan hasil belajar dan penerapan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini sebagai perayaan belajar peserta didik dengan menampilkan hasil karya dan presentasi melalui sebuah pameran.

Guru mengarahkan peserta didik untuk memamerkan karya, memberikan apresiasi dan refleksi karya melalui kegiatan puncak pameran. Dengan kegiatan ini, akan menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri peserta didik terhadap hasil belajarnya.

## **2. Kemitraan Pembelajaran**

Pembelajaran Seni Rupa Kelas VI makin bermakna dan mendalam dengan melibatkan berbagai pihak dalam prosesnya. Kemitraan pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar tidak hanya dari guru dan buku, melainkan



juga melalui pengamatan langsung bersama antarpeserta didik, guru dari mata pelajaran lain, orang tua, serta komunitas di lingkungan sekitar.

Kemitraan pembelajaran ini dapat dilakukan dalam bentuk diskusi, proyek bersama lintas mata pelajaran, orang tua juga dapat dilibatkan sebagai sumber informasi atau pendamping belajar di rumah. Selain itu, kemitraan dengan komunitas lokal, seperti pelaku budaya, petugas lingkungan, atau tokoh masyarakat juga dapat memperkaya pemahaman peserta didik terhadap kehidupan nyata. Melalui kemitraan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk mewujudkan 8 dimensi profil lulusan.

### 3. Lingkungan Pembelajaran

Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berkesadaran, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan belajar tidak harus selalu berada di dalam kelas formal dan menggunakan teknologi modern. Setiap satuan pendidikan dapat merancang ruang belajar yang sesuai dengan kondisi daerah, kebutuhan peserta didik, serta sumber daya yang tersedia.

Guru dapat menyediakan area pembelajaran yang rapi, alat, dan bahan yang mudah diakses. Selain itu, guru dapat menyiapkan sudut inspirasi berisi contoh karya, gambar, atau kutipan yang memicu imajinasi. Ruang kelas dapat ditata fleksibel dengan zona eksplorasi bahan, area perancangan, dan tempat berkarya yang memungkinkan kerja individu maupun kolaboratif. Pembelajaran dapat diperluas ke luar kelas seperti mengamati lingkungan sekitar atau budaya lokal agar peserta didik terhubung secara nyata dengan sumber ide. Lingkungan yang mendukung akan memperkuat rasa percaya diri, kemandirian, serta kesadaran peserta didik dalam berkarya dan merefleksikan proses belajarnya.

### 4. Pemanfaatan Digital

Teknologi digital dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik.

Peran teknologi digital tidak hanya sebagai alat presentasi dan seperti menampilkan materi, video, dan mencari informasi saja, melainkan teknologi



digital juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform *workspace* atau platform *e-learning*), serta merupakan media yang mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis.

Guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkaya proses pembelajaran seni rupa, mulai dari apersepsi hingga presentasi karya dan refleksi. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang sesuai dengan materi pembelajaran pada setiap topik, baik platform *online* maupun *offline*. Menyesuaikan ketersediaan sarana prasarana di satuan pendidikan masing-masing.

## 5. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran Seni Rupa Kelas VI ini, akan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi agar dapat melayani setiap kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru harus memahami dan menyadari bahwa tidak hanya satu cara, metode, dan strategi yang dilakukan dalam mempelajari suatu bahan pelajaran. Guru perlu menyusun bahan pelajaran, kegiatan-kegiatan, tugas-tugas sesuai dengan kesiapan peserta didik, minat, dan profil belajar peserta didik.

Untuk melayani perbedaan karakteristik peserta didik, guru dapat menyajikan pembelajaran berdiferensiasi berikut.

### a. Diferensiasi Konten

Konten merupakan isi materi yang akan diajarkan oleh guru atau materi yang akan dipelajari oleh peserta didik di kelas. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, terdapat dua cara membuat konten pelajaran yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyesuaikan apa yang akan diajarkan guru atau apa yang akan dipelajari oleh peserta didik berdasarkan tingkat kesiapan dan minat peserta didik.
- 2) Menyesuaikan bagaimana cara penyampaian konten pembelajaran oleh guru atau cara perolehan konten peserta didik berdasarkan profil (gaya) belajar yang dimiliki setiap peserta didik.

Strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk melakukan diferensiasi konten yang akan dipelajari peserta didik adalah: 1) menyajikan materi yang bervariasi; 2) menggunakan kontrak belajar; 3) menyediakan pembelajaran mini; 4) menyajikan materi dengan berbagai moda pembelajaran; dan 5) menyediakan berbagai sistem yang mendukung.



## b. Diferensiasi Proses

Proses adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik di kelas. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan bermakna bagi peserta didik sebagai pengalaman belajar di kelas, bukan kegiatan yang tidak berkorelasi dengan apa yang sedang dipelajarinya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik ini tidak diberi penilaian kuantitatif berupa angka, melainkan penilaian kualitatif yaitu berupa catatan-catatan umpan balik mengenai sikap, pengetahuan, serta keterampilan apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki atau ditingkatkan oleh peserta didik.

## c. Diferensiasi Produk

Diferensiasi produk ini merupakan hasil akhir dari pembelajaran untuk menunjukkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman peserta didik setelah menyelesaikan satu unit pelajaran atau bahkan setelah membahas materi pelajaran selama satu semester.

Produk dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok. Jika produk dikerjakan secara berkelompok, perlu disusun sistem penilaian yang adil berdasarkan kontribusi setiap anggota kelompoknya dalam mengerjakan produk tersebut. Guru merancang produk apa yang akan dikerjakan peserta didik sesuai dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang harus mereka tunjukkan. Guru juga perlu menentukan kriteria penilaian dalam rubrik. Dengan demikian, peserta didik mengetahui aspek apa saja yang akan dinilai dan bagaimana kualitas yang diharapkan dari setiap aspek untuk dapat mereka penuhi.

## D. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran mendalam bagi peserta didik.

### 1. Berkesadaran

Pembelajaran seni rupa dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang berkesadaran. Peserta didik didorong memiliki kesadaran



untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika peserta didik memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.

## 2. Bermakna

Pembelajaran seni rupa disajikan dengan penuh makna. Pembelajaran bermakna mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar peserta didik tidak hanya sebatas memahami informasi atau penguasaan konten. Namun, berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan.

Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan peserta didik membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan peserta didik dengan isu nyata dalam konteks personal, lokal, nasional, atau global.

Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

## 3. Menggembirakan

Pembelajaran seni rupa disajikan dengan cara yang menggembirakan. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.

Ketika peserta didik menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap peserta didik merasa nyaman, terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.



## **Asesmen**

Asesmen merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip asesmen menjadi panduan agar proses penilaian benar-benar mencerminkan pencapaian belajar peserta didik secara utuh, adil, dan bermakna. Asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar. Proses ini juga menjadi sarana refleksi, perbaikan, dan tindak lanjut dari pembelajaran yang mendukung perkembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan.

### **1. Jenis Asesmen**

#### **a. Asesmen Formatif**

Asesmen formatif merupakan asesmen yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar. Asesmen formatif dapat dibedakan sebagai berikut.

##### **1) Asesmen Awal Pembelajaran**

Asesmen ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Asesmen ini ditujukan untuk kebutuhan guru dalam merancang dan menyesuaikan pembelajaran, tidak untuk keperluan asesmen hasil belajar peserta didik yang dilaporkan dalam rapor.

##### **2) Asesmen dalam Proses Pembelajaran**

Asesmen ini dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui perkembangan peserta didik dan sekaligus pemberian umpan balik yang cepat. Asesmen ini dapat dilakukan sepanjang atau di tengah kegiatan atau langkah pembelajaran, dan dapat juga dilakukan di akhir langkah pembelajaran.

Asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, hambatan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik. Asesmen formatif juga digunakan untuk memperoleh informasi perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.



## **b. Asesmen Sumatif**

Asesmen sumatif merupakan pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas atau kelulusan dari satuan pendidikan. Asesmen Sumatif ini menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, atau akhir jenjang. Asesmen sumatif dilakukan setelah pembelajaran berakhir. Dalam buku ini, asesmen sumatif dilaksanakan setelah akhir pembelajaran setiap bab.

## **2. Teknik dan Instrumen Asesmen**

Penilaian dapat dilakukan secara menyeluruh dan adil, menggunakan berbagai teknik asesmen yang sesuai dengan jenis keterampilan yang dikembangkan. Bentuk-bentuk asesmen yang dapat digunakan guru adalah sebagai berikut.

- a. Observasi terhadap partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.
- b. Tes tertulis, berupa kuis dan esai mengukur pemahaman materi dan kemampuan peserta didik.
- c. Tes lisan untuk mengukur pemahaman materi dan kemampuan peserta didik dan keterampilan dalam presentasi karya.
- d. Tes performa untuk menilai kinerja peserta didik dalam berkarya.
- e. Produk untuk menilai hasil karya peserta didik.
- f. Proyek untuk mengukur partisipasi aktif peserta didik dalam menyelesaikan sebuah proyek.
- g. Penilaian diri untuk menumbuhkan sikap reflektif.

## **3. Instrumen Penilaian**

Instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan guru untuk mengukur capaian kompetensi peserta didik secara objektif dan terarah. Dengan instrumen penilaian, guru dapat menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Guru juga dapat memberikan umpan balik yang berguna bagi perbaikan proses pembelajaran.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam buku ini adalah sebagai berikut.

- a. Soal tes atau kuis, tes dengan soal dan jawaban disajikan secara tertulis untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan peserta didik.
- b. Catatan anekdot, catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku peserta didik yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan.



- c. Rubrik penilaian, pedoman yang dibuat untuk menilai dan mengevaluasi kualitas capaian kinerja peserta didik sehingga guru dapat menyediakan bantuan yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja. Rubrik juga dapat digunakan oleh pendidik untuk memusatkan perhatian pada kompetensi yang harus dikuasai. Capaian kinerja dituangkan dalam bentuk kriteria atau dimensi yang akan dinilai dibuat secara bertingkat dari kurang sampai terbaik.
- d. Lembar refleksi, dokumen dapat disesuaikan oleh guru sesuai karakteristik peserta didik. Refleksi ini membantu peserta didik menilai proses belajarnya dan merencanakan perbaikan belajar secara mandiri.
- e. Portofolio, kumpulan dokumen hasil penilaian, penghargaan, dan karya peserta didik dalam bidang tertentu yang mencerminkan perkembangan (reflektif-integratif) dalam kurun waktu tertentu.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
REPUBLIK INDONESIA 2025

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Taibatus Solehah

ISBN: 978-634-00-3153-9 (jil.6 PDF)

## Bab I

# Menemukan Keindahan di Sekitar Kita



## **A. Pendahuluan**

Pernahkan Bapak dan Ibu Guru mengajak peserta didik untuk mengamati keindahan lingkungan sekitar? Banyak keindahan lingkungan yang dapat diamati. Contohnya warna bunga yang menarik, bentuk daun yang beraneka ragam, tekstur bebatuan yang dapat diraba, hingga bentuk awan di langit biru. Setiap benda di lingkungan sekitar memiliki keunikan visual yang menarik untuk diamati peserta didik. Garis melengkung, perpaduan warna, dan tekstur benda membentuk keselarasan yang harmoni dan tidak membosankan untuk diamati.

Melalui pembelajaran bab ini, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengamati unsur rupa dan prinsip desain yang berada di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan kesadaran visual peserta didik terhadap unsur-unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Unsur-unsur rupa ini antara lain garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan dan penekanan.

Melalui pengamatan langsung dan eksplorasi visual, peserta didik diajak untuk menemukan dan menyimpulkan bagaimana unsur-unsur rupa saling mendukung dalam menciptakan komposisi visual yang harmonis.

### **1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

- a. Menganalisis hubungan antara unsur seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.
  - 1) Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dalam suatu komposisi.
  - 2) Peserta didik dapat membandingkan dua karya dan mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menyimpulkan perbedaan penggunaan unsur dan prinsip desain untuk menghasilkan kesan visual tertentu.
- b. Mengaplikasi kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.
  - 1) Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni rupa dengan benar dalam mendeskripsikan karya atau benda visual.
  - 2) Peserta didik dapat menyusun ulasan tertulis sederhana dengan kosakata seni rupa yang digunakan secara tepat.



## 2. Pokok Materi

Pokok materi yang akan dipelajari pada bab ini adalah mengenal unsur seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) serta prinsip desain yang terdapat pada objek atau lingkungan di sekitar peserta didik. Melalui pengamatan langsung, peserta didik diajak untuk mengetahui bahwa setiap benda memiliki keindahan visual yang tersusun dari berbagai unsur rupa yang saling berkaitan.

Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kepekaan atau literasi visual, dan apresiasi seni rupa. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah meminta peserta didik membandingkan dua karya seni visual untuk diamati, dianalisis, dan didiskusikan bersama. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mampu mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain, tetapi juga memahami pilihan visual tertentu memberi pengaruh terhadap kesan dan makna sebuah karya seni.

## 3. Hubungan Pembelajaran Bab I

Pemahaman terhadap unsur dan prinsip seni rupa berperan penting dalam membantu peserta didik mengamati dan memahami berbagai objek di sekitarnya secara lebih mendalam dan beragam. Dengan bekal ini, peserta didik mampu melihat lingkungan dari sudut pandang yang berbeda sehingga mendorong lahirnya interpretasi dan makna yang lebih kreatif.

Materi literasi visual akan memperkuat kemampuan peserta didik dalam membaca, menafsirkan, dan menciptakan pesan visual secara sadar dan kritis, baik dalam karya seni maupun dalam konteks visual sehari-hari. Artinya, pengetahuan tentang seni rupa tidak hanya menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan. Pengetahuan juga memperkaya cara berpikir serta meningkatkan kapasitas individu dalam menanggapi dan berinteraksi dengan dunia secara lebih ekspresif, kreatif, dan imajinatif.

## 4. Peta Materi

Untuk memahami unsur rupa dan prinsip desain dapat diawali dengan mengamati objek di lingkungan sekitar peserta didik. Berikut peta kompetensi yang akan dipelajari peserta didik.





## 5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Periode pembelajaran Bab I adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

## 6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memasuki pembelajaran pada bab ini adalah peserta didik sudah menguasai materi tentang unsur titik, garis, bidang, dan bentuk. Selain itu, mampu dalam pengukuran sederhana, seperti mengukur panjang, luas, jarak, dan gerak. Tanpa pemahaman yang memadai, peserta didik akan kesulitan mengidentifikasi dan mengembangkan struktur visual dalam karya peserta didik.



Keterampilan pengukuran sederhana seperti mengukur panjang, luas, jarak, dan gerak sangat diperlukan untuk membantu peserta didik menerapkan prinsip proporsi, skala, dan penempatan dalam berkarya. Penguasaan ini memungkinkan peserta didik bekerja lebih terencana, terstruktur, dan eksploratif dalam proses penciptaan karya seni rupa. Dengan kesiapan konsep dan keterampilan tersebut, pembelajaran akan berjalan dan memungkinkan peserta didik mencapai pemahaman yang lebih dalam terhadap materi seni rupa dan literasi visual secara terpadu.

## 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab I yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

### a. Praktik Pedagogis

Dalam bab ini digunakan dua model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dua model pembelajaran ini menitikberatkan pada pengalaman belajar aktif dan keterlibatan langsung peserta didik dalam menemukan makna.

#### 1) Kegiatan 1

Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep dengan melakukan observasi dan eksplorasi melalui model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran bermakna, mengembangkan rasa ingin tahu, dan melatih kemampuan berpikir kritis untuk memahami unsur-unsur visual seni. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa pertanyaan, contoh karya, dan fenomena visual yang menarik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik mengamati, menanya, mencoba, dan menarik simpulan berdasarkan hasil pengamatan mereka.

#### 2) Kegiatan 2

Peserta didik didorong untuk membangun pemahaman tentang konsep ulasan karya seni dan istilah visual melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan agar peserta didik belajar memecahkan masalah nyata sehingga mereka tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan



keterampilan berpikir dan sikap ilmiah. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses diskusi dan refleksi agar peserta didik dapat membangun pemahaman yang bermakna terhadap konsep yang dipelajari.

#### **b. Kemitraan Pembelajaran**

Dalam pembelajaran ini, guru dapat membangun interaksi dengan berbagai pihak. Guru berinteraksi dengan peserta didik melalui bimbingan observasi, diskusi, dan refleksi hasil pengamatan visual. Terjadi interaksi antarpeserta didik dalam bentuk kerja kelompok, saling berbagi temuan, dan memberi tanggapan terhadap karya teman.

Kolaborasi lintas mata pelajaran juga dapat dilakukan dengan guru lain seperti guru IPAS dan Bahasa Indonesia. Misalnya, dalam kolaborasi mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik menyusun ulasan tertulis, menyusun teks deskripsi, dan menyusun kalimat dengan kosakata seni rupa. Dalam kolaborasi dengan mata pelajaran IPAS, peserta didik dapat membandingkan motif batik dengan memperhatikan unsur-unsur seni rupa.

#### **c. Lingkungan Pembelajaran**

Ruang belajar yang digunakan dalam bab ini adalah kelas interaktif untuk diskusi dan refleksi, serta ruang kreatif untuk berkarya. Selain itu, lingkungan sekitar sebagai media observasi langsung, forum diskusi untuk berbagi ide atau penemuan, dan media digital untuk menyajikan presentasi hasil pengamatan. Ruang belajar yang digunakan dapat menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

#### **d. Pemanfaatan Digital**

Guru dapat menggunakan *e-learning*, simulasi, dan kecerdasan buatan untuk merancang pembelajaran yang adaptif. Peserta didik dapat memanfaatkan simulasi, *augmented reality*, dan platform interaktif lainnya untuk mengeksplorasi unsur rupa secara mendalam. Dalam asesmen, teknologi digital digunakan untuk dokumentasi, umpan balik otomatis, dan pelaporan hasil belajar secara kreatif dan mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan.

### **8. Apersepsi**

Sebelum memulai pembelajaran, guru menampilkan beberapa gambar benda dan karya seni rupa dua dimensi seperti lukisan, ilustrasi, atau poster yang memiliki komposisi visual yang kuat dan menarik.



Peserta didik diminta mengamati secara detail, lalu menanggapi pertanyaan terbuka seperti berikut.

- a. "Apa saja yang kamu lihat pada gambar ini?"
- b. "Bagaimana susunan elemen-elemen visualnya?"
- c. "Apa yang membuat gambar ini tampak seimbang atau menarik perhatianmu?"

Melalui diskusi ini, guru dapat melatih peserta didik berpikir lebih kritis dan reflektif terhadap visual yang terlihat. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

## 9. Asesmen Formatif Awal

Guru dapat melakukan penilaian diagnostik sebelum pembelajaran untuk mendapatkan informasi serta variasi kompetensi peserta didik di kelas. Berikut ini beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran. Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik di kelasnya.

- a. Tes awal dengan kuis, guru dapat menyusun kuis singkat sebagai tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang unsur rupa dan prinsip desain.

Berikut contoh kuis formatif awal.

1. Jika kamu melihat lukisan ombak di pantai yang meliuk-liuk, unsur rupa apakah yang paling dominan digunakan untuk menciptakan kesan tersebut?
  - a. warna
  - b. tekstur
  - c. garis
  - d. bentuk
2. Sebuah lukisan memiliki pohon besar di sisi kiri dan beberapa bunga kecil di sisi kanan. Supaya lukisan itu tidak terasa berat sebelah, prinsip apa yang harus diterapkan?
  - a. penekanan
  - b. keseimbangan
  - c. irama
  - d. kontras
3. Saat kamu memegang patung dari tanah liat yang permukaannya tidak rata dan terasa kasar, unsur seni rupa apa yang paling menonjol dari patung itu?
  - a. bentuk
  - b. tekstur
  - c. garis
  - d. warna



4. Jika kamu ingin membuat sebuah apel merah menjadi hal pertama yang dilihat orang pada lukisan buah-buahan, prinsip apa yang perlu kamu terapkan pada apel itu?
  - a. keseimbangan
  - b. penekanan
  - c. kesatuan
  - d. keselarasan
5. Kamu melihat sebuah poster dengan tulisan berwarna kuning terang di atas latar belakang biru tua. Apa yang terjadi pada poster itu?
  - a. warna hanya berfungsi sebagai hiasan
  - b. warna terang dan gelap menciptakan kesan statis
  - c. warna terang digunakan sebagai penekanan untuk menarik perhatian
  - d. poster tersebut tidak memiliki keseimbangan

#### Kunci Jawaban

1. c. garis
  2. b. keseimbangan
  3. b. tekstur
  4. b. penekanan
  5. c. warna terang digunakan sebagai penekanan untuk menarik perhatian.
- b. Diskusi kelompok, guru dapat menyelenggarakan diskusi kelompok atau sesi tanya jawab agar peserta didik dapat berbagi pemahaman dengan peserta didik lainnya tentang unsur rupa dan prinsip desain. Diskusi ini dapat membantu guru mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan memahami pandangan peserta didik.
- c. Observasi perilaku peserta didik, guru dapat melakukan observasi terhadap perilaku dan respons peserta didik terhadap materi yang disajikan sebelum pembelajaran dimulai.



## B. Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1 Menjelajah Keindahan di Sekitar kita



**Gambar 1.1** Peserta didik mengamati bentuk daun.

#### 1. Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, mengelompokkan, dan menyimpulkan perbedaan unsur rupa seperti garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur, serta saling berinteraksi dan membentuk komposisi visual yang utuh dalam sebuah karya atau benda seni rupa.



Peserta didik akan memahami bahwa prinsip desain khususnya keseimbangan dan penekanan tidak berdiri sendiri, tetapi terbentuk melalui pengaturan dan pengolahan unsur rupa secara sadar oleh pencipta karya.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 1.1** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas  
Menjelajah Keindahan di Sekitar kita

| Kode dan Judul Aktivitas                                                            | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 1.1</b><br><b>Ayo, Amati!</b><br><b>Unsur Visual di Sekitar kita</b>   | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menstimulasi proses berpikir peserta didik.</li> <li>Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.</li> <li>Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li> </ul> |
| <b>Aktivitas 1.2</b><br><b>Ayo, Lakukan!</b><br><b>Tantangan Komposisi Seimbang</b> | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                                                                                               |
| <b>Aktivitas 1.3</b><br><b>Ayo, Renungkan!</b><br><b>Apa yang Membuat Menarik?</b>  | Merefleksi         | Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).                                                                                                                                                                                     |

### b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah pembelajaran yang efektif dan efisien dirancang untuk menumbuhkan kesadaran visual peserta didik terhadap unsur-unsur rupa yang ada di sekitar kita. Guru mengajak peserta didik untuk menemukan dan menyimpulkan bagaimana unsur-unsur rupa saling mendukung dalam menciptakan komposisi visual yang harmonis dengan kesadaran, bermakna, dan menyenangkan.

Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan *visual thinking* dalam kegiatan ini.





### Aktivitas 1.1 Ayo, Amati!

#### Unsur Visual di Sekitar kita

##### 1) Stimulasi

- a) Guru mengajak peserta didik untuk mengamati objek di lingkungan sekitar (kelas, taman sekolah, karya seni, atau benda keseharian) untuk mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain yang tampak. Kegiatan ini memicu kesadaran visual dan analisis estetis secara alami.
- b) Peserta didik menjelaskan secara lisan maupun tulisan bagaimana unsur rupa tersebut berinteraksi, menciptakan rasa seimbang dalam komposisi visual. Hal ini bertujuan agar peserta didik secara aktif memaknai keterhubungan antara elemen visual dan prinsip desain.

##### 2) Identifikasi Masalah

- a) Guru memberikan penjelasan singkat tentang unsur rupa dan prinsip keseimbangan dan penekanan.
- b) Guru memberi tugas untuk mengidentifikasikan unsur dan prinsip dalam karya yang diamati.
- c) Peserta didik mencatat dan mengidentifikasi unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) serta prinsip keseimbangan dan penekanan dalam karya tersebut.



### Aktivitas 1.2 Ayo, Lakukan!

#### Tantangan Komposisi Seimbang

##### 3) Pengumpulan Data atau Eksplorasi

- a) Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan hubungan antara unsur dan prinsip dalam membentuk komposisi.
- b) Peserta didik menceritakan bagaimana unsur-unsur saling mendukung untuk menciptakan keseimbangan atau penekanan.



- 4) Diskusi Kelompok atau Verifikasi
  - a) Guru memberi instruksi untuk mendiskusikan hasil pengamatan dan membuat peta konsep atau diagram visual.
  - b) Peserta didik bekerja sama dalam pasangan atau kelompok, berdiskusi, dan menggambar peta konsep yang menunjukkan keterkaitan antar-unsur dan prinsip.
- 5) Presentasi Hasil
  - a) Guru memberi waktu pada beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pengamatan visual peserta didik.
  - b) Peserta didik mempresentasikan peta konsep dan menjelaskan keterkaitan antarelemen visual.



### Aktivitas 1.3 Ayo, Renungkan!

#### Apa yang Menarik?

- 6) Refleksi
  - a) Guru memfasilitasi refleksi dengan pertanyaan: "Apa temuan penting hari ini?" dan "Apa yang membuat komposisi visual menjadi seimbang atau menarik?"
  - b) Peserta didik menuliskan refleksi singkat mengenai pembelajaran yang telah mereka ikuti hari ini.
- 7) Penutup

Guru mengucapkan salam untuk menutup pertemuan pertama.

#### c. Pokok Materi

Seni rupa adalah bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Kita dapat menemukannya dalam bentuk benda-benda di sekitar kita, seperti bangunan, pagar, kain batik, lukisan, patung, dan lainnya.

Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, "Tahukah kalian bahwa semua karya seni rupa tersusun dari bagian-bagian kecil yang disebut unsur rupa?" Untuk menjadi karya yang utuh dan indah, unsur-unsur itu diolah dengan menggunakan prinsip desain oleh pembuatnya atau seniman.





**Gambar 1.2** Benda di Lingkungan Sekitar

### 1) Mengamati dan Mengenali Unsur Rupa

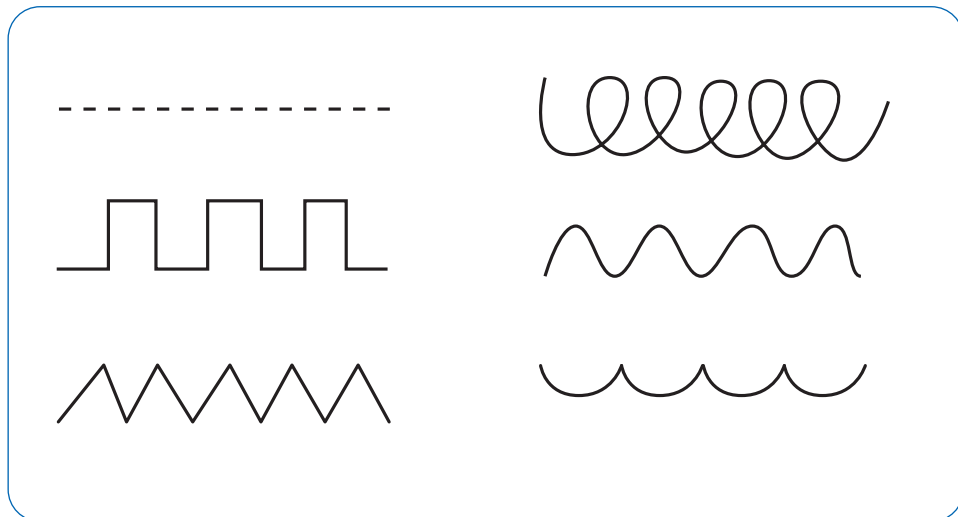
Unsur rupa adalah bagian paling dasar dalam menciptakan karya seni. Ibarat bahan masakan, unsur rupa seperti bahan utama sebelum “dimasak” menjadi karya yang indah.

Tanpa unsur rupa, sebuah karya tidak akan memiliki bentuk, warna, atau kesan yang dapat dinikmati. Oleh karena itu, peserta didik harus bisa mengenali unsur rupa agar mereka mampu memahami bagaimana sebuah gambar atau benda seni terbentuk. Unsur rupa yang dapat diamati peserta didik sebagai berikut.

#### a) Garis

Garis adalah jejak yang ditinggalkan oleh alat, dapat berbentuk lurus, lengkung, zig-zag, atau putus-putus. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 2024), garis adalah jejak yang memanjang dan berkesinambungan; kumpulan titik-titik yang membentuk hubungan paling dekat antara dua titik. Garis tidak hanya berfungsi sebagai batas atau penghubung, tetapi juga memberikan kesan gerak, arah, dan membentuk benda.

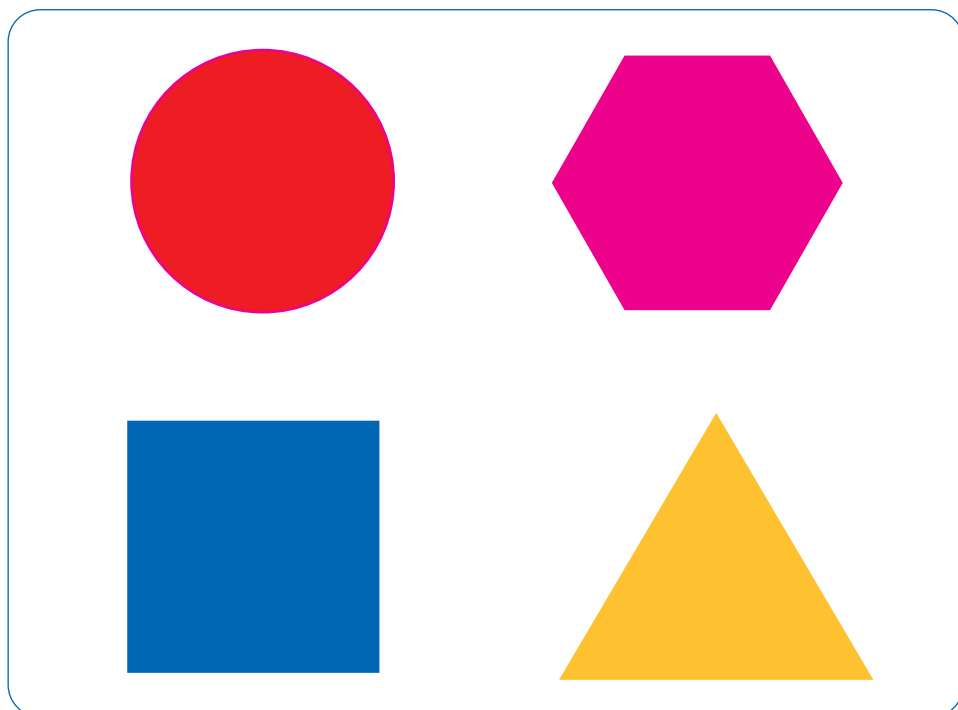




**Gambar 1.3** Contoh Garis

#### b) Bidang

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 2024), bidang adalah permukaan yang rata dan tentu batasnya. Bidang muncul dari garis yang membentuk ruang dua dimensi. Contohnya segitiga, persegi, dan lingkaran. Bidang menjadi dasar untuk membentuk objek seperti rumah, wajah, atau bunga. Bidang dapat berbentuk datar atau memiliki arah tertentu.



**Gambar 1.4** Contoh Bidang



c) Bentuk

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 2024), bentuk adalah wujud yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tebal. Dalam konteks seni rupa dijelaskan bahwa bentuk merupakan hasil pengembangan bidang yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume atau isi. Bentuk ini dapat bersifat geometris seperti kubus dan bola, atau organik seperti bentuk daun, manusia, dan hewan.



**Gambar 1.5** Contoh Bentuk Benda

d) Warna

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 2024), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau.

Warna dapat mewakili emosi saat membuat sebuah karya. Seperti warna merah memberi kesan semangat, biru memberi kesan terang, dan kuning memberi kesan ceria. Oleh karena itu, warna memiliki peran penting untuk menciptakan suasana dan membangkitkan perasaan tertentu. Guru dapat mengajak peserta didik melakukan



kegiatan mencampur warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru untuk mendapatkan warna baru.



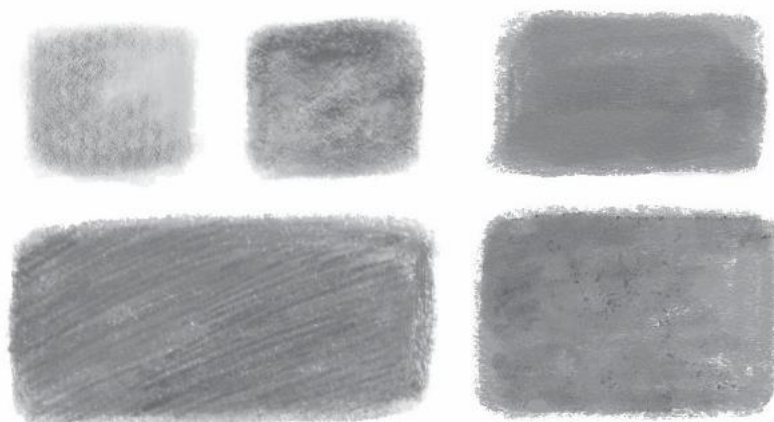
**Gambar 1.6** Contoh Warna

#### e) Tekstur

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 2024), tekstur adalah ukuran dan susunan (jaringan) bagian suatu benda; jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda.

Tekstur juga dapat didefinisikan sebagai kesan permukaan suatu benda yang dapat dirasakan, seperti halus, kasar, licin, atau berbulu. Dalam karya gambar, tekstur dapat diwujudkan secara nyata, yaitu dapat diraba (anyaman atau kulit kayu), maupun secara semu yang tampak nyata tetapi tidak dapat diraba, misalnya pada lukisan.

Guru dapat mengajak peserta didik meraba permukaan benda seperti daun, batu, atau kain. Lalu menggambarkan teksturnya di kertas. Dengan mengenali tekstur, peserta didik tidak hanya melihat tetapi juga merasakan seni melalui sentuhan.



**Gambar 1.7** Contoh Tekstur



## 2) Mengidentifikasi Unsur Rupa

Setelah kita mengenal unsur-unsur rupa, kini saatnya kita mengamati bagaimana unsur-unsur itu saling berinteraksi. Perhatikan lukisan pemandangan berikut.



a. *Merapi, Eruption by Day* Karya Raden Saleh



b. *View of Dieng Plateau* Karya Raden Saleh

**Gambar 1.8** Contoh lukisan pemandangan yang dapat digunakan guru.

Sumber: [Commons.wikimedia/Wuselig \(2024\)](#); [Commons.wikimedia/ Trzęsacz \(2022\)](#)



Pada contoh lukisan di atas terdapat unsur rupa berikut.

- a) Garis digunakan untuk menggambar pohon dan jalan.
- b) Bidang langit dan gunung saling tumpang tindih.
- c) Warna biru dan hijau menciptakan suasana damai.
- d) Tekstur dedaunan terlihat kasar, memberikan kesan nyata.

Semua unsur itu disusun dengan cermat untuk menciptakan komposisi, yaitu susunan yang seimbang dan menyenangkan dilihat.



**Gambar 1.9** Peserta didik menggambar unsur rupa.

### 3) Menganalisis Prinsip Desain: Keseimbangan dan Penekanan

Dalam sebuah karya seni, seniman tidak hanya menaruh warna atau garis secara acak. Akan tetapi, menyusun semua itu berdasarkan prinsip desain, terutama keseimbangan dan penekanan.

#### a) Keseimbangan

Keseimbangan adalah susunan visual agar karya tidak terlihat berat sebelah. Berikut ini adalah tiga jenis keseimbangan.

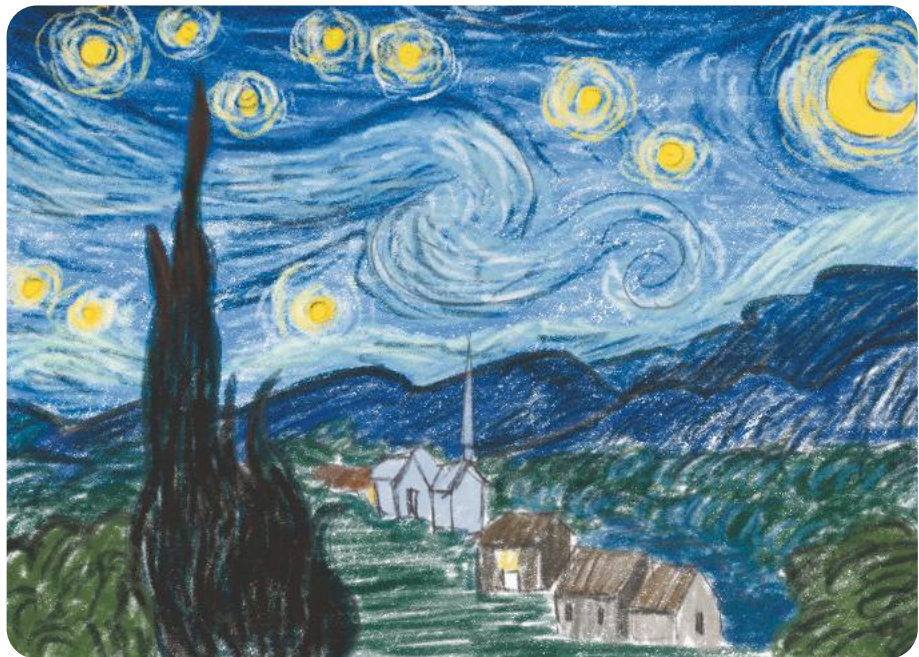


- (1) Simetris, yaitu keseimbangan yang tampak sama antara sisi kiri dan kanan, seperti pada gambar wayang.



**Gambar 1.10** Contoh Simetris

- (2) Asimetris adalah peletakan komposisi objek dengan ukuran besar dan kecil yang berbeda, namun tetap menghasilkan kesan seimbang. Contohnya, sebuah lukisan menempatkan batu besar di sisi kiri dan beberapa batu kecil di sisi kanan.



**Gambar 1.11** Contoh Asimetris

- (3) Radial, yaitu susunan yang menyebar dari satu titik pusat, seperti bunga matahari.

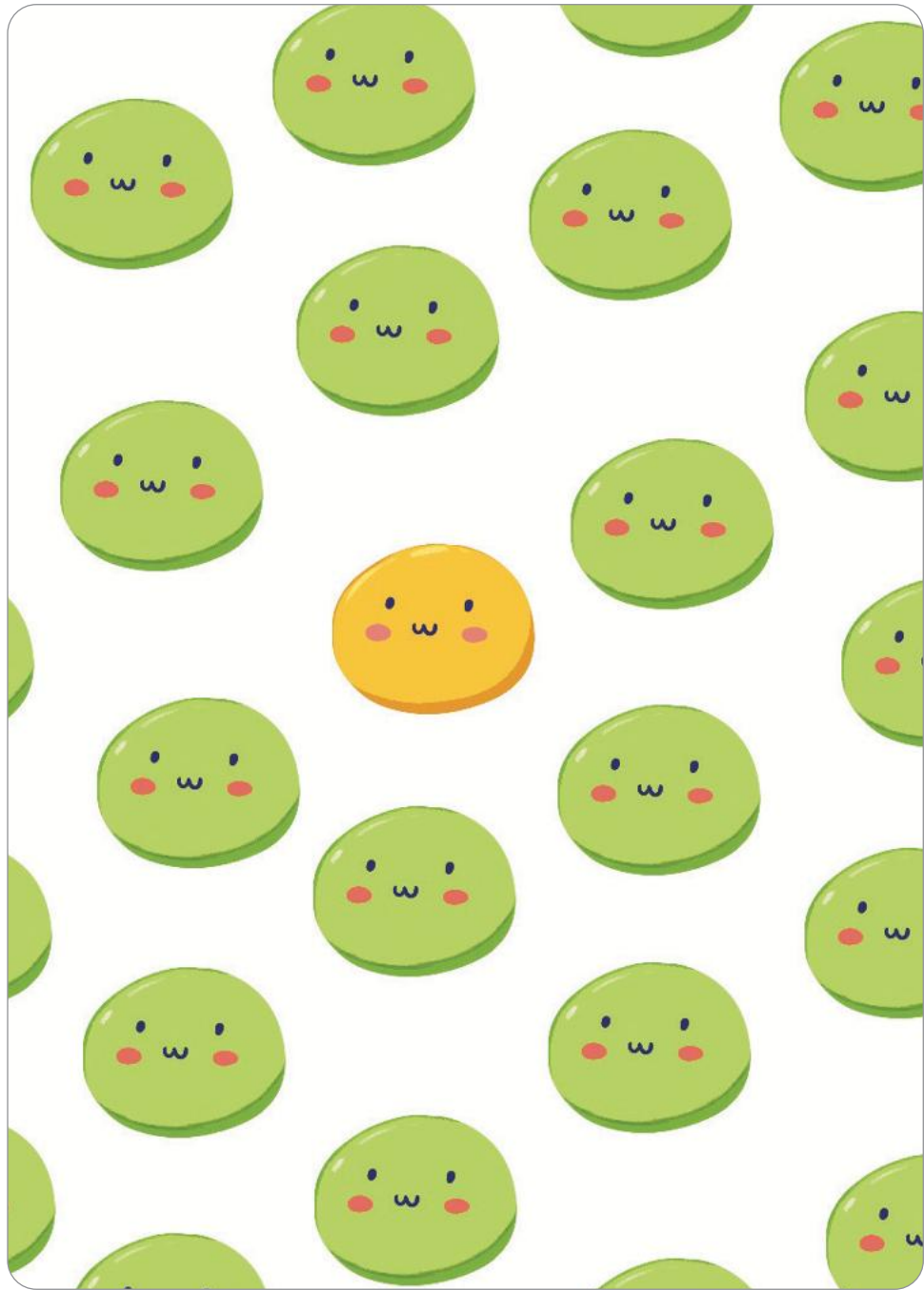


**Gambar 1.12** Contoh Radial

b) Penekanan

Penekanan adalah bagian yang paling menarik perhatian. Hal ini disebabkan warna yang mencolok, ukuran yang besar, atau posisi di tengah. Prinsip keseimbangan dalam seni rupa bukan hanya dari bentuk yang simetris, tetapi dapat dicapai dari distribusi warna, tekstur, dan ruang yang tepat.





**Gambar 1.13** Prinsip Penekanan dalam Sebuah Karya

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

##### **1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari peserta didik)**

Guru menyesuaikan konten atau materi dan sumber belajar berdasarkan kemampuan dan minat belajar peserta didik. Diferensiasi konten ini dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Peserta didik dapat memilih objek yang diamati seperti benda alami, buatan, atau karya seni.



- b) Guru menyediakan beragam sumber visual (gambar, video, karya nyata, dan lingkungan sekitar) sesuai tingkat kesiapan peserta didik.
  - c) Untuk peserta didik yang membutuhkan penguatan, disediakan lembar bantu identifikasi unsur dan prinsip visual.
- 2) Diferensiasi Proses (Bagaimana cara peserta didik mempelajari konten)
- Guru memberikan variasi aktivitas dan strategi belajar agar semua peserta didik dapat memahami dan mengekspresikan ide. Diferensiasi proses dapat diterapkan sebagai berikut.
- a) Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dapat langsung mengamati objek nyata di luar kelas.
  - b) Peserta didik dengan gaya visual dapat menggunakan foto atau gambar digital untuk dianalisis.
  - c) Diskusi dilakukan dalam bentuk kelompok kecil, diskusi kelas, atau refleksi tertulis, disesuaikan dengan preferensi peserta didik.
  - d) Guru juga dapat menerapkan kegiatan berbasis proyek seperti membuat kolase dari biji atau dedaunan.
  - e) Guru juga dapat menerapkan kegiatan berbasis eksplorasi mandiri seperti menggambar motif batik atau kain daerah lainnya.
- 3) Diferensiasi Produk (Bagaimana peserta didik menunjukkan pemahamannya)
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajarnya dengan berbagai bentuk karya. Diferensiasi produk dapat diterapkan sebagai berikut.
- a) Peserta didik dapat memilih produk akhir yang dibuat antara lain sketsa observasi, kolase visual, dan slide presentasi manual atau digital.
  - b) Penilaian dilakukan berbasis rubrik yang fleksibel, menyesuaikan pada kekuatan tiap peserta didik (desain, narasi, analisis, atau kreativitas visual).

#### **e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)**

Guru perlu memberikan petunjuk jelas tentang batas area observasi, penggunaan alat, dan bahan secara aman serta etika saat mengambil benda dari lingkungan. Guru juga perlu menjelaskan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) seperti menghindari area berbahaya, menjaga kebersihan tangan dan menggunakan alat pelindung. Pendampingan ini bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara aman, bertanggung jawab, dan tetap menyenangkan.



### f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Beberapa miskonsepsi yang dapat terjadi antara lain:

- 1) peserta didik memahami unsur rupa berdiri sendiri tanpa hubungan,
- 2) menganggap sama terhadap unsur rupa dengan prinsip desain, atau menganggap keseimbangan hanya berarti simetris.

Untuk mencegah hal ini, guru dapat menggunakan contoh visual yang jelas, membandingkan jenis keseimbangan, serta memberi latihan klasifikasi. Jika miskonsepsi sudah terjadi, perbaikannya dapat dilakukan melalui diskusi karya, refleksi pribadi, dan apresiasi terhadap bentuk ekspresi seni yang beragam.

### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika terjadi kendala seperti keterbatasan waktu, cuaca, fasilitas, atau kondisi lainnya, kegiatan pembelajaran dapat dialihkan namun tetap sesuai tujuan. Peserta didik dapat melakukan pengamatan melalui media digital, menganalisis gambar karya seni atau objek visual yang ditampilkan melalui proyektor atau platform daring. Selain itu, peserta didik dapat menyusun komposisi visual menggunakan media lainnya dan membuat jurnal refleksi seni berupa narasi tentang hubungan unsur rupa dan prinsip desain.

## 3. Asesmen Formatif

Asesmen Formatif berfungsi untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengamati, menganalisis, dan menyampaikan hubungan antara unsur rupa dan prinsip desain melalui karya atau presentasi visual sederhana. Berikut contoh rubrik penilaian yang dapat digunakan.

**Tabel 1.2** Contoh Rubrik Penilaian Formatif

| Aspek yang Dinilai          | Skor 4<br>(Sangat Baik)                                       | Skor 3<br>(Baik)                                | Skor 2<br>(Cukup)                                     | Skor 1 (Perlu Bimbingan)                              |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1. Identifikasi unsur rupa. | Menunjukkan pengamatan tajam terhadap 4–5 unsur secara tepat. | Mengamati dan menyebutkan 3 unsur dengan benar. | Menyebutkan 1–2 unsur dengan penjelasan kurang tepat. | Belum mampu mengidentifikasi unsur rupa secara benar. |



| Aspek yang Dinilai                       | Skor 4<br>(Sangat Baik)                                                  | Skor 3<br>(Baik)                                             | Skor 2<br>(Cukup)                                     | Skor 1 (Perlu Bimbingan)                             |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 2. Pemahaman prinsip desain.             | Menjelaskan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) secara mendalam. | Menjelaskan prinsip desain dengan baik namun belum lengkap.  | Pemahaman prinsip masih terbatas atau keliru.         | Belum menunjukkan pemahaman prinsip desain.          |
| 3. Hubungan unsur dan prinsip.           | Logis, runtut, dan mendalam.                                             | Cukup jelas dengan hubungan yang tampak.                     | Masih umum dan kurang mendalam.                       | Belum menunjukkan hubungan antara unsur dan prinsip. |
| 4. Kreativitas dan penyajian presentasi. | Presentasi sangat kreatif, menarik, dan sesuai dengan analisis.          | Presentasi cukup menarik dan mencerminkan sebagian analisis. | Presentasi kurang mendukung hasil analisis.           | Presentasi belum sesuai atau belum selesai.          |
| 5. Refleksi/ penjelasan personal.        | Refleksi mendalam, menunjukkan hubungan dengan pengalaman pribadi.       | Refleksi cukup jelas, meski belum mendalam.                  | Refleksi minim dan belum terhubung dengan pengalaman. | Belum ada refleksi atau tidak relevan.               |

**Tabel 1.3** Interval Nilai (Total Skor 20)

| Skor Akhir | Keterangan      |
|------------|-----------------|
| 17–20      | Sangat Baik     |
| 13–16      | Baik            |
| 9–12       | Cukup           |
| ≤ 8        | Perlu Bimbingan |



## Kegiatan 2 Temukan Cerita di Balik Karya Seni yang Kamu Lihat



### 1. Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu mengintegrasikan berbagai pemahaman tentang unsur rupa, prinsip desain, serta konteks visual ke dalam ulasan tertulis yang terstruktur. Ulasan tersebut tidak hanya mendeskripsikan objek visual, tetapi menunjukkan pemahaman mendalam terhadap hubungan antarunsur visual. Peserta didik akan menggunakan istilah seni rupa secara tepat, relevan, dan berfungsi sebagai alat berpikir kritis, bukan sekadar hafalan.

### 2. Langkah-langkah Kegiatan

#### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 1.4** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Temukan Cerita di Balik Karya Seni yang Kamu Lihat

| Kode dan Judul Aktivitas                                                                      | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 1.4</b><br><b>Ayo, Temukan!</b><br><b>Menemukan Unsur dan Kosakata Seni Rupa</b> | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.</li> </ul> |



| Kode dan Judul Aktivitas                                                                   | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                            |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li> <li>Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li> </ul> |
| <b>Aktivitas 1.5 Ayo, Tuliskan!</b><br><b>Ulasan Visual dengan Kosakata Seni Rupa</b>      | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                         |
| <b>Aktivitas 1.6 Ayo, Renungkan!</b><br><b>Refleksi Diri “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”</b> | Merefleksi         | Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.                                                                                                             |

## b. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembelajaran ini dirancang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Peserta didik diajak mengamati dua karya seni rupa untuk memecahkan masalah visual, “Mengapa terdapat karya yang kamu sukai namun tidak disukai orang lain?”

Melalui diskusi, analisis, dan penulisan ulasan, peserta didik belajar menggunakan istilah seni rupa seperti garis, bidang, warna, tekstur keseimbangan, dan penekanan secara tepat dan kontekstual. Dengan pendekatan kesadaran, peserta didik memahami bahwa unsur visual memiliki fungsi masing-masing. Peserta didik menerapkan istilah dalam ulasan nyata dan melalui proses yang menyenangkan. Peserta didik juga terlibat aktif sebagai dalam suasana kolaboratif dan eksploratif.

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan ini.



### Aktivitas 1.4 Ayo, Temukan!

#### Menemukan Unsur dan Istilah Seni Rupa

##### 1) Orientasi Masalah

Guru menunjukkan dua karya seni rupa, misalnya lukisan vs poster, atau vas keramik vs patung. Kemudian, guru memberikan pertanyaan



pemantik “Mengapa terdapat karya yang kamu sukai namun tidak disukai oleh orang lain?” Guru juga dapat mengeksplorasi dengan pertanyaan lain, asalkan tetap pada esensi perbedaan preferensi setiap orang.

## 2) Pengorganisasian Belajar

Peserta didik melakukan identifikasi terhadap perbedaan karya berdasarkan unsur rupa dan prinsip desain secara berkelompok. Guru membagikan daftar kosakata seni rupa sebagai panduan menulis cerita atau ulasan sebuah karya.



### Aktivitas 1.5 Ayo, Tuliskan!

#### Ulasan Visual dengan Kosakata Seni rupa

##### 1) Penyelidikan Mendalam

Peserta didik mempresentasikan satu karya pilihan dan menulis ulasan singkat dengan menggunakan sedikitnya lima istilah seni rupa secara kontekstual.

##### 2) Pengembangan Solusi

Peserta didik mempresentasikan ulasan ke kelompok lain, menerima umpan balik, dan menilai penggunaan istilah dalam karya teman.



### Aktivitas 1.6 Ayo, Renungkan!

#### Refleksi Diri “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”

##### 1) Refleksi dan Evaluasi

Peserta didik menjawab kegiatan refleksi dengan pertanyaan sebagai berikut.

- “Istilah mana yang saya gunakan paling tepat?”
- “Bagian mana yang masih bisa saya perbaiki?”

##### 2) Guru menanggapi hasil dan memberi penguatan kepada peserta didik. Kegiatan ini juga membantu peserta didik menumbuhkan kesadaran diri, rasa percaya diri, dan kemampuan menilai proses belajarnya sendiri.

## c. Pokok Materi

Dalam kehidupan sehari-hari, kita dikelilingi oleh gambar, bentuk, warna, dan desain yang muncul di berbagai tempat. Seperti di rumah, di tempat



kerja, maupun di ruang publik. Pernahkah kita merenung, mengapa sebuah lukisan mampu menghadirkan ketenangan batin? Apa yang kamu rasakan ketika melihat sebuah karya? Atau mengapa perpaduan warna dalam sebuah poster mampu membangkitkan kepedulian terhadap isu tertentu, seperti lingkungan?

Fenomena ini terjadi karena setiap karya seni mengandung unsur-unsur visual yang diatur secara sadar dan penuh pertimbangan oleh penciptanya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik akan mempelajari cara mengamati dan mengulas karya seni rupa secara lebih mendalam tidak hanya melalui penglihatan, melainkan dengan pemikiran kritis dan kepekaan rasa.



**Gambar 1.14** Berbagai Contoh Seni Rupa



Sebuah karya seni tidak hanya tampil indah, tetapi juga dapat menyampaikan pesan. Misalnya, topeng dari Kalimantan memiliki warna dan bentuk yang tidak hanya cantik, tetapi melambangkan roh leluhur. Contoh lainnya, poster lingkungan yang penuh warna kontras dapat menyentuh perasaan dan membuat kita sadar akan pentingnya menjaga alam.

Melalui seni, kita dapat melihat nilai-nilai budaya, sejarah, bahkan nasihat hidup. Hal ini yang disebut konteks visual, cerita, atau makna di balik gambar yang sangat dalam dan penuh makna. "Seni adalah cerminan budaya. Dalam visualnya terkandung nilai-nilai yang diwariskan dan dikomunikasikan lintas generasi." (Djelantik, 1999).



**Gambar 1.15** Contoh Poster



### 1) Mengulas dengan Kata-kata

Mengulas karya seni bukan hanya berkata “bagus” atau “tidak bagus”. Dengan mengulas karya seni, kita perlu menjelaskan apa yang kita lihat, bagaimana unsur-unsur penyusunnya, dan apa maknanya. Kita perlu menggunakan istilah seni rupa dengan tepat, seperti komposisi, kontras, atau irama. Contohnya, saat melihat sebuah gambar poster bertema lingkungan, kita dapat menulis seperti berikut.

“Poster ini menampilkan seekor penyu di laut yang penuh sampah plastik. Warna biru laut dipadukan dengan abu-abu sampah menciptakan suasana sedih. Mata penyu dibuat lebih besar dan penuh ekspresi, memberi penekanan emosional. Komposisinya seimbang, tetapi suasana muram memperkuat pesan, laut kita sedang sakit.”

Berdasarkan tulisan di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik tidak hanya melihat gambar, tetapi memahami dan merenungkan maknanya.

### 2) Saatnya Kamu Mencoba

Sekarang, saatnya mencoba menjadi pengamat dan penulis ulasan seni. Lihatlah sebuah gambar karya seni, seperti lukisan, patung, kerajinan, atau poster.



**Gambar 1.16** Peserta didik sedang mengulas karya.



Amati unsur-unsurnya, bagaimana susunannya, dan apa yang ingin diceritakan. Kemudian, tulislah ulasanmu secara berurutan seperti berikut.

- a) Deskripsi Visual - Apa saja unsur rupa dan prinsip desain yang terlihat?
- b) Ekspresi visual - Apa yang diceritakan dari visual tersebut?
- c) Konteks Lingkungan - Apakah karya ini berkaitan dengan lingkungan, atau pesan tertentu?
- d) Kesimpulan - Apa pendapat dan perasaanmu setelah melihatnya?

Jangan takut melakukan kesalahan. Hal yang terpenting adalah proses belajar untuk melihat lebih mendalam, menghubungkan makna, serta menuliskan pemikiran dengan hati.

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kegiatan “Temukan Cerita di Balik Karya Seni yang Kamu Lihat” bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama bagi setiap peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan potensi, minat, dan gaya belajar masing-masing.

Guru dapat menyesuaikan konten, proses, dan produk agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, inklusif, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Berikut adalah bentuk pembelajaran diferensiasi yang dapat diterapkan guru di kelas.

##### **1) Diferensiasi Konten**

- a) Pilihan karya yang diulas atau diceritakan dapat disesuaikan dengan minat peserta didik, misalnya lukisan, batik, vas, atau patung.
- b) Istilah seni rupa disediakan dalam bentuk daftar atau kamus mini bagi peserta didik yang membutuhkan bantuan tambahan dalam memahami konsep.

##### **2) Diferensiasi Proses**

- a) Peserta didik dapat memilih cara eksplorasi sesuai gaya belajar mereka. Contohnya observasi langsung, diskusi kelompok, atau pencarian informasi melalui internet.
- b) Peserta didik dengan kebutuhan khusus dapat menggunakan bantuan visual, audio, atau pemandu kosakata agar proses belajar lebih inklusif dan mudah diikuti.



### 3) Diferensiasi Produk

- a) Ulasan dapat ditulis dalam berbagai bentuk, seperti narasi tertulis, peta konsep, audio revidu, atau slide presentasi.
- b) Kegiatan presentasi dapat dilakukan secara lisan, melalui video pendek, atau diskusi kelompok sesuai dengan preferensi dan kemampuan peserta didik.

### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Untuk menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik dalam kegiatan ini, guru dan orang tua perlu memberikan pendampingan aktif. Pendampingan ini meliputi pengawasan penggunaan alat dan karya seni fisik, serta pengaturan waktu belajar agar tidak terlalu lama duduk atau menatap layar.

Penggunaan internet untuk mencari referensi harus diawasi agar peserta didik tetap berada di situs yang aman dan edukatif. Lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendukung secara emosional menjadi kunci suksesnya pembelajaran yang menyenangkan.

### f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Beberapa miskonsepsi yang dapat terjadi antara lain menghafal istilah tanpa memahami visualnya, menganggap istilah tertentu hanya berlaku pada jenis karya tertentu. Untuk mengatasinya, guru dapat memberikan contoh visual yang bervariasi, menggunakan alat bantu visual seperti kartu istilah, serta membimbing peserta didik menyusun ulasan secara kontekstual. Latihan observasi, diskusi terbimbing, dan refleksi akan membantu peserta didik memahami istilah seni rupa bukan sebagai hafalan.

### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif kegiatan utama, peserta didik dapat melakukan analisis karya seni dari gambar cetak atau foto, mencocokkan kartu istilah visual dengan elemen gambar, atau menyusun ulasan berdasarkan benda visual di sekitarnya. Peserta didik dapat berlatih menyampaikan pendapat melalui simulasi berpasangan atau diskusi ringan. Kegiatan ini tetap mendukung capaian pembelajaran dengan lebih sederhana, fleksibel, dan menyenangkan.

## 3. Asesmen Formatif

Guru dapat menilai kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, dapat dengan menyusun ulasan singkat karya visual atau benda sekitar dengan istilah seni rupa dengan bentuk tes performa “Ulas Karyamu!”



### a. Bentuk Penilaian

- 1) Tugas tulis pendek (3–5 kalimat).
- 2) Presentasi lisan atau diskusi berpasangan.
- 3) Kegiatan mencocokkan istilah dengan elemen gambar.

### b. Tujuan Penilaian

- 1) Mengukur kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata seni dalam menyusun ulasan singkat karya visual.
- 2) Melatih peserta didik menyampaikan pendapat yang relevan dan terstruktur terhadap suatu karya atau objek visual.

**Tabel 1.5** Rubrik Penilaian Formatif

| Aspek yang Dinilai                                         | Skor 3 (Sangat Baik)                                                                                                       | Skor 2 (Cukup)                                                                                       | Skor 1 (Kurang)                                                                          |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penggunaan Kosakata Seni Rupa                              | Menggunakan lima atau lebih istilah dengan tepat dan sesuai konteks visual.                                                | Menggunakan 3–4 istilah dengan sebagian tepat, sebagian belum relevan.                               | Kurang menggunakan istilah dan belum relevan.                                            |
| Keterkaitan Istilah dengan karya/benda Visual yang Diamati | Penjelasan jelas, logis, dan sesuai dengan unsur atau prinsip pada objek atau gambar yang dianalisis.                      | Penjelasan cukup logis, namun terdapat beberapa istilah yang tidak dikaitkan langsung dengan visual. | Penjelasan belum logis dan beberapa istilah belum dikaitkan langsung dengan visual.      |
| Kejelasan Penyampaian Ulasan                               | Kalimat terstruktur baik, pendapat disampaikan dengan percaya diri dan mudah dipahami (baik secara lisan ataupun tulisan). | Kalimat cukup jelas, namun masih terdapat keraguan atau pengulangan yang tidak perlu.                | Kalimat belum cukup jelas, dan masih terdapat keraguan dan pengulangan yang tidak perlu. |

### Interpretasi Nilai

- 9 poin: sangat baik – peserta didik memahami dan mampu mengaplikasikan istilah secara menyeluruh.
- 6–8 poin: cukup – peserta didik memahami sebagian dan perlu pendalaman.
- <6 poin: perlu bimbingan – peserta didik perlu penguatan konseptual dan latihan tambahan.



## **Asesmen Sumatif**

Bentuk Penilaian : Tertulis dan Tes Performa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

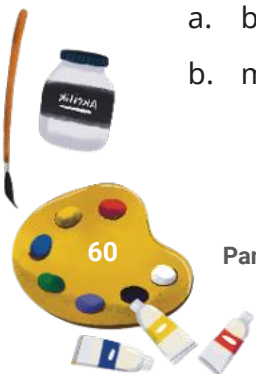
### **A. Penilaian Tertulis**

Materi: Unsur Rupa, Prinsip Desain, dan Konteks Visual

#### **Bagian I Pilihan Ganda (Skor Maksimal: 10)**

Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat (A, B, C, atau D).

1. Dalam menciptakan karya seni rupa, bagian yang paling dasar atau bahan utama dalam membuat sebuah karya disebut ....
  - a. prinsip desain
  - b. konteks visual
  - c. unsur rupa
  - d. komposisi
2. Unsur rupa yang merupakan jejak yang ditinggalkan oleh alat. Dapat berbentuk lurus, lengkung, zig-zag, atau putus-putus. Unsur ini dapat memberikan kesan gerak, arah, dan membentuk suatu benda. Unsur yang dimaksud adalah ....
  - a. bidang
  - b. warna
  - c. tekstur
  - d. garis
3. Perhatikan ciri-ciri berikut:
  - 1) Muncul dari garis yang membentuk ruang dua dimensi.
  - 2) Memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi (volume).
  - 3) Contohnya adalah segitiga, persegi, dan lingkaran.Ciri-ciri yang tepat untuk mendefinisikan bentuk dalam seni rupa ditunjukkan oleh nomor ....
  - a. 1
  - b. 2
  - c. 1 dan 2
  - d. 2 dan 3
4. Dalam sebuah karya seni, warna memegang peran penting untuk menciptakan suasana dan membangkitkan perasaan. Warna yang paling sering memberi kesan ceria dan semangat yang tinggi berdasarkan teks adalah ....
  - a. biru
  - b. merah
  - c. kuning
  - d. abu-abu



5. Kesan permukaan suatu benda dapat terasa halus, kasar, atau licin, juga dibuat nyata maupun semu dalam gambar disebut sebagai ....
  - a. bentuk
  - b. tekstur
  - c. bidang
  - d. komposisi
6. Prinsip desain yang memastikan karya seni tidak terlihat 'berat sebelah' disebut ....
  - a. penekanan
  - b. irama
  - c. komposisi
  - d. keseimbangan
7. Keseimbangan yang susunannya menyebar dari satu titik pusat, seperti pola pada bunga matahari, disebut keseimbangan jenis ....
  - a. simetris
  - b. asimetris
  - c. non-objektif
  - d. radial
8. Penekanan pada sebuah karya seni dapat dicapai dengan cara membuat bagian tersebut ....
  - a. memiliki warna yang kalem dan redup
  - b. memiliki ukuran yang paling kecil agar terlihat detail
  - c. memiliki warna yang mencolok, ukuran yang besar, atau posisi di tengah
  - d. ditempatkan di bagian paling pinggir karya seni
9. Cerita atau makna yang mendalam di balik gambar, yang dapat berupa nilai-nilai budaya, sejarah, atau nasihat hidup, disebut dengan ....
  - a. ekspresi visual
  - b. keseimbangan
  - c. unsur rupa
  - d. konteks visual
10. Dalam tahapan mengulas sebuah karya seni, bagian manakah yang bertujuan untuk menjelaskan apa saja unsur rupa (garis, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) yang terlihat?
  - a. kesimpulan
  - b. konteks lingkungan
  - c. ekspresi visual
  - d. deskripsi visual

## Bagian II Isian Singkat (Skor Maksimal: 10)

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

1. Ruang dua dimensi yang muncul dari garis yang membentuk dan menjadi dasar untuk membentuk objek, seperti segitiga atau lingkaran disebut ....
2. Hasil pengembangan bidang yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume atau isi disebut ....



3. Warna ... dalam karya seni umumnya digunakan untuk mewakili emosi atau kesan semangat atau energi.
4. Prinsip desain yang membuat satu bagian pada karya seni menjadi yang paling menarik perhatian disebut ....
5. Susunan visual agar karya tidak terlihat berat sebelah dan menyenangkan dilihat disebut ....
6. Keseimbangan ada tiga jenis, yaitu simetris, asimetris, dan ....
7. Susunan yang seimbang dan menyenangkan dilihat dari semua unsur rupa dalam sebuah karya disebut ....
8. Keseimbangan yang dicapai melalui susunan visual yang tidak sama persis antara sisi kiri dan kanan, tetapi tetap terasa seimbang secara visual disebut ....
9. Pernyataan bahwa “Seni adalah cerminan budaya. Dalam visualnya terkandung nilai-nilai yang diwariskan dan dikomunikasikan lintas generasi”, merujuk pada pemahaman tentang konteks ... karya seni.
10. Tahap mengulas karya seni setelah deskripsi visual yang bertujuan menjelaskan apa yang diceritakan atau pesan yang disampaikan dari visual tersebut dinamakan ....

## B. Tes Performa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Bentuk Produk : Presentasi dan Ulasan Tertulis

Petunjuk Umum:

1. Perhatikan dua karya visual, misalnya lukisan, keramik, desain produk, atau ilustrasi yang ditampilkan oleh guru.
2. Lakukan pengamatan mendalam, kemudian tulis ulasan terhadap unsur rupa dan prinsip desain yang digunakan.
3. Gunakan istilah seni rupa secara tepat dan jelas dalam mendeskripsikan karya tersebut.
4. Tulis ulasan sederhana dalam bentuk esai pendek dan siapkan untuk mempresentasikan secara lisan.

**Tabel 1.6 Rubrik Penilaian (Total 100 Poin)**

| No. | Aspek Penilaian                 | Kriteria                                                                                          | Skor Maks |
|-----|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.  | Ulasan Unsur dan Prinsip Desain | Mampu menjelaskan secara tepat dan membandingkan karya berdasarkan unsur rupa dan prinsip desain. | 30        |



| No.               | Aspek Penilaian                          | Kriteria                                                                             | Skor Maks  |
|-------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.                | Penggunaan Kosakata Seni Rupa            | Menggunakan minimal lima kosakata seni rupa secara tepat dalam deskripsi dan ulasan. | 20         |
| 3.                | Kesesuaian dan Kejelasan Ulasan Tertulis | Ulasan fokus, logis, dan sesuai konteks karya.                                       | 25         |
| 4.                | Penyampaian Presentasi Lisan             | Komunikatif, percaya diri, dan menyampaikan poin penting analisis visual.            | 15         |
| 5.                | Kerapian dan Ketepatan Bahasa Tulis      | Tulisan rapi dan terbaca, struktur kalimat baik, tidak banyak kesalahan EYD.         | 10         |
| <b>Total Skor</b> |                                          |                                                                                      | <b>100</b> |

### **D. Kunci Jawaban**

Kunci jawaban Penilaian Tertulis Bagian 1 dan Bagian II

Pilihan Ganda : 1. C, 2. D, 3. B, 4. C, 5. B, 6. D, 7. D, 8. C, 9. D, 10. D

Isian Singkat : 1. Bidang 2. Bentuk 3. Merah 4. Penekanan 5. Keseimbangan 6. Radial  
7. Komposisi 8. Asimetris 9. Konteks Visual 10. Ekspresi Visual

**Tabel 1.7 Kunci Jawaban Presentasi dan Ulasan Tertulis**

| Aspek        | Karya A                                  | Karya B                               |
|--------------|------------------------------------------|---------------------------------------|
| Warna        | Dominan biru lembut, kesan tenang        | Kontras merah-hitam, kesan kuat       |
| Garis        | Lembut, melengkung                       | Tajam, tegas                          |
| Keseimbangan | Simetris                                 | Asimetris                             |
| Penekanan    | Diberikan pada pusat dengan warna terang | Penekanan melalui arah garis diagonal |
| Kesan Visual | Tenang dan harmonis                      | Dinamis dan dramatis                  |

Contoh Deskripsi:

Di dinding luar perpustakaan sekolah, terdapat gambar anak-anak sedang membaca di bawah pohon berwarna cerah. Garis hitam tegas membatasi setiap bentuk dan tekstur daun dibuat dengan kuas kecil. Warna-warna cerah membuat halaman terasa hidup dan menarik peserta didik agar gemar membaca.



## E. Refleksi

Guru dapat mengukur pemahaman peserta didik terhadap unsur dan prinsip desain, serta kemampuan mengulas karya secara kontekstual menggunakan istilah seni rupa.

Berikut merupakan beberapa pertanyaan reflektif untuk guru sebagai penguat pembelajaran mendalam.

1. "Apakah peserta didik benar-benar memahami konsep atau hanya menghafal istilah seni rupa?"
2. "Apakah saya telah menyediakan cukup stimulus visual yang relevan dengan kehidupan peserta didik?"
3. "Apakah pembelajaran saya sudah memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan membuat koneksi antarkarya?"
4. "Bagaimana saya memastikan bahwa setiap peserta didik terlibat aktif baik yang visual, verbal, maupun kinestetik?"

**Tabel 1.8 Tindak Lanjut untuk Perbaikan Pembelajaran**

| Permasalahan                                      | Tindakan Perbaikan                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik kesulitan memahami prinsip desain.  | Gunakan media visual dinamis infografis, animasi, slide interaktif, dan lain-lain. Untuk menjelaskan prinsip seperti keseimbangan dan penekanan.                                                              |
| Penggunaan istilah seni rupa lemah.               | Buatlah kartu istilah di kelas dan latihan "tebak istilah" sebagai pemanasan.                                                                                                                                 |
| Peserta didik tidak tertarik saat menulis ulasan. | Ajak peserta didik menulis ulasan tentang karya yang disukai, misalnya cover album, poster film, atau kemasan produk.                                                                                         |
| Analisis kurang mendalam.                         | Latih dengan teknik <i>visual thinking routines</i> seperti " <i>see-think-wonder</i> " (melihat-berpikir-bertanya-tanya) dan " <i>compare-connect-conclude</i> " (membandingkan-menghubungkan-menyimpulkan). |

## F. Pengayaan

Bapak dan Ibu Guru dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi visual yang lebih luas dan mengaitkan karya seni dengan konteks lingkungan sekitar. Contohnya sebagai berikut.



## Membuat Karya Terinspirasi dari Perbandingan

Setelah membandingkan dua karya visual sebelumnya, peserta didik membuat karya baru yang menggabungkan keunggulan dari kedua karya tersebut, dengan fokus pada keseimbangan dan penekanan.

### Output:

1. Karya visual (lukisan, ilustrasi digital, desain kemasan, dan kolase).
2. Pernyataan kosakata seni secara singkat yang menjelaskan alasan pemilihan unsur dan prinsip desain.

## Sumber Belajar

Berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan.

### 1. Buku

Sumanto, A. *Dasar-dasar Seni Rupa*. Jakarta: Grasindo, 2005.

Sumanto, R. *Seni Rupa dan Desain untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

### 2. Sumber Belajar Digital



<https://bukupusbuk.id/s/sr6a>



<https://www.tate.org.uk/kids>

### 4. Channel YouTube

- <https://bukupusbuk.id/s/sr6c>
- <https://bukupusbuk.id/s/sr6d>
- <https://bukupusbuk.id/s/sr6e>



# LKPD

Mata Pelajaran : Seni Rupa  
Kelas : VI  
Bab : Menemukan Keindahan di Sekitar Kita  
Nama peserta didik : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis hubungan antara unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) serta prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dalam membentuk komposisi visual pada benda atau karya seni rupa.
2. Menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan) dalam menyampaikan pendapat atau ulasan.

## Petunjuk Pengisian

- Kerjakan bagian I secara berkelompok (3–4 orang).
- Kerjakan bagian II secara individu.
- Gunakan hasil pengamatan langsung atau gambar karya yang disediakan guru.
- Tulis jawaban dengan jelas dan rapi.

### Bagian I: Aktivitas Kelompok (Analisis Visual)

- a. Amati dua karya visual berikut yang disediakan oleh guru.
- b. Diskusikan dan isi tabel perbandingan berikut.

c. Kesimpulan kelompok:

| Aspek Analisis           | Karya A | Karya B |
|--------------------------|---------|---------|
| Warna                    |         |         |
| Bidang                   |         |         |
| Garis                    |         |         |
| Bentuk                   |         |         |
| Tekstur (jika terlihat)  |         |         |
| Keseimbangan             |         |         |
| Penekanan                |         |         |
| Kesan visual keseluruhan |         |         |

1. Karya manakah yang tampak lebih menonjol? Mengapa?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Unsur rupa apa saja yang memengaruhi setiap desain pada sebuah karya?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Bagian II : Aktivitas Individu (Deskripsi dan Ulasan Tertulis)

a. Deskripsi Karya

Pilih salah satu karya A atau B. Deskripsikan karya tersebut menggunakan minimal lima istilah seni rupa.

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

b. Ulasan Tertulis Sederhana

Tulislah ulasan terhadap karya yang telah kamu pilih dengan memperhatikan hal berikut.

1. Pendapat pribadi.
2. Analisis visual singkat.
3. Gunakan kosakata seni rupa yang sesuai dengan hasil pengamatanmu.
4. Esai ulasan yang terdiri atas 80–100 kata:

Jawab: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

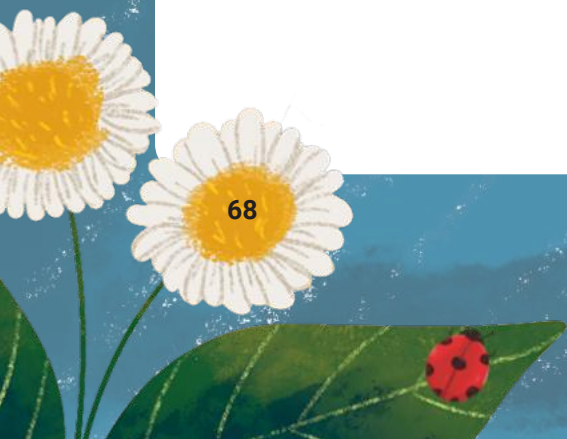
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
REPUBLIK INDONESIA 2025  
Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)  
Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Taibatus Solehah  
ISBN: 978-634-00-3153-9 (jil.6 PDF)

## Bab II

# Belajar dari Karya Orang Lain



## **A. Pendahuluan**

Pada bab ini, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai teknik penggunaan alat dan bahan melalui praktik sederhana. Kemudian, peserta didik merancang dan menciptakan karya dua dimensi yang mengekspresikan gagasan secara kreatif dan orisinal.

Peserta didik akan belajar mengatur unsur rupa dan prinsip desain secara terintegrasi untuk menghasilkan komposisi visual yang menarik, serta menyampaikan pesan atau simbol pribadi melalui karya. Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengapresiasi karya diri dan karya teman dengan sikap terbuka, menghargai proses kreatif, serta memanfaatkan kosakata seni rupa yang sesuai.

### **1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

- a. Menyampaikan apresiasi secara lisan atau tulisan terhadap karya diri dan teman dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain, serta menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
  - 1) Peserta didik dapat menghubungkan beberapa unsur rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) serta prinsip desain (keseimbangan dan penekanan) dari sebuah karya seni yang diciptakan orang lain.
  - 2) Peserta didik dapat mengapresiasi karya diri dan teman dengan sikap terbuka dan menghargai proses kreatif, menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- b. Mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, dan kolase) dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
  - 1) Peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, dan bahan dengan tepat, serta konsisten dalam menunjang ide yang ingin disampaikan.
  - 2) Peserta didik dapat menciptakan karya dua dimensi yang tidak hanya mengekspresikan gagasan atau perasaan, tetapi juga menunjukkan gaya pribadi, simbol, atau pesan tertentu.



## 2. Pokok Materi

Pokok materi yang dipelajari meliputi apresiasi karya seni rupa dan keterampilan berkarya seni rupa dua dimensi. Pada aspek apresiasi, peserta didik mempelajari cara mengamati, mengidentifikasi, dan mengungkapkan pendapat mengenai unsur seni rupa dan prinsip desain baik pada karya sendiri maupun karya teman. Hal ini dapat dilakukan peserta didik dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain, serta menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

Pada aspek berkarya, peserta didik mempelajari cara mengekspresikan gagasan dan perasaan melalui gambar, lukisan, atau kolase dengan memilih teknik, alat, dan bahan yang sesuai. Keterkaitan kedua pokok materi ini terletak pada proses saling melengkapi, keterampilan berkarya memberikan pengalaman langsung yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk melakukan apresiasi. Sementara itu, kegiatan apresiasi membantu peserta didik merefleksikan kualitas karya serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk meningkatkan karya berikutnya.

## 3. Hubungan Pembelajaran Bab II

Pembelajaran perancangan dan penciptaan karya dua dimensi saling berkaitan dengan materi lain seperti analisis karya seni, penyajian karya, dan refleksi sebagai bentuk apresiasi. Keterkaitan ini membekali peserta didik dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang utuh dalam proses berkarya.

## 4. Peta Materi

Untuk memahami perancangan dan penciptaan karya dua dimensi dapat diawali dari pemahaman teknik, alat, dan bahan yang tepat, serta konsisten. Berikut peta konsep yang akan dipelajari peserta didik.





## 5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Periode pembelajaran Bab II adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan tiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

## 6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memasuki pembelajaran bab ini adalah peserta didik perlu memahami konsep dasar unsur rupa. Unsur rupa ini antara lain garis, warna, bentuk, bidang, dan tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan, irama, dan kontras yang membentuk komposisi visual.



Peserta didik diperkenalkan cara mengembangkan gagasan dan tema menjadi rancangan karya, memahami simbol dan makna visual, serta mulai menunjukkan gaya pribadi. Peserta didik juga perlu memiliki keterampilan mengamati visual, menggambar dasar, menyusun komposisi, dan mengekspresikan ide melalui bentuk visual. Peserta didik juga mengeksplorasi teknik dan media, serta berpikir kreatif untuk menghasilkan karya yang orisinal.

## 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab II yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

### a. Praktik Pedagogis

Praktik pembelajaran pada Bab II ini menggunakan model pembelajaran berikut.

#### 1) Kegiatan 1

Kegiatan 1 menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL). Model Pembelajaran IBL yang disebut juga pembelajaran berbasis inkuiri, merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Mereka melakukan sendiri proses pencarian dan penemuan pengetahuan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan menemukan jawaban melalui pengalaman belajar secara aktif.

Melalui kegiatan 1, peserta didik diajak untuk mengamati dan mengidentifikasi karya seni yang disajikan guru. Setelah itu, peserta didik merancang karya seni sendiri berdasarkan hasil pengamatan. Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik saling memberikan apresiasi terhadap rancangan karya masing-masing.

#### 2) Kegiatan 2

Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik didorong untuk menciptakan karya dua dimensi yang menampilkan ekspresi pribadi. Karya tersebut sekaligus menggambarkan identitas dan pemikiran mereka. Dalam prosesnya, peserta didik dapat menonjolkan gaya khas, simbol-simbol, atau pesan tertentu dalam karyanya.



## **b. Kemitraan Pembelajaran**

Kemitraan pembelajaran dalam kegiatan seni rupa dua dimensi melibatkan kolaborasi aktif antara guru, peserta didik, orang tua, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik mengeksplorasi ide, teknik, dan refleksi diri. Sementara itu, orang tua mendukung proses dari rumah dengan menyediakan bahan, ruang aman untuk berkarya, serta memberi apresiasi terhadap usaha peserta didik.

Peserta didik dapat menjadi mitra belajar melalui diskusi, berbagi ide, dan memberi umpan balik yang membangun. Melalui kemitraan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi pada proses tumbuhnya kreativitas, kesadaran diri, dan kemampuan berkomunikasi secara visual dan emosional.

Kolaborasi lintas mata pelajaran juga dapat dilakukan. Misalnya kolaborasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat meminta peserta didik menyusun teks deskripsi dari karya dua dimensi. Kolaborasi dengan mata pelajaran IPAS, misalnya peserta didik diminta membuat lukisan tentang jaring-jaring makanan. Peserta didik juga dapat membuat karya dua dimensi dengan memperhatikan ciri khas karya tenun di daerah Indonesia.

## **c. Lingkungan Pembelajaran**

Lingkungan pembelajaran dalam kegiatan seni rupa dua dimensi harus dirancang sebagai ruang yang aman, inklusif, dan mendorong ekspresi kreatif peserta didik. Suasana kelas yang terbuka, fleksibel, dan menghargai perbedaan gagasan akan membantu peserta didik merasa nyaman mengekspresikan ide dan gaya pribadinya.

Guru dapat menyediakan tempat belajar yang rapi, alat dan bahan yang mudah diakses, serta sudut inspirasi. Sudut inspirasi ini berisi contoh karya, gambar, atau kutipan yang memicu imajinasi. Pembelajaran dapat diperluas ke luar kelas, seperti mengamati lingkungan sekitar atau budaya lokal, agar peserta didik terhubung secara nyata dengan sumber ide. Lingkungan yang mendukung akan memperkuat rasa percaya diri, kemandirian, serta kesadaran peserta didik dalam berkarya dan merefleksikan proses belajar.

## **d. Pemanfaatan Digital**

Guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkaya proses pembelajaran seni rupa, mulai dari apersepsi hingga presentasi karya. Pada



tahap awal, guru menggunakan tayangan visual atau video sebagai stimulus untuk mengamati dan menginterpretasi karya seni.

Dalam proses merancang, peserta didik dapat membuat sketsa digital menggunakan aplikasi menggambar. Saat presentasi, karya seni difoto dan disusun dalam *slide* digital, atau ditayangkan secara virtual melalui media galeri seni daring. Pemanfaatan ini mendukung kreativitas, refleksi, dan komunikasi visual secara lebih fleksibel dan menarik.

## 8. Apersepsi

Sebelum memulai pembelajaran, guru menampilkan beberapa gambar karya seni rupa dua dimensi untuk mengajak peserta didik mengamati, merasakan, dan menafsirkan isi visualnya. Melalui pertanyaan terbuka, seperti “Apa yang kamu lihat?” atau “Apa pesan yang ingin disampaikan pembuatnya?”, peserta didik diajak untuk memahami tentang unsur rupa dan simbol visual.

Kegiatan ini mendorong peserta didik berpikir reflektif dan kreatif, serta membangun kesadaran bahwa karya seni adalah media untuk menyampaikan gagasan dan perasaan. Apersepsi ini menjadi jembatan menuju pembelajaran yang lebih dalam tentang proses apresiasi dan menciptakan karya secara personal.

## 9. Asesmen Formatif Awal

Guru dapat melakukan penilaian formatif awal untuk mengukur pemahaman dan kesiapan peserta didik sebelum memasuki proses perancangan dan penciptaan karya seni rupa dua dimensi. Pada kegiatan pertama, penilaian dilakukan melalui pertanyaan tertulis dan observasi diskusi kelas.

Peserta didik diminta menyebutkan unsur rupa dan prinsip desain serta menjelaskan ide visual atau tema yang ingin diangkat dalam karya. Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan secara lisan dan mengenali istilah visual dasar.

Guru mengamati keterampilan awal peserta didik saat menggunakan media seni (seperti kuas, cat, atau pensil warna) serta konsistensi pilihan peserta didik sendiri dalam mewujudkan gagasan. Penilaian ini membantu guru menyesuaikan dukungan dan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Berikut contoh kuis untuk digunakan dalam asesmen formatif awal.



### 1. Menghubungkan Unsur dan Prinsip

Sebuah lukisan menampilkan pohon apel dengan warna merah cerah yang sangat mencolok di tengah kebun yang didominasi warna hijau dan cokelat.

Soal:

Dalam lukisan tersebut, bagaimana unsur rupa dan prinsip desain saling berhubungan?

- a. Unsur tekstur pohon menciptakan keseimbangan yang statis.
- b. Unsur garis pada pohon menciptakan irama yang bergerak.
- c. Unsur warna merah pada apel menciptakan penekanan yang kuat.
- d. Unsur bentuk pohon menciptakan kesatuan yang harmonis.

### 2. Apresiasi dan Kosakata Seni Rupa

Kamu melihat sebuah karya seni teman yang menggunakan banyak garis zig-zag dan warna-warna cerah. Karya tersebut terasa sangat energik dan ramai.

Soal:

Dari pilihan di bawah ini, kalimat manakah yang paling tepat untuk mengapresiasi karya tersebut menggunakan kosakata seni rupa yang benar?

- a. "Gambarmu bagus sekali!"
- b. "Karyamu memiliki kesan dinamis dan penekanan yang kuat karena penggunaan garis zig-zag dan warna cerah."
- c. "Saya suka karyamu karena ramai."
- d. "Karyamu memiliki keseimbangan yang stabil dan rapi."

### 3. Penggunaan Alat dan Bahan

Seorang peserta didik ingin membuat karya kolase (menempel) yang menunjukkan permukaan bulan. Ia ingin karyanya terasa kasar dan berlubang-lubang seperti kawah.

Soal:

Bahan apa yang paling tepat digunakan untuk menciptakan efek permukaan yang kasar tersebut?

- a. Kertas karton yang dipotong rapi.
- b. Kapas yang dihaluskan.
- c. Pasir atau serutan pensil yang ditempel dengan lem.
- d. Daun kering yang ditekan hingga rata.



4. Menciptakan Karya dengan Pesan

Jika kamu ingin menciptakan karya dua dimensi yang menunjukkan harapan untuk alam yang lebih bersih dan sehat, simbol apa yang paling cocok untuk kamu gunakan?

- a. Pohon layu dan sungai yang kotor.
- b. Sepotong kertas yang kusut.
- c. Pohon rimbun dan bunga yang mekar dengan cerah.
- d. Patung robot yang rusak.

5. Menghubungkan Unsur dan Prinsip

Sebuah lukisan menampilkan kapal besar di sisi kiri dan dua perahu kecil di sisi kanan. Ukuran dan penempatan kedua perahu itu membuat lukisan terasa stabil dan tidak berat ke satu sisi.

Soal:

Prinsip desain apa yang diterapkan pada lukisan ini?

- a. Kontras
- b. Penekanan
- c. Irama
- d. Keseimbangan

**Kunci Jawaban**

- 1. c. Unsur warna merah pada apel menciptakan penekanan yang kuat.
- 2. b. "Karyamu memiliki kesan dinamis dan penekanan yang kuat karena penggunaan garis zig-zag dan warna cerah."
- 3. c. Pasir atau serutan pensil yang ditempel dengan lem.
- 4. c. Pohon rimbun dan bunga yang mekar dengan cerah.
- 5. d. Keseimbangan



## B. Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1 Menyusun Rancangan Visual



#### 1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menghubungkan beberapa unsur rupa dan prinsip desain dalam menyusun rancangan karya seni rupa sehingga terbentuk komposisi visual yang menarik dan seimbang. Peserta didik dapat mengapresiasi karya diri dan orang lain dengan sikap terbuka, tetapi tetap mengutamakan sikap menghargai proses kreatif orang lain.

Dalam proses ini, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan rancangan yang mencerminkan gagasan atau tema tertentu dengan pendekatan visual yang kreatif, orisinal, dan berdampak visual kuat. Kegiatan dilakukan melalui eksplorasi ide, sketsa, dan pemilihan elemen visual yang tepat. Peserta didik juga dibimbing untuk memberikan apresiasi karya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.



## 2. Langkah-langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 2.1** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas  
Menyusun Rancangan Visual

| Kode dan Judul Aktivitas                                                                     | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 2.1</b><br><b>Ayo, Amati!</b><br><b>Karya Seniman</b>                           | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.</li><li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li><li>• Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nilai positif lainnya.</li></ul> |
| <b>Aktivitas 2.2</b><br><b>Ayo, Lakukan!</b><br><b>Tantangan Rancangan karya</b>             | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                                                                                               |
| <b>Aktivitas 2.3</b><br><b>Ayo, Renungkan!</b><br><b>Apakah Rancanganku Mewakili diriku?</b> | Merefleksi         | Menerapkan strategi berpikir Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).                                                                                                                                                        |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah pembelajaran yang efektif dan efisien dirancang untuk menumbuhkan kesadaran visual peserta didik terhadap unsur-unsur rupa yang ada dalam sebuah karya seni. Guru mengajak peserta didik untuk menyusun sebuah rancangan karya seni rupa. Karya seni ini memadukan unsur-unsur rupa dan prinsip desain yang saling mendukung dalam menciptakan komposisi visual yang seimbang dan menarik. Kegiatan ini dilakukan dengan kesadaran, bermakna, dan menyenangkan.

Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL) dalam kegiatan ini.





## Aktivitas 2.1 Ayo, Amati!

### Karya Seniman

- 1) Stimulasi (Mengamati)
  - a) Guru mengajak peserta didik mengamati contoh karya visual (lukisan, poster, kover buku, dan brosur lokal) yang memiliki komposisi visual menarik dan pesan visual yang kuat.
  - b) Peserta didik diminta mencatat: "Unsur rupa apa yang dominan?", "Prinsip desain apa yang tampak?" atau "Apa kesan visual yang muncul?"
  - c) Peserta didik menjawab secara lisan melalui diskusi terbuka atau catatan di kertas.
  - d) Kegiatan ini mendorong kesadaran visual dan estetis peserta didik, membangun koneksi antara pengalaman melihat dan berpikir secara visual. Pembelajaran menjadi bermakna karena peserta didik terlibat sebagai penafsir karya, bukan sekadar penerima informasi.
- 2) Identifikasi Masalah (Menanya)
  - a) Guru membimbing peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan, seperti berikut: "Apa yang membuat karya ini unik?", "Bagaimana karya ini disajikan?", dan "Bagaimana unsur rupa serta prinsip desain digabung agar karya terlihat harmonis?".
  - b) Peserta didik menyusun pertanyaan terbuka, seperti berikut: "Bagaimana menyusun unsur rupa agar menghasilkan komposisi menarik?", "Prinsip desain apa yang paling tepat untuk tema ini?".
  - c) Kegiatan ini mendorong berpikir reflektif, memberi ruang pada setiap peserta didik untuk bertanya berdasarkan kepekaan dan minatnya masing-masing.



## Aktivitas 2.2 Ayo, Lakukan!

### Tantangan Rancangan Karya

- 3) Eksplorasi Visual (Pengumpulan Data)
  - a) Guru mengarahkan peserta didik untuk menemukan jawaban dari pertanyaannya. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik



untuk mencari jawaban sesuai pilihannya (internet, portofolio, dan buku perpustakaan).

- b) Peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dalam menyusun rancangan awal sketsa dan memilih elemen visual yang tepat. Mereka juga mengidentifikasi unsur dan prinsip yang akan digunakan. Kemudian, mencatat bagaimana setiap unsur dapat mendukung penyampaian gagasan atau tema tertentu. Peserta didik juga dapat menuliskan alasan pemilihan elemen visual. Misalnya, mengapa menggunakan warna tertentu atau memilih komposisi seperti itu?
  - c) Kegiatan ini bersifat eksploratif, memberi makna personal pada proses desain, dan menjadikan tiap rancangan sebagai representasi visual diri.
- 4) Verifikasi (Menalar)
- a) Guru meminta peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil. Guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran.
  - b) Peserta didik saling menganalisis rancangan awal, membuat catatan kesesuaian unsur dan prinsip. Kemudian, mereka memberi masukan dan saran perbaikan jika diperlukan.
  - c) Peserta didik membuat sketsa yang mencerminkan gagasan atau tema tertentu, dengan pendekatan visual yang kreatif, orisinal, dan berdampak visual kuat.
  - d) Pada tahap ini, peserta didik belajar bahwa karya seni bukan hanya soal teknik, tetapi juga hasil dari proses berpikir dan kerja kolaboratif yang berkesadaran.
- 5) Presentasi Hasil (Mengomunikasikan)
- a) Guru memberi waktu pada beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil analisis dari sketsa awal rancangan karya.
  - b) Peserta didik menjelaskan gagasan utama sebuah sketsa rancangan karya seni. Mereka juga menyimpulkan kekurangan dan kekuatan visual dari sketsa rancangan yang sudah dibuat.
  - c) Peserta didik belajar menyampaikan pikiran visualnya secara verbal. Hal ini memperkuat makna karya sebagai bentuk komunikasi, bukan sekadar ekspresi.





### Aktivitas 2.3 Ayo, Renungkan!

#### Apakah Rancanganku Mewakili diriku?

##### 6) Refleksi dan Penutup

- a) Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi, misalnya menjawab pertanyaan berikut: "Apa hal paling penting yang kamu pelajari tentang penyusunan rancangan karya visual hari ini?" dan "Unsur atau prinsip apa yang ingin kamu eksplorasi lebih lanjut?".
- b) Peserta didik menuliskan refleksi pribadinya, dengan mengajukan pertanyaan, seperti berikut: "Apa yang sudah berhasil dari rancangan yang telah dibuat?", "Apa yang akan diperbaiki atau diubah?", dan "Apa gagasan baru yang muncul dari diskusi?".
- c) Refleksi ini bukan hanya evaluasi karya, tetapi proses menyadari hubungan antara ide, visual, dan identitas diri peserta didik. Hal ini menjadi inti pembelajaran yang berkesadaran.

#### c. Pokok Materi

##### Merancang Karya Berdasarkan Gagasan Visual dan Prinsip Desain



Gambar 2.1 Contoh Karya Peserta didik



Kegiatan pembelajaran ini berfokus pada proses perancangan karya seni rupa dua dimensi berdasarkan gagasan atau tema tertentu, dengan penerapan unsur rupa dan prinsip desain secara terintegrasi. Peserta didik diajak untuk memahami bahwa sebuah karya seni yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi memiliki ide yang kuat, komposisi yang seimbang, dan makna yang jelas.

Pada tahap awal, peserta didik mengenali unsur rupa, yaitu komponen visual dasar, seperti garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Unsur-unsur ini merupakan bahan utama dalam menciptakan sebuah karya seni. Misalnya, garis dapat menciptakan gerakan dan arah; warna menimbulkan kesan emosional; sedangkan bentuk dan bidang menentukan ruang dan proporsi visual (Dewi dan Sunarmi, 2020).

Setelah memahami unsur, peserta didik diperkenalkan dengan prinsip desain, yaitu cara unsur-unsur tersebut diorganisir agar membentuk kesatuan yang harmonis. Beberapa prinsip yang dipelajari antara lain sebagai berikut.

- 1) Keseimbangan (*balance*): pengaturan elemen agar tampak stabil dan tidak berat sebelah.
- 2) Penekanan (*emphasis*): menciptakan titik fokus agar mata tertuju pada bagian penting.
- 3) Kesatuan (*unity*): agar elemen saling berhubungan dan tidak terkesan acak.
- 4) Irama (*rhythm*): pengulangan unsur untuk menciptakan gerakan visual.
- 5) Kontras (*contrast*): perbedaan mencolok antarelemen agar terlihat lebih hidup.

Peserta didik kemudian diminta menggali gagasan atau tema dari pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, maupun isu sosial dan budaya yang mereka kenali. Misalnya persahabatan, alam, atau keindahan budaya lokal. Gagasan tersebut menjadi dasar dalam pembuatan sketsa awal atau rancangan visual.

Dalam proses ini, peserta didik mulai mengatur unsur rupa dan menerapkan prinsip desain dalam komposisi yang sesuai. Misalnya, menggunakan garis melengkung untuk kesan lembut atau tekstur kasar untuk menampilkan ketegangan.





**Gambar 2.2** Peserta didik mengatur unsur rupa.

Melalui proses ini, peserta didik belajar menyusun rancangan visual yang tidak hanya indah secara estetis, tetapi juga memiliki kedalaman makna serta mencerminkan pemahaman terhadap hubungan antarunsur visual. Proses ini sekaligus melatih keterampilan berpikir kreatif, reflektif, dan peka terhadap pesan visual.

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

Dalam pembelajaran menyusun rancangan karya seni rupa, diferensiasi dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Bentuk Diferensiasi

##### **1) Diferensiasi Konten**

Guru menyesuaikan konten atau materi dan sumber belajar berdasarkan kemampuan dan minat belajar peserta didik. Diferensiasi konten ini dapat diterapkan sebagai berikut:



- a) Guru menyediakan referensi visual dengan tingkat kompleksitas berbeda serta lembar panduan identifikasi unsur rupa dan prinsip desain bagi yang membutuhkan.
- b) Peserta didik yang lebih siap diberi tantangan untuk menganalisis karya seniman atau mencari inspirasi dari sumber digital maupun galeri virtual.
- c) Tema dan sumber inspirasi dibuat beragam agar peserta didik dapat memilih sesuai minat, seperti budaya lokal, lingkungan, atau ekspresi emosi.

## 2) Diferensiasi Proses

Guru memberikan variasi aktivitas dan strategi belajar agar semua peserta didik dapat memahami dan mengekspresikan ide. Diferensiasi proses dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Peserta didik dengan gaya belajar visual menggunakan sketsa, peserta didik auditori dapat mengembangkan ide melalui diskusi, dan peserta didik kinestetik belajar melalui praktik langsung dengan manipulasi bahan.
- b) Guru dapat memberikan dua pilihan cara kerja, yaitu panduan terstruktur untuk peserta didik yang membutuhkan dukungan dan opsi eksplorasi mandiri bagi peserta didik yang telah siap.
- c) Pendampingan lebih diberikan secara individual, untuk peserta didik yang cepat tanggap diberikan tugas pengayaan.

## 3) Diferensiasi Produk

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajarnya dengan berbagai bentuk karya. Diferensiasi produk dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Produk akhir dapat disajikan dalam bentuk sketsa manual, sketsa digital, maket sederhana, atau sesuai dengan kemampuan peserta didik
- b) Presentasi dapat dilakukan secara lisan, video, atau jurnal proses kreatif. Kriteria tetap menekankan pemahaman unsur rupa, prinsip desain, keterhubungan ide dengan tema, dan orisinalitas, namun format penyajian fleksibel.
- c) Peserta didik yang lebih mahir diberi tantangan membuat lebih dari satu alternatif rancangan dan menjelaskan pilihan terbaiknya.



#### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa diperlukan untuk memastikan kesehatan dan keselamatan kerja peserta didik. Terutama saat mereka menggunakan alat dan bahan yang berpotensi membahayakan, seperti *cutter*, cat, atau lem. Guru memberi petunjuk teknis dan mengawasi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Di rumah, orang tua perlu memastikan anak mengerjakan suatu kegiatan di lingkungan aman dan mendampingi mereka saat menggunakan alat.

#### f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Peserta didik dapat mengalami beberapa miskonsepsi, seperti prinsip desain hanya sebagai hiasan, atau memahami kreativitas sebagai kebebasan tanpa aturan. Peserta didik sering mengabaikan keterkaitan tema dengan bentuk visual dan merasa karya harus “bagus” menurut standar tertentu.

Guru dapat mengantisipasi hal tersebut dengan menggunakan contoh visual yang relevan, memfasilitasi diskusi makna, memberi umpan balik konstruktif, serta membuka ruang eksplorasi dan apresiasi terhadap beragam gaya visual. Hal ini membantu peserta didik memahami bahwa rancangan karya seni memerlukan perpaduan antara konsep, struktur, dan ekspresi pribadi.

#### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika strategi pembelajaran utama tidak dapat dilaksanakan, alternatifnya adalah menggunakan lembar kerja mandiri, pengamatan visual, atau sketsa digital melalui aplikasi sederhana. Peserta didik tetap diarahkan untuk mengeksplorasi ide, memahami unsur rupa dan prinsip desain, serta menyusun rancangan karya secara kreatif. Proses dapat dilakukan secara mandiri dan disesuaikan dengan kondisi, baik luring terbatas maupun daring, tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran.

### 3. Asesmen Formatif

Penilaian dilakukan sejak tahap awal, saat peserta didik mulai mengeksplorasi gagasan dan mengidentifikasi unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan dan penekanan. Pada saat peserta didik merancang gagasan sebuah karya, guru memberikan umpan balik langsung melalui diskusi, pertanyaan pemantik, dan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik.



Kreativitas, orisinalitas, dan kemampuan peserta didik dalam membangun komposisi visual yang seimbang menjadi bagian penting dari penilaian. Bagi peserta didik yang bekerja dalam kelompok, aspek kolaborasi, dan kemampuan komunikasi akan dinilai.

Penilaian dapat dilakukan dengan observasi langsung, rubrik sederhana, refleksi harian peserta didik, dan catatan guru. Penilaian ini bersifat berkelanjutan dan digunakan untuk memberi arah bimbingan individual maupun kelompok. Hasil penilaian menjadi dasar bagi guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran.



**Gambar 2.3** Umpan Balik dari Guru





## Kegiatan 2 Menciptakan Karya yang Ekspresif dan Bernilai Personal



### 1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik menciptakan karya dua dimensi yang tidak hanya mengekspresikan gagasan atau perasaan pribadi, tetapi juga menampilkan gaya khas, simbol, atau pesan tertentu yang merepresentasikan identitas atau cara berpikir peserta didik. Dalam proses penciptaan ini, peserta didik menggunakan alat, bahan, dan teknik secara tepat dan konsisten untuk menunjang penyampaian ide, serta mempertimbangkan aspek teknis dan estetis dari hasil karyanya.



## 2. Langkah-langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 2.2** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Inilah Karyaku

| Kode dan Judul Aktivitas                                                                                              | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 2.4</b><br><b>Ayo, Bertanya!</b><br><b>Bagaimana menyampaikan perasaan atau gagasan melalui karya?</b>   | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Menstimulasi proses berpikir peserta didik.</li><li>• Menghubungkan dengan konteks nyata atau kehidupan sehari-hari.</li><li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li></ul> |
| <b>Aktivitas 2.5</b><br><b>Ayo, Ciptakan! Membuat karya dua dimensi</b><br><b>“Ekspresiku, Gayaku, Pesanku”</b>       | Mengaplikasi       | Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.                                                                                                                                                                       |
| <b>Aktivitas 2.5</b><br><b>Ayo, Renungkan! Refleksi Diri “Apakah karyaku sudah mewakili perasaan atau gagasanku?”</b> | Merefleksi         | Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).                                                                                                                                                                                   |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembelajaran ini dirancang menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*, peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih karya dua dimensi yang akan diciptakan. Dengan berkesadaran, peserta didik mencoba membuat karya yang dapat membawa pesan untuk memengaruhi orang lain.

Melalui pembelajaran yang bermakna, peserta didik melakukan *artist talk* untuk menjelaskan karyanya, proses, dan maknanya. Pembelajaran dikemas dengan menyenangkan, peserta didik dibebaskan memilih karya dua dimensi yang akan diciptakan, di akhir pembelajaran akan diadakan pameran mini.

Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam kegiatan ini.





### Aktivitas 2.4 Ayo, Bertanya!

#### Bagaimana Menyampaikan Perasaan atau Gagasan Melalui Karya?

- 1) Pertanyaan Mendasar (*Start with a Driving Question*)
  - a) Guru memancing pemikiran dengan pertanyaan pemantik seperti berikut.
    - (1) "Bagaimana kamu bisa menyampaikan isi hati, opini, atau identitas lewat karya seni?"
    - (2) "Bagaimana cara agar karyamu memiliki ciri khas sendiri dan mampu menginspirasi orang lain?"
  - b) Guru memberikan referensi atau contoh karya dua dimensi, meliputi kolase tematik, desain motif batik, dan poster edukatif.
  - c) Peserta didik melakukan diskusi awal, berbagi pendapat dan merekam ide-ide. Peserta didik memahami referensi atau contoh yang diberikan guru.
  - d) Peserta didik mengajukan pertanyaan apabila terdapat hal yang belum dipahami dari contoh yang diberikan oleh guru.



### Aktivitas 2.5 Ayo, Ciptakan!

#### Membuat Karya Dua Dimensi “Ekspresiku, Gayaku, Pesanku”

- 2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design the Project Plan*)
  - a) Peserta didik memilih jenis karya dua dimensi yang ingin dibuat (kolase tematik, poster, dan motif batik).
  - b) Guru dan peserta didik menyusun rencana kerja, seperti topik, teknik, bahan, pesan yang akan diangkat, dan media yang digunakan.
  - c) Guru memberikan rubrik karya dua dimensi.
- 3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
  - a) Peserta didik membuat lini masa kegiatan (eksplorasi, sketsa, eksekusi, dan refleksi).
  - b) Guru memfasilitasi pembagian waktu kerja agar efisien namun tetap memberi ruang eksploratif.



- 4) Memonitor Kemajuan (*Monitor the Progress of Students*)
  - a) Peserta didik menunjukkan progres, berdiskusi dengan guru dan teman. Peserta didik juga dapat bekerja sama dengan orang tua di rumah untuk menyelesaikan progres proyeknya.
  - b) Guru melakukan *coaching* dialogis sebagai berikut:
    - (1) "Apakah ide kamu sudah tergambarkan dengan jelas?"
    - (2) "Apakah ada simbol atau warna yang kamu pilih untuk memperkuat pesanmu?"
    - (3) "Apakah teknik yang kamu gunakan sudah mendukung gagasanmu?"
- 5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
  - a) Setelah karya selesai, peserta didik melakukan pameran kelas seperti galeri seni mini.
  - b) Peserta didik menyampaikan penjelasan (*artist talk* singkat): "Apa pesan dari karya ini, mengapa memilih simbol atau gaya tertentu, dan apa tantangan dalam prosesnya?"
  - c) Penilaian dilakukan berdasarkan proses, teknik, dan ekspresi ide (menggunakan rubrik).



### Aktivitas 2.6 Ayo, Renungkan!

#### Refleksi Diri "Apakah Karyaku Sudah Mewakili Perasaan atau Gagasanku?"

- 6) Evaluasi Pengalaman Belajar (*Evaluate the experience*)
  - a) Peserta didik melakukan refleksi melalui hal berikut:
    - (1) Jurnal visual: sketsa ide vs hasil akhir.
    - (2) Pertanyaan reflektif: "Apa yang aku pelajari tentang diriku dari proses berkarya ini?"
    - (3) *Peer reflection*: memberi dan menerima umpan balik dari teman.
  - b) Guru memfasilitasi diskusi nilai seperti: "Bagaimana seni bisa menyuarakan isi hati atau empati?"

### c. Pokok Materi

#### Berkarya Dua Dimensi dengan Teknik dan Simbol Personal

Setelah melalui proses perencanaan dan penyusunan rancangan karya, peserta didik memasuki tahap kedua, yaitu mewujudkan karya seni rupa dua



dimensi secara utuh. Pada tahap ini, peserta didik menerjemahkan ide atau gagasan visual ke dalam media yang konkret menggunakan teknik, alat, dan bahan yang dipilih secara tepat serta konsisten.

Kegiatan ini menekankan pada ekspresi diri, gaya personal, penggunaan simbol visual, serta aspek teknis sebagai bentuk komunikasi gagasan. Beberapa contoh karya dua dimensi sebagai berikut.

- 1) Kolase Tematik merupakan karya yang menggabungkan berbagai potongan gambar, kertas warna, atau bahan bekas untuk menyusun komposisi yang menyampaikan pesan sosial atau refleksi diri.



**Gambar 2.4** Contoh Kolase Tematik



- 2) Poster Edukatif atau Kampanye, merupakan suatu karya dengan penyampaian pesan tertentu (anti *bullying*, cinta lingkungan, atau toleransi) dengan kombinasi elemen teks dan gambar.



**Gambar 2.5** Contoh Poster Edukatif

- 3) Desain Motif Batik, merupakan karya untuk mengembangkan pola khas daerah yang dimodifikasi sesuai karakter atau identitas peserta didik.





**Gambar 2.6** Contoh Desain Motif Batik

Peserta didik diberi kebebasan memilih teknik dan media yang sesuai, seperti berikut.

- Teknik basah (cat air dan cat poster).
- Teknik kering (pensil warna dan pastel).
- Campuran media (*mixed media*) yang memadukan beberapa bahan.

Selama proses berkarya, peserta didik diingatkan untuk menerapkan prinsip dasar penggunaan alat dan bahan, seperti penguasaan tekanan saat menggambar, pencampuran warna, serta kebersihan dan keamanan kerja.



Keterampilan ini merupakan bagian penting dari literasi visual dan teknis dalam pendidikan seni (Effendi, 2014).

Dalam konteks ekspresi, peserta didik diajak menyampaikan emosi, pengalaman, atau ide personal melalui simbol visual yang dipilih sendiri. Simbol dapat berupa bentuk, warna, motif, atau elemen visual lain yang menyampaikan pesan tertentu. Misalnya warna biru sebagai lambang kedamaian, matahari untuk harapan, atau pola batik sebagai ekspresi budaya lokal. Peserta didik dapat mengembangkan gaya pribadi seperti gambar dengan bentuk tidak realistis, komposisi yang eksperimental, atau pemilihan warna yang tidak konvensional.

Menurut Suharto (2010), ekspresi pribadi dan penggunaan simbol dalam seni rupa anak merupakan cermin dari perkembangan berpikir, imajinasi, dan identitas kultural. Oleh karena itu, guru perlu memberikan ruang yang aman dan bebas nilai dalam tahap ini agar peserta didik merasa percaya diri menampilkan ekspresinya.

Setelah karya selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi presentasi dan refleksi. Peserta didik memaparkan proses kreatif, mulai dari pemilihan ide, alasan teknik yang digunakan, hingga makna dari simbol atau elemen visual yang ditampilkan. Peserta didik meminta teman-temannya untuk memberi tanggapan apresiatif dan membangun, sehingga proses ini menjadi latihan berpikir kritis dan menghargai keberagaman ekspresi.



**Gambar 2.7** Peserta didik menjelaskan makna karya yang dibuatnya.

#### d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Seperti kita ketahui, tidak semua peserta didik dapat belajar dengan cara dan kecepatan yang sama. Oleh karena itu, disarankan Bapak dan Ibu Guru dapat menerapkan diferensiasi pembelajaran yang menyesuaikan proses belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar masing-masing. Tujuan diferensiasi pembelajaran adalah agar setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara optimal.

##### 1) Diferensiasi Konten

Guru menyesuaikan konten atau materi dan sumber belajar berdasarkan kemampuan dan minat belajar peserta didik. Diferensiasi konten ini dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Pilihan karya yang diciptakan dapat disesuaikan dengan minat peserta didik (misalnya kolase tematik, poster edukatif, dan motif batik).
- b) Ragam referensi atau contoh karya dua dimensi yang diberikan oleh guru.
- c) Tema karya dua dimensi dapat divariasikan, misalnya tema Aku Cinta Lingkungan, Aku Anak Hebat, dan sebagainya.

##### 2) Diferensiasi Proses

Guru memberikan variasi aktivitas dan strategi belajar agar semua peserta didik dapat memahami dan mengekspresikan ide. Diferensiasi proses dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Peserta didik bisa memilih teknik dan bahan sesuai dengan kemampuan.
- c) Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok.
- d) Cara *artist talk* dapat dilakukan melalui tulisan maupun lisan, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

##### 3) Diferensiasi Produk

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajarnya dengan berbagai bentuk karya. Diferensiasi produk dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Bentuk dan ukuran karya boleh berbeda.
- b) Cara menampilkan karya dapat disesuaikan dengan minat peserta didik.

#### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Untuk menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik dalam kegiatan ini, guru dan orang tua perlu memberikan pendampingan aktif. Beberapa aktivitas seperti penggunaan gunting, lem panas, *cutter*, atau bahan



kimia (seperti cat atau pewarna tertentu) memerlukan pengawasan langsung agar tidak menimbulkan cedera atau gangguan kesehatan.

Guru perlu memberikan petunjuk penggunaan alat dan bahan secara jelas sebelum kegiatan dimulai, serta memastikan ruang kerja aman dan tertib. Orang tua atau pendamping di rumah diharapkan membantu peserta didik menyiapkan dan menggunakan alat dengan hati-hati, serta mengingatkan peserta didik untuk mencuci tangan setelah berkarya. Dengan pendampingan yang tepat, kegiatan seni dapat berjalan dengan aman, menyenangkan, dan mendukung tumbuh kembang peserta didik secara positif.

#### **f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi**

Salah satu miskonsepsi yang mungkin muncul dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi yaitu peserta didik beranggapan bahwa karya seni harus “bagus” secara teknis atau harus mirip dengan contoh yang diberikan guru. Hal ini dapat membuat peserta didik merasa kurang percaya diri atau takut berekspresi bebas. Untuk mencegah hal tersebut, guru perlu menekankan bahwa karya seni adalah bentuk ekspresi pribadi, sehingga keunikan gaya, ide, dan pesan lebih penting daripada kesempurnaan.

Guru dapat menampilkan berbagai contoh karya dengan gaya berbeda dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang maknanya, bukan hanya tampilannya. Jika miskonsepsi sudah terjadi, guru dapat memperbaikinya melalui refleksi kelas, umpan balik positif yang fokus pada ide dan proses, serta memberikan ruang eksplorasi tanpa takut salah.

#### **g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif**

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, peserta didik dapat diajak membuat “Buku Mini Ekspresiku”, yaitu buku kecil berisi rangkaian gambar, simbol, dan tulisan pendek yang menggambarkan perasaan, pemikiran, atau pesan yang ingin disampaikan. Setiap halaman dapat diisi dengan gambar bebas, kolase kecil, atau motif sederhana yang merepresentasikan identitas peserta didik.

Kegiatan ini dapat dilakukan peserta didik secara bertahap selama beberapa hari. Guru dapat memberi ruang refleksi dan eksplorasi ide secara lebih santai. Buku ini dapat mendorong ekspresi kreatif peserta didik dan menjadi media untuk membangun kebiasaan bercerita visual secara personal. Namun, tetap mempertimbangkan unsur rupa dan prinsip desain secara kontekstual.



### 3. Asesmen Formatif

Guru dapat menilai kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan Penilaian Observasi Proses Berkarya. Asesmen dilakukan secara informal saat peserta didik sedang melakukan hal berikut.

- Menyusun sketsa atau ide awal.
- Menggunakan alat dan bahan.
- Mengerjakan karya secara mandiri atau berdiskusi.
- Menjelaskan proses dan pilihan estetikanya (secara lisan atau tertulis).

Tujuan penilaian adalah sebagai berikut.

- Menilai kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknik, alat, dan bahan secara tepat dan aman dalam proses berkarya.
- Mengamati sejauh mana peserta didik mengekspresikan gagasan pribadi, simbol, dan gaya khas dalam karya seni dua dimensi.
- Memberikan umpan balik asesmen formatif bagi peserta didik untuk memperbaiki proses maupun hasil karya.

### Asesmen Sumatif

Bentuk Penilaian : Proyek Akhir

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Bentuk Produk :

- Proyek seni rupa dua dimensi berdasarkan rancangan pribadi.
- Presentasi lisan atau tertulis tentang proses penciptaan karya (gagasan, simbol, teknik, alat atau bahan, dan makna).

Petunjuk Umum Proyek Akhir:

- Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan rancangan pribadi : Peserta didik mempresentasikan karya dan menjelaskan proses kreatif, gagasan, teknik, serta pesan yang ingin disampaikan.



Rubrik Penilaian Sumatif :

| Aspek yang Dinilai                      | Skor 4 (Sangat Baik)                                                                                       | Skor 3 (Baik)                                               | Skor 2 (Cukup)                                                 | Skor 1 (Perlu Bimbingan)                                      |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Integrasi Unsur dan Prinsip Rupa        | Unsur rupa dan prinsip desain sangat terintegrasi, menciptakan komposisi visual yang seimbang dan estetis. | Sebagian besar unsur dan prinsip terintegrasi dengan baik.  | Integrasi masih kurang konsisten; beberapa unsur tidak sesuai. | Belum terlihat integrasi yang jelas; komposisi tidak terarah. |
| Kejelasan dan Kedalaman Gagasan/ Simbol | Gagasan sangat jelas, simbol kuat dan bermakna, karya menggugah secara visual dan ide.                     | Gagasan cukup jelas dengan simbol yang sesuai.              | Gagasan tampak, namun kurang kuat atau kurang mendalam.        | Gagasan belum jelas atau tidak sesuai dengan karya.           |
| Kreativitas dan Orisinalitas            | Menunjukkan pendekatan yang unik dan orisinal; berbeda dari karya umum.                                    | Terdapat elemen orisinal, namun beberapa bagian masih umum. | Mengikuti contoh tanpa banyak inovasi.                         | Meniru sepenuhnya tanpa ekspresi pribadi.                     |
| Penggunaan Teknik, Alat, dan Bahan      | Teknik sangat tepat dan rapi; alat dan bahan digunakan secara efisien dan profesional.                     | Teknik cukup tepat, hasil akhir bersih.                     | Teknik kurang tepat, hasil akhir belum maksimal.               | Banyak kesalahan teknik, hasil belum rapi atau belum selesai. |
| Presentasi dan Penjelasan Proses Karya  | Penjelasan sangat jelas, runtut, mencerminkan pemahaman menyeluruh dan reflektif.                          | Penjelasan cukup runtut dan menggambarkan proses.           | Penjelasan kurang runtut atau belum mendalam.                  | Belum mampu menjelaskan proses dengan baik.                   |

Skor Akhir dan Interpretasi

- 17–20 : Sangat Baik (A)
- 13–16 : Baik (B)
- 9–12 : Cukup (C)
- <9 : Perlu Bimbingan (D)



## **D. Refleksi**

Guru dapat melakukan refleksi setelah pembelajaran karya dua dimensi. Berikut merupakan pertanyaan reflektif untuk guru sebagai penguat pembelajaran mendalam.

1. "Apakah peserta didik saya merasa bebas dan aman mengekspresikan ide visual pribadinya?"
2. "Sudahkah saya memberikan cukup contoh simbol, gaya, dan konteks budaya yang beragam?"
3. "Apakah saya menyediakan ruang eksplorasi dan kegagalan yang aman selama proses berkarya?"
4. "Bagaimana saya mengetahui bahwa peserta didik memahami makna dari simbol dan pilihan visual?"
5. "Apakah saya menilai proses dengan adil dan memberi penghargaan pada keunikan tiap karya?"

Berikut contoh tindak lanjut dari refleksi guru:

| Permasalahan                                                       | Tindakan Perbaikan                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik ragu menunjukkan gaya atau simbol pribadi.           | Latih dengan aktivitas eksplorasi simbol identitas diri dan sesi 'berbagi ide' kelompok. |
| Peserta didik kesulitan dalam memilih teknik atau alat sesuai ide. | Sediakan "menu teknik" dan contoh-contoh aplikatif yang dapat dipilih sesuai tujuan.     |
| Karya masih meniru tanpa konteks personal.                         | Ajak peserta didik menuliskan sketsa ide dan makna simbol sebelum mulai berkarya.        |
| Peserta didik kurang reflektif terhadap hasil karyanya.            | Beri panduan refleksi dengan pertanyaan seperti: "Apa yang kamu coba sampaikan?"         |
| Peserta didik hanya fokus pada hasil, bukan proses.                | Beri poin penilaian pada eksplorasi proses dan keberanian mencoba teknik baru.           |

## **E. Pengayaan**

Untuk mendorong eksplorasi visual yang lebih luas, peserta didik yang telah menyelesaikan karya utama diberikan tantangan lanjutan pada aspek berikut.

### **1. Eksplorasi Gaya dan Teknik Visual yang Beragam**

Peserta didik diajak mencoba lebih dari satu teknik atau teknik *mixed media* untuk mengembangkan keberanian visual dan eksperimen dalam karya seni. Kegiatan



ini memberi ruang untuk mengekspresikan gagasan dengan pendekatan yang lebih luas dan personal.

## 2. Analisis Karya Seniman Profesional

Sebagai pengayaan kognitif, guru dapat menampilkan beberapa karya seniman kontemporer. Peserta didik menganalisis gaya visual, teknik, dan pesan yang disampaikan, lalu mendiskusikannya untuk memperkaya wawasan estetis dan konseptual.

## 3. Penerapan Media Digital

Dalam tahap pengayaan, peserta didik diperbolehkan mendesain rancangan karyanya secara digital terlebih dahulu menggunakan aplikasi menggambar digital atau desain grafis daring. Hal ini menjadi jembatan keterampilan antara seni tradisional dan keterampilan visual digital masa kini.

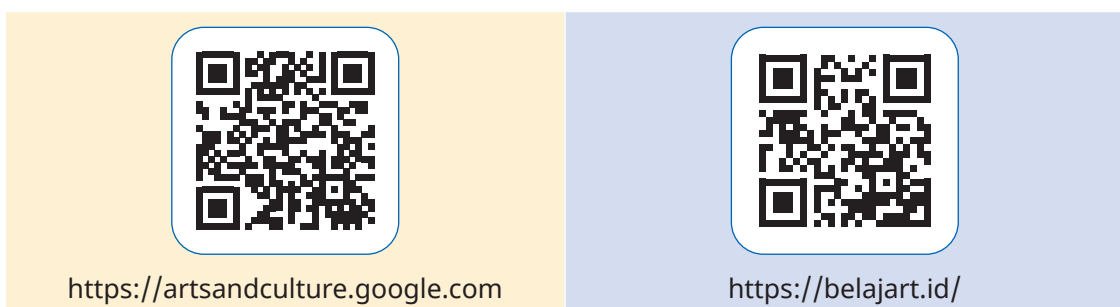
## F. Sumber Belajar

Berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan

### 1. Buku

- Dewi, I. R., & Sunarmi. *Pendidikan Seni Rupa: Teori dan Praktik untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Effendi, R. *Seni Rupa dan Keterampilannya*. Bandung: Alfabeta, 2014.

### 2. Sumber Belajar Digital dan Laman Internet Terpercaya



### 3. Channel YouTube

- <http://www.youtube.com/@googleartsculture>
- <http://www.youtube.com/@TheArtChannel1>
- <http://www.youtube.com/@theartassignment>



# LKPD

Mata Pelajaran : Seni Rupa  
Kelas : VI  
Bab : Belajar dari Karya Orang Lain  
Nama peserta didik : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengomunikasikan ide, pesan, pengalaman pribadi dalam mengapresiasi karya orang lain yang dituangkan melalui tulisan reflektif.
3. Merefleksikan proses berkarya secara kritis, termasuk tantangan yang dihadapi dan solusi yang dilakukan.

## Petunjuk Pengisian

- Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan karyamu.
- Tulis jawaban dengan jelas dan rapi.

1. Karya seni apa yang paling kamu sukai? Ciptaan siapa karya seni tersebut dan mengapa kamu menyukainya?

Jawab: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



2. Bagaimana karya tersebut memberikan inspirasi atau mendorongmu untuk berkarya?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Apa hubungan ide yang muncul dengan pengalamanmu dalam mengidentifikasi karya orang lain?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Apa ide atau pesan utama yang ingin kamu sampaikan melalui karya ini?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Alat dan bahan apa yang kamu gunakan? Apakah kamu merasa cocok dengan pilihan itu? Jelaskan.

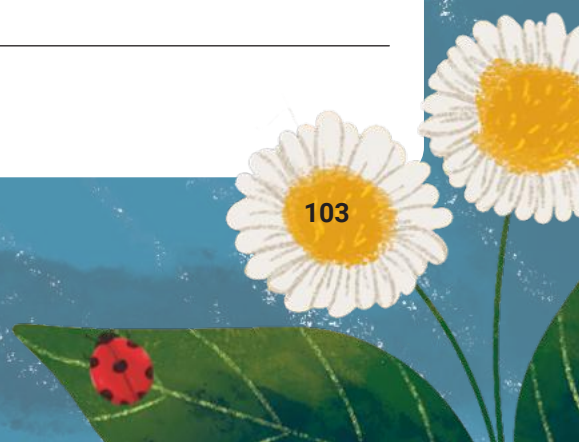
Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Bagaimana prosesmu membuat karya ini? Apa tantangan yang kamu alami dan bagaimana kamu mengatasinya?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Simbol atau gambar apa yang kamu pilih untuk mendukung pesan itu? Mengapa?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



9. Jika kamu mengulang atau melanjutkan karya ini, apa yang ingin kamu perbaiki atau tambahkan?

Jawab: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Catatan untuk Guru: Panduan Penilaian Esai Reflektif

Gunakan skor ini sebagai bahan umpan balik, bukan nilai akhir.

| Aspek yang Dinilai        | Indikator                                                          | Skor Maks |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| Pemahaman ide atau pesan  | Jawaban menunjukkan pemikiran yang jelas dan relevan dengan karya. | 3         |
| Hubungan personal         | Ada koneksi antara ide karya dan pengalaman pribadi peserta didik. | 2         |
| Pemilihan simbol/gaya     | Simbol atau gaya dijelaskan dengan alasan.                         | 2         |
| Pemilihan alat atau bahan | Menunjukkan kesadaran dalam memilih media sesuai ide.              | 2         |
| Refleksi proses           | Peserta didik mampu mengidentifikasi tantangan dan solusinya.      | 2         |
| Refleksi diri             | Peserta didik menunjukkan kesadaran diri dan perkembangan pribadi. | 2         |

## Bab III

# Ideku, Gagasanku



## **A. Pendahuluan**

Pada bab ini, guru mendorong peserta didik untuk menyalurkan ide kreatif dan perasaan mereka ke dalam bentuk karya seni rupa yang orisinal dan menggambarkan imajinasi. Peserta didik akan mempelajari tahapan-tahapan dalam proses berkarya. Mereka juga menggunakan istilah-istilah seni rupa yang tepat untuk memperdalam pemahaman dan apresiasi terhadap proses kreatif. Selama pembelajaran, peserta didik akan menciptakan karya seni tiga dimensi seperti diorama atau bentuk sejenis, sambil melakukan refleksi terhadap setiap tahapan yang dilalui.

### **1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

- a. Mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam karya seni rupa secara kreatif dan orisinal dengan menerapkan prosedur berkarya menggunakan alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi.
  - 1) Peserta didik dapat menghasilkan karya seni rupa tiga dimensi yang mencerminkan gagasan dan perasaan dengan menggunakan alat dan bahan dari lingkungan sekitar secara tepat sesuai prosedur berkarya.
  - 2) Peserta didik dapat menciptakan karya seni rupa yang orisinal dan kreatif, menggabungkan hasil pengamatan dan imajinasi pribadi, serta menunjukkan pendekatan yang unik dalam memilih bahan dan teknik.
- b. Merefleksikan proses berkarya untuk memahami perkembangan diri dan meningkatkan kualitas karya pada pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
  - 1) Peserta didik dapat menjelaskan proses berkarya yang telah dilakukan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karyanya menggunakan kosakata seni rupa secara tepat.
  - 2) Peserta didik dapat merefleksikan proses dan hasil karyanya, serta menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang unsur dan prinsip rupa yang digunakan.

### **2. Pokok Materi**

Materi pokok dalam bab ini berfokus pada pengungkapan ide dan perasaan peserta didik melalui karya seni diorama tiga dimensi sebagai wujud imajinasi. Peserta didik dibimbing untuk mengikuti tahapan berkarya secara terstruktur, memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar, dan merefleksikan prosesnya menggunakan istilah seni rupa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan teknis, kerapian, menumbuhkan kemandirian, kepedulian lingkungan, dan kemampuan berpikir kritis.



### 3. Hubungan Pembelajaran Bab

Pembelajaran bab ini berkaitan erat dengan materi lain dalam seni rupa, seperti unsur dan prinsip rupa, perencanaan visual (sketsa), serta apresiasi seni. Peserta didik menerapkan konsep yang sebelumnya dipelajari dalam konteks dua dimensi ke bentuk tiga dimensi, melatih keterampilan berpikir desain, imajinatif, dan kritis. Materi ini memperkuat kemampuan mengamati, mencipta, dan merefleksikan karya secara terpadu dalam bidang seni rupa.

### 4. Peta Materi

Melalui bab ini, peserta didik dapat mengekspresikan gagasan orisinal dan kreatif yang dapat mewakili imajinasi melalui karya seni diorama tiga dimensi. Berikut peta materi atau peta konsep yang akan dipelajari peserta didik.



## 5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Periode pembelajaran Bab III adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

## 6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi diorama tiga dimensi, peserta didik perlu memahami unsur rupa (garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur) serta perbedaan karya dua dan tiga dimensi. Peserta didik harus mampu mengekspresikan gagasan dan imajinasi melalui sketsa visual. Dari segi keterampilan, peserta didik perlu menguasai teknik dasar seperti menggambar, menggunting, menempel, serta menyusun bahan dengan rapi. Kemampuan mengamati objek secara kontekstual dan bekerja secara bertahap akan menjadi bekal penting dalam proses penciptaan karya secara kreatif dan sistematis.

## 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab III yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

### a. Praktik Pedagogis

Praktik pembelajaran pada Bab III ini dirancang agar peserta didik aktif membangun pengetahuan dan keterampilan seni rupa melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses berpikir, bereksperimen, dan menghayati pengalaman estetis yang mendalam. Praktik pembelajaran pada Bab III ini menggunakan model pembelajaran berikut.

#### 1) Kegiatan 1

Guru mengajak peserta didik untuk menemukan sendiri konsep dan teknik berkarya melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan dan eksplorasi bahan. Proses ini dilakukan menggunakan model *Inquiry Based Learning* (IBL) yang menekankan rasa ingin tahu, penemuan, dan refleksi terhadap pengalaman visual maupun emosional.



## 2) Kegiatan 2

Guru mendorong peserta didik untuk menciptakan karya seni rupa yang kreatif dan orisinal. Mereka menerapkan prosedur berkarya menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi.

Melalui model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik diajak merencanakan, membuat, dan mempresentasikan karya secara mandiri maupun kolaboratif. Oleh karena itu, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

### b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, guru dapat membangun kemitraan strategis dengan berbagai pihak untuk memperkaya proses dan pengalaman peserta didik. Orang tua dapat menjadi mitra utama dalam mendukung pengumpulan bahan dari lingkungan sekitar. Orang tua juga dapat memberi ruang dan dukungan emosional saat anak berekspresi di rumah.

Guru dapat berkolaborasi dengan tenaga kebersihan sekolah, petugas taman, atau komunitas bank sampah untuk menyediakan bahan bekas yang aman dan variatif. Guru juga dapat mengundang seniman lokal atau komunitas seni untuk berbagi inspirasi atau menjadi mentor dalam sesi karya. Kemitraan ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, membaurkan, dan membuka koneksi nyata antara peserta didik, lingkungan, serta masyarakat.

Kolaborasi dengan mata pelajaran lain juga dapat dibangun. Misalnya kolaborasi dengan mata pelajaran IPAS. Peserta didik dapat diarahkan untuk membuat diorama ekosistem dengan memanfaatkan bahan-bahan daur ulang atau benda di alam sekitar. Peserta didik juga dapat membuat diorama adat suatu daerah tertentu. Kolaborasi dengan mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia juga dapat dilakukan, misalnya peserta didik diminta membuat tulisan reflektif dan presentasi karya.

### c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dalam kegiatan ini dirancang secara terbuka, inklusif, dan dapat merangsang kreativitas peserta didik. Mereka juga merasa aman untuk berekspresi dan bereksperimen dengan ide serta bahan dari sekitarnya. Ruang kelas dapat ditata fleksibel dengan zona eksplorasi bahan, area perancangan, dan tempat berkarya yang memungkinkan peserta didik dapat bekerja sama secara individu maupun kolaboratif.



Suasana pembelajaran di dalam kelas dibangun dengan nuansa apresiatif dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik terdorong untuk menggali pengamatan dan imajinasi secara mendalam. Ruang fisik serta lingkungan sosial dikuatkan melalui komunikasi yang saling menghargai, kerja sama antarpeserta didik, serta dukungan aktif dari guru dan mitra belajar. Proses berkarya menjadi pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan penuh kesadaran.

#### **d. Pemanfaatan Digital**

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ini diarahkan untuk memperkaya proses eksplorasi dan refleksi peserta didik secara kreatif. Guru dapat memfasilitasi penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran diorama tiga dimensi secara menyeluruh. Dalam perencanaan tersebut, guru dapat menggunakan aplikasi presentasi digital atau platform kolaboratif daring untuk menyajikan materi dan menggali ide.

Selanjutnya dalam pelaksanaan, peserta didik mencari referensi, membuat sketsa digital, dan mendokumentasikan proses dengan gawai. Pada tahap asesmen, guru menilai pemahaman dan hasil karya melalui formulir daring, portofolio digital, atau rekaman video refleksi. Teknologi menjadikan pembelajaran lebih kreatif, terstruktur, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

### **8. Apersepsi**

Apersepsi dilakukan dengan mengaitkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya yang dimiliki peserta didik tentang unsur rupa dan karya tiga dimensi. Guru memulai pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengingat karya yang pernah mereka kerjakan, seperti lukisan, miniatur, patung, atau kerajinan lainnya. Kegiatan ini membantu peserta didik menelusuri kembali pemahaman dasar tentang bentuk, ruang, dan keseimbangan visual dalam karya seni rupa tiga dimensi.

Selanjutnya, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar, berdiskusi tentang ide, atau imajinasi yang dapat divisualisasikan menjadi karya diorama. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak berimajinasi, mengekspresikan gagasan, serta menghubungkan pengalaman pribadi dengan konteks pembelajaran.



Apersepsi bertujuan untuk membangun rasa percaya diri dan menumbuhkan minat peserta didik. Kegiatan ini juga menyiapkan mental dan konseptual mereka untuk memahami materi baru tentang diorama tiga dimensi.

## 9. Asesmen Formatif Awal

Guru melakukan penilaian formatif awal untuk mengidentifikasi kesiapan dan kemampuan prasyarat peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang unsur rupa, bentuk tiga dimensi, dan pengalaman berkarya sebelumnya.

Guru menggunakan pertanyaan terbuka, kuis sketsa awal, dan observasi penggunaan alat atau ide visual. Hasil penilaian digunakan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dan memberikan dukungan sesuai kebutuhan peserta didik. Berikut contoh kuis asesmen formatif awal yang dapat digunakan guru.

### 1. Unsur Rupa

Dalam seni rupa, bentuk adalah unsur yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (volume). Coba pikirkan benda-benda di sekitarmu.

Soal:

Benda manakah yang merupakan contoh bentuk seni rupa tiga dimensi?

- a. Kubus mainan.
- b. Bayangan bola di lantai.
- c. Gambar lingkaran di buku.
- d. Garis lurus yang digambar di kertas.

### 2. Bentuk Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi dapat dibuat dari berbagai bahan.

Soal:

Dari daftar berikut, bahan manakah yang paling cocok untuk membuat karya seni tiga dimensi?

- a. Cat air dan kuas.
- b. Pensil dan penghapus.
- c. Lilin atau tanah liat.
- d. Spidol dan kertas.



### 3. Ide dan Pengalaman

Pengalaman pribadi sering menjadi sumber ide dalam berkarya.

Soal:

Jika kamu ingin membuat karya seni yang mencerminkan perasaanmu saat berada di pantai, ide manakah yang paling tepat untuk sebuah karya tiga dimensi?

- a. Lukisan pemandangan pantai.
- b. Membuat patung dari pasir dan kerang.
- c. Menggambar ombak di buku sketsa.
- d. Menulis puisi tentang pantai.

### 4. Proses Berkarya

Dalam membuat karya seni, kita sering kali menghadapi tantangan.

Soal:

Saat kamu membuat sebuah karya tiga dimensi, bagian mana dari proses yang harus diperhatikan agar karya tiga dimensi tidak mudah roboh?

- a. Pewarnaan.
- b. Ukuran.
- c. Keseimbangan.
- d. Tekstur.

### 5. Refleksi Diri

Setelah berkarya, penting untuk melihat kembali hasil karyamu.

Soal:

Apa manfaat terbesar dari mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karyamu sendiri?

- a. Agar dapat menampilkan karya ke orang lain.
- b. Agar dapat mencari inspirasi dari karya teman.
- c. Agar guru dapat memberikan nilai yang tinggi.
- d. Agar kamu tahu apa yang harus diperbaiki di karya selanjutnya.

### Kunci Jawaban

- 1. a. Kubus mainan.
- 2. c. Lilin atau tanah liat.



3. b. Membuat patung dari pasir dan kerang.
4. c. Keseimbangan.
5. d. Agar kamu tahu apa yang harus diperbaiki di karya selanjutnya.

## **B. Kegiatan Pembelajaran**

### **Kegiatan 1 Ide Besar dari Hal Kecil**



#### **1. Tujuan Kegiatan**

Dalam kegiatan ini, guru mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan perasaan pribadi melalui proses perancangan karya seni rupa tiga dimensi, seperti diorama atau bentuk lainnya yang sejenis. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar mengekspresikan gagasan dengan cara yang kreatif dan bermakna. Mereka diberi kesempatan untuk menuangkan pengalaman, emosi, serta pandangan terhadap lingkungan sekitar ke dalam bentuk visual yang dapat dinikmati secara nyata.

Kegiatan diawali dengan pengamatan terhadap berbagai karya tiga dimensi yang ditampilkan oleh guru, baik dari sumber digital maupun karya nyata. Setelah



itu, peserta didik diajak untuk mendiskusikan gagasan di balik karya tersebut. Peserta didik juga mengenali unsur rupa dan prinsip desain yang digunakan serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi dan konteks lingkungan sekitar. Proses ini tidak hanya memperluas wawasan estetis peserta didik. Proses ini juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi terhadap karya seni yang ada di sekitarnya.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 3.1** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Ide Besar dari Hal Kecil

| Kode dan Judul Aktivitas                                               | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aktivitas 3.1<br>Ayo, Amati!<br>Karya Tiga Dimensi:<br>Diorama         | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menstimulasi proses berpikir peserta didik.</li> <li>Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.</li> <li>Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nilai positif lainnya.</li> </ul> |
| Aktivitas 3.2<br>Ayo, Lakukan!<br>Tantangan Rancangan<br>Karya Diorama | Mengaplikasi       | Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.                                                                                                                                                                      |
| Aktivitas 3.3<br>Ayo, Renungkan!<br>Apa yang Membuat Menarik?          | Merefleksi         | Menerapkan strategi berpikir.                                                                                                                                                                                                                      |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembelajaran dirancang menggunakan model *Inquiry Based Learning* yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan sendiri rancangan diorama yang sesuai dengan pengamatan dan imajinasi. Bahan yang digunakan berasal dari bahan alam atau bahan bekas di lingkungan sekitar. Proses ini dilakukan secara bertahap, mulai dari pengamatan dan penggalan ide, serta merumuskan pertanyaan. Peserta didik



kemudian mengumpulkan dan menguji bahan, serta menyusun rancangan secara personal.

Setiap langkah disusun agar peserta didik belajar dengan penuh kesadaran, merasa terhubung dengan pengalamannya, serta menikmati proses berkarya secara kreatif, reflektif, dan menyenangkan. Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dengan pendekatan *deep learning*.



### Aktivitas 3.1 Ayo, Amati!

#### Karya Tiga Dimensi: Diorama

##### 1) Orientasi (*Orientation*)

- a) Guru menampilkan beberapa contoh diorama dari bahan alam dan bahan bekas. Kemudian, guru menjelaskan secara singkat makna dan ekspresi dari diorama tersebut.
- b) Peserta didik mengamati contoh karya, kemudian mencatat hal-hal yang menarik dari karya yang ditampilkan.
- c) Guru dapat mengajukan pertanyaan reflektif secara terbuka seperti "Apakah kamu pernah berimajinasi tentang sesuatu kemudian mengekspresikannya?" atau "Jika kamu ingin menciptakan sebuah dunia kecilmu, suasana seperti apa yang ingin kamu tampilkan?"
- d) Peserta didik mencoba merenungkan dan menjawab pertanyaan dari guru. Secara bergantian peserta didik menyampaikan refleksinya.

##### 2) Merumuskan Pertanyaan (*Questioning*)

- a) Guru membimbing peserta didik menyusun pertanyaan terbuka seperti berikut.
  - (1) "Bentuk apa yang mewakili imajinasimu?"
  - (2) "Bahan apa yang dapat membantumu mengekspresikan imajinasimu?"
- b) Guru memberi contoh cara mengubah pengamatan menjadi pertanyaan seperti berikut.

"Saya melihat tempurung kelapa.", lalu guru berpikir, "Apa yang bisa saya buat dari bentuk bundar tempurung kelapa?"



- c) Peserta didik menuliskan pertanyaan-pertanyaan pribadi di jurnal ide.
- d) Peserta didik berdiskusi di kelompok kecil untuk bertukar pertanyaan dan menambah ide satu sama lain.



### Aktivitas 3.2 Ayo, Lakukan!

#### Tantangan Rancangan Karya Diorama

##### 3) Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

Guru menyediakan “peta eksplorasi” sederhana untuk kegiatan eksplorasi. Peta tersebut memuat tempat-tempat di sekolah atau rumah yang dapat diamati, seperti kebun, halaman belakang, dan tempat sampah bersih. Kegiatan dirancang secara menyenangkan, menyerupai aktivitas berburu atau berpetualang. Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan bahan secara mandiri dengan tetap memperhatikan aspek keselamatan dan keamanan.

- a) Peserta didik melakukan eksplorasi di lingkungan, melakukan pengamatan, mengumpulkan bahan, dan ide. Peserta didik mengumpulkan bahan alam atau bekas yang aman dan bersih.
- b) Guru menyediakan ruang “eksperimen bahan” di kelas. Peserta didik mencoba menempel, menggosok, melipat, dan menggabungkan bahan-bahan temuan.
- c) Peserta didik mencatat bahan yang telah ditemukan, meliputi warna, tekstur, dan kemungkinan pemanfaatannya dalam penggunaan.

##### 4) Menafsirkan dan Merancang (*Data Interpretation*)

- a) Guru memberikan format sketsa atau rancangan. Format tersebut berisi tema diorama, bahan yang digunakan, teknik yang diterapkan, unsur dan desain yang digunakan, serta cerita atau pesan dari karya.
- b) Guru memberikan pertanyaan pemantik, misalnya “Apakah pilihan warnamu sudah sesuai dengan perasaan dan imajinasimu?”
- c) Peserta didik menyusun dua sketsa diorama secara kreatif. Peserta didik berdiskusi secara berpasangan dengan saling bertanya dan memberikan saran, kemudian memilih satu rancangan yang paling mewakili imajinasinya serta menyusun lembar rancangan final.





### Aktivitas 3.3 Ayo, Renungkan!

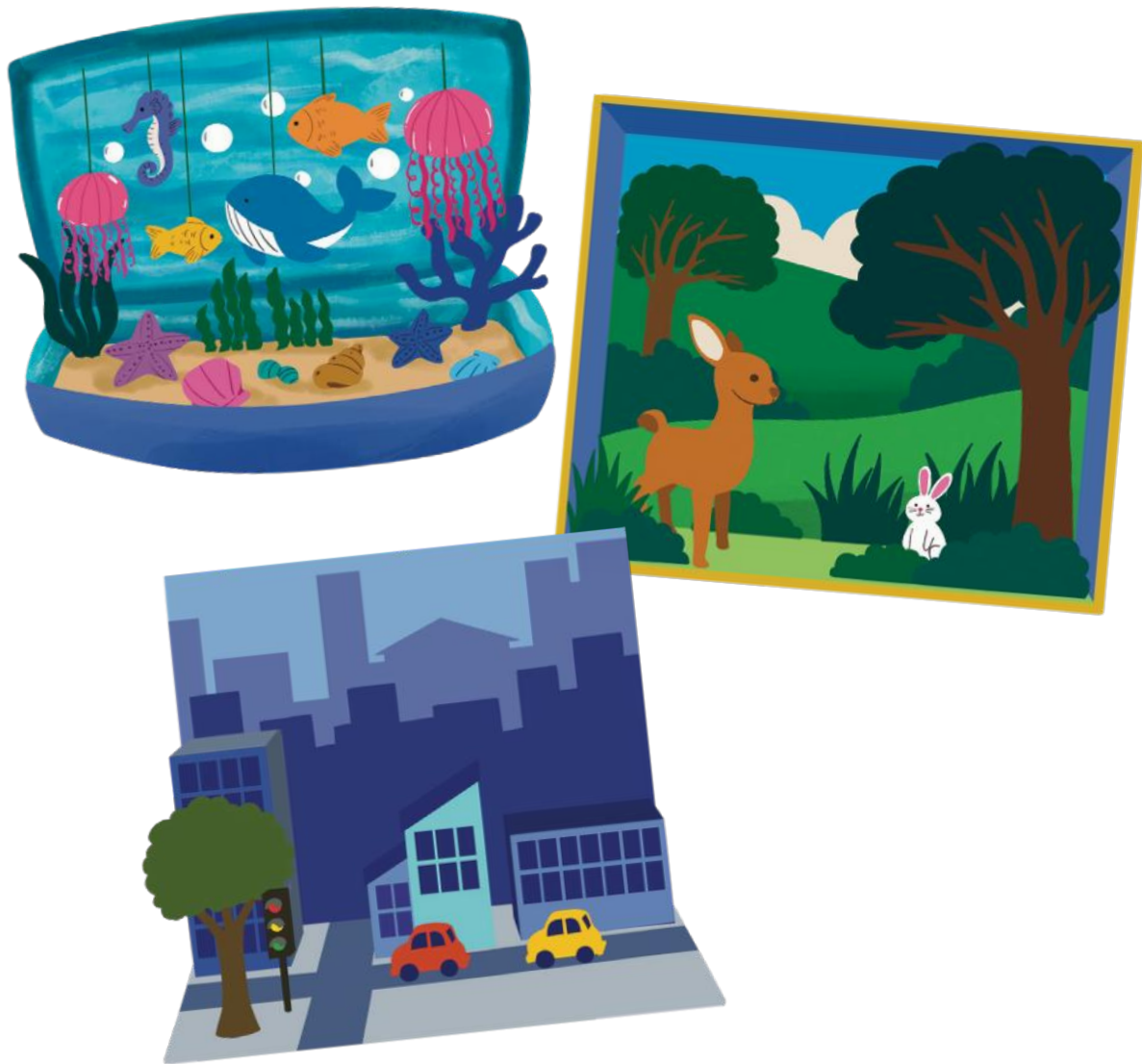
#### Apa yang Membuat Menarik?

- 5) Menarik Kesimpulan dan Memfinalisasi Rancangan (*Conclusion*)
  - a) Guru menyediakan tempat untuk menempel lembar rancangan final, dan seluruh peserta didik menempel lembar rancangannya. Kemudian, guru memberikan lembar *post it* pada peserta didik.
  - b) Peserta didik berkeliling mengamati lembar rancangan teman. Kemudian, menuliskan pertanyaan atau saran di lembar *post it* dan menempelkannya.
  - c) Peserta didik menerima masukan atau pertanyaan yang diberikan teman.
  - d) Peserta didik merefleksikan temuan akhir dari rancangannya.
    - (1) "Apakah rancangan sudah mewakili imajinasimu?"
    - (2) "Apa saja rencana yang mendukung keberhasilan rancanganmu?"
  - e) Peserta didik menuliskan refleksi singkat mengenai pembelajaran hari ini.
  - f) Guru memberikan penguatan pada rancangan karya diorama yang mewakili imajinasi.

#### c. Pokok Materi

Diorama merupakan miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan atau peristiwa nyata maupun imajinatif. Diorama dapat berupa pemandangan alam, suasana kota, kehidupan hewan di hutan, atau adegan dari cerita rakyat. Merancang diorama merupakan kegiatan kreatif yang membuat peserta didik belajar menggabungkan keterampilan menggambar, membentuk, mewarnai, serta mengatur komposisi ruang.





**Gambar 3.1** Contoh Diorama

### 1) Merancang Diorama Tiga Dimensi

Pembelajaran seni rupa tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa karya visual. Pembelajaran ini menekankan proses kreatif sejak perencanaan hingga refleksi. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang imajinasi dan keterampilan teknis adalah penciptaan karya seni rupa diorama tiga dimensi. Kegiatan ini juga membantu menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap ruang visual.

Diorama adalah representasi visual tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan, cerita, atau suasana tertentu dalam ruang terbatas. Karya ini memadukan berbagai elemen rupa seperti bentuk, ruang, warna,



tekstur, dan komposisi. Karya ini juga menggunakan berbagai material, baik alamiah maupun buatan, yang disusun secara artistik.

Diorama sering digunakan dalam dunia pendidikan, museum, teater boneka, dan desain arsitektur. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan visual dengan pendekatan naratif. Dalam pembelajaran seni, diorama menjadi wadah bagi peserta didik untuk menuangkan gagasan dan perasaan. Proses ini mendorong karya yang utuh, orisinal, dan kontekstual.



**Gambar 3.2** Peserta didik merancang diorama tiga dimensi.

## 2) Menentukan Gagasan atau Tema Karya Diorama

Langkah awal dalam menciptakan diorama adalah menentukan gagasan pokok yang akan divisualisasikan. Gagasan ini menjadi dasar ide dan arah karya yang akan dibuat peserta didik. Gagasan dapat bersumber dari berbagai hal, seperti berikut.

- Pengalaman pribadi (misalnya suasana taman rumah).
- Cerita atau dongeng (misalnya kisah petualangan).



- c) Tema lingkungan (misalnya hutan yang bersih atau tercemar).
- d) Imajinasi bebas (misalnya dunia fantasi atau mimpi).

Setelah menentukan gagasan, peserta didik merumuskan ide tersebut dalam kalimat singkat atau cerita pendek. Rumusan ini menjadi dasar visualisasi sehingga karya diorama yang dihasilkan memiliki makna yang jelas.

### 3) Membuat Sketsa Rancangan

Setelah gagasan ditentukan, langkah selanjutnya membuat sketsa atau rancangan awal dari tampilan diorama. Melalui sketsa, peserta didik dapat menuangkan ide secara konkret dan terencana.

Sketsa juga membantu peserta didik memetakan komposisi objek, posisi, sudut pandang, serta proporsi ruang. Penempatan latar depan (*foreground*), tengah (*middleground*), dan belakang (*background*) sangat penting dirancang sejak awal untuk menciptakan kesan kedalaman dan keseimbangan visual. Dengan demikian, peserta didik memiliki gambaran tentang hasil akhir karya mereka sejak proses pembuatan sketsa dimulai.

### 4) Menyusun Daftar Alat dan Bahan

Pada tahap ini, peserta didik diminta menyusun daftar bahan yang akan digunakan dalam pembuatan diorama. Guru dapat memandu mereka dengan memberikan contoh atau lembar perencanaan sederhana yang lebih terarah. Peserta didik diharapkan mampu memilih bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti berikut.

- a) Kardus, kertas, dan koran bekas.
- b) Ranting, batu kecil, serutan kayu, dan biji-bijian.
- c) Lem, cat, dan alat potong (gunting atau *cutter*).

Pemilihan alat dan bahan mempertimbangkan fungsi, keamanan, dan keterjangkauan, serta menjadi bagian dari pembelajaran ekologis. Guru diharapkan mengawasi peserta didik saat menggunakan alat potong agar tidak terluka.



#### d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

##### 1) Diferensiasi Konten (Sumber belajar)



**Gambar 3.3** Peserta didik mencari referensi.

- a) Guru menyediakan beragam referensi visual seperti foto karya diorama anak-anak, contoh bahan bekas yang dapat digunakan, atau video singkat inspiratif.
- b) Peserta didik dengan kebutuhan tambahan mendapat petunjuk visual lebih konkret (misalnya kartu tugas bertahap atau contoh lembar kerja terisi sebagian).
- c) Peserta didik yang lebih mandiri dapat diberi tantangan tambahan, seperti merancang dengan konsep berlapis atau menambahkan elemen interaktif dalam idenya.



## 2) Diferensiasi Proses (Cara peserta didik mengeksplorasi dan merancang)



**Gambar 3.4** Peserta didik sedang membuat sketsa.

- a) Peserta didik dapat memilih cara menyusun rancangan, seperti membuat sketsa manual, kolase ide (*mood board*) dari gambar bekas. Peserta didik dapat menggunakan perangkat digital sederhana untuk menata dan menggabungkan ide secara visual.

Peserta didik yang memerlukan lebih banyak dukungan diberikan lembar panduan bertahap, seperti model rancangan. Peserta didik juga dapat mengikuti sesi tanya jawab dengan guru.

- b) Peserta didik dengan minat tinggi didorong untuk meneliti lebih jauh tentang diorama, simbol visual, atau gaya ekspresi diri untuk memperkaya rancangannya.
- ### 3) Diferensiasi Produk (hasil rancangan)
- a) Peserta didik diberi kebebasan memilih tema rancangan masing-masing, seperti suasana rumah, tempat favorit, suasana hati, dan mimpi tentang masa depan.
  - b) Hasil rancangan dapat berupa sketsa satu sudut diorama, denah bentuk tiga dimensi sederhana, atau *storyboard* visual lengkap dengan anotasi gagasan dan bahan.



Penilaian berfokus pada keaslian gagasan, kesesuaian rancangan dengan ekspresi diri, dan penerapan prosedur, bukan pada kesempurnaan visual.

#### **e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (petunjuk K3)**

Saat peserta didik melakukan eksplorasi berbasis *Inquiry* di lingkungan sekitar, mereka diajak untuk mengamati objek, mengumpulkan bahan alam atau bahan bekas. Namun, dalam prosesnya diperlukan pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa untuk menjamin Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) peserta didik.

Guru perlu memberikan petunjuk eksplorasi yang aman sebelum kegiatan dimulai. Kemudian, guru menentukan lokasi yang tidak berbahaya, mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alas kaki yang sesuai, serta membawa alat pelindung seperti topi atau sarung tangan jika diperlukan.

Peserta didik juga diarahkan untuk menghindari bahan yang memiliki potensi membahayakan seperti benda tajam, kotor, atau berjamur. Guru juga perlu menekankan menjaga kebersihan diri setelah melakukan kegiatan, misalnya mencuci tangan menggunakan sabun setelah memegang limbah atau bahan sisa saat membuat karya tiga dimensi. Selain itu, guru perlu memberi perhatian khusus terhadap keamanan penggunaan alat potong.

Sebelum praktik, peserta didik diberi contoh teknik yang benar dalam menggunakan gunting, *cutter*, lem tembak, atau alat tajam lainnya. Peserta didik juga harus memakai alat pelindung, seperti sarung tangan, masker, dan kacamata kerja sesuai kebutuhan untuk mencegah cedera atau paparan bahan berbahaya. Bahan limbah yang dipilih sebaiknya bersih, bebas dari zat kimia berbahaya, dan tidak menimbulkan bau menyengat. Dengan pendampingan dan pengarahan yang tepat, kegiatan eksplorasi dan berkarya tidak hanya aman, tetapi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan penuh kesadaran.

#### **f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi**

Dalam tahap perancangan karya seni rupa, kemungkinan miskonsepsi yang sering terjadi adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik sering mengira bahwa rancangan harus langsung sempurna dan tidak boleh diubah.
- 2) Peserta didik juga menganggap proses merancang hanya sebatas menggambar bentuk akhir karya.



Miskonsepsi ini dapat membuat peserta didik enggan bereksplorasi atau takut gagal. Guru perlu menjelaskan bahwa rancangan adalah bagian dari proses berpikir kreatif yang terbuka terhadap revisi dan pengembangan. Guru dapat memberikan contoh rancangan bertahap, menunjukkan bahwa ide dapat berkembang dari sketsa kasar hingga rencana lebih detail, dan menekankan bahwa yang dinilai adalah proses eksplorasi ide, bukan kesempurnaan teknis sejak awal.

#### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif kegiatan perancangan, peserta didik dapat membuat *mood board* dari bahan bekas seperti potongan gambar, warna, dan tekstur yang merepresentasikan ide dan perasaan. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk memvisualisasikan gagasan secara kreatif tanpa harus menggambar. Selain itu, kegiatan ini melatih mereka untuk menjelaskan makna di balik pilihan visualnya.

### 3. Asesmen Formatif

Ketika peserta didik mulai merancang diorama berdasarkan tema dan ide masing-masing, guru melakukan pengamatan. Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam menuangkan gagasan secara visual. Peserta didik diajak menggambar sketsa rancangan sederhana yang mencerminkan cerita, suasana, atau peristiwa yang ingin ditampilkan. Dalam proses ini, guru mencermati apakah peserta didik mampu menghubungkan unsur rupa seperti bentuk, ruang, dan warna secara terarah. Guru juga mengamati cara peserta didik memilih bahan dan alat yang akan digunakan dari lingkungan sekitar.

Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti berikut.

- “Apa yang ingin kamu ceritakan melalui diorama ini?”
- “Mengapa kamu memilih tema ini?”
- “Bagaimana kamu mengatur letak benda-benda agar terlihat nyata?”

Pertanyaan-pertanyaan ini membantu peserta didik merefleksikan pilihannya dan menyusun rencana yang lebih matang. Guru juga memberikan umpan balik secara langsung, misalnya dengan menyarankan penyesuaian komposisi atau pilihan warna untuk memperkuat pesan visual.



## Kegiatan 2 Ciptakan Karya Jaga Bumi



### 1. Tujuan Kegiatan

Setelah proses perancangan selesai, peserta didik melanjutkan ke tahap pembuatan karya seni rupa tiga dimensi. Pada tahap ini, mereka mengekspresikan gagasan, perasaan, dan imajinasi pribadi melalui karya nyata. Kegiatan ini dapat dilakukan peserta didik secara mandiri atau berkelompok untuk mewujudkan rancangan menjadi karya nyata menggunakan bahan-bahan dari lingkungan sekitar.

Peserta didik dapat menggunakan bahan alam maupun bahan bekas, seperti kardus, tanah liat, kayu, kawat, kain perca, atau bahan daur ulang lainnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan, serta mengingatkan pentingnya menerapkan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) selama proses berkarya.



## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 3.2** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas  
Ciptakan Karya Jaga Bumi

| Kode dan Judul Aktivitas                                                                   | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 3.4</b><br><b>Ayo, Bertanya! Apa yang Ingin Disampaikan Lewat Karya?</b>      | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Menstimulasi proses berpikir peserta didik.</li><li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li><li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li></ul> |
| <b>Aktivitas 3.5</b><br><b>Ayo, Ciptakan! Karya Diorama Berdasarkan Imajinasi</b>          | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                                                                                |
| <b>Aktivitas 3.6</b><br><b>Ayo, Renungkan! Refleksi Diri “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”</b> | Merefleksi         | Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar, bagaimana cara belajar.                                                                                                                                                                   |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembelajaran ini dirancang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), yang berfokus pada proses penciptaan karya melalui pengalaman langsung dan refleksi mendalam. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan ide dan imajinasi menjadi karya seni rupa yang orisinal. Dengan berkesadaran peserta didik mencoba membuat karya seni yang dapat menyampaikan ekspresi dan imajinasi. Melalui pembelajaran yang bermakna, peserta didik melakukan *artist talk*, yaitu sesi untuk berbagi pengalaman, mereka menjelaskan tentang karyanya, bagaimana proses pembuatannya, dan makna di balik visual yang ditampilkan.

Pembelajaran dikemas dengan cara menyenangkan, peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih karya yang akan diciptakan, dan pada akhir pembelajaran akan diadakan pameran mini. Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam kegiatan ini.





### Aktivitas 3.4 Ayo, Bertanya!

#### Apa yang Ingin Disampaikan Lewat Karya?

- 1) Menentukan Pertanyaan Mendasar (*Essential Question*)
  - a) Guru memfasilitasi diskusi awal, mengingatkan kembali proses perancangan, dan menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan terbuka yang menggugah ekspresi diri dan imajinasi.
  - b) Mengaitkan kembali ide atau gagasan rancangan sebelumnya dengan tujuan berkarya. Menjawab pertanyaan kunci seperti “Apa yang ingin aku ungkapkan lewat diorama ini?”



### Aktivitas 3.5 Ayo, Ciptakan!

#### Karya Diorama Berdasarkan Imajinasi

- 2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design Project Plan*)
  - a) Guru memberi arahan teknis dan strategi mengatur waktu, serta membantu peserta didik menyesuaikan rencana dengan sumber daya yang tersedia.
  - b) Peserta didik melakukan pemetaan kembali rencana pembuatan diorama, termasuk bahan utama dan tahapan teknis yang akan dilakukan. Peserta didik juga mempertimbangkan kemungkinan tantangan serta pengorganisasian alat yang diperlukan.
- 3) Menyusun Jadwal (*Schedule Project Steps*)
  - a) Guru memandu penyusunan jadwal dan memantau keterlaksanaan sesuai ritme belajar peserta didik masing-masing.
  - b) Peserta didik menyusun jadwal kerja pribadi atau kelompok kecil, jadwal tersebut mencakup waktu untuk menyusun latar, membuat objek, mewarnai, menyusun cerita visual, dan lain-lain.
- 4) Memonitor Proyek dan Perkembangan (*Monitor the Project*)
  - a) Guru mengamati proses dengan catatan asesmen formatif, memberi dukungan teknis, atau dorongan motivasi bila peserta didik menemui tantangan.
  - b) Peserta didik membuat diorama sesuai rencana, mengevaluasi kemajuan, dan beradaptasi bila terdapat hambatan bahan atau ide.





### Aktivitas 3.6 Ayo, Renungkan!

#### Refleksi Diri “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”

- 5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
  - a) Guru menyediakan ruang apresiasi (pameran mini). Pada kesempatan ini, peserta didik memiliki kesempatan menerima tanggapan dari teman dan guru tentang karya yang dibuat.
  - b) Guru memandu penilaian menggunakan rubrik otentik yang menilai aspek ide, proses, kreativitas, teknik, dan refleksi diri. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami bahwa penilaian bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi juga perjalanan dan usaha selama berkarya.
  - c) Peserta didik mengkurasi dan menata karya untuk dipamerkan, menyiapkan presentasi singkat yang menjelaskan makna, proses, dan pengalaman pribadi selama mencipta.
- 6) Evaluasi dan Refleksi (*Evaluate and Reflect*)
  - a) Guru memfasilitasi diskusi reflektif dan menilai keseluruhan pembelajaran peserta didik dari aspek proses, sikap, dan hasil karya.
  - b) Peserta didik mengisi lembar refleksi: “Apa yang aku pelajari dari proyek ini?” atau “Bagaimana aku mengekspresikan perasaan dan imajinasi dalam karyaku?”

#### c. Pokok Materi

- 1) Berkarya dalam Dunia Kecil yang Penuh Cerita

Setelah merancang dan menggambar sketsa diorama, kini saatnya peserta didik memasuki dunia kecil penuh cerita yang akan mereka ciptakan sendiri. Pada tahap ini, peserta didik akan menyusun satu per satu bagian dari karya tiga dimensi mereka. Mulai dari latar belakang, tokoh, benda, hingga suasana yang ingin peserta didik tampilkan.

Kegiatan tersebut seperti membangun panggung teater mini, yang mana peserta didik menjadi arsitek yang merancang ruang, seniman yang mencipta bentuk, sekaligus sutradara yang mengatur alur cerita. Melalui kegiatan ini, mereka tidak hanya belajar membuat karya, tetapi juga belajar mengungkapkan diri melalui seni.





**Gambar 3.5** Langkah-Langkah Membuat Diorama

## 2) Langkah-Langkah Praktik Membuat Diorama

### a) Menyiapkan Wadah atau Kerangka Dasar

Peserta didik dapat menggunakan kotak sepatu atau kardus bekas kecil sebagai wadah dasar diorama. Sisi depannya dipotong dan dibuka agar bagian dalamnya dapat terlihat seperti panggung mini. Peserta didik dapat memilih posisi kotak berdiri (vertikal) atau mendatar (horizontal) sesuai tema yang akan ditampilkan. Contohnya,



untuk membuat diorama dengan tema “Pasar Pagi”, kotak sebaiknya diletakkan mendatar agar ruangnya lebih lebar dan mudah diisi berbagai elemen pasar.

Tips kreatif: Bagian dalam kardus dapat dilapisi dengan kertas warna, kain bekas, atau gambar hasil cetak. Pelapisan ini membantu peserta didik membuat latar yang sesuai tema, seperti langit, gedung, atau suasana tertentu.



**Gambar 3.6** Peserta didik bekerja sama menyusun karya diorama.

#### b) Membuat Objek Utama

Peserta didik dapat menggunakan bahan seperti plastisin, kertas lipat, koran, kardus, biji-bijian, atau stik es krim untuk membuat benda dan tokoh utama sesuai tema peserta didik. Misalnya, untuk tema “Pemandangan Alam” peserta didik dapat membuat pohon dari ranting yang diberi daun kertas berwarna hijau, danau dari plastik bening, atau batu dari gumpalan koran.

Untuk tema “Sekolah Impian” peserta didik dapat membuat meja dan kursi dari kardus mini, sedangkan tokoh guru dan peserta didik dapat dibuat dari kertas gulung atau stik es krim. Gunakan lem tembak, lem putih, atau selotip dua sisi untuk menempelkan bagian-bagian secara kuat. Buat setiap objek satu per satu, lalu tempelkan pada posisi yang sesuai dengan sketsa rancangan.



Berpikir cermat: Letakkan benda yang besar di belakang dan benda kecil di depan agar hasilnya tampak memiliki kedalaman dan ruang.

Langkah-langkah membuat diorama "Pemandangan Alam"

1. Siapkan Bahan dan Alat

Kumpulkan semua yang dibutuhkan, seperti kotak sepatu, kertas warna, gunting, lem, spidol, cat, tanah liat, dan benda kecil seperti batu atau kapas.

2. Buatlah Latar Belakang

Lapisi bagian dalam kotak dengan kertas warna. Gunakan biru untuk langit dan hijau untuk tanah, dan lain-lain. Gambarlah gunung, awan, dan matahari di belakang kotak.

3. Buatlah Gunung, Pohon, dan Sungai

Gunung dapat dibentuk dari tanah liat atau kertas, kemudian untuk membuat pohon dapat menggunakan stik es krim dan kertas hijau, serta sungai dapat dibuat dari kertas biru atau plastik bening.

4. Tempel Semua Bagian di dalam Kotak

Tempel gunung di belakang, pohon dan sungai di tengah, serta batu dan rumput di depan. Susun agar terlihat seperti pemandangan asli atau sungguhan.

5. Tambahkan Hiasan

Taburkan pasir untuk tanah, kapas untuk awan, dan beri bunga kecil dari kertas. Peserta didik juga dapat menempel hewan-hewan kecil dari gambar atau plastisin.

6. Rapikan dan Tunggu Kering

Pastikan semua bagian sudah menempel kuat dan tidak miring. Kemudian tunggu lem hingga benar-benar mengering sebelum dipindahkan.

7. Beri Judul dan Pamerkan Karyamu

Tuliskan judul diorama, misalnya "Pemandangan Pegunungan" atau "Alam yang Indah".

Untuk tema "Sekolah Impian" peserta didik dapat membuat meja dan kursi dari kardus mini. Tokoh guru dan peserta didik dapat dibuat dari kertas gulung atau stik es krim. Gunakan lem tembak, lem putih, atau selotip dua sisi untuk menempelkan bagian-bagian secara kuat.



Buat setiap objek satu per satu, lalu tempelkan pada posisi yang sesuai dengan sketsa rancangan.

Berpikir cermat: Letakkan benda yang besar di belakang dan benda kecil di depan agar hasilnya memiliki kedalaman dan ruang.



**Gambar 3.7** Peserta didik membuat objek utama karya diorama.

c) Menambahkan Detail dan Suasana

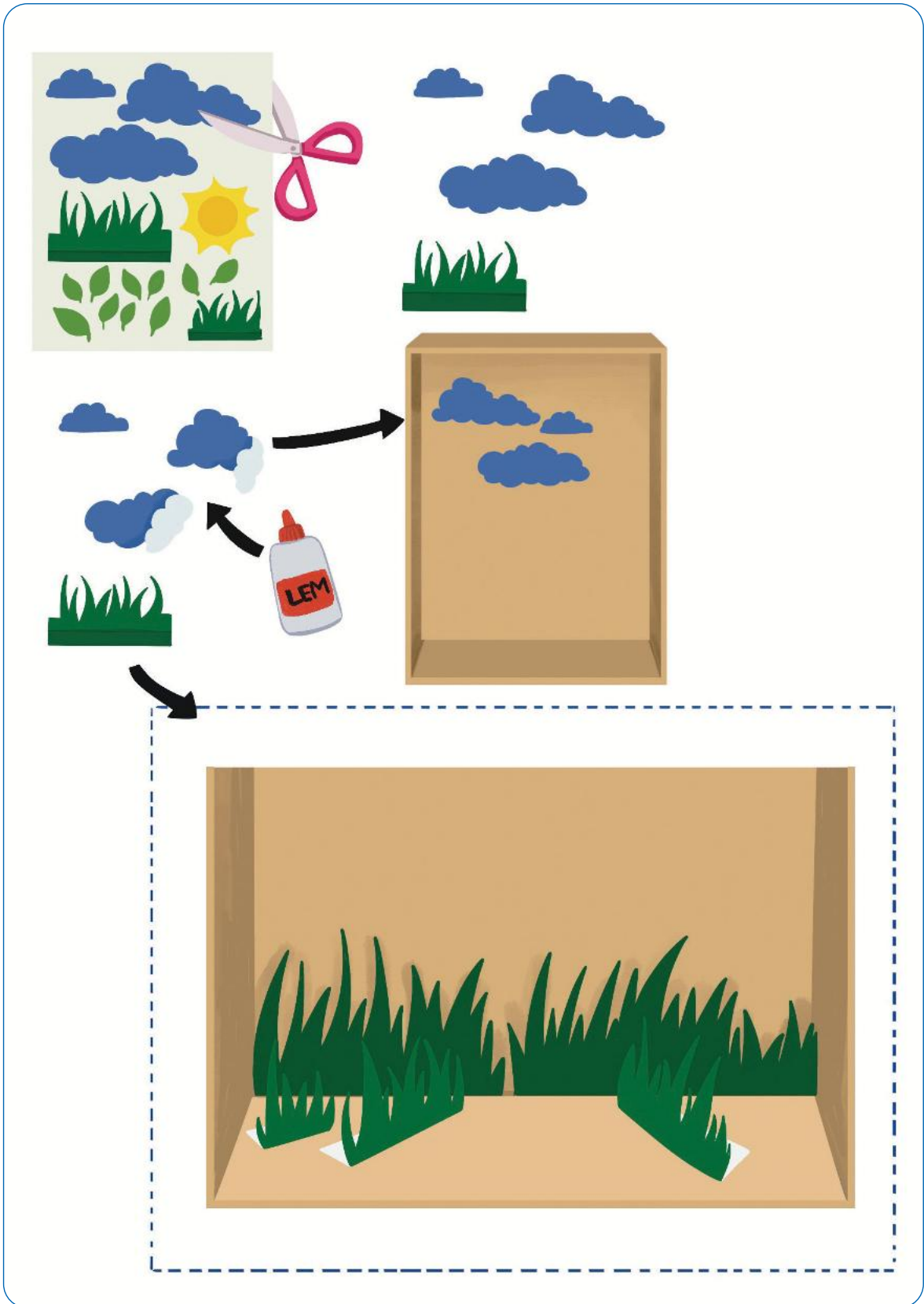
Setelah benda utama terpasang, kini saatnya menambahkan detail kecil yang membuat karya lebih hidup. Contoh detail kecil sebagai berikut.

- (1) Rumput dari serutan pensil berwarna hijau.
- (2) Bintang dari kertas mengilap.
- (3) Awan dari kapas.
- (4) Jalan dari pasir atau bubuk kopi.

Peserta didik dapat membuat efek gerak atau cahaya, seperti membuat mobil dari kardus kecil yang dapat didorong, atau menambahkan lampu LED kecil untuk suasana malam.

Kreativitas ekstra: Cobalah membuat karakter yang dapat dilepas dan dipasang kembali atau berpindah tempat dengan magnet kecil.





**Gambar 3.8** Teknik membuat detail karya diorama



d) Memberi Warna dan Finising

Peserta didik dapat menggunakan cat air, spidol, atau pensil warna untuk mempercantik setiap bagian diorama. Berhati-hatilah saat mewarnai, usahakan warna tidak menutupi bentuk benda. Setelah semua bagian selesai, lihat kembali seluruh diorama.

- 1) Apakah sudah sesuai dengan sketsa awal?
- 2) Apakah sudah menceritakan ide atau cerita yang peserta didik bayangkan?

Refleksi singkat: Bagaimana perasaanmu saat melihat hasil akhirnya? Apa yang paling kamu banggakan dari karyamu?



**Gambar 3.9** Peserta didik menunjukkan hasil karya diorama kepada guru dan teman sekelas.

**d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

1) Diferensiasi Konten

- a) Peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih akan mendapat contoh visual langkah demi langkah, kartu prosedur, atau sesi demonstrasi tambahan.
- b) Peserta didik yang lebih cepat atau memiliki minat lebih tinggi dapat diberi tantangan tambahan, seperti menambahkan elemen bergerak, lapisan cerita visual, atau simbol personal dalam karyanya.



## 2) Diferensiasi Proses

- a) Peserta didik diberi kebebasan memilih apakah ingin bekerja secara individu, berpasangan, atau kelompok kecil, sesuai dengan kenyamanan dan gaya belajar masing-masing. Guru memberikan opsi teknik (menempel, melipat, memotong, dan menyusun) serta memberi bimbingan tambahan bagi peserta didik yang memerlukan bantuan teknis, seperti keterampilan motorik halus atau perencanaan spasial.
- b) Bagi peserta didik yang memerlukan lebih banyak waktu, guru dapat memberikan tambahan waktu pengerjaan. Fleksibilitas ini membantu mereka menyelesaikan karya dengan lebih nyaman dan percaya diri.

## 3) Diferensiasi Produk

- a) Peserta didik dapat menyesuaikan tema diorama berdasarkan pengalaman, imajinasi, atau perasaan pribadi. Misalnya, “Ruang Impian”, “Hari Bahagia”, atau “Tempat Aman Versiku”.
- b) Guru membolehkan variasi ukuran, bahan utama (daun kering, kardus, stik es krim, dan lain-lain), serta penggunaan media pendukung, selama tetap mencerminkan prosedur berkarya dan gagasan yang orisinal.
- c) Penilaian disesuaikan dengan rubrik kriteria keberhasilan individual, bukan sekadar membandingkan satu karya dengan yang lain.

### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Guru, orang tua, atau orang dewasa perlu mendampingi peserta didik saat mereka menggunakan alat seperti gunting, lem panas, *cutter*, atau bahan-bahan bekas dari lingkungan sekitar untuk membuat karya diorama. Pendampingan ini diperlukan untuk menjamin Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) peserta didik selama proses berkarya.

Guru bertanggung jawab memberikan petunjuk kerja yang jelas dan mengedukasi peserta didik mengenai prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) sebelum kegiatan dimulai. Termasuk cara menggunakan alat secara benar, menjaga kebersihan area kerja, serta memilih bahan yang aman dan tidak tajam atau berbahaya.

Orang tua atau pendamping di rumah diharapkan terlibat dalam proses pengumpulan bahan dan mengawasi anak saat berkarya di luar jam sekolah. Dengan pengawasan yang penuh kesadaran dan komunikasi yang terbuka



antara guru, peserta didik, dan orang dewasa di rumah, kegiatan ini dapat berlangsung dengan aman dan menyenangkan.

#### **f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi**

Kemungkinan miskonsepsi dalam pembelajaran ini adalah anggapan bahwa karya seni rupa, seperti diorama harus terlihat “bagus” secara teknis atau meniru bentuk nyata sama persis. Akibatnya, peserta didik dapat merasa ragu mengekspresikan ide personal karena takut dinilai salah atau dianggap tidak indah.

Untuk mencegah hal tersebut, guru perlu menekankan bahwa ekspresi diri bersifat unik dan tidak ada yang salah dalam berkarya. Makna yang terkandung dalam karya lebih diutamakan dibandingkan dengan kesempurnaan bentuk. Alternatif pencegahan lainnya dengan menunjukkan berbagai contoh karya yang sederhana namun kuat dalam pesan, serta mendorong refleksi dan diskusi tentang nilai di balik karya, bukan hanya tampilannya.

#### **g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif**

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, peserta didik dapat membuat kolase ekspresi diri menggunakan bahan alam atau bahan bekas seperti daun kering, kain perca, atau potongan majalah. Aktivitas ini tetap mengasah kemampuan mengekspresikan gagasan dan perasaan secara visual. Namun, dengan teknik dua dimensi yang lebih sederhana dan minim risiko penggunaan benda tajam.

Guru dapat memandu peserta didik mengeksplorasi warna, tekstur, dan komposisi untuk menyusun gambar atau simbol yang merepresentasikan diri, kemudian membagikan makna karyanya dalam presentasi singkat atau galeri kelas.

### **3. Asesmen Formatif**

Saat peserta didik mulai mewujudkan rancangan menjadi karya nyata, guru aktif mengamati setiap proses kerja yang berlangsung. Penilaian dilakukan dengan melihat bagaimana peserta didik menerapkan ide, mengelola bahan, serta menggunakan alat dengan aman dan tepat.

Guru mencatat keterampilan dasar seperti ketelitian dalam memotong dan menempel, serta kemampuan menyusun objek agar membentuk ruang dan kedalaman yang sesuai atau proporsional. Guru dapat memperhatikan kreativitas dan kemandirian peserta didik. Jika muncul hambatan, seperti bahan yang rusak



atau tata letak yang tidak sesuai, guru memberikan bimbingan ringan agar peserta didik mencari solusi sendiri. Proses pengambilan keputusan ini menjadi bagian penting dari penilaian formatif, karena menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan fleksibel.

## **Asesmen Sumatif**

Bentuk Penilaian : Tertulis dan Praktik

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

### 1. Penilaian tertulis

Materi : Karya Tiga Dimensi, Diorama, dan Proses Berkarya

Petunjuk : Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan lengkap menggunakan bahasa sendiri.

- a. Apa yang dimaksud dengan karya seni tiga dimensi? Jelaskan!
- b. Sebutkan tiga unsur rupa yang paling dominan digunakan dalam pembuatan diorama!
- c. Mengapa penting menggunakan prosedur bertahap dalam membuat karya seni rupa?
- d. Bagaimana cara memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar dalam berkarya diorama?
- e. Apa fungsi kegiatan refleksi dalam proses berkarya seni rupa?

### 2. Penilaian Praktik

Bentuk Produk:

- a. Produk Karya Seni Rupa tiga dimensi diorama
- b. Presentasi Lisan atau Tertulis (refleksi terhadap proses berkarya)

Petunjuk Umum:

- a. Buatlah karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi yang mengekspresikan perasaan atau pengalamanmu, menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.
- b. Ceritakan prosesmu dalam membuat karya tersebut, mulai dari ide awal, proses teknis, tantangan yang dihadapi, hingga perasaanmu terhadap hasil karya. Gunakan istilah seni rupa yang telah dipelajari.



**Tabel 3.3** Rubrik Penilaian Praktik Karya

| Aspek yang Dinilai             | Skor 4 (Sangat Baik)                                       | Skor 3 (Baik)                               | Skor 2 (Cukup)                           | Skor 1 (Perlu Bimbingan)              |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------|
| Ekspresi Gagasan dan Imajinasi | Ide unik, kuat, dan orisinal                               | Ide cukup jelas dan kreatif                 | Ide sederhana dan kurang berkembang      | Gagasan belum jelas atau meniru       |
| Penerapan Unsur Rupa           | Unsur rupa diterapkan dengan sangat harmonis dan tepat     | Sebagian besar unsur diterapkan dengan baik | Unsur rupa kurang konsisten digunakan    | Unsur belum dikenali atau keliru      |
| Kerapian dan Teknik            | Sangat rapi, teknik tepat, tanpa kesalahan                 | Cukup rapi, teknik baik, sedikit kesalahan  | Kurang rapi, teknik seadanya             | Belum rapi, teknik tidak sesuai       |
| Pemanfaatan Bahan Sekitar      | Bahan kreatif dan dimanfaatkan maksimal                    | Bahan sesuai dan digunakan cukup baik       | Bahan digunakan seadanya                 | Belum memanfaatkan bahan sekitar      |
| Presentasi dan Refleksi        | Mampu menjelaskan ide dan proses dengan baik dan reflektif | Menjelaskan dengan cukup jelas              | Penjelasan terbatas dan kurang reflektif | Belum mampu menjelaskan atau refleksi |

Skor Maksimal: 20 (5 aspek × 4)

Konversi Nilai Akhir:

- 17–20 = Sangat Baik
- 13–16 = Baik
- 9–12 = Cukup
- ≤ 8 = Perlu Bimbingan



## D. Kunci Jawaban

Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian

(Total Skor Maksimal: 20, setiap soal bernilai maksimal 4 poin)

Kunci jawaban dapat divariasikan sesuai pemahaman peserta didik:

1. Apa yang dimaksud dengan karya seni tiga dimensi? (Skor Maksimal 4)
  - Jawaban yang diharapkan: Karya seni yang memiliki tiga ukuran (dimensi), yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Karya ini juga memiliki volume atau isi dan dapat dilihat dari berbagai sisi (depan, belakang, atas, dan samping).
2. Sebutkan tiga (3) unsur rupa yang paling dominan digunakan dalam pembuatan diorama! (Skor Maksimal 4)
  - Jawaban yang diharapkan (Sebutkan 3 dari 4):
    1. Bentuk (untuk membuat objek bervolume seperti patung atau figur kecil).
    2. Ruang (untuk menciptakan kesan kedalaman atau jarak pandang).
    3. Warna (untuk memberi kesan nyata, suasana, atau emosi).
    4. Tekstur (untuk membuat permukaan terlihat kasar atau halus, seperti tanah atau air).
3. Mengapa penting menggunakan prosedur bertahap (langkah demi langkah) dalam membuat karya seni rupa? (Skor Maksimal 4)
  - Jawaban yang diharapkan: Agar karya yang dibuat terencana dengan baik, hasilnya menjadi maksimal atau rapi, dan tidak terdapat tahapan penting yang terlewat (seperti tahap perencanaan, perakitan, atau finising).
4. Bagaimana cara yang baik untuk memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar dalam berkarya diorama? (Skor Maksimal 4)
  - Jawaban yang diharapkan: Dengan mencari dan menggunakan bahan bekas (seperti kardus, botol plastik, atau kain perca) atau bahan alami (seperti ranting kering, kerikil kecil, atau daun) yang ada di sekitar rumah atau sekolah. Hal ini bertujuan untuk menghemat biaya dan mendukung daur ulang.
5. Apa fungsi dari kegiatan refleksi (perenungan atau evaluasi) dalam proses berkarya seni rupa? (Skor Maksimal 4)
  - Jawaban yang diharapkan: Untuk mengevaluasi (menilai atau melihat kembali) seluruh proses berkarya, mengetahui kekurangan atau kelebihan yang telah dilakukan, dan menjadikannya sebagai pelajaran atau perbaikan untuk karya berikutnya.



## E. Refleksi

Guru dapat melakukan refleksi setelah pembelajaran perancangan dan penciptaan karya. Pertanyaan reflektif untuk guru (penguat pembelajaran mendalam).

1. "Apakah peserta didik memahami makna dan tujuan dari proses perancangan dan penciptaan karya, bukan hanya berfokus pada hasil akhir?"
2. "Bagaimana saya menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan agar peserta didik berani bereksplorasi dan mengekspresikan diri secara orisinal?"
3. "Apakah saya sudah membantu peserta didik mengaitkan karya dengan pengalaman, pengamatan, dan imajinasinya?"
4. "Bagaimana saya memberi umpan balik yang mendorong peserta didik merefleksikan proses berpikir dan mengembangkan karyanya lebih dalam?"

Berikut contoh tindak lanjut dari refleksi guru.

| Permasalahan                                                                                | Tindakan Perbaikan                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik belum memahami makna dan tujuan dari proses perancangan dan penciptaan karya. | Awali dengan diskusi tentang fungsi karya seni sebagai ekspresi diri, serta tunjukkan contoh karya yang bermakna.                 |
| Peserta didik merasa takut salah atau kurang nyaman bereksplorasi.                          | Ciptakan ruang aman dengan membiasakan apresiasi proses, memberi waktu eksplorasi bebas, dan menekankan tidak ada karya "salah".  |
| Karya peserta didik belum terhubung dengan pengalaman, pengamatan, atau imajinasi pribadi.  | Gunakan pertanyaan pemantik seperti "Pernahkah kamu mengalami hal serupa?" atau "Apa yang menginspirasi kamu membuat ini?"        |
| Peserta didik kurang merefleksikan proses berpikir dalam karyanya.                          | Berikan umpan balik berbasis proses, serta minta peserta didik menuliskan atau menjelaskan alasan di balik pilihan visual mereka. |

## F. Pengayaan

Untuk memperluas potensi peserta didik yang telah menyelesaikan kegiatan utama, guru dapat memberikan kegiatan pengayaan yang bersifat menantang, mendalam, dan bermakna sebagai berikut.

1. Variasi Teknik dan Media, peserta didik diajak mengembangkan rancangan awal ke dalam versi lain dengan menggunakan teknik atau media berbeda, seperti teknik montase, *layering* transparansi, atau kombinasi bahan alam dan digital.



Hal ini membantu peserta didik mengasah keberanian visual dan melihat ide dari sudut pandang baru.

2. Studi Karya Reflektif, guru menghadirkan karya dari seniman lokal atau kontemporer yang menonjolkan ekspresi diri. Peserta didik diminta menganalisis pesan dan pendekatan visual seniman, lalu menuliskan refleksi pribadi tentang bagaimana karya tersebut menginspirasi pemikiran dan perasaannya.
3. Perancangan Presentasi Karya, peserta didik diberi tantangan untuk menyiapkan presentasi mini galeri, termasuk membuat judul, deskripsi pendek, dan alasan pemilihan bahan. Kegiatan ini menumbuhkan kemampuan metakognitif dan memperdalam keterhubungan antara karya dan identitas pembuatnya.
4. Eksplorasi Digital, peserta didik dapat mengolah ulang rancangan karyanya secara digital menggunakan aplikasi desain dan lukis digital. Mereka belajar menerjemahkan ekspresi visual ke dalam media digital dan menjembatani keterampilan seni tradisional dengan dunia visual masa kini.

## Sumber Belajar

Berbagai sumber belajar utama dan lainnya yang relevan.

### 1. Buku

- Ng, C., & Zepe, K. *Aku Bisa Berkarya: Buku Aktivitas Seni untuk Anak*. Jakarta: Grasindo, 2016.
- Young, C. *100 Proyek Kerajinan Tangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2010.

### 2. Sumber Belajar Digital dan Tautan Internet Terpercaya



<https://bukupusbuk.id/s/sr6f>



# LKPD

Mata Pelajaran : Seni Rupa  
Kelas : VI  
Bab : Ideku, Gagasanku (Membuat Diorama Tiga Dimensi)  
Nama peserta didik : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengekspresikan gagasan dan perasaan melalui karya rupa diorama tiga dimensi.
2. Menggunakan unsur rupa dan prinsip desain secara tepat.
3. Memanfaatkan alat dan bahan dari lingkungan sekitar secara kreatif.
4. Menerapkan prosedur berkarya secara bertahap.

## Petunjuk Langkah Kerja

1. Eksplorasi Gagasan

Tuliskan ide dasar dari diorama yang ingin kamu buat.

Jelaskan sumber inspirasi dan pesan yang ingin disampaikan.

Tema Diorama: .....

Ide atau cerita yang ingin ditampilkan:

---

---

---

---

---

---

## 2. Sketsa Rancangan

Gambarlah rancangan awal dari diorama yang akan kamu buat. Gunakan pensil dan beri label pada bagian-bagian penting.

(Tempat menggambar sketsa)



### 3. Daftar Alat dan Bahan

Tuliskan alat dan bahan yang akan kamu gunakan, terutama yang berasal dari lingkungan sekitar.

| No | Nama Alat/Bahan | Asal/ Sumber | Akan digunakan untuk... |
|----|-----------------|--------------|-------------------------|
| 1  |                 |              |                         |
| 2  |                 |              |                         |
| 3  |                 |              |                         |

### Proses Pembuatan Diorama

Tuliskan secara singkat tahap-tahap yang kamu lakukan dalam pembuatan diorama (tuliskan selama atau setelah proses berlangsung):

Tahap 1: \_\_\_\_\_

Tahap 2: \_\_\_\_\_

Tahap 3: \_\_\_\_\_

Tahap 4: \_\_\_\_\_



### Refleksi Diri

Jawablah pertanyaan berikut setelah kamu menyelesaikan karya.

1. Apa hal paling menantang dalam membuat diorama ini?

\_\_\_\_\_

2. Bagian mana dari diorama yang paling kamu banggakan? Mengapa?

\_\_\_\_\_

3. Apa yang akan kamu tingkatkan jika membuat karya serupa lagi?

\_\_\_\_\_



## Bab IV

# Karya yang Mewakili Diriku



## **A. Pendahuluan**

Pada pembelajaran bab ini, guru mengajak peserta didik untuk merancang karya atau bentuk tiga dimensi yang berawal dari ide-ide personal peserta didik. Proses dimulai dengan menggali sumber inspirasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti pengalaman pribadi, hobi, atau hal-hal yang peserta didik sukai. Kemudian, peserta didik diajak untuk menceritakan hubungan antara ide tersebut dengan perasaan atau harapan yang ingin peserta didik sampaikan melalui karya.

Tahap ini membantu peserta didik mengaitkan pengalaman batin dengan konsep visual yang akan diwujudkan. Peserta didik mengembangkan ide tersebut menjadi konsep yang lebih matang, menonjolkan orisinalitas, dan ciri khas pribadi. Peserta didik diajak untuk berpikir kreatif dalam memvisualisasikan perasaan, emosi, atau harapan ke dalam bentuk yang unik, memanfaatkan kekuatan simbol, bentuk, dan komposisi. Proses pengembangan ide ini menjadi fondasi kuat bagi terciptanya karya yang memiliki nilai personal dan daya ekspresi tinggi.

### **1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

- a. Peserta didik dapat menemukan ide dan inspirasi dari pengalaman, hobi, atau hal-hal yang disukai sebagai dasar dalam berkarya seni rupa yang dapat mewakili perasaan, emosi dan harapan.
  - 1) Peserta didik dapat menemukan dan menggali ide berkarya berdasarkan pengalaman pribadi, hobi, atau hal-hal yang disukai, serta menjelaskan hubungan antara ide tersebut dengan perasaan atau harapannya.
  - 2) Peserta didik dapat menarik kesimpulan dari ide yang bersifat personal dan orisinal untuk digunakan sebagai dasar karya seni rupa yang mencerminkan perasaan, emosi, atau harapan secara kreatif.
- b. Peserta didik dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan dalam merancang karya seni rupa sketsa kreatif tiga dimensi dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang sesuai.
  - 1) Peserta didik dapat merancang karya sketsa kreatif tiga dimensi yang mengekspresikan gagasan atau perasaannya, menggunakan teknik, alat, serta bahan secara tepat dan sesuai prosedur.
  - 2) Peserta didik dapat menghasilkan rancangan karya sketsa kreatif tiga dimensi yang orisinal dan kreatif dengan pendekatan visual dan teknis yang unik, serta menunjukkan hubungan antara ide pribadi dan bentuk karya.



## 2. Pokok Materi

Pokok materi pada pembelajaran ini meliputi: 1) proses penggalian ide berkarya dari pengalaman pribadi, hobi, atau hal-hal yang disukai; 2) pengembangan ide secara personal dan orisinal untuk mencerminkan perasaan, emosi, atau harapan; 3) perancangan karya sketsa kreatif tiga dimensi dengan teknik, alat, dan bahan yang tepat; serta 4) penciptaan karya tiga dimensi yang memiliki kekhasan visual dan teknis.

Hubungan antarpokok materi ini membentuk alur pembelajaran yang utuh. Alur tersebut diawali dengan mengenali dan mengaitkan ide dengan perasaan atau harapan. Setelah itu, peserta didik mengolah ide menjadi konsep yang kreatif dan orisinal serta menerapkannya dalam proses pembuatan karya dengan prosedur yang benar. Seluruh tahapan ini pada akhirnya menghasilkan karya yang mampu merepresentasikan gagasan pribadi secara unik.

Keterampilan berpikir kreatif, keterampilan teknis, dan kemampuan mengekspresikan diri melalui seni rupa berkembang secara selaras. Ketiga keterampilan ini berkontribusi langsung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 3. Hubungan Pembelajaran Bab IV

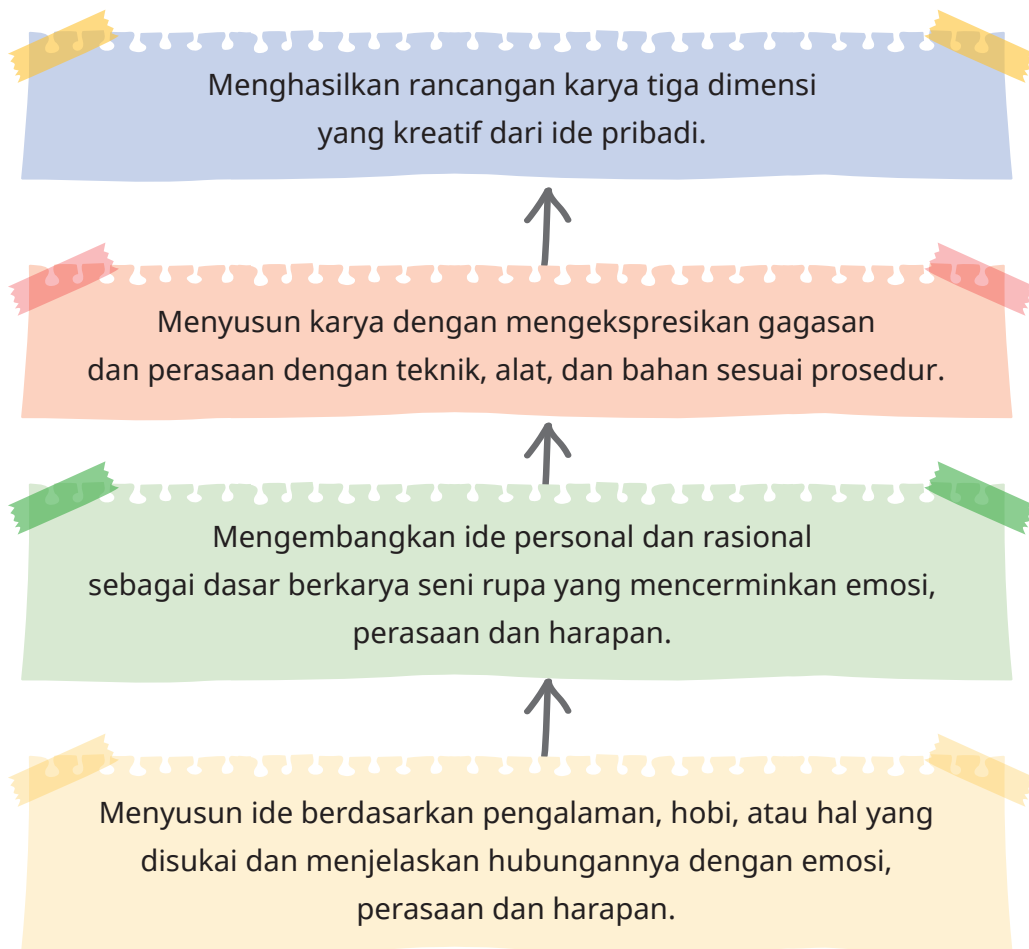
Pembelajaran pada bab ini berfokus pada perancangan sketsa kreatif tiga dimensi sebagai bentuk ekspresi diri peserta didik. Kegiatan ini memiliki keterkaitan erat dengan materi sebelumnya dalam seni rupa, seperti menggambar bentuk dan membuat sketsa sebagai langkah awal untuk merancang ide visual.

Selain itu, peserta didik juga perlu memahami komposisi dan prinsip estetika agar karya yang dihasilkan tampak seimbang dan menarik. Penguasaan teknik berkarya tiga dimensi serta pemahaman terhadap sifat bahan menjadi dasar penting dalam memilih media yang sesuai dengan gagasan yang ingin diwujudkan.

Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar pemodelan dan representasi produk sebagai bagian dari proses pengembangan desain. Kegiatan ini sekaligus melatih keterampilan presentasi peserta didik untuk mengomunikasikan ide dan proses berkarya secara efektif kepada orang lain.



#### 4. Peta Materi



#### 5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Periode pembelajaran Bab IV adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

#### 6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari karya tiga dimensi, peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan prasyarat. Peserta didik harus mampu menggambar bentuk dasar dan membuat sketsa sederhana sebagai langkah awal merancang ide. Peserta didik juga perlu memiliki pemahaman dasar mengenai prinsip komposisi dan estetika, seperti proporsi, keseimbangan, dan harmoni, agar karya memiliki kualitas visual yang baik.



Peserta didik diharapkan telah terbiasa menggunakan alat sederhana dengan aman, mengenali berbagai jenis bahan dan sifatnya, serta menguasai teknik dasar pembentukan atau perakitan. Keterampilan mengamati objek dan menghubungkannya dengan ide kreatif menjadi bekal penting untuk mengembangkan rancangan yang orisinal.

## 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab IV yang dapat diterapkan oleh guru di dalam kelas. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

### a. Praktik Pedagogis

Model pembelajaran yang digunakan dalam bab ini sebagai berikut.

- 1) Kegiatan 1: Guru mengajak peserta didik untuk memecahkan masalah bagaimana membuat karya tiga dimensi untuk menyampaikan pengalaman, hobi atau perasaan dengan menuangkan kreativitas melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
- 2) Kegiatan 2: Guru mengarahkan peserta didik untuk merancang karya seni rupa sketsa kreatif tiga dimensi yang orisinal berdasarkan pengalaman, hobi atau perasaan peserta didik melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

### b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini, kemitraan pembelajaran dapat dibangun melalui kolaborasi antara guru, peserta didik, orang tua, serta narasumber atau praktisi seni. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penggalan ide dan pemilihan teknik berkarya. Sementara itu, teman sebaya dapat menjadi rekan diskusi dan pemberi masukan konstruktif terhadap konsep maupun hasil karya.

Orang tua dapat mendukung dengan menyediakan pengalaman, referensi, atau bahan yang relevan dengan minat dan hobi anak. Praktisi seni atau komunitas kreatif dapat memperluas wawasan peserta didik tentang pendekatan visual dan teknis yang beragam. Kolaborasi dapat dilakukan juga dengan mata pelajaran lain. Misalnya kolaborasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dapat menulis narasi pendek membuat ide dengan menghubungkan perasaan dan harapan pribadi peserta didik. Kemudian, membuat sketsa kreatif karya tiga dimensi. Kolaborasi dengan



mata pelajaran olahraga juga dapat dilakukan, guru dapat meminta peserta didik membuat sketsa sebuah stadion sepak bola dengan mengekspresikan perasaan.

### c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran perlu dirancang sebagai ruang yang aman, inklusif, dan mendorong eksplorasi kreatif. Ruang belajar dapat dilengkapi dengan beragam sumber inspirasi seperti karya seni, media visual, buku referensi, serta alat dan bahan untuk pembuatan karya tiga dimensi. Penataan ruang yang fleksibel memungkinkan peserta didik bergerak bebas, bereksperimen, dan berinteraksi dalam kelompok maupun secara individu. Lingkungan harus memfasilitasi proses diskusi, refleksi, dan presentasi karya, sehingga peserta didik merasa nyaman mengekspresikan ide serta menerima umpan balik.

### d. Pemanfaatan Digital

Dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkaya proses perancangan dan pembuatan karya tiga dimensi (3D). Peserta didik dapat menggunakan perangkat lunak atau aplikasi menggambar digital untuk membuat rancangan karya dari berbagai sudut pandang, seperti sisi depan, sisi atas, sisi samping kanan, dan kiri.

Kegiatan ini membantu peserta didik memahami bentuk, proporsi, dan struktur karya secara menyeluruh sebelum diwujudkan menjadi bentuk tiga dimensi menggunakan bahan nyata. Guru dapat menampilkan referensi visual dan tutorial melalui video daring atau platform pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik memperoleh gambaran teknik yang lebih jelas.

Hasil karya peserta didik dapat didokumentasikan dan dipresentasikan menggunakan media digital seperti *slideshow*, portofolio *online*, atau unggahan di platform resmi sekolah.

## 8. Apersepsi

Guru mengajak peserta didik untuk membangun minat dan kesiapan belajar, guru memulai pembelajaran dengan menunjukkan contoh karya tiga dimensi dari berbagai bidang, seperti desain produk, dan seni kriya. Guru mengajak peserta didik mengamati bentuk, fungsi, dan keunikan setiap karya, lalu mendiskusikan ide atau cerita di baliknya.



Guru juga mengajukan pertanyaan pemantik, seperti “Kalau kamu diminta membuat benda atau karya yang mewakili hobi atau mimpi kamu, bentuknya akan seperti apa?” digunakan untuk memancing imajinasi peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengaitkan materi baru dengan pengalaman, minat, atau hobi yang telah peserta didik miliki, sehingga pembelajaran terasa relevan.

## 9. Asesmen Formatif Awal

Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran untuk mengetahui pemahaman awal dan kesiapan peserta didik sebelum membuat karya sketsa kreatif tiga dimensi. Guru mengajak peserta didik menceritakan ide atau konsep yang ingin peserta didik buat berdasarkan pengalaman pribadi, hobi, atau minat.

Guru meminta peserta didik menjelaskan hubungan ide tersebut dengan perasaan atau harapan yang ingin disampaikan. Berdasarkan penjelasan ini, guru dapat menilai kemampuan peserta didik dalam mengaitkan gagasan dengan makna personal, tingkat orisinalitas ide, serta kesiapan peserta didik dalam memilih teknik, alat, dan bahan yang sesuai.

Berikut contoh kuis formatif awal, guru dapat mengembangkannya lagi sesuai kondisi sekolah masing-masing.

### 1. Menggali Ide Pribadi

Sebuah karya seni dapat lahir dari pengalaman, perasaan, atau hobi. Jika kamu ingin membuat karya tentang hobimu bermain sepeda, hal apa yang paling tepat untuk kamu ekspresikan?

- Bentuk sepeda yang kamu punya.
- Perasaan gembira dan bebas saat mengayuh sepeda.
- Sejarah sepeda.
- Harga sepeda.

### 2. Menarik Kesimpulan dari Ide

Kamu suka sekali melihat bintang dan ingin membuat karya seni yang menunjukkan rasa takjub terhadap alam semesta. Karya seni tiga dimensi apa yang paling tepat untuk menggambarkan perasaan itu?

- Menggambar bintang di kertas.
- Membuat patung astronot yang sedang melayang di angkasa.
- Menulis puisi tentang bintang.
- Melukis awan yang berbentuk aneh.



3. Merancang Karya Tiga Dimensi

Jika kamu ingin merancang sebuah karya seni tiga dimensi yang mencerminkan perasaan sedih, bahan apa yang paling cocok untuk menunjukkan kesan rapuh dan patah?

- a. Tanah liat yang mudah dibentuk.
- b. Kawat yang kuat.
- c. Kertas bekas yang disobek dan dikusutkan.
- d. Kardus yang tebal.

4. Menunjukkan Hubungan Ide dan Bentuk

Kamu ingin membuat karya tiga dimensi yang mencerminkan perasaanmu saat gagal dalam perlombaan. Simbol visual apa yang paling cocok untuk mewakili perasaan tersebut?

- a. Sebuah piala yang tinggi dan utuh.
- b. Bunga yang mekar penuh dan cerah.
- c. Patung yang menunduk
- d. Rumah yang kokoh dan berdiri tegak.

5. Pendekatan Visual dan Teknis

Kamu berencana membuat patung hewan dari botol plastik bekas. Setelah memotong dan menempel botol, kamu ingin membuat patungmu memiliki kesan permukaan yang lembut dan berbulu. Teknik apa yang dapat kamu gunakan?

- a. Mengecat patung dengan warna terang.
- b. Menggambar pola di permukaan patung.
- c. Menggunakan lem saja tanpa bahan lain.
- d. Menempelkan kapas atau bulu dari mainan bekas.

**Kunci Jawaban**

- 1. b. Perasaan gembira dan bebas saat mengayuh sepeda.
- 2. b. Membuat patung astronot yang sedang melayang di angkasa.
- 3. c. Kertas bekas yang disobek dan dikusutkan.
- 4. c. Patung yang menunduk
- 5. d. Menempelkan kapas atau bulu dari mainan bekas.



## B. Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1 Rancang Idemu dari Hobi dan Minatmu



#### 1. Tujuan kegiatan

Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik mampu menggali ide yang bersumber dari pengalaman pribadi, hobi, atau minat, lalu menghubungkannya dengan perasaan atau harapan yang ingin disampaikan. Peserta didik diharapkan dapat mengomunikasikan ide dan konsep karyanya kepada guru atau teman kelasnya untuk mendapatkan masukan, kemudian menuangkannya ke dalam rancangan karya. Dengan demikian, peserta didik memiliki rencana yang jelas, matang, dan siap diwujudkan pada tahap pembuatan karya.



## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 4.1** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1

| Kode dan Judul Aktivitas                                                  | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>4.1 Ayo, Bertanya!</b><br><b>Karya Tiga Dimensi</b>                    | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Menstimulasi proses berpikir peserta didik.</li><li>• Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.</li><li>• Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nilai positif lainnya.</li></ul> |
| <b>4.2 Ayo, Lakukan!</b><br><b>Tantangan Rancangan Karya Tiga Dimensi</b> | Mengaplikasi       | Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.                                                                                                                                                                        |
| <b>4.3 Ayo, Renungkan!</b><br><b>Apa yang Membuat Menarik?</b>            | Merefleksi         | Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.<br>Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.                                                                                                                             |

### b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembelajaran ini dirancang untuk mengajak peserta didik mengolah pengalaman pribadi, hobi, atau hal-hal yang disukai menjadi karya seni rupa tiga dimensi yang orisinal dan sarat makna melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Prosesnya akan membawa peserta didik melewati tahapan pencarian ide, pengembangan konsep, pembuatan prototipe, hingga penyempurnaan karya, dengan berlandaskan tiga prinsip pembelajaran mendalam.

Pertama berkesadaran, peserta didik diajak menyadari keterkaitan antara ide pribadi dengan perasaan atau harapannya, sehingga setiap langkah memiliki tujuan yang jelas. Kedua bermakna, pembelajaran menghubungkan pengalaman nyata dengan keterampilan artistik dan teknis, membuat proses belajar relevan dengan kehidupan mereka. Ketiga menggembirakan, peserta didik diberi ruang bereksplorasi, berkolaborasi, dan menuangkan kreativitasnya tanpa takut salah. Selain itu, peserta didik merasakan kepuasan saat melihat karyanya mampu menyampaikan pesan kepada orang lain.



Dengan kerangka ini, pembelajaran akan menghasilkan karya seni serta mengasah kepekaan, kreativitas, dan rasa percaya diri peserta didik.

Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan ini.



### Aktivitas 4.1 Ayo, Bertanya!

#### Karya Tiga Dimensi

- 1) Orientasi Masalah
  - a) Guru memunculkan pertanyaan pemantik sebagai berikut.
    - (1) Kita sering ingin menceritakan pengalaman, hobi, perasaan, atau harapan kepada orang lain. Terkadang, orang lain sulit memahami maksud cerita tersebut.
    - (2) Apa yang dapat dilakukan agar cerita lebih mudah dipahami?
    - (3) Apakah karya tiga dimensi dapat digunakan sebagai media untuk membantu bercerita?
  - b) Peserta didik diajak mendiskusikan kemungkinan jawaban dan tantangannya.
  - c) Peserta didik memahami masalah yang akan dipecahkan dan menyadari keterkaitannya dengan pengalaman pribadi mereka.



### Aktivitas 4.2 Ayo, Lakukan!

#### Tantangan Rancangan Karya Tiga Dimensi

- 2) Pengorganisasian Belajar
  - a) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (3–4 orang per kelompok). Setiap anggota menceritakan pengalaman pribadi atau hobi yang memiliki makna emosional. Kelompok memilih satu ide yang paling menarik untuk diangkat menjadi proyek bersama.
  - b) Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi jalannya diskusi tiap-tiap kelompok.
  - c) Peserta didik menyusun, memilih ide yang relevan, dan mengalami proses bermakna sebagai dasar berkarya.



- 3) Penyelidikan Mendalam
  - a) Peserta didik mencari inspirasi visual dari buku, internet, atau wawancara dengan teman atau keluarga.
  - b) Guru membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi unsur visual (bentuk, warna, dan tekstur) yang mewakili ide dan perasaan tersebut.
  - c) Peserta didik dapat mengembangkan ide menjadi konsep visual yang orisinal dan sesuai dengan makna yang ingin disampaikan.
- 4) Pengembangan Solusi
  - a) Peserta didik menuangkan ide dalam bentuk rancangan yang terinspirasi dari pengalaman atau hobinya.
  - b) Peserta didik mencari cara atau teknik yang sesuai serta bahan yang tepat untuk mewujudkan karyanya.
  - c) Guru membimbing peserta didik dalam menuangkan ide menjadi rancangan karya sketsa kreatif tiga dimensi.
- 5) Pengembangan Karya dan Uji Coba
  - a) Peserta didik membuat rancangan sketsa kreatif tiga dimensi karya peserta didik menggunakan bahan sederhana.
  - b) Karya diuji dengan mempresentasikannya kepada kelompok lain, untuk melihat apakah teman sekelasnya dapat menangkap pesan atau emosi yang dimaksud.
  - c) Guru mengarahkan jalannya presentasi dan membahas bersama hasil dari kekuatan pesan atau emosi sebuah rancangan karya tiga dimensi.



### Aktivitas 4.3 Ayo, Renungkan!

#### Apa yang Membuat Menarik?

##### 6) Refleksi

Berdasarkan masukan, peserta didik memperbaiki karya mereka. Setiap kelompok membuat catatan refleksi, seperti tantangan, solusi, dan keterkaitan ide pribadi dengan bentuk karya.

#### c. Materi Pokok

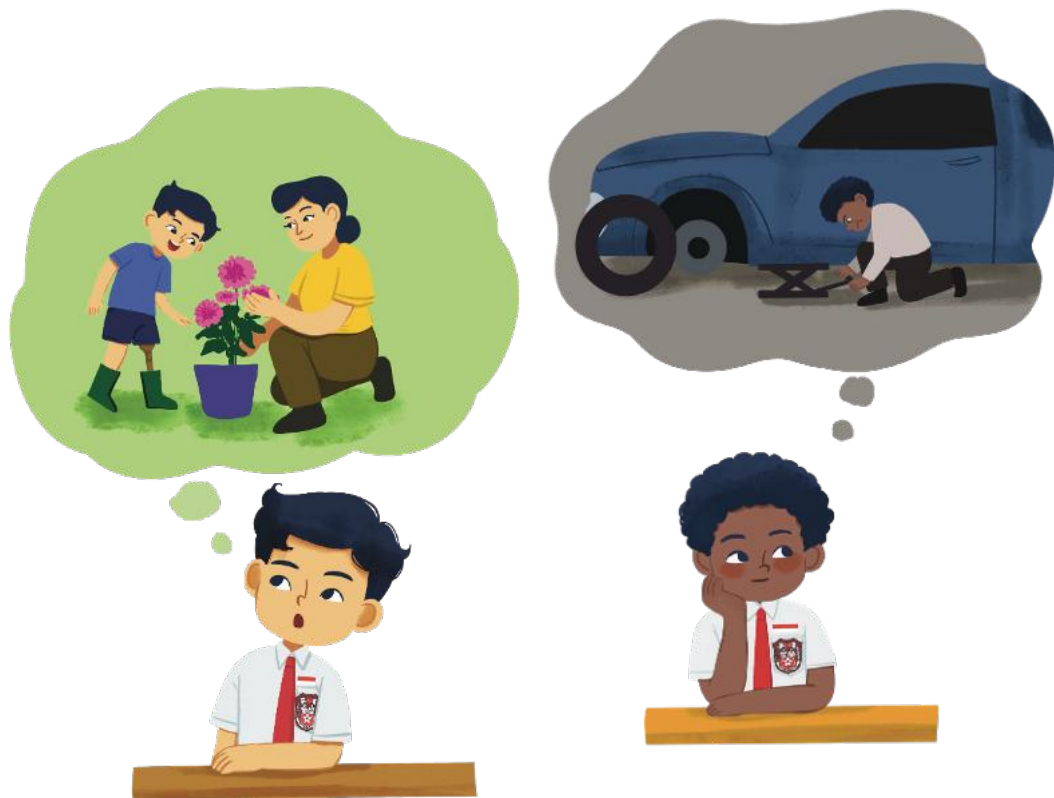
Perencanaan karya sketsa kreatif tiga dimensi, dimulai dengan penggalian ide. Ide adalah titik awal dari setiap karya seni, termasuk karya tiga dimensi.



Ide dapat muncul dari berbagai sumber, seperti pengalaman pribadi, hobi, dan minat. Selain itu, ide juga dapat muncul dari kenangan tertentu yang meninggalkan kesan mendalam.

Seorang perancang atau seniman yang baik mampu menghubungkan ide ini dengan perasaan atau harapan tertentu. Misalnya, peserta didik yang gemar berkebun dapat menciptakan karya yang terinspirasi dari keindahan taman. Karya tersebut dapat menjadi simbol ketenangan dan kesuburan.

Setelah ide ditemukan, langkah berikutnya adalah menyusun ide ke dalam konsep visual dengan mempertimbangkan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Unsur-unsur ini bekerja sama untuk menciptakan kesan estetik serta menyampaikan pesan. Prinsip desain seperti keseimbangan, proporsional, irama, harmoni, dan penekanan digunakan untuk memastikan karya yang akan dibuat memiliki struktur visual yang menarik dan teratur.

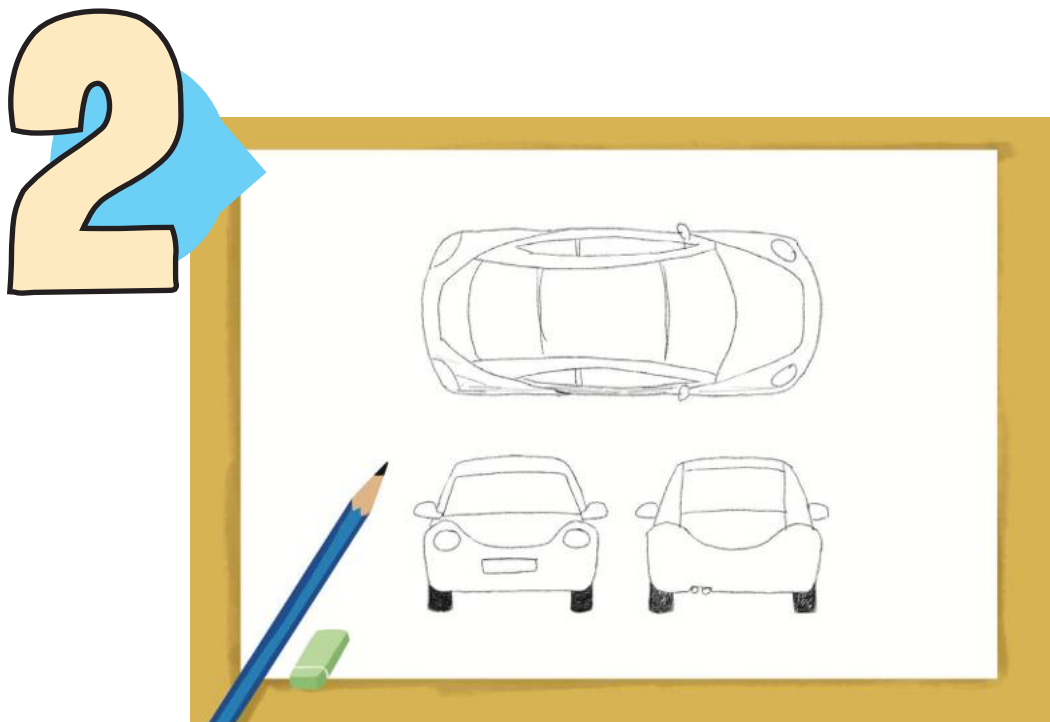


**Gambar 4.1** Inspirasi Sumber Ide

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa manual. Sketsa berfungsi sebagai cetak biru awal yang membantu perancang menuangkan ide ke atas kertas. Sketsa ini tidak harus sempurna, tetapi harus cukup jelas



untuk menggambarkan bentuk, ukuran, dan proporsi karya yang akan dibuat. Pada tahap ini, peserta didik dapat mencoba beberapa variasi bentuk sebelum memilih yang terbaik.



**Gambar 4.2** Hasil Sketsa Awal



Tahap akhir dalam kegiatan ini adalah presentasi ide. Peserta didik diminta menyusun papan ide yang berisi kumpulan gambar referensi, palet warna, sketsa, dan keterangan singkat tentang makna karya. Presentasi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan komunikasi visual serta untuk menerima masukan yang berguna sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan.

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

##### **1) Diferensiasi Konten**

Guru menyesuaikan konten atau materi dan sumber belajar berdasarkan kemampuan dan minat belajar peserta didik. Diferensiasi konten ini dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Peserta didik dengan kemampuan awal dasar diberi daftar pertanyaan pemantik sederhana tentang pengalaman, hobi, atau perasaan untuk membantu memunculkan ide.
- b) Peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi diberi tantangan mengembangkan tema yang lebih kompleks, misalnya menghubungkan pengalaman pribadi dengan isu sosial, budaya, atau aspirasi masa depan.
- c) Guru menyediakan sumber belajar beragam, seperti contoh karya inspiratif, galeri visual, dan lembar panduan pengembangan ide, sehingga peserta didik dapat memilih referensi yang sesuai minat dan kesiapan belajar.

##### **2) Diferensiasi Proses**

Guru memberikan variasi aktivitas dan strategi belajar agar semua peserta didik dapat memahami dan mengekspresikan ide. Diferensiasi proses dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Peserta didik dapat memilih cara eksplorasi dan penyusunan ide: melalui sketsa manual, perangkat digital, atau diagram pemikiran (*mind map*).
- b) Pendampingan diberikan secara bertingkat: peserta didik yang memerlukan dukungan mendapatkan bimbingan langkah demi langkah dan contoh visual. Sementara itu, peserta didik yang mandiri diberi ruang eksplorasi dan tantangan tambahan untuk menyusun beberapa alternatif rancangan.
- c) Peserta didik dapat bekerja mandiri atau berdiskusi secara berpasangan maupun kelompok kecil untuk menguji dan mengembangkan konsep sebelum membuat sketsa. Cara bekerja ini disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan kolaborasi setiap peserta didik.



### 3) Diferensiasi Produk

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajarnya dengan berbagai bentuk karya. Diferensiasi produk dapat diterapkan sebagai berikut.

- a) Hasil rancangan dapat berupa sketsa tunggal, beberapa sketsa alternatif, atau diagram.
- b) Penyajian ide dapat dilakukan melalui deskripsi tertulis singkat, presentasi lisan sederhana, atau kombinasi visual-teks dalam bentuk papan konsep.
- c) Bagi peserta didik berkemampuan tinggi, diberikan tantangan tambahan berupa pembuatan dua hingga tiga versi rancangan disertai penjelasan perbedaan konsep dan alasan pemilihan rancangan akhir.

#### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Pendampingan dalam kegiatan ini dapat dilakukan saat peserta didik menggunakan perangkat digital atau alat gambar. Hal ini dilakukan agar peserta didik terhindar dari postur duduk yang salah, kelelahan mata, atau paparan layar berlebihan.

#### f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Peserta didik sering kali memiliki pemahaman keliru bahwa ide karya harus rumit agar terlihat lebih baik. Sementara itu, ide sederhana dengan makna kuat dapat menghasilkan karya yang lebih komunikatif. Terdapat kecenderungan dalam mengabaikan sketsa manual karena menganggap proses digital lebih cepat dan lebih baik, tanpa menyadari bahwa sketsa adalah tahap eksplorasi penting yang membantu mematangkan konsep.

#### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika peserta didik mengalami kendala seperti keterbatasan alat gambar, bahan kertas, atau perangkat digital, kegiatan dapat dialihkan ke metode perancangan sederhana dengan bahan yang mudah didapat. Misalnya, membuat sketsa di buku tulis, menggunakan papan tulis untuk diskusi ide bersama, atau memanfaatkan aplikasi desain gratis di ponsel.

Apabila peserta didik kesulitan menemukan ide, guru dapat mengadakan sesi diskusi kelompok, menggunakan kartu ide atau inspirasi, serta memberikan studi kasus dari karya seniman sebagai pemicu kreativitas. Jika waktu terbatas, peserta didik dapat membuat mini-sketsa (*thumbnail sketches*) sebagai perwakilan ide yang akan dikembangkan kemudian.



#### 4. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan sepanjang proses perumusan ide hingga pembuatan sketsa atau rancangan. Guru dapat mengamati kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ide berdasarkan pengalaman, minat, atau hobi, serta menilai sejauh mana peserta didik dapat menghubungkan ide tersebut dengan perasaan atau harapan pribadi.

Umpan balik diberikan langsung saat peserta didik membuat sketsa, baik manual maupun digital, untuk memperbaiki komposisi, proporsi, dan kesesuaian konsep dengan hasil karya. Penilaian mencakup orisinalitas ide, keterampilan dalam memilih sumber inspirasi, dan kemampuan menjelaskan konsep secara lisan atau tertulis.

#### Kegiatan 2 Wujudkan Karya yang Mewakili Dirimu



**Gambar 4.3** Peserta didik membuat karya sketsa.



## 1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik mampu mewujudkan rancangan sketsa kreatif tiga dimensi dengan teknik, alat, dan bahan yang tepat sesuai prosedur. Peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan karya dengan memperhatikan kerapian, kekuatan struktur, dan nilai estetis. Peserta didik akan berlatih mendokumentasikan proses kerja secara digital untuk portofolio. Mereka juga akan mempresentasikan hasil karyanya dengan menjelaskan hubungan antara ide awal, proses, dan bentuk akhir. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menunjukkan keterampilan teknis serta kemampuan komunikasi visual.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 4.2** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2

| Kode dan Judul Aktivitas                                                                    | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 4.4</b><br><b>Ayo, Bertanya! Bagaimana Cara Mewujudkan Karya?</b>              | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.</li><li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li><li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li></ul> |
| <b>Aktivitas 4.5</b><br><b>Ayo, Ciptakan! Karya Tiga Dimensi</b>                            | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Aktivitas 4.6</b><br><b>Ayo, Renungkan! Refleksi Diri, “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”</b> | Merefleksi         | Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).                                                                                                                                                                                     |

### b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembelajaran ini dirancang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengarahkan peserta didik dalam menciptakan karya tiga dimensi yang orisinal dan mencerminkan gagasan atau perasaan pribadi mereka. Prosesnya akan membawa peserta didik melewati tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi karya dengan berlandaskan tiga prinsip pembelajaran mendalam.



Pertama berkesadaran, peserta didik menyadari tujuan karyanya, mulai dari pemilihan ide hingga teknik dan bahan yang digunakan, sehingga setiap langkah memiliki arah yang jelas. Kedua bermakna, ide yang diangkat bersumber dari pengalaman, hobi, atau harapan peserta didik yang membuat hasil karya mereka memiliki keterhubungan emosional yang kuat. Ketiga menggembirakan, peserta didik diberi kebebasan bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan diri dalam suasana belajar yang terbuka, kolaboratif, dan memotivasi.

Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam kegiatan ini.



#### Aktivitas 4.4 Ayo, Bertanya!

### Bagaimana Cara Mewujudkan Karya?

- 1) Menentukan Pertanyaan Mendasar (*Essential Question*)
  - a) Guru mengajak peserta didik mengingat kembali hasil pembelajaran sebelumnya, di mana ide dan sketsa karya sudah dihasilkan.
  - b) Guru memberikan pertanyaan pemantik: “Bagaimana cara membuat rancangan sketsa kreatif tiga dimensi yang mampu mengekspresikan gagasan atau perasaan pribadi dengan teknik, alat, dan bahan yang tepat, serta tampilan yang orisinal dan unik?”
  - c) Peserta didik diajak diskusi singkat untuk menjawab pertanyaan tersebut secara lisan, berbagi ide teknis dan visual yang mungkin digunakan.
  - d) Guru mengarahkan tanya jawab pada arah proyek yang akan dikerjakan.



#### Aktivitas 4.5 Ayo, Ciptakan!

### Karya Tiga Dimensi

- 2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design Project Plan*)
  - a) Peserta didik meninjau kembali sketsa yang telah dibuat.
  - b) Peserta didik menentukan bahan utama (misalnya, kardus, tanah liat, plastisin, kayu, atau kombinasi bahan bekas).



- c) Peserta didik memilih teknik yang akan digunakan (potong, lipat, sambung, ukir, dan cat) serta menuliskan langkah kerja.
  - d) Guru memberikan masukan terkait keamanan, efisiensi, dan kesesuaian teknik dengan ide.
  - e) Jika berkelompok, peserta didik membagi peran (misalnya, sebagai pemotong bahan, pembentuk bahan, dan pemberi warna).
  - f) Peserta didik harus memiliki rencana kerja yang rinci dan realistis sebelum memulai proses pembuatan.
- 3) Menyusun Jadwal (*Schedule Project Steps*)
- a) Peserta didik menyusun jadwal pengerjaan mulai dari persiapan alat dan bahan, pembuatan bagian utama karya, sentuhan akhir, hingga persiapan presentasi. Untuk jadwal akan didiskusikan terlebih dahulu, kemudian dapat disetujui oleh guru.
  - b) Peserta didik mengatur waktu kerja agar setiap tahap selesai tepat waktu.
  - c) Guru akan memberikan saran apabila terdapat jadwal yang kurang tepat.
- 4) Memonitor Proyek dan Perkembangan (*Monitor the Project*)
- a) Peserta didik mulai membuat karya tiga dimensi sesuai rencana.
  - b) Guru memantau, memberi saran teknis, dan mengingatkan prosedur keamanan kerja.
  - c) Peserta didik mencatat perkembangan dan hambatan di buku kerja proyek.
  - d) Jika ada masalah teknis, peserta didik didorong mencari solusi bersama teman atau guru.
  - e) Peserta didik mengerjakan proyek dengan disiplin, keterampilan teknis yang tepat, dan menerapkan kemampuan memecahkan masalah.
- 5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
- a) Setelah karya selesai, peserta didik melakukan uji pesan dengan cara meminta teman kelompok lain mengamati karya dan menebak ide atau perasaan yang terkandung di dalamnya. Setiap kelompok saling mengamati, menebak pesan, atau makna dari sebuah karya
  - b) Peserta didik mencatat respons teman, kemudian membandingkan dengan tujuan awal karyanya.
  - c) Peserta didik menuliskan kesimpulan, kesesuaian karya dengan pesan yang diangkat.





#### Aktivitas 4.6 Ayo, Renungkan!

### Refleksi Diri, “Apa yang Sudah Saya Kuasai?”

- 6) Evaluasi dan Refleksi (*Evaluate and Reflect*)
  - a) Peserta didik mempresentasikan karya di depan kelas, menjelaskan ide, proses pembuatan, teknik yang digunakan, dan makna karyanya.
  - b) Guru meminta teman-teman peserta didik memberi apresiasi dan masukan.
  - c) Peserta didik menulis refleksi tentang proses yang dijalani: "Apa yang berhasil, apa yang sulit, dan apa yang akan diperbaiki?"

### c. Materi Pokok

Setelah tahap perencanaan, langkah selanjutnya adalah mewujudkan rancangan menjadi karya nyata. Proses ini dimulai dengan persiapan alat dan bahan. Pemilihan bahan harus sesuai dengan karakter karya dan tujuan penggunaannya, untuk sketsa kreatif bahan ringan seperti kardus, busa, atau *foam board* sering digunakan karena mudah dipotong dan dibentuk. Untuk karya dengan detail kecil, tanah liat atau resin dapat menjadi pilihan. Alat yang digunakan bervariasi, mulai dari *cutter*, lem, kuas, hingga peralatan khusus untuk pemotongan dan perakitan.

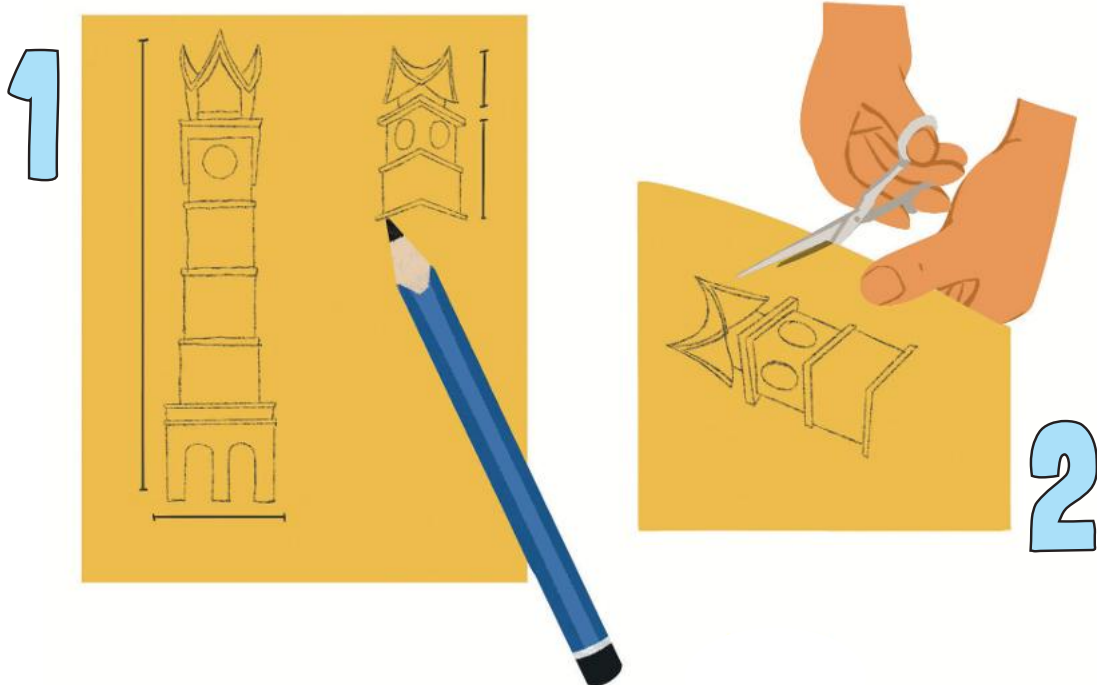


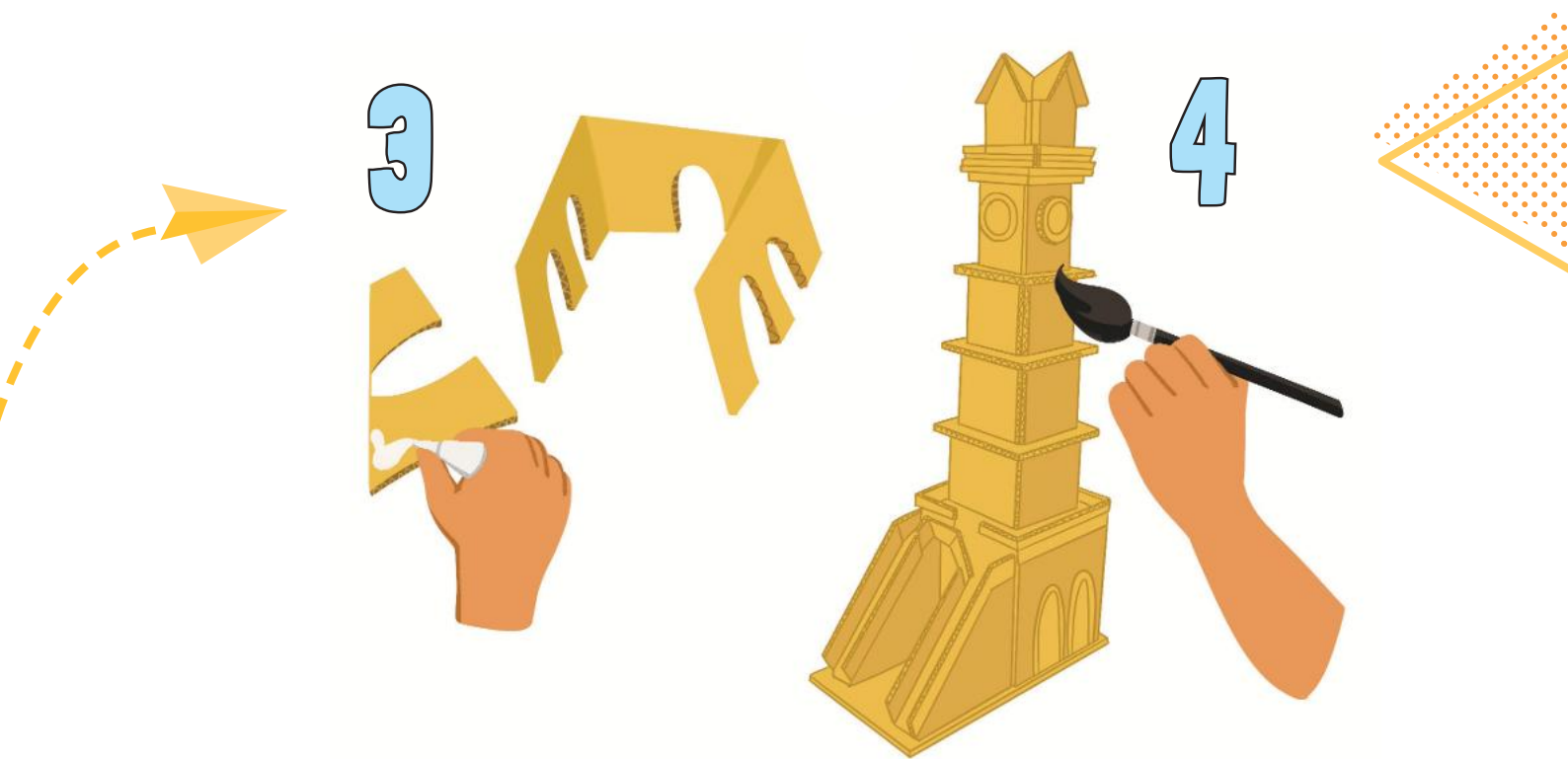
**Gambar 4.4** Bahan-bahan yang dapat digunakan.

Setelah pembuatan karya fisik, peserta didik memulai dengan membentuk atau merakit bagian-bagian sesuai desain. Teknik pemotongan, pembentukan, dan perakitan harus dilakukan secara hati-hati agar hasilnya presisi. Saat inilah keterampilan teknis dan kesabaran sangat berperan. Guru perlu mengingatkan prosedur keselamatan kerja, seperti cara memegang *cutter* yang benar, menggunakan lem tanpa berlebihan, dan menjaga kebersihan area kerja.

Setelah bentuk dasar selesai, langkah selanjutnya adalah *finishing*. Tahap *finishing* meliputi pengecatan, pelapisan, atau penambahan detail dekoratif yang memperindah karya serta dapat melindungi permukaan. Pemilihan warna tidak hanya mempertimbangkan keindahan, tetapi makna psikologisnya. Misalnya, warna hijau untuk menenangkan, atau warna merah untuk menunjukkan semangat.

Seiring proses pembuatan, peserta didik didorong untuk melakukan dokumentasi digital. Dokumentasi dapat berupa foto proses, video singkat, atau catatan tahapan pembuatan. Dokumentasi ini penting sebagai bagian dari portofolio yang menunjukkan keterampilan dan proses berpikir kreatif.





**Gambar 4.5** Proses Pembuatan Karya



**Gambar 4.6** Contoh Karya

Sumber: Taufik/Kemendikdasmen (2025)

Tahap terakhir adalah presentasi karya. Peserta didik menampilkan hasil karyanya, menjelaskan hubungan antara ide awal, proses pembuatan, dan bentuk akhir. Presentasi dapat dilakukan di depan kelas atau dalam pameran sekolah. Pada sesi ini, peserta didik berkesempatan mendapatkan apresiasi



dan umpan balik yang membangun. Refleksi dari proses ini akan membantu peserta didik memperbaiki karya di masa depan dan mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif.



**Gambar 4.7** Peserta didik presentasi di depan kelas.

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

Diferensiasi pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Diferensiasi Konten
  - a) Peserta didik yang masih membutuhkan penguatan teknis diberi panduan langkah kerja detail, daftar alat dan bahan, serta contoh struktur bentuk dasar (kubus, tabung, dan prisma) sebelum mengembangkan bentuk kreatif.
  - b) Peserta didik yang lebih mahir diberi pilihan teknik lanjutan, seperti penguatan struktur internal, kombinasi bahan (karton, kawat, *clay*, kardus, dan bahan daur ulang), serta eksplorasi tekstur permukaan.
  - c) Guru menyediakan video tutorial, poster prosedur keselamatan, serta contoh dokumentasi proses dan portofolio digital sebagai rujukan, agar peserta didik dapat memilih media belajar sesuai gaya belajar (visual, auditori, atau kinestetik).



## 2) Diferensiasi Proses

- a) Peserta didik dapat memilih cara berkarya: membuat karya 3D fisik (bahan nyata) atau digital, bekerja individual atau berkelompok kecil sesuai kebutuhan dukungan.
- b) Guru memberikan pendampingan intensif bagi peserta didik yang membutuhkan. Pendampingan ini mencakup latihan memegang alat, teknik lem atau potong yang aman, serta pengecekan struktur secara bertahap. Sementara itu, peserta didik yang cepat tanggap diberi kesempatan untuk eksplorasi mandiri dan memperoleh pengayaan teknik.
- c) Peserta didik mendokumentasikan proses sesuai kemampuannya, baik melalui foto per tahap, rekaman video, maupun jurnal digital singkat. Peserta didik yang lebih siap dapat menambahkan narasi proses atau penjelasan teknis dalam dokumentasi. Setiap peserta didik dapat menunjukkan perkembangan kerja sesuai tingkat kesiapan masing-masing.

## 3) Diferensiasi Produk

Produk akhir dapat berupa karya tiga dimensi sederhana hingga kompleks, karya tunggal atau kombinasi, sesuai kemampuan, dan ambisi visual peserta didik.

Penyajian hasil dapat dilakukan melalui presentasi langsung, video presentasi, atau portofolio digital. Peserta didik dapat menggunakan alat bantu seperti label karya, diagram proses, atau *slide*.

Peserta didik dengan kemampuan lebih dapat membuat varian desain atau menambahkan penjelasan teknis (misalnya, penguatan struktur, alasan pemilihan bahan, dan efek estetika). Sementara itu, peserta didik pemula tetap memenuhi standar dasar berupa kerapian, stabilitas, dan kesesuaian tema.

### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Pendampingan dalam kegiatan ini lebih difokuskan pada penggunaan alat tajam seperti *cutter*, gunting, atau benda tajam lainnya, serta pengolahan bahan kimia seperti cat dan lem. Guru atau orang dewasa memastikan peserta didik memahami cara memegang alat dengan benar, menggunakan alas kerja, memakai perlengkapan pelindung (masker dan sarung tangan), serta menjaga kebersihan area kerja. Pendampingan ini bertujuan meminimalkan



risiko cedera, paparan bahan berbahaya, dan memastikan semua prosedur kerja aman diikuti sesuai prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).

#### **f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi**

Miskonsepsi yang kerap terjadi adalah anggapan bahwa proses pembuatan fisik dapat dipersingkat atau dilewati karena desain digital sudah tersedia. Peserta didik sering meremehkan prosedur Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), menganggap tahap finising tidak terlalu penting, dan melihat presentasi hanya sebagai ajang memamerkan hasil tanpa menjelaskan proses kreatif.

Pencegahan dilakukan dengan menekankan bahwa pembuatan fisik menguji keterampilan teknis dan ketepatan desain. Guru juga menjelaskan risiko alat dan bahan, serta menunjukkan perbedaan kualitas antara karya yang melalui tahapan penuh dan yang tidak. Perbaikan dapat dilakukan melalui simulasi K3 sebelum praktik, latihan finising pada karya percobaan, dan pembiasaan presentasi yang memaparkan hubungan ide awal dengan hasil akhir.

#### **g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif**

Apabila terjadi kendala bahan atau alat untuk pembuatan karya sketsa kreatif tiga dimensi, peserta didik dapat dialihkan menggunakan bahan alternatif seperti kertas karton, kardus bekas, plastisin, atau bahan alam yang tersedia di sekitar. Jika tidak memungkinkan membuat karya tiga dimensi di sekolah, peserta didik dapat membuat di rumah dengan bimbingan orang dewasa serta dapat mendokumentasikannya. Untuk kendala presentasi langsung, peserta didik dapat merekam video penjelasan proses dan hasil karya atau membuat portofolio digital yang memuat foto, deskripsi ide, dan langkah pengerjaan.

### **4. Asesmen Formatif**

Penilaian formatif difokuskan pada proses penerapan teknik, penggunaan alat dan bahan, serta penerapan prosedur K3 saat pembuatan karya. Guru memantau ketelitian peserta didik, kreativitas dalam pemecahan masalah teknis, dan kesesuaian hasil dengan rancangan awal. Umpan balik diberikan secara langsung ketika peserta didik mengalami kendala, misalnya dalam pemotongan bahan, perakitan, atau finising. Saat presentasi, guru menilai kemampuan peserta didik menyampaikan hubungan antara ide, proses, dan produk akhir secara runtut dan jelas, baik dalam format presentasi langsung maupun media lain yang dipilih peserta didik.



## Asesmen Formatif

Bentuk Penilaian : Tertulis dan Tes Performa

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

### 1. Tertulis

Materi : Perencanaan dan Pembuatan Karya Sketsa Kreatif Tiga Dimensi

Petunjuk : Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan lengkap menggunakan bahasa sendiri.

- Sebutkan minimal dua sumber ide mendapatkan inspirasi untuk membuat karya 3D? Kemudian, berikan satu contoh ide karya yang berhubungan dengan hobi atau minat pribadimu.
- Jelaskan perbedaan peran utama antara unsur-unsur seni rupa (seperti garis, bentuk, dan warna), serta prinsip desain (seperti keseimbangan dan penekanan) dalam membuat rencana karya 3D!
- Mengapa tahap pembuatan sketsa manual (gambar coretan di kertas) sangat penting? Sebutkan dua hal penting yang dapat kamu lihat dan tentukan saat membuat sketsa, sebelum kamu memotong bahan.
- Sebutkan dua hal yang harus menjadi pertimbanganmu saat memilih bahan untuk karya 3D!
- Sebutkan dua prosedur keselamatan kerja yang harus kamu ingat saat menggunakan alat seperti *cutter* atau lem!
- Jelaskan apa saja kegiatan yang termasuk dalam tahap finising (penyelesaian akhir) pada karya tiga dimensi. Mengapa tahap ini penting dilakukan?

### 2. Tes Performa

Bentuk Produk : Presentasi dan Ulasan Tertulis

Petunjuk Umum :

Penilaian sumatif ini digunakan pada akhir pembelajaran untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam menghasilkan karya sketsa kreatif tiga dimensi yang orisinal, kreatif, dan sesuai prosedur. Penilaian mencakup aspek ide, pengembangan konsep, keterampilan teknis, dan kualitas karya akhir.



**Tabel 4.3 Rubrik Penilaian**

| Aspek Penilaian                    | Skor 4 (Sangat Baik)                                                                                       | Skor 3 (Baik)                                                                          | Skor 2 (Cukup)                                                                             | Skor 1 (Kurang)                                                              |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Orisinalitas dan Relevansi Ide     | Ide sangat unik, personal, relevan dengan pengalaman atau hobi, dan memiliki makna mendalam.               | Ide cukup unik dan relevan dengan pengalaman atau hobi, memiliki makna jelas.          | Ide kurang unik, hanya sedikit relevan dengan pengalaman atau hobi.                        | Ide umum, tidak orisinal, dan kurang relevan.                                |
| Pengembangan Konsep                | Konsep jelas, detail, kreatif, dan mudah dipahami; mencakup elemen visual yang mendukung pesan atau emosi. | Konsep cukup jelas, terdapat beberapa detail yang mendukung pesan atau emosi.          | Konsep kurang jelas, detail minim, pesan atau emosi kurang tersampaikan.                   | Konsep belum jelas dan belum mencerminkan ide awal.                          |
| Penguasaan Teknik, Alat, dan Bahan | Menguasai teknik secara tepat, alat dan bahan digunakan sesuai prosedur, hasil kerja rapi dan aman.        | Teknik cukup tepat, alat dan bahan digunakan hampir sesuai prosedur, hasil cukup rapi. | Teknik kurang tepat, terdapat kesalahan dalam penggunaan alat atau bahan, kerapian kurang. | Teknik belum tepat, penggunaan alat atau bahan tidak aman, hasil belum rapi. |
| Kualitas Estetis dan Kreativitas   | Karya sangat rapi, kreatif, bentuk unik, dan menarik secara visual.                                        | Karya rapi, cukup kreatif, bentuk menarik.                                             | Karya kurang rapi, kreativitas minim, bentuk sederhana.                                    | Karya belum rapi, belum kreatif, bentuk belum menarik.                       |



| Aspek Penilaian                 | Skor 4 (Sangat Baik)                                                          | Skor 3 (Baik)                                                              | Skor 2 (Cukup)                                                             | Skor 1 (Kurang)                                                          |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Keterkaitan Ide dan Hasil Karya | Hasil karya sepenuhnya mencerminkan ide awal, pesan/emosi tersampaikan jelas. | Hasil karya sebagian besar mencerminkan ide awal, pesan/emosi cukup jelas. | Hasil karya hanya sedikit mencerminkan ide awal, pesan/emosi kurang jelas. | Hasil karya belum mencerminkan ide awal, pesan/emosi tidak tersampaikan. |

Skor Maksimal = 20

**Tabel 4.4** Interval Nilai (Total Skor 20)

| Skor Akhir | Keterangan      |
|------------|-----------------|
| 18–20      | Sangat Baik     |
| 15–17      | Baik            |
| 12–14      | Cukup           |
| ≤ 12       | Perlu Bimbingan |

## **D. Kunci Jawaban**

### **Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian**

(Total Skor Maksimal: 20, Setiap Soal Bernilai Maksimal 4 Poin)

1. Ide Awal Karya (Skor Maksimal 4)
  - a. Sumber Ide: (skor 2) ide dapat diperoleh dari pengalaman pribadi, hobi, minat, atau kenangan tertentu yang berkesan. Sebutkan minimal dua.
  - b. Contoh Ide: (skor 2) contoh ide harus spesifik dan terinspirasi dari minat. (Jawaban peserta didik bervariasi, contoh: "Membuat miniatur stasiun kereta karena saya suka kereta api").
2. Peran Unsur dan Prinsip (Skor Maksimal 4)
  - a. Unsur Rupa: (skor 2) berfungsi sebagai bahan atau elemen dasar penyusun karya (apa saja yang ada dalam karya, seperti bentuk kubus, warna merah, atau garis melengkung).



- b. Prinsip Desain: (skor 2) berfungsi sebagai aturan atau cara mengatur unsur-unsur tersebut agar karya terlihat indah, teratur, seimbang, dan menarik.
- 3. Pentingnya Sketsa (Skor Maksimal 4)
  - a. Pentingnya: (skor 2) sketsa berfungsi sebagai cetak biru atau gambaran awal di atas kertas untuk menuangkan ide.
  - b. Dua Hal yang Dilihat: (Skor 2)
    - 1) Menggambarkan perkiraan bentuk dan ukuran karya.
    - 2) Menggambarkan perkiraan proporsi (perbandingan) dan mencoba variasi bentuk terbaik. Sebutkan minimal dua.
- 4. Bahan dan Keselamatan Kerja (Skor Maksimal 4)
  - a. Pertimbangan Bahan: (Skor 2)
    - 1) Harus sesuai dengan karakter karya (misalnya, ringan, atau detail kecil).
    - 2) Harus sesuai dengan tujuan penggunaan karya (misalnya, untuk pajangan atau mainan). Sebutkan minimal dua.
  - b. Prosedur Keselamatan: (Skor 2)
    - 1) Cara menggunakan *cutter* yang benar (memotong menjauhi tubuh atau jari).
    - 2) Menggunakan lem secukupnya dan tidak berlebihan.
    - 3) Menjaga kebersihan area kerja. Sebutkan minimal dua.
- 5. Tahap Akhir Finising (Skor Maksimal 4)
  - a. Kegiatan: (skor 2) meliputi pengecatan, pelapisan (misalnya pernis), atau penambahan detail dekoratif.
  - b. Tujuan atau Pentingnya: (skor 2) untuk memperindah karya (memberikan warna dan detail akhir) dan untuk melindungi permukaan karya agar lebih awet.

## E. Refleksi

Guru dapat melakukan refleksi setelah pembelajaran perancangan dan penciptaan karya. Berikut adalah pertanyaan reflektif untuk guru sebagai penguat pembelajaran mendalam.

- 1. Sejauh mana peserta didik mampu menghubungkan ide karya dengan pengalaman, perasaan, atau harapan pribadi, lalu mengembangkannya menjadi rancangan yang orisinal dan bermakna?



2. Bagaimana proses pengerjaan proyek (penggunaan teknik, alat, bahan, manajemen waktu, dan pemecahan masalah) mendukung terciptanya karya tiga dimensi yang kreatif dan sesuai prosedur?
3. Apa dampak keseluruhan pembelajaran ini terhadap motivasi, keterlibatan, rasa percaya diri, dan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri melalui seni rupa?

**Tabel 4.5** Contoh Tindak Lanjut dari Refleksi Guru

| Permasalahan yang Ditemukan                                                                                                               | Tindak Lanjut yang Direncanakan                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik kesulitan mengaitkan ide karya dengan pengalaman pribadi atau perasaannya, sehingga ide cenderung umum dan kurang bermakna. | Menyediakan sesi diskusi terarah dengan peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) yang memandu peserta didik menggali pengalaman, hobi, dan perasaan mereka; memberi contoh karya yang terinspirasi dari pengalaman pribadi. |
| Sebagian peserta didik belum menguasai penggunaan alat atau teknik tertentu, sehingga hasil karya tidak rapi atau tidak sesuai rancangan. | Mengadakan sesi pelatihan singkat ( <i>mini workshop</i> ) tentang teknik atau penggunaan alat yang sering bermasalah; membuat video tutorial singkat yang dapat diakses peserta didik di luar jam pelajaran.           |
| Peserta didik kesulitan mengatur waktu pengerjaan proyek sehingga tidak semua tahap selesai tepat waktu.                                  | Membuat jadwal terperinci dengan target mingguan; melakukan pengecekan progres lebih sering; mendorong peserta didik untuk membuat daftar prioritas kerja setiap pertemuan.                                             |
| Hasil karya sudah selesai secara teknis tetapi belum menonjolkan keunikan atau orisinalitas ide.                                          | Mengajak peserta didik melakukan <i>peer review</i> untuk memberi masukan tentang elemen unik; memberikan dorongan untuk mencoba variasi bentuk, warna, atau bahan.                                                     |
| Beberapa peserta didik tampak kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil karyanya.                                                   | Melatih keterampilan presentasi melalui simulasi; menciptakan suasana apresiasi yang aman dan suportif; memberikan umpan balik positif yang spesifik.                                                                   |



## **F. Pengayaan**

Untuk memperluas potensi peserta didik yang telah menyelesaikan kegiatan utama, guru dapat memberikan kegiatan pengayaan yang bersifat menantang, mendalam, dan bermakna sebagai berikut.

### **1. Eksplorasi Bahan Alternatif**

Peserta didik diajak mencoba membuat karya tiga dimensi menggunakan bahan ramah lingkungan, daur ulang, atau bahan lokal khas daerah masing-masing. Tujuan: Mengasah kreativitas dalam pemilihan bahan serta meningkatkan kesadaran lingkungan.

### **2. Studi Referensi Seniman**

Peserta didik mencari informasi tentang seniman atau desainer yang membuat karya seni tiga dimensi (misalnya desainer produk, arsitek, atau pematung). Tujuan: Memperluas wawasan tentang keragaman pendekatan visual dan teknis di dunia nyata.

### **3. Digitalisasi Karya**

Peserta didik memotret atau memindai karyanya lalu membuat portofolio digital yang memuat foto, deskripsi, dan proses pembuatan.

Tujuan: Melatih keterampilan dokumentasi dan penggunaan teknologi untuk memamerkan karya.

## **G. Sumber Belajar**

Berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan

### **1. Buku**

- Munandar, U. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Salim, A. *Prinsip-prinsip Desain dan Aplikasinya*. Bandung: CV Yrama Widya, 2016.
- Wong, W. *Prinsip-prinsip desain dalam seni rupa*. Jakarta: Erlangga, 2010.



## 2. Sumber Belajar Digital dan Tautan Internet Terpercaya

|                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Google Arts &amp; Culture:<br/>eksplorasi karya seni dunia.<br/><a href="https://bukupusbuk.id/s/sr6h">https://bukupusbuk.id/s/sr6h</a></p> |  <p>Canva Design School:<br/><a href="https://bukupusbuk.id/s/sr6i">https://bukupusbuk.id/s/sr6i</a></p>            |
|  <p>Tinkercad<br/>(desain prototipe 3D sederhana):<br/><a href="https://bukupusbuk.id/s/sr6k">https://bukupusbuk.id/s/sr6k</a></p>              |  <p>SketchUp Free Online (untuk desain 3D):<br/><a href="https://app.sketchup.com">https://app.sketchup.com</a></p> |

## 3. Channel You Tube

- Blender Guru – tutorial pemodelan 3D dan desain visual.
- SketchUp School – panduan langkah demi langkah penggunaan SketchUp untuk pemula.
- Khan Academy – Art History – pengantar konsep seni dan desain.



# LKPD

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas : VI

Bab : Membuat Karya Sketsa Kreatif Tiga Dimensi

Nama peserta didik : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

## A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan ini, peserta didik mampu:

1. Menyusun ide karya berdasarkan pengalaman pribadi, hobi, atau hal yang disukai.
2. Mengembangkan ide menjadi konsep karya tiga dimensi yang kreatif dan orisinal.
3. Membuat karya sketsa kreatif tiga dimensi dengan teknik, alat, dan bahan yang tepat.
4. Menghasilkan karya tiga dimensi yang mencerminkan hubungan ide awal dengan bentuk visual yang unik dan berkualitas.

## B. Alat dan Bahan

Tulis sesuai yang dipilih peserta didik

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

### C. Langkah Kerja

#### 1. Menggali Ide

- Tuliskan pengalaman, hobi, atau hal yang disukai untuk dijadikan sebagai inspirasi karya:

---

---

---

#### 2. Menghubungkan Ide dengan Perasaan/Harapan

- Jelaskan perasaan atau harapan yang ingin disampaikan melalui karya ini:

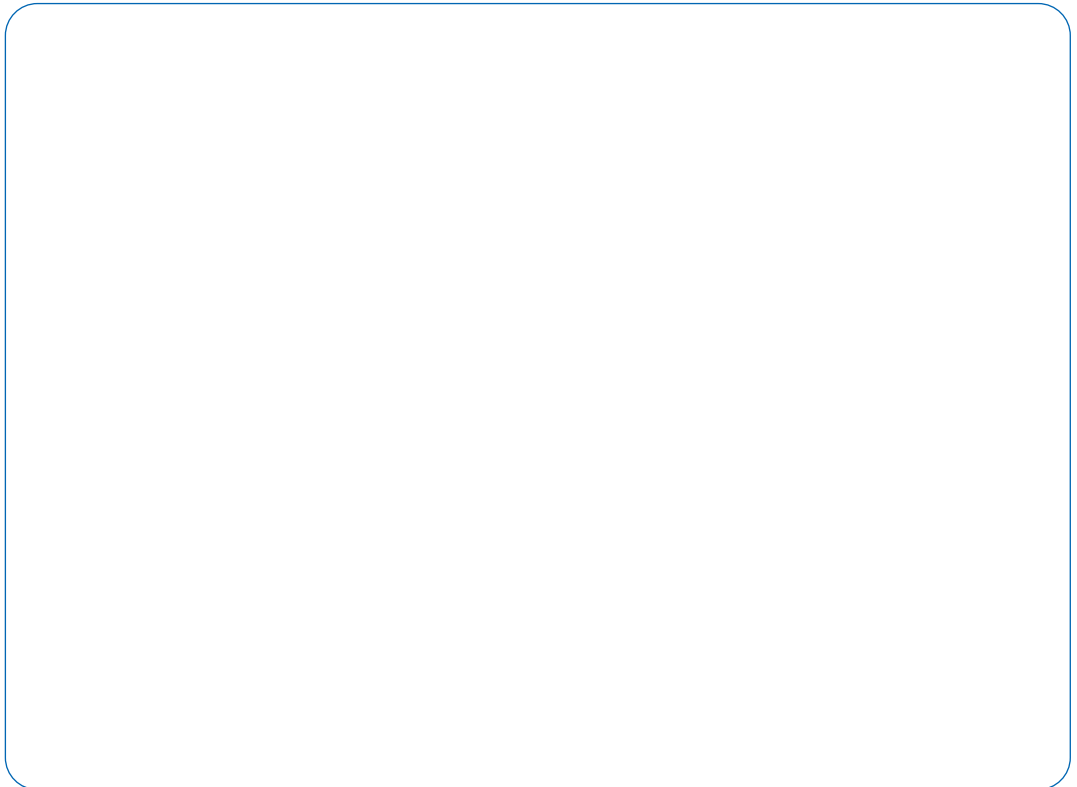
---

---

---

#### 3. Membuat Sketsa Konsep

Gambar rancangan awal karya tiga dimensi di dalam kotak berikut:



#### 4. Rencana Teknik, Alat, dan Bahan

- Tuliskan teknik yang akan digunakan:

---

- Alat yang digunakan:

---

- Bahan yang digunakan:

---

#### 5. Pembuatan Karya

- Buat karya sesuai sketsa dan rencana yang telah disusun!
- Perhatikan prosedur, kerapian, dan keamanan kerja!

#### 6. Refleksi Karya

- Apakah hasil karyamu sesuai ide awal? Jelaskan!

---

- Bagian mana dari karyamu yang paling mencerminkan perasaan atau harapanmu?

---

### D. Penilaian Diri (*Self Assessment*)

Beri tanda centang (✓) pada pernyataan yang sesuai:

| No | Pernyataan                                                | Ya | Tidak |
|----|-----------------------------------------------------------|----|-------|
| 1  | Ide karya saya berasal dari pengalaman atau hobi pribadi. |    |       |
| 2  | Sketsa dan konsep sesuai dengan ide awal.                 |    |       |
| 3  | Teknik, alat, dan bahan digunakan dengan benar.           |    |       |
| 4  | Karya akhir rapi, unik, dan mencerminkan ide awal.        |    |       |
| 5  | Saya puas dengan hasil karya saya.                        |    |       |

## Bab V

# Aku Seniman Cilik



## **A. Pendahuluan**

Kegiatan pembelajaran pada Bab V, dirancang sebagai puncak pembelajaran seni rupa. Kegiatan ini menampilkan portofolio karya peserta didik dalam bentuk pameran di kelas maupun di luar kelas dengan pengunjung dari bapak atau ibu guru dan adik kelasnya di sekolah dasar. Peserta didik terlebih dahulu membuat rencana pameran, tata letak atau displai karya, deskripsi karya, hingga penjelasan makna secara lisan atau tertulis.

Penyajian karya dilakukan secara kreatif, memadukan displai, teks, dan elemen visual pendukung untuk memperkuat pesan personal. Selama pameran, peserta didik berperan sebagai pemandu, mengomunikasikan ide, proses, dan cerita dalam karyanya dengan kosakata seni rupa yang tepat.

Sesi apresiasi dilaksanakan agar peserta didik dapat memberikan tanggapan jujur dan menghargai karya teman, serta melatih keterampilan menganalisis unsur dan prinsip seni rupa. Pada akhir kegiatan, peserta didik menyusun ulasan singkat yang memuat pengamatan, perasaan, dan harapan terhadap karya yang disukai. Pameran ini akan menjadi ajang menunjukkan hasil kerja dan sarana pembelajaran apresiasi, komunikasi, dan ekspresi diri.

### **1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

- a. Peserta didik dapat memamerkan karya seni rupa yang mencerminkan minat pribadi, perasaan, emosi, dan harapan secara kreatif, ekspresif, dan orisinal.
  - 1) Peserta didik dapat membuat rencana dalam memamerkan karya seni rupa yang mencerminkan minat, perasaan, atau harapannya, serta menjelaskan makna karyanya secara lisan atau tulisan.
  - 2) Peserta didik dapat melakukan proses displai karya, penataan data pendukung, dan menambahkan elemen visual lain (deskripsi karya) secara kreatif dan orisinal untuk memperkuat pesan personal yang ingin disampaikan kepada pengunjung pameran.
- b. Peserta didik dapat menyampaikan apresiasi secara lisan atau tulisan terhadap karya diri dan teman dengan sikap terbuka, jujur, dan menghargai proses kreatif orang lain, serta menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.
  - 1) Peserta didik dapat menyimpulkan terhadap hasil karya sendiri maupun teman dan menyampaikannya dalam bentuk apresiasi secara jujur dan



menghargai, serta menggunakan kosakata seni rupa secara tepat dalam deskripsinya.

- 2) Peserta didik dapat menghasilkan ulasan atau tanggapan yang mendalam terhadap karya, dengan mengaitkan unsur dan prinsip seni rupa, serta menunjukkan perasaan dan harapan.

## 2. Pokok Materi

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari pokok materi meliputi perencanaan pameran karya seni rupa, teknik displai (penyajian karya, penataan ruang, penataan data pendukung, dan deskripsi karya) serta mengapresiasi karya sendiri dan karya teman. Selain itu, peserta didik akan menyusun ulasan mendalam dengan mengaitkan unsur dan prinsip seni rupa.

Keempat pokok materi tersebut saling berhubungan: 1) perencanaan pameran menjadi dasar bagi peserta didik untuk menentukan makna dan pesan personal yang ingin ditampilkan; 2) penyajian karya membantu peserta didik mengekspresikan gagasan secara kreatif dan orisinal; 3) apresiasi karya melatih peserta didik untuk menghargai diri sendiri dan orang lain dengan penggunaan kosakata seni rupa yang tepat; sedangkan 4) ulasan mendalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap karya dengan menganalisis unsur, prinsip, serta makna yang terkandung.

Hubungan yang runtut dan terpadu ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu menghasilkan peserta didik yang mampu mengekspresikan perasaan dan harapan melalui karya dan mampu mengapresiasi serta mengulas karya seni rupa dengan jujur dan mendalam.

## 3. Hubungan Pembelajaran Bab V

Pembelajaran pameran karya seni rupa terhubung dengan mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia melalui penulisan narasi karya dan penyampaian presentasi lisan, Matematika melalui pengukuran dan perencanaan tata letak pameran, serta TIK melalui pembuatan poster digital, katalog elektronik, dan promosi daring. Kegiatan ini bahkan bersinggungan dengan mata pelajaran IPAS dalam konteks budaya karya, serta Pendidikan Pancasila dalam melatih kerja sama, sikap saling menghargai, dan tanggung jawab dalam penyelenggaraan kegiatan bersama.



#### 4. Peta Materi



#### 5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab

Periode pembelajaran Bab V adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

#### 6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Kegiatan pameran karya seni rupa ini dirancang sebagai puncak pembelajaran, sehingga diperlukan keterampilan prasyarat yang sudah dikuasai peserta didik sebelum pelaksanaan. Secara konseptual, pembelajaran ini berbasis proyek *Project Based Learning* (PBL) dengan pameran sebagai tugas akhir yang memadukan kemampuan berorganisasi, kerja sama, apresiasi, serta komunikasi yang baik.



Pameran sebagai ajang menampilkan portofolio karya terbaik dan menjadi sarana melatih peserta didik dalam menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan, menata karya secara kreatif, serta menghargai karya orang lain. Pembelajaran ini menekankan kolaborasi, yang mana peserta didik terlibat dalam seluruh proses mulai dari perencanaan, penataan, hingga pelaksanaan pameran dengan pengunjung dari guru, peserta didik, atau adik kelas.

## 7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab V yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

### a. Praktik Pedagogis

Metode pembelajaran yang digunakan dalam bab ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan 1: Peserta didik didorong untuk merancang persiapan pameran dengan kreativitas dan inovasi dari pengalaman, hobi, atau perasaan peserta didik melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
- 2) Kegiatan 2: Peserta didik diajak untuk memamerkan karya, memberikan apresiasi dan refleksi karya melalui kegiatan puncak pameran (*culminating activity*).

### b. Kemitraan Pembelajaran

Praktik kemitraan pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sebagai mitra aktif dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik agar aktif berkarya. Sementara itu, orang tua dan masyarakat dapat menjadi sumber inspirasi, narasumber, maupun audiens yang memberi apresiasi. Misalnya, dalam kegiatan pameran seni rupa di sekolah, peserta didik mempersiapkan karya dan penjelasan maknanya, guru mendampingi proses perencanaan, orang tua mendukung dari sisi motivasi dan logistik, sedangkan masyarakat sekitar turut hadir memberikan tanggapan.

Kolaborasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyata, bermakna, serta memperkuat keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan mengapresiasi seni dalam kehidupan sehari-hari. Kolaborasi dengan mata pelajaran lain juga dapat dilakukan oleh guru. Misalnya, kolaborasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam menyusun deskripsi karya yang persuasif dan informatif. Kolaborasi dengan mata pelajaran IPAS, seperti membuat pameran dengan tema Budaya.



### c. Lingkungan Pembelajaran

Guru merancang lingkungan belajar yang mendukung proses kreatif sehingga peserta didik terdorong untuk mengekspresikan minat, perasaan, dan harapannya melalui karya seni rupa. Ruang belajar dapat ditata layaknya galeri mini agar peserta didik terbiasa merencanakan pameran, menata display, dan menyusun narasi karya.

Guru dapat menciptakan suasana yang terbuka dan menghargai perbedaan, sehingga peserta didik merasa nyaman menyampaikan makna karyanya baik secara lisan maupun tulisan. Guru memfasilitasi interaksi antarpeserta didik dengan kegiatan apresiasi bersama, yang mana peserta didik dapat saling memberi tanggapan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Pada lingkungan yang kondusif ini, membuat peserta didik mampu menghasilkan karya yang orisinal dan terlatih memberi ulasan mendalam, menghargai karya teman, serta menumbuhkan kepekaan estetis dan sosial.

### d. Pemanfaatan Digital

Pada tahap pra-pameran, guru dapat membimbing peserta didik menggunakan aplikasi desain digital atau perangkat lunak presentasi untuk membuat poster digital dan undangan. Publikasi pameran dapat disebarakan melalui media sosial sekolah atau grup komunikasi, sehingga informasi sampai kepada calon pengunjung secara luas.

Peserta didik dapat menyusun katalog karya dalam bentuk cetak atau *e-book* yang nantinya akan dibagikan kepada pengunjung. Saat pelaksanaan pameran, teknologi digital dapat digunakan untuk memperkaya penyajian karya. Setiap karya dapat dilengkapi Kode QR yang mengarahkan pengunjung pada narasi karya atau dokumentasi proses pembuatan.

Guru dapat menyiapkan layar proyektor atau layar TV yang menampilkan *slideshow* foto dan video proses kreatif peserta didik, lengkap dengan musik latar untuk menciptakan suasana pameran yang lebih hidup. Pada tahap pasca-pameran, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan dokumentasi digital berupa foto dan video seluruh rangkaian acara.

Dokumentasi ini dapat diunggah ke kanal YouTube sekolah atau *website* resmi sebagai arsip dan portofolio karya peserta didik. Dokumentasi digital ini dapat menjadi bahan evaluasi, referensi, dan inspirasi bagi kegiatan pameran di tahun mendatang.



## 8. Apersepsi

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengingat kembali pengalaman mereka ketika melihat pameran seni yang pernah diselenggarakan oleh kakak kelas di sekolah. Guru dapat menayangkan foto atau video kegiatan pameran seni untuk membantu peserta didik mengamati suasana dan penataan karya. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan pemantik seperti berikut.

- a. "Apa saja yang kalian lihat saat pameran karya seni?"
- b. "Bagaimana cara penataan karya di ruang pameran?"
- c. "Menurut kalian, apa yang membuat pameran tersebut menarik?"

Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu, untuk mengaktifkan kembali pengetahuan awal peserta didik sebelum mereka merancang pameran seni sederhana di kelas.

## 9. Asesmen Formatif Awal

Sebelum perencanaan pameran dimulai, guru melakukan asesmen formatif awal untuk memetakan pemahaman, keterampilan teknis, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Kegiatan diawali dengan diskusi pengalaman melihat pameran, dilanjutkan dengan penunjukan karya terbaik sebagai inventarisasi portofolio.

Peserta didik kemudian melakukan simulasi penjelasan karya untuk mengukur kejelasan penyampaian dan penggunaan kosakata seni rupa. Sebagai penutup, peserta didik mengisi refleksi singkat berisi karya yang paling disukai atau dibanggakan.

Hasil asesmen digunakan guru untuk merancang strategi pendampingan agar pameran berjalan sesuai harapan. Berikut contoh kuis formatif awal yang dapat digunakan oleh guru.

### 1. Perencanaan Pameran

Kegiatan selanjutnya adalah kamu akan memamerkan karyamu dengan menyusun penjelasan atau deskripsi karya. Tujuan utama dari menulis deskripsi atau penjelasan tentang karyamu adalah sebagai berikut.

- a. Membuat karyamu terlihat lebih mahal.
- b. Memberitahu pengunjung tentang makna atau pesan yang kamu sampaikan.
- c. Agar karyamu terlihat lebih besar.
- d. Agar semua orang menyukai karyamu.



## 2. Displai Karya

Kamu dan teman-teman akan menata pameran di kelas. Jika kamu ingin karya-karya terlihat lebih jelas dan menarik, kamu dapat menambahkan elemen pendukung seperti berikut.

- Membuat ruangan menjadi gelap tanpa cahaya.
- Menambah pencahayaan yang tepat dan memberikan label di setiap karya.
- Membuat tulisan di dinding yang tidak ada hubungannya dengan karya.
- Menempel semua karya di satu tempat secara acak.

## 3. Apresiasi Karya

Saat kamu mengapresiasi karya teman, kalimat mana yang paling tepat dan sopan untuk menunjukkan apresiasi yang jujur dan menghargai?

- "Saya rasa karya ini kurang bagus".
- "Karyamu bagus, tetapi warnanya kurang menarik".
- "Karyamu memiliki keseimbangan yang baik, saya suka cara kamu menggunakan bentuk dan garis di dalamnya".
- "Saya tidak tahu apa yang harus saya katakan tentang karya ini".

## 4. Ulasan Karya

Kamu ingin membuat ulasan yang mendalam tentang sebuah karya seni. Ulasanmu akan menjadi lebih baik jika kamu mengaitkan karya tersebut dengan hal berikut.

- Harga jual karya tersebut.
- Popularitas seniman pembuatnya.
- Unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan.
- Cerita pribadi tentang senimannya.

## 5. Menjelaskan Karya

Dalam pameran, kamu diminta menjelaskan karyamu secara lisan. Apa yang harus kamu lakukan agar penjelasanmu mudah dimengerti?

- Berbicara secepat mungkin agar cepat selesai.
- Menghafal semua kalimat dari deskripsi tertulis.
- Menyiapkan poin-poin penting dan kosakata seni rupa yang sesuai.
- Berdiri saja di samping karya tanpa berbicara.

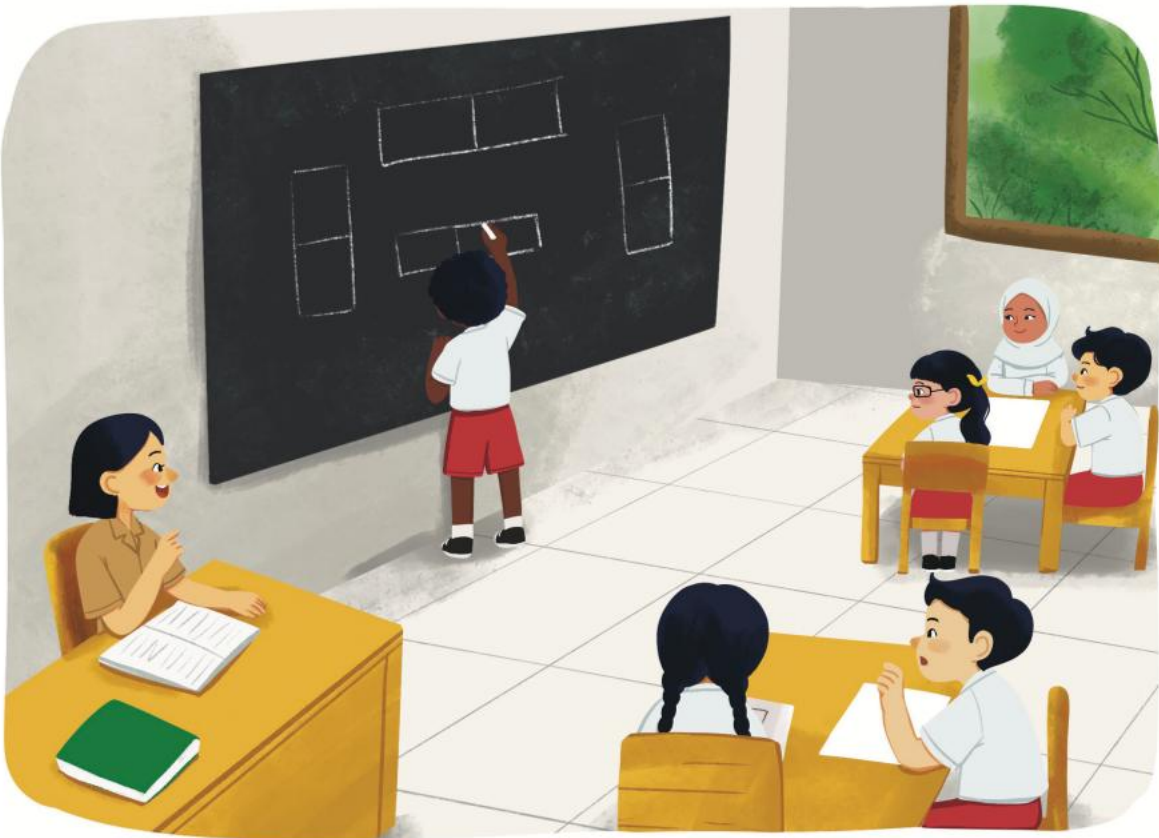


### Kunci Jawaban Asesmen Formatif Awal

1. b. Memberitahu pengunjung tentang makna atau pesan yang kamu sampaikan.
2. b. Menambah pencahayaan yang tepat dan memberikan label di setiap karya.
3. c. “Karyamu memiliki keseimbangan yang baik, saya suka cara kamu menggunakan bentuk dan garis di dalamnya”.
4. c. Unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan.
5. c. Menyiapkan poin-poin penting dan kosakata seni rupa yang sesuai.

## B. Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1 Perencanaan dan Penyajian Pameran



#### 1. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah agar peserta didik mempersiapkan pameran karya seni rupa sebagai puncak pembelajaran. Persiapan meliputi penyusunan rencana pameran, penentuan tata letak (*layout*), penulisan narasi karya, dan penyusunan penjelasan makna karya secara lisan maupun tulisan.



Peserta didik kemudian menyajikan karya secara kreatif, memadukan displai, teks, dan elemen visual pendukung yang memperkuat pesan personal. Pameran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan pengunjung dari bapak atau ibu guru, peserta didik, dan adik kelas.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 5.1** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1

| Kode dan Judul Aktivitas                                                    | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aktivitas 5.1 Ayo, Bertanya! Bagaimana Cara Membuat Pameran?</b>         | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.</li> <li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li> <li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.</li> </ul> |
| <b>Aktivitas 5.2 Ayo, Ciptakan! Persiapan Pameran</b>                       | Mengaplikasi       | Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.                                                                                                                                                                                                      |
| <b>5.3 Ayo, Renungkan! Refleksi Diri, “Apa yang Sudah Saya Persiapkan?”</b> | Merefleksi         | Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).                                                                                                                                                                                         |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pameran karya seni rupa ini dirancang sebagai puncak pembelajaran yang menghadirkan pengalaman belajar peserta didik yang bermakna (*meaningful*). Peserta didik menampilkan hasil karyanya, kemudian menyampaikan pesan, perasaan, dan harapan yang bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Dalam kegiatan ini peserta didik terlibat langsung mulai dari merencanakan pameran, menata displai, menulis narasi, hingga mempresentasikan makna karya secara lisan maupun tulisan. Setiap langkah memberi arti pada proses belajar (*meaningful*). Peserta didik dapat merayakan kreativitasnya dalam suasana yang menyenangkan, penuh apresiasi, serta didukung oleh guru, teman, dan pengunjung pameran (*joyfull*).



Berikut contoh langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam kegiatan ini.



### Aktivitas 5.1 Ayo, Bertanya!

#### Bagaimana Cara Membuat Pameran?

- 1) Orientasi Proyek (Menentukan tantangan)
  - a) Guru memberikan pertanyaan pemantik: “Bagaimana cara membuat karya kita dapat diapresiasi oleh orang lain?”
  - b) Guru menyajikan sebuah tampilan tentang pameran karya seni secara sederhana.
  - c) Peserta didik diajak melihat contoh pameran sederhana (foto/video/cerita) untuk memberi inspirasi.
  - d) Guru menjelaskan bahwa puncak kegiatan adalah pameran karya seni rupa.



### Aktivitas 5.2 Ayo, Ciptakan!

#### Persiapan Pameran

- 2) Perencanaan Proyek (Menyusun rencana pameran)
  - a) Peserta didik memilih karya yang akan dipamerkan.
  - b) Peserta didik membuat rencana tata letak (*layout*) pameran (penempatan karya, urutan, dan elemen pendukung).
  - c) Peserta didik menulis narasi singkat (judul, bahan, makna, perasaan, atau harapan) untuk setiap karya.
  - d) Peserta didik membuat poster dan undangan pameran.
  - e) Peserta didik melaporkan perencanaan pameran kepada guru.
  - f) Guru mendampingi peserta didik menyiapkan pameran, membebaskan peserta didik untuk berekspresi. Namun, jika diperlukan guru dapat memberikan saran untuk perencanaan pameran yang baik.
- 3) Pelaksanaan Proyek (Persiapan karya dan display)
  - a) Peserta didik menyempurnakan karya yang sudah dibuat atau menyiapkan karya tambahan (jika diperlukan).



- b) Peserta didik menyiapkan label penjelasan atau teks pendukung untuk memperkuat pesan karya.
  - c) Peserta didik mendesain elemen pendukung pameran (hiasan, poster tema, simbol, dan dekorasi ruang).
  - d) Guru memberikan bimbingan teknis, sementara keputusan tetap pada peserta didik.
- 4) Penyajian Proyek (Pameran karya seni rupa)
- a) Peserta didik menata karya sesuai rencana tata letak.
  - b) Setiap peserta didik menyajikan karyanya secara lisan (presentasi kepada pengunjung) atau tertulis (label atau narasi karya).
  - c) Pameran dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun luar kelas, dengan pengunjung dari guru, teman, atau adik kelas. Bahkan dapat ditambahkan masyarakat sebagai pengunjung.



### **Aktivitas 5.3 Ayo, Renungkan!**

#### **Refleksi Diri “Apa yang Sudah Saya Persiapkan?”**

- 5) Refleksi dan Evaluasi (Apresiasi diri dan teman)
- a) Peserta didik menuliskan refleksi pribadi tentang pengalaman merencanakan pameran.
  - b) Guru memandu diskusi kelas untuk menyimpulkan apa yang sudah dipelajari dari persiapan pameran
  - c) Peserta didik menuliskan ringkasan apa saja yang sudah dilakukan dan pengetahuan baru apa yang diperoleh.
  - d) Guru memberikan penguatan persiapan pameran.

#### **c. Materi Pokok**

Kegiatan pameran karya seni rupa dirancang untuk memperlihatkan karya secara fisik serta sarana pembelajaran komunikasi, manajemen, dan refleksi atas proses berkarya yang telah dilalui. Dengan menggelar pameran, peserta didik belajar memahami bahwa sebuah karya seni tidak berhenti pada tahap penciptaan, namun harus dapat disampaikan, dimaknai, dan diapresiasi oleh orang lain.



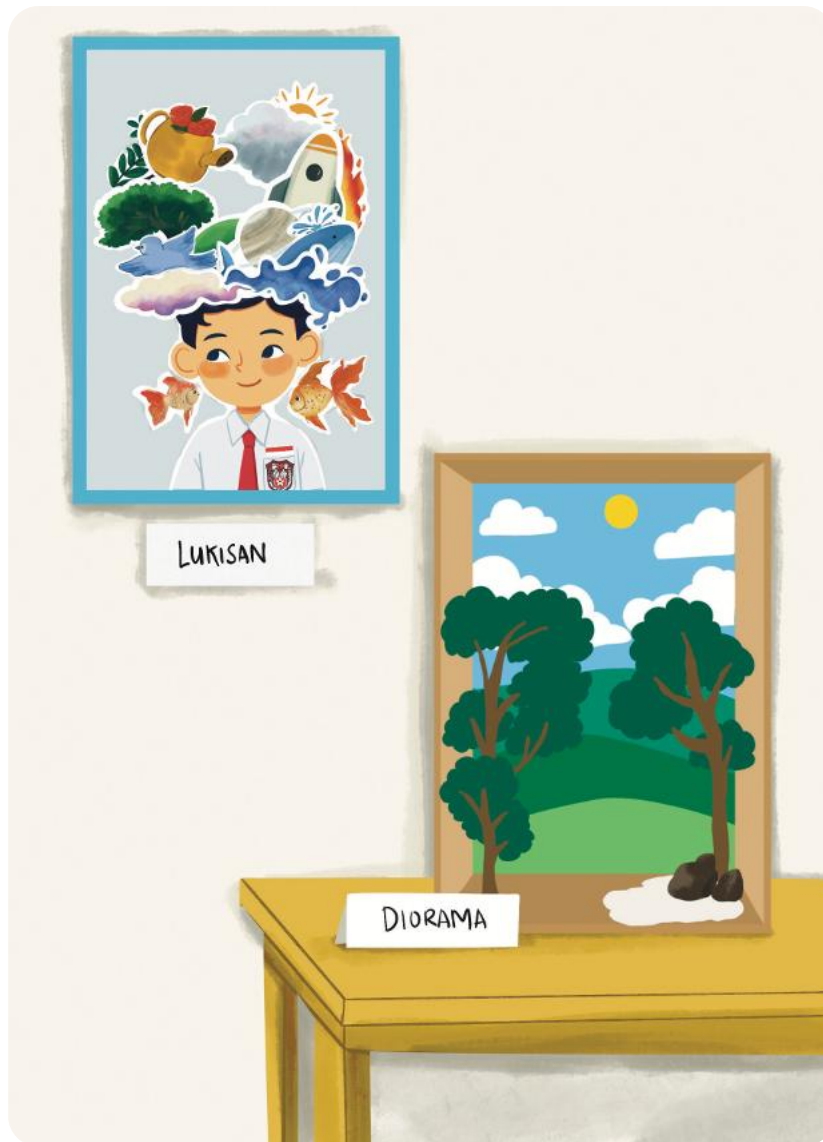
Proses manajemen seni mencakup tahapan mulai dari perencanaan tema, penataan ruang, pengorganisasian karya, penyusunan katalog, hingga publikasi kegiatan. Melalui proses ini, peserta didik memperoleh pengalaman nyata mengelola sebuah kegiatan pameran seni agar dapat berjalan terstruktur, menarik, dan berkesan bagi pengunjung.



**Gambar 5.1** Peserta didik merencanakan pameran kelas.

Proses persiapan pameran dimulai dari pemilihan karya terbaik yang sudah dihasilkan peserta didik selama pembelajaran. Kemudian, karya tersebut dikelompokkan sesuai tema, media, atau teknik yang digunakan sehingga tampilan pameran menjadi lebih terarah. Tahap selanjutnya, menyusun rencana pameran yang meliputi tujuan, tema, sasaran pengunjung, serta kebutuhan sarana prasarana. Setelah rencana disusun, peserta didik diajak merancang tata letak atau *layout* pameran. Pada tahap ini, peserta didik dilatih agar memiliki kepekaan estetis dan kemampuan teknis dalam mengatur ruang. Peserta didik membuat sketsa penempatan karya, menentukan jalur pengunjung, serta memikirkan bagaimana pencahayaan dan elemen visual pendukung dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan.





**Gambar 5.2** Contoh pengaturan tata letak karya untuk pameran.

Bagian penting lain dari pameran adalah penyusunan narasi karya. Peserta didik menulis teks singkat berisi judul, ide, proses, dan makna karya, serta menyiapkan penjelasan lisan yang dapat peserta didik sampaikan kepada pengunjung. Peserta didik belajar mengungkapkan pemikiran kreatifnya dengan bahasa yang komunikatif, baik secara tertulis maupun lisan.

Tahap berikutnya adalah penataan displai. Peserta didik menata karya sesuai dengan rancangan tata letak, menambahkan label karya, serta melengkapi dengan elemen visual seperti poster, dekorasi, atau media digital bila memungkinkan. Proses ini menumbuhkan kesadaran bahwa penyajian karya sama pentingnya dengan penciptaan karya itu sendiri, karena kualitas displai akan memengaruhi pengalaman pengunjung dalam mengapresiasi karya.





**Gambar 5.3** Contoh Penataan Displai

#### **d. Bentuk Diferensiasi Dalam Kegiatan Pembelajaran**

##### **1) Diferensiasi Konten**

- a) Peserta didik dengan kesiapan awal dasar mendapat panduan konten sederhana, seperti templat label karya (judul-bahan-makna singkat) dan contoh displai sederhana.
- b) Peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi diberi tantangan menyusun narasi karya yang lebih mendalam, misalnya menjelaskan proses kreatif, pesan personal, dan kaitan karya dengan pengalaman atau tema tertentu.
- c) Guru menyediakan pilihan sumber inspirasi untuk pameran, seperti memberikan contoh *layout* galeri mini, video *virtual tour* museum, dan narasi karya, sehingga peserta didik dapat memilih referensi sesuai kebutuhan dan minatnya.

##### **2) Diferensiasi Proses**

- a) Peserta didik dapat memilih cara menyiapkan pameran seperti fokus pada penataan ruang dan displai, penyusunan narasi karya, atau mempersiapkan presentasi lisan sebagai pemandu pameran.



- b) Pendampingan diberikan bertingkat: bagi peserta didik yang belum mandiri akan mendapatkan arahan langkah demi langkah dan daftar cek pameran, sedangkan peserta didik yang lebih mandiri diberi ruang untuk mengatur *layout*, menentukan alur pengunjung, dan menambah elemen visual pendukung.
  - c) Peserta didik dapat bekerja secara individu atau berkolaborasi dalam tim kecil (kurator mini, penata dislai, pembuat label, dan pemandu pameran) sesuai gaya belajar, minat, dan kekuatan masing-masing.
- 3) Diferensiasi Produk
- a) Produk yang ditampilkan dapat berupa karya dua dimensi, tiga dimensi, atau kombinasi keduanya, sesuai kemampuan dan kreativitas peserta didik.
  - b) Penyajian karya dapat berupa tampilan fisik di ruang kelas, mini-galeri kelompok, atau dokumentasi digital (foto atau video) bagi peserta didik yang memilih format digital.
  - c) Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi diberi tantangan tambahan, seperti membuat video tur pameran pendek, *booklet* mini portofolio, atau memperkuat presentasi lisan dengan deskripsi konsep yang lebih mendalam.

#### e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Dalam kegiatan pembelajaran seni rupa, khususnya saat peserta didik mempersiapkan kegiatan pameran, pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa sangat penting. Pendampingan tersebut bertujuan untuk menjamin Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) selama proses kegiatan berlangsung.

Beberapa aktivitas seperti menggunakan alat potong, menempel karya di tempat tinggi, mengatur listrik untuk pencahayaan, atau menata ruangan berpotensi membahayakan jika dilakukan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, guru perlu memastikan peserta didik memahami tata cara penggunaan alat secara benar, menyediakan area kerja yang aman, serta mendampingi langsung bila ada pekerjaan berisiko.

Dengan pendampingan yang tepat, peserta didik tetap dapat berpartisipasi aktif dalam seluruh tahapan kegiatan pameran tanpa mengabaikan aspek keselamatan. Selain itu, pembiasaan bekerja dengan prosedur yang aman juga menumbuhkan tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan kerja di sekitar mereka.



#### f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada kegiatan pameran, dapat muncul beberapa kemungkinan miskonsepsi. Salah satunya adalah anggapan bahwa karya yang bagus hanyalah yang indah secara visual, padahal tujuan utama berkarya adalah menyampaikan makna, perasaan, atau harapan personal.

Peserta didik juga menganggap display sekadar menempel karya tanpa mempertimbangkan penataan, narasi, maupun pesan yang ingin disampaikan. Guna mencegah dan memperbaiki miskonsepsi tersebut, guru dapat memberikan contoh konkret berbagai bentuk pameran seni yang sederhana namun penuh makna, serta menekankan bahwa setiap karya memiliki nilai selama mampu mengungkapkan gagasan pribadi.

Guru dapat membimbing peserta didik melalui diskusi reflektif, tanya jawab, dan apresiasi bersama sehingga peserta didik memahami bahwa seni untuk menyajikan keindahan visual serta menyampaikan ekspresi, dan komunikasi.

#### g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif dari kegiatan pameran, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan *gallery walk* interaktif, yang mana peserta didik menempelkan atau memajang karya di kelas atau digantungkan di dinding kelas dan menuliskan narasi makna karyanya secara terpisah. Selanjutnya, teman-teman lainnya berkeliling kelas untuk mengamati karya dan mencoba mencocokkan narasi dengan karya yang sesuai.

Setelah itu, peserta didik mempresentasikan hasil karyanya dan menjelaskan pesan personal yang ingin disampaikan. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang variatif, melatih peserta didik memahami karya dari sudut pandang makna bukan hanya tampilan visual. Melalui proses ini, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan apresiasi karya seni peserta didik dan membangun suasana belajar yang kolaboratif serta menyenangkan.

### 3. Asesmen Formatif

Penilaian formatif pada tahap perencanaan pameran dilakukan sejak proses penyusunan konsep hingga penyusunan tata letak karya. Guru dapat mengamati kemampuan peserta didik dalam merancang alur pameran, menentukan urutan penyajian karya, serta menuliskan narasi yang memperkuat pesan personal.



Selama diskusi kelompok atau presentasi rencana, guru memberikan umpan balik langsung terkait kejelasan ide, keterpaduan antara display dan penjelasan, serta kreativitas dalam merancang pengalaman pengunjung. Penilaian mencakup aspek orisinalitas gagasan pameran, kemampuan bekerja sama, ketepatan penggunaan kosakata seni rupa dalam menjelaskan rencana, serta kesesuaian rancangan dengan tujuan pameran yang ingin dicapai.



## Kegiatan 2 Pameran Karya Seni Rupa (Presentasi, Apresiasi, dan Refleksi)



### 1. Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat berperan aktif sebagai pemandu pameran. Selain itu, dapat menjelaskan ide, proses, dan makna karyanya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Setelah itu, dilaksanakan sesi apresiasi yang mana peserta didik memberikan tanggapan yang jujur dan menghargai karya teman, serta melatih keterampilan menganalisis unsur dan prinsip seni rupa.



Kegiatan diakhiri dengan penyusunan ulasan singkat yang memuat pengamatan, perasaan, dan harapan terhadap karya yang disukai. Untuk memperkuat kemampuan komunikasi, penghargaan terhadap seni, serta ekspresi diri.

## 2. Langkah-langkah Kegiatan

### a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

**Tabel 5.2** Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 2

| Kode dan Judul Aktivitas                                              | Pengalaman Belajar | Karakteristik                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5.4 Ayo, Bertanya!</b><br>“Bagaimana Persiapanmu?”                 | Memahami           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.</li> <li>• Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nilai positif lainnya.</li> </ul> |
| <b>5.5 Ayo, Lakukan!</b><br>Pameran                                   | Mengaplikasi       | Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.                                                                                                                                                                                         |
| <b>5.6 Ayo, Renungkan!</b><br>Refleksi Diri, “Apa yang kamu rasakan?” | Merefleksi         | Meregulasi emosi dalam pembelajaran.                                                                                                                                                                                                                    |

### b. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan puncak pembelajaran ini dirancang dengan berkesadaran, peserta didik akan menampilkan hasil karya seni rupa dan melibatkan diri secara utuh dalam menjelaskan ide, proses, serta makna personal di balik karyanya. Peserta didik melakukan pembelajaran bermakna, peserta didik berkesempatan mengaitkan pengalaman belajar dengan keterampilan komunikasi, apresiasi, dan penghargaan terhadap karya seni teman secara nyata dalam suasana pameran.

Kegiatan berlangsung secara menyenangkan, yang mana peserta didik merasakan kegembiraan saat berperan sebagai pemandu, mendapatkan apresiasi, serta menyampaikan tanggapan secara santai dan bermakna. Dengan demikian, pameran menjadi momen belajar yang berkesan, penuh makna, dan menyenangkan. Berikut contoh langkah-langkah alur pembelajaran puncak pameran (*culminating activity*) dalam kegiatan ini.





### Aktivitas 5.4 Ayo, Bertanya!

#### “Bagaimana persiapanmu?”

- 1) Pembukaan (Orientasi Pameran)
  - a) Guru membuka kegiatan dengan menjelaskan bahwa hari ini adalah puncak pameran karya seni rupa peserta didik.
  - b) Guru memberikan pertanyaan pemantik, “Bagaimana persiapanmu?”
  - c) Perwakilan peserta didik menjelaskan persiapannya.
  - d) Guru memberi arahan singkat tentang tata cara pameran, peran peserta didik sebagai pemandu pameran, dan etika pengunjung.
  - e) Peserta didik membagi tugas, ada yang berperan sebagai penerima tamu, pemandu, penjaga displai, pengisi panggung acara presentasi karya, dan sebagainya.
  - f) Peserta didik menyiapkan diri di posisi displai masing-masing. Displai dapat dibuat per kelompok maupun individu.



### Aktivitas 5.5 Ayo, Lakukan!

#### Pameran

- 2) Penyajian Karya (Peran sebagai Pemandu Pameran)
  - a) Peserta didik memandu pengunjung (guru, teman, atau adik kelas) berkeliling pameran.
  - b) Setiap peserta didik menjelaskan ide, proses, makna, dan unsur atau prinsip seni rupa dalam karyanya dengan kosakata seni rupa yang tepat. Presentasi dapat dilakukan melalui tulisan atau narasi.
  - c) Pengunjung dapat bertanya, dan pemandu menjawab sesuai pemahamannya.
- 3) Apresiasi Karya (Sesi Interaktif)
  - a) Setelah berkeliling, peserta didik bersama guru melakukan sesi apresiasi terbuka.
  - b) Peserta didik saling memberi tanggapan jujur dan menghargai terhadap karya teman.
  - c) Guru menekankan agar peserta didik mengaitkan apresiasi dengan unsur dan prinsip seni rupa.



4) Penyusunan Ulasan Singkat (Produk Akhir)

- a) Setiap peserta didik memilih satu karya teman yang paling disukai. dapat pilihan secara berkelompok.
- b) Peserta didik menulis ulasan singkat berisi hal berikut.

Pengamatan terhadap unsur atau prinsip seni rupa, perasaan yang dirasakan ketika melihat karya, harapan atau pesan yang dapat dipetik dari karya tersebut.



**Aktivitas 5.6 Ayo, Renungkan!**

**Refleksi Diri “Apa yang kamu rasakan?”**

5) Refleksi dan Penutup

- a) Peserta didik berbagi pengalaman: bagaimana rasanya menjadi pemandu pameran dan diapresiasi oleh orang lain.
- b) Guru menegaskan kembali bahwa kegiatan ini melatih peserta didik berkomunikasi, mengekspresikan diri, menghargai karya orang lain, dan mengaitkan apresiasi dengan konsep seni rupa.
- c) Pameran ditutup dengan apresiasi bersama, misalnya memberikan tepuk tangan atau simbol penghargaan untuk seluruh karya.

**c. Materi Pokok**

Pelaksanaan pameran dilakukan dengan menghadirkan bapak atau ibu guru dan peserta didik lain sebagai pengunjung. Dalam manajemen pameran karya seni rupa dilakukan melalui perencanaan tema dan pemilihan karya, pengorganisasian ruang dan perlengkapan, dalam pelaksanaan pameran ini peserta didik berperan sebagai pemandu, menjaga karya, serta menjelaskan proses dan makna yang terkandung dalam karyanya.

Pada saat inilah keterampilan komunikasi, keberanian berbicara di depan umum, serta rasa percaya diri peserta didik terasah. Pengunjung dapat memberikan pertanyaan, tanggapan, atau apresiasi yang menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik.





**Gambar 5.4** Kegiatan Pameran

Setelah pameran usai, peserta didik melakukan refleksi bersama. Peserta didik diajak merefleksikan pengalaman mengikuti pameran: "Apa yang menjadi kekuatan dan kesulitan yang dialami? Apa yang dapat diperbaiki di masa depan?" Guru memberikan umpan balik terkait aspek teknis, estetis, dan komunikatif yang muncul selama pameran. Melalui refleksi ini, peserta didik belajar bahwa setiap karya dan peristiwa pameran adalah proses berkesinambungan menuju perkembangan diri yang lebih baik.

Pameran karya seni rupa bukan hanya sebuah acara seremonial di akhir pembelajaran, tetapi juga pengalaman belajar komprehensif yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik belajar merencanakan, mengorganisasi, berkomunikasi, dan menyajikan karya secara bertanggung jawab. Pameran menjadi ruang apresiasi yang menumbuhkan rasa bangga, saling menghargai, serta motivasi untuk terus berkarya.





**Gambar 5.5** Peserta didik sedang melakukan refleksi.

#### **d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran**

##### **1) Diferensiasi Konten**

- a) Peserta didik dapat memilih karya yang ingin dijelaskan atau diapresiasi, berdasarkan minat, kedekatan emosional, atau pesan personal yang ingin disampaikan.
- b) Bahan pendukung disesuaikan kebutuhan: daftar kosakata seni rupa dasar bagi yang memerlukan, dan daftar kosakata tingkat lanjut bagi peserta didik yang siap melakukan analisis lebih mendalam.



- c) Guru menyediakan referensi contoh apresiasi karya, mulai dari bentuk sederhana (menyebut unsur rupa yang tampak) hingga bentuk reflektif (menghubungkan karya dengan pengalaman atau pesan yang dirasakan).

## 2) Diferensiasi Proses

- a) Peserta didik dapat memilih peran dalam kegiatan pameran dan apresiasi, seperti pemandu karya, penulis ulasan, pembaca apresiasi lisan, atau pengamat aktif.
- b) Pendampingan disesuaikan dengan tingkat kesiapan: bagi peserta didik yang belum mandiri akan mendapatkan panduan pertanyaan apresiasi sederhana, sedangkan peserta didik yang lebih mandiri diberi ruang menyusun ulasan kreatif dan mendalam secara mandiri.
- c) Peserta didik dapat menyampaikan apresiasi melalui diskusi berpasangan atau kelompok kecil atau secara individu, sesuai kenyamanan dan kemampuan komunikasi mereka.

## 3) Diferensiasi Produk

- a) Bentuk penyampaian apresiasi dapat berupa komentar lisan sederhana, tulisan singkat tentang karya pilihan, atau ulasan yang memuat analisis unsur atau prinsip seni rupa.
- b) Produk refleksi dapat disesuaikan, seperti membuat catatan apresiasi singkat, kartu komentar apresiatif, atau ulasan naratif yang menjelaskan pengamatan, perasaan, dan harapan.
- c) Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi diberi tantangan menyusun ulasan mendalam atau membuat konten digital singkat (video apresiasi atau *voice note* penjelasan karya).

## e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K3)

Dalam kegiatan pameran karya seni rupa, pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa sangat penting untuk menjamin Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) peserta didik. Guru memastikan area pameran tertata rapi, jalur keluar masuk aman, serta alat dan bahan display tidak membahayakan.

Orang tua atau pendamping dewasa dapat membantu peserta didik menata karya dengan aman, mengingatkan untuk berhati-hati saat menggunakan perekat, paku, atau peralatan lain, serta menjaga kondisi fisik peserta didik agar tidak kelelahan. Pengawasan diberikan saat peserta didik



berinteraksi dengan pengunjung, sehingga kegiatan berjalan tertib, sehat, dan menyenangkan.

Kegiatan pameran akan menjadi ajang pembelajaran bermakna serta berlangsung aman, nyaman, dan mendukung tumbuhnya rasa percaya diri peserta didik.

#### **f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi**

Dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada kegiatan pameran, sering muncul miskonsepsi bahwa karya seni dinilai hanya dari keindahan visualnya. Padahal, penilaian karya juga mencakup ide, proses, dan makna personal yang melatarbelakanginya. Guna mencegah dan memperbaiki miskonsepsi ini, guru dapat memberikan contoh konkret tentang bagaimana unsur dan prinsip seni rupa bekerja dalam sebuah karya, serta menekankan pentingnya makna dan pesan personal.

Peserta didik dapat berlatih mengapresiasi dengan panduan pertanyaan reflektif, diskusi kelompok kecil, dan pemberian umpan balik yang konstruktif. Dengan cara tersebut, mereka akan memahami seni rupa secara lebih utuh, sehingga peserta didik dapat menyampaikan tanggapan dan ulasan karya dengan tepat, mendalam, dan menghargai perbedaan.

#### **g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif**

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, peserta didik dapat membuat katalog digital atau buku mini pameran yang berisi foto karya, judul, narasi singkat, serta penjelasan makna karyanya. Kegiatan ini tetap melatih peserta didik menyusun displai. Namun, dalam bentuk media cetak atau digital yang dapat dibagikan kepada teman, guru, atau orang tua.

Prosesnya dimulai dari pemilihan karya terbaik, pengambilan foto, penulisan deskripsi dengan kosakata seni rupa yang tepat, hingga penyusunan tata letak menggunakan kertas lipat atau aplikasi desain sederhana. Kegiatan alternatif ini bermanfaat bagi peserta didik yang mungkin terbatas ruang atau waktu untuk pameran secara langsung namun tetap memberi pengalaman dalam mempresentasikan karya secara kreatif, bermakna, dan menyenangkan.

### **3. Asesmen Formatif**

Asesmen atau penilaian formatif pada saat puncak pameran dilakukan dengan mengamati peran aktif peserta didik sesuai perannya masing-masing. Misalnya



sebagai pemandu pameran dalam menjelaskan ide, proses, dan makna karyanya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Guru menilai bagaimana peserta didik mampu berkomunikasi secara jelas, percaya diri, serta menjawab pertanyaan pengunjung dengan jujur dan menghargai.

Guru dapat memperhatikan kemampuan peserta didik dalam memberikan apresiasi terhadap karya teman melalui tanggapan yang mendalam, baik lisan maupun tulisan, dengan mengaitkan unsur dan prinsip seni rupa. Umpan balik diberikan segera setelah sesi pemanduan atau apresiasi untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan analisis, serta menumbuhkan sikap saling menghargai dalam berkarya.

## **Asesmen Sumatif**

### **Petunjuk Umum:**

Asesmen sumatif ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian kompetensi akhir peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Penilaian dilakukan melalui kualitas karya, perencanaan dan pelaksanaan pameran, kemampuan presentasi, apresiasi terhadap karya teman, serta refleksi diri. Hasil asesmen memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan pengetahuan, keterampilan, kontribusi dalam tim, dan sikap kepemimpinan peserta didik melalui produk pameran (portofolio karya).

Bentuk Penilaian: Penilaian karya dan penyajian pameran secara langsung.

**Tabel 5.3** Rubrik Penilaian Produk dan Displai

| Skor | Kriteria                                                                                                                                                 |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Karya sesuai tema, sangat rapi, kreatif, dan menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dengan sangat baik. Displai pameran menarik, terkonsep, dan estetik. |
| 3    | Karya sesuai tema, rapi, cukup kreatif, dan menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dengan baik. Displai pameran cukup menarik dan terorganisir.          |
| 2    | Karya kurang sesuai tema atau kurang rapi, kreativitas terbatas, penerapan unsur dan prinsip seni rupa kurang tepat. Displai pameran kurang tertata.     |
| 1    | Karya tidak sesuai tema, tidak rapi, kurang kreatif, penerapan unsur dan prinsip seni rupa tidak tampak. Displai pameran tidak tertata.                  |

### **1. Perencanaan Pameran**

Bentuk Penilaian: Penilaian dokumen rencana pameran (tata letak, narasi, dan media).



**Tabel 5.4** Rubrik Perencanaan

| Skor | Kriteria                                                                                                                      |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Rencana sangat detail (tata letak jelas, narasi lengkap, dan media pendukung tepat), konsep pameran terintegrasi dengan baik. |
| 3    | Rencana cukup detail (tata letak, narasi, dan media pendukung memadai), konsep pameran cukup terintegrasi.                    |
| 2    | Rencana kurang detail (beberapa elemen belum lengkap), konsep pameran kurang jelas.                                           |
| 1    | Rencana kurang jelas, kurang lengkap, dan belum menunjukkan keterpaduan konsep.                                               |

## 2. Kemampuan Presentasi dan Komunikasi

Bentuk Penilaian: Observasi saat peserta didik menjadi pemandu pameran.

**Tabel 5.5** Rubrik Presentasi

| Skor | Kriteria                                                                                                                   |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Menyampaikan ide dengan jelas, kosakata seni rupa tepat, percaya diri tinggi, responsif terhadap pertanyaan pengunjung.    |
| 3    | Menyampaikan ide cukup jelas, kosakata seni rupa cukup tepat, percaya diri baik, mampu menjawab sebagian besar pertanyaan. |
| 2    | Penyampaian ide kurang jelas, kosakata seni rupa terbatas, percaya diri rendah, kurang mampu menjawab pertanyaan.          |
| 1    | Belum dapat menyampaikan ide dengan jelas, belum menggunakan kosakata seni rupa, pasif atau tidak menjawab pertanyaan.     |

## 3. Apresiasi Karya

Bentuk Penilaian: Penilaian terhadap ulasan tertulis karya teman.

**Tabel 5.6** Rubrik Apresiasi

| Skor | Kriteria                                                                                                                       |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Ulasan lengkap memuat pengamatan detail, perasaan, analisis unsur dan prinsip seni rupa, dan harapan, dengan bahasa yang baik. |
| 3    | Ulasan cukup lengkap, memuat sebagian besar komponen, dan bahasa cukup baik.                                                   |
| 2    | Ulasan kurang lengkap, memuat sebagian kecil komponen, dan bahasa sederhana.                                                   |
| 1    | Ulasan sangat singkat, belum memuat komponen penting, bahasa kurang baik.                                                      |



#### 4. Kontribusi Tim

Bentuk Penilaian: Penilaian terhadap sikap kerjasama dalam tim.

**Tabel 5.7** Rubrik Kontribusi Tim

| Skor | Kriteria                                                                                              |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Aktif berpartisipasi, selalu membantu, dan memberikan ide yang bermanfaat untuk keberhasilan pameran. |
| 3    | Berpartisipasi cukup sering, kadang memberi ide, atau bantuan pada teman.                             |
| 2    | Berpartisipasi terbatas, hanya melakukan tugas bila diminta.                                          |
| 1    | Jarang berpartisipasi, kurang peduli pada tugas tim.                                                  |

#### 5. Sikap Kepemimpinan

Bentuk Penilaian: Pengamatan terhadap sikap kepemimpinan

**Tabel 5.8** Rubrik Sikap Kepemimpinan

| Skor | Kriteria                                                                                             |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Mampu memimpin dengan adil, mengarahkan teman dengan bijak, serta memberi semangat pada anggota tim. |
| 3    | Sering kali menunjukkan sikap memimpin dan membantu mengatur teman.                                  |
| 2    | Kurang percaya diri dalam memimpin, hanya sesekali mencoba mengatur teman.                           |
| 1    | Tidak menunjukkan sikap kepemimpinan, cenderung pasif, atau bergantung pada orang lain.              |

#### 6. Refleksi Diri

Bentuk Penilaian: Jurnal atau esai reflektif.

**Tabel 5.9** Rubrik Refleksi

| Skor | Kriteria                                                                                                                         |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4    | Refleksi sangat mendalam, memuat pengalaman, tantangan, solusi, dan pembelajaran yang diperoleh, disajikan dengan bahasa runtut. |
| 3    | Refleksi cukup mendalam, memuat pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh, dan bahasa cukup runtut.                             |
| 2    | Refleksi kurang mendalam, memuat pengalaman secara umum, dan bahasa kurang runtut.                                               |
| 1    | Refleksi sangat singkat, belum memuat pembelajaran atau pengalaman yang berarti.                                                 |



**Tabel 5.10** Rekap Penilaian Sumatif

| Aspek                             | Bobot (%) |
|-----------------------------------|-----------|
| Produk Pameran (portofolio karya) | 20%       |
| Perencanaan Pameran               | 15%       |
| Kemampuan Presentasi & Komunikasi | 15%       |
| Apresiasi Karya                   | 15%       |
| Kontribusi tim                    | 15%       |
| Sikap kepemimpinan                | 10%       |
| Refleksi Diri                     | 10%       |
| Total:                            | 100%      |

### **D. Refleksi**

Guru dapat melakukan refleksi setelah pembelajaran perancangan dan penciptaan karya. Berikut pertanyaan reflektif untuk guru (penguat pembelajaran mendalam).

1. Sejauh mana peserta didik mampu mengekspresikan ide, perasaan, dan harapan melalui karya serta menjelaskan makna karyanya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat?
2. Apakah peserta didik terlibat aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemanduan pameran, serta menunjukkan sikap menghargai dan memberi apresiasi secara jujur terhadap karya teman?
3. Hal apa yang berjalan baik dan perlu dipertahankan, kendala apa yang muncul selama pameran, serta strategi perbaikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih *meanfull*, *meaningfull*, dan *joyfull* pada kegiatan berikutnya.

**Tabel 5.11** Contoh Tindak Lanjut Refleksi Guru

| Permasalahan yang Ditemukan                                                                                                                       | Tindak Lanjut yang Direncanakan                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sebagian peserta didik masih kesulitan mengekspresikan ide, perasaan, dan harapan secara jelas dalam karya atau penjelasan lisan atau tulisannya. | Memberikan bimbingan tambahan melalui contoh karya inspiratif, latihan membuat deskripsi sederhana, serta penggunaan kosakata seni rupa secara bertahap. |



| Permasalahan yang Ditemukan                                                                                                     | Tindak Lanjut yang Direncanakan                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keterlibatan peserta didik dalam perencanaan dan pemanduan pameran tidak merata, masih terdapat peserta didik yang pasif.       | Membagi peran lebih terstruktur (pemandu, penata displai, penulis narasi, dokumentasi) agar setiap peserta didik berkontribusi; memberi motivasi dengan penghargaan atas peran masing-masing.          |
| Apresiasi peserta didik terhadap karya teman cenderung masih berupa komentar umum, belum mendalam pada unsur/prinsip seni rupa. | Melatih peserta didik dengan panduan pertanyaan apresiasi, seperti "Unsur apa yang menarik perhatianmu?" atau "Bagaimana perasaanmu terhadap karya tersebut?", agar ulasan lebih kritis dan reflektif. |
| Beberapa aspek teknis pameran (tata letak, kerapian, dan waktu penyajian) belum optimal sehingga mengurangi kesan keseluruhan.  | Melakukan simulasi pameran sebelum hari H, melibatkan peserta didik dalam evaluasi tata letak, serta membuat jadwal persiapan yang lebih jelas.                                                        |
| Peserta didik tampak canggung dalam memandu pameran di depan guru atau teman lain.                                              | Memberikan sesi latihan presentasi singkat, <i>role play</i> pemanduan pameran, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan rasa percaya diri.                                                         |

## E. Pengayaan

Pengayaan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik mengeksplorasi pengalaman pameran di luar kelas, misalnya mengunjungi galeri seni, museum, atau pameran sekolah lain untuk membandingkan cara penataan karya, gaya penyajian, dan teknik apresiasi. Peserta didik diberi kesempatan membuat katalog mini pameran yang berisi foto karya, narasi singkat, serta refleksi pribadi tentang pesan yang ingin disampaikan.

Guru dapat memberi tantangan kepada peserta didik untuk mempresentasikan karyanya secara digital, misalnya melalui portofolio daring atau video pemanduan pameran, sehingga peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi lintas media. Pengayaan ini bertujuan memperdalam apresiasi seni rupa, dan melatih kreativitas, kepekaan, serta kolaborasi, dan komunikasi.



## Sumber Belajar

Berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan.

### 1. Buku

- Hidayat, R. *Manajemen Pameran Seni*. Bandung: CV Remaja Rosdakarya, 2019.



Making a Great Exhibition:  
<https://bukupusbuk.id/s/sr6m>



Seni Rupa untuk Anak Usia Dini:  
<https://bukupusbuk.id/s/sr6n>

### 2. Sumber Belajar Digital dan Tautan Internet Terpercaya



<https://bukupusbuk.id/s/sr6p>



Pameran Online IKJ  
<https://bukupusbuk.id/s/sr3q>



# LKPD

Mata Pelajaran : Seni Rupa  
Kelas : VI  
Bab : Pameran Karya Seni Rupa  
Nama peserta didik : .....  
Kelas : .....  
Tanggal : .....

## A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Lembar Kerja ini, kamu akan:

1. Merencanakan pameran karya seni rupa secara mandiri.
2. Menyajikan karya secara kreatif dan komunikatif.
3. Melatih kemampuan menjelaskan ide, proses, dan makna karya.
4. Mengapresiasi karya teman dan membuat refleksi diri.

## B. Instruksi Kerja

1. Bacalah setiap bagian pada LKM ini dengan seksama.
2. Isi semua kolom sesuai petunjuk.
3. Gunakan bahasa yang baik dan kosakata seni rupa yang tepat.
4. Kerjakan secara sungguh-sungguh karena akan menjadi bagian dari penilaian sumatif.

## C. Kegiatan dan Isian

1. Perencanaan Pameran

Tuliskan rencana pameranmu di bawah ini:

- Judul Pameran : .....
- Tema Pameran : .....

- Daftar Karya yang Dipamerkan :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

- Konsep Tata Letak (*Layout*) :

\_\_\_\_\_

- Media Pendukung (misalnya: label karya, poster, musik latar, dekorasi):

\_\_\_\_\_

## 2. Narasi Karya

Pilih salah satu karya yang menurutmu paling penting, lalu tuliskan narasi singkatnya:

- Judul Karya : \_\_\_\_\_
- Bahan dan Teknik : \_\_\_\_\_
- Ide atau Inspirasi : \_\_\_\_\_
- Makna Karya : \_\_\_\_\_

## 3. Panduan Presentasi

Tuliskan poin-poin penting yang akan kamu sampaikan saat menjelaskan karyamu kepada pengunjung:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## 4. Apresiasi Karya Teman

Tuliskan ulasan singkat terhadap salah satu karya temanmu:

- Judul Karya yang Dipilih : \_\_\_\_\_
- Hal yang Menarik : \_\_\_\_\_
- Perasaan yang Kamu Rasakan : \_\_\_\_\_
- Saran atau Harapan : \_\_\_\_\_

## 5. Refleksi Diri

Jawablah pertanyaan berikut.

1. Hal yang paling kamu pelajari dari kegiatan pameran ini:

---

---

---

2. Tantangan terbesar yang kamu hadapi:

---

---

---

3. Rencana perbaikan atau ide untuk karya berikutnya:

---

---

---



# Glosarium

## A

**Apresiasi Seni** : Kegiatan mengamati, memahami, dan menilai karya seni dengan memperhatikan bentuk, makna, serta konteksnya.

**Atelier** : Studio atau ruang kerja seniman atau peserta didik dalam berkarya seni.

## B

**Balance (Keseimbangan)** : Prinsip desain berupa susunan unsur seni rupa agar karya terlihat stabil, baik simetris maupun asimetris.

**Bentuk (Shape/Form)** : Wujud visual karya seni rupa, dapat berupa dua dimensi (*shape*) atau tiga dimensi (*form*).

## C

**Cahaya (Lighting)** : Pengaturan pencahayaan dalam pameran untuk menonjolkan karya.

**Citra Visual** : Representasi gambar atau simbol dalam karya seni.

**Color (Warna)** : Unsur seni rupa yang memberi kesan emosional, simbolis, maupun ekspresif.

**Contrast (Kontras)** : Prinsip desain berupa perbedaan mencolok antarunsur (warna, ukuran, bentuk) untuk menambah daya tarik.

## D

**Desain** : Proses perencanaan visual dalam menciptakan karya seni rupa.

**Displai** : Penataan karya seni pada ruang pameran agar komunikatif dan estetis.

**Diorama** : Miniatur tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau peristiwa tertentu.



## E

- Ekspresi Seni** : Ungkapan gagasan, perasaan, atau pengalaman melalui karya seni rupa.
- Emphasis (Penekanan)** : Prinsip desain berupa bagian yang ditonjolkan sebagai pusat perhatian dalam karya.
- Estetika** : Nilai keindahan dalam karya seni rupa yang dapat dinikmati secara visual dan emosional.

## F

- Figuratif** : Gaya seni rupa yang menampilkan bentuk nyata, seperti manusia, hewan, atau benda.
- Formasi Karya** : Susunan karya dalam kegiatan pameran atau presentasi.

## G

- Galeri Seni** : Ruang pameran untuk menampilkan karya seni rupa.
- Gelap-Terang (*Value*)** : Unsur seni rupa berupa tingkat cahaya dan bayangan yang membentuk kontras.
- Garis (*Line*)** : Unsur seni rupa berupa goresan yang memberi arah, batas, atau gerakan.
- Glaser (*Glaze*)** : Lapisan pada keramik yang memberi warna, kilap, sekaligus melindungi permukaan.

## H

- Harmoni (*Harmony*)** : Prinsip desain berupa keselarasan antar unsur yang menimbulkan rasa indah.

## I

- Instalasi Seni** : Karya seni rupa tiga dimensi yang menata ruang dengan objek/material tertentu.
- Interpretasi Karya** : Pemahaman makna karya seni melalui pengamatan dan analisis.
- Irama (*Rhythm*)** : Prinsip desain berupa pengulangan unsur seni rupa untuk menimbulkan kesan gerak.

## K



|                                |                                                                                               |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kanvas</b>                  | : Media untuk melukis, biasanya berupa kain yang direntangkan pada bingkai kayu.              |
| <b>Kesatuan (<i>Unity</i>)</b> | : Prinsip desain berupa keterpaduan antar unsur sehingga karya tampak utuh.                   |
| <b>Komposisi</b>               | : Susunan unsur-unsur seni rupa dalam karya seni untuk menciptakan keseimbangan dan ekspresi. |
| <b>Kriya</b>                   | : Cabang seni rupa yang menekankan keterampilan tangan, seperti kriya keramik.                |

## L

|                       |                                                                                |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Layout Pameran</b> | : Tata letak penempatan karya seni di ruang pameran.                           |
| <b>Lukisan</b>        | : Karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan media cat di atas bidang datar. |

## M

|                     |                                                                                  |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Makna Visual</b> | : Pesan atau simbol yang terkandung dalam karya seni rupa.                       |
| <b>Media Seni</b>   | : Sarana atau alat untuk berkarya seni, seperti pensil, cat air, dan tanah liat. |
| <b>Mock Up</b>      | : Model awal karya seni rupa tiga dimensi sebelum diwujudkan final.              |

## N

|                     |                                                                   |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>Narasi Karya</b> | : Penjelasan tertulis mengenai ide, proses, dan makna karya seni. |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------|

## P

|                                     |                                                                                                     |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Palet</b>                        | : Wadah untuk mencampur warna cat.                                                                  |
| <b>Pameran Seni</b>                 | : Kegiatan menampilkan karya seni rupa kepada publik sebagai ajang apresiasi.                       |
| <b>Portofolio Seni</b>              | : Kumpulan karya seni rupa yang merepresentasikan kemampuan dan perkembangan seniman/peserta didik. |
| <b>Proporsi (<i>Proportion</i>)</b> | : Prinsip desain berupa perbandingan ukuran antar bagian karya seni rupa.                           |



**Prototipe Seni** : Model percobaan awal dari karya seni sebelum diwujudkan final.

## R

**Ruang Pamer** : Tempat atau area untuk menampilkan karya seni.

**Ruang Visual (*Space*)** : Unsur seni rupa berupa area kosong maupun terisi, nyata maupun semu, dalam karya.

## S

**Sketsa** : Goresan awal sederhana sebagai rancangan karya seni.

**Studio Seni** : Tempat berkarya seni rupa baik individu maupun kelompok.

**Seni Rupa Terapan** : Karya seni rupa yang memiliki fungsi praktis selain nilai estetis, misalnya kriya keramik.

**Simbol Visual** : Tanda atau lambang dalam karya seni rupa yang mewakili ide tertentu.

## T

**Tekstur (*Texture*)** : Unsur seni rupa berupa kesan permukaan karya, dapat berbentuk nyata (kasar/halus) maupun semu (hasil penggambaran).

**Titik (*Point*)** : Unsur seni rupa paling dasar, digunakan sebagai penanda atau pusat perhatian.

**Tujuan Estetis** : Nilai keindahan yang ingin dicapai dalam sebuah karya.

## V

**Variasi (*Variety*)** : Prinsip desain berupa keragaman unsur untuk menghindari monoton.



# Daftar Pustaka

- Adi, Kusnadi. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kemendikbud, 2012.
- Daryanto dan Rahman, N. *Model Pembelajaran Inovatif dan Karakteristiknya*. Yogyakarta: Gava Media, 2020.
- Dewi, I. R., dan Sunarmi. *Pendidikan Seni Rupa: Teori dan Praktik untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Djelantik, A. A. M. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Effendi, R. *Seni Rupa dan Keterampilannya*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Hidayat, R. *Manajemen Pameran Seni*. Bandung: CV Remaja Rosdakarya, 2019.
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Kemendikbudristek. *Panduan Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK, 2022.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Model-Model Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal GTK, Kemendikbud, 2020.
- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 <https://pusatinformasi.guru.kemendikdasmen.go.id/>
- Kusnadi, E. *Seni Rupa dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Humaniora, 2017.
- Mikke Susanto. *Pengantar Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: UGM Press, 2002.
- Salim, A. *Prinsip-prinsip Desain dan Aplikasinya*. Bandung: CV Yrama Widya, 2016.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sanyoto, S. E. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: ANDI, 2009.
- Sudarsono. 2000. *Seni Rupa: Apresiasi dan Ekspresi*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Suharto, E. *Ekspresi Anak dalam Karya Seni Rupa: Pengantar Pendidikan Seni Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press, 2010.
- Sumanto, A. *Dasar-dasar Seni Rupa*. Jakarta: Grasindo, 2005.



- Sumanto, R. *Seni Rupa dan Desain untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Sumanto. 2005. *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumanto. *Pengantar Seni Rupa*. Yogyakarta: Ombak, 2013.
- Tim Penyusun. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- Tim Penyusun. *Naskah Akademik Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) Pada Kurikulum Fleksibel sebagai Wujud Merdeka Belajar*. Jakarta: Bada Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia, 2021.
- Tim Penyusun. *Panduan Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- Tim Penyusun. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- Tocharman, M. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI Press, 2006.
- Wong, W. *Prinsip-prinsip desain dalam seni rupa*. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Yuliani, S., & Rahmawati, N. *Seni Rupa: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.





## Daftar Kredit Gambar

Gambar 1.8 a diunduh dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:National\\_Gallery\\_Singapore-Raden\\_Saleh-Merapi-Eruption\\_by\\_Day-24.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:National_Gallery_Singapore-Raden_Saleh-Merapi-Eruption_by_Day-24.jpg)

Gambar 1.8 b diunduh dari [https://www.google.com/url?q=https://en.wikipedia.org/wiki/Raden\\_Saleh%23/](https://www.google.com/url?q=https://en.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh%23/)



# Indeks

## A

alat dan bahan 7, 9, 10, 13, 48, 70, 71, 74, 85, 94, 97, 98, 99, 103, 106, 107, 120, 125, 142, 144, 150, 165, 170, 171, 172, 204

apresiasi Seni 215, 219

## B

batik 93, 94

bentuk 8, 9, 11, 12, 13, 20, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 41, 46, 48, 49, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 66, 70, 71, 72, 73, 76, 81, 83, 85, 86, 92, 95, 96, 97, 106, 107, 108, 110, 111, 113, 115, 118, 122, 123, 124, 128, 134, 136, 146, 147, 148, 150, 156, 157, 158, 162, 166, 167, 173, 174, 175, 178, 182, 186, 188, 197, 205, 215, 216

bidang 9, 40, 44, 63, 225, 226, 228, 229, 231, 232, 234

## C

cahaya 41, 132, 188, 216

citra visual 215

## D

desain 7, 8, 9, 12, 16, 17, 28, 29, 30, 33, 34, 36, 37, 38, 44, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 57, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 70, 71, 72, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 90, 97, 99, 101, 107, 114, 116, 119, 141, 142, 150,

157, 160, 166, 170, 176, 177, 186, 205, 215, 216, 217, 218, 220

dimensi 2, 3, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 19, 26, 32, 40, 41, 60, 61, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 83, 88, 89, 90, 92, 96, 97, 98, 100, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 117, 118, 122, 123, 125, 128, 136, 137, 138, 142, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 154, 156, 162, 163, 164, 170, 171, 172, 175, 176, 178, 179, 215, 216, 217

displai 182, 183, 186, 190, 194, 197, 198, 200, 204, 205, 210

## E

ekspresi 2, 49, 56, 61, 73, 74, 81, 85, 86, 91, 92, 95, 97, 99, 115, 122, 123, 126, 127, 136, 140, 141, 146, 147, 182, 197, 199, 217

estetis 218

estetika 216, 219

## F

form 215

## G

gagasan 5, 8, 9, 11, 12, 13, 18, 70, 71, 72, 74, 75, 78, 81, 82, 83, 86, 88, 89, 92, 98, 101, 106, 107, 108, 110, 113, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 127, 135, 136, 142, 146, 147, 148, 151, 162, 163, 183, 197, 198, 216



galeri 75, 85, 91, 136, 140, 186, 210

garis 9, 28, 39, 40, 44, 63, 66, 111, 171, 216

goresan 218

## H

harmoni 216

hasil karya 19, 25, 98, 107, 108, 110, 128,  
134, 137, 149, 161, 163, 170, 175, 180,  
182, 199

hiasan 34, 86, 192

## I

instalasi seni 216

## J

jurnal 91, 208, 232

## K

karya tiga dimensi 19, 107, 110, 111, 112,  
113, 128, 147, 148, 149, 150, 152, 156,  
162, 164, 170, 171, 175, 176, 178, 179

kolase 8, 10, 11, 12, 13, 16, 48, 65, 70, 71,  
76, 90, 96, 97, 122, 136

komposisi 36, 37, 63, 72, 217

## L

lukisan 112, 217

## M

media 101, 119, 140, 213, 217, 219, 234

motif 93, 94

## N

narasi 48, 49, 58, 149, 183, 186, 189, 190,  
191, 192, 194, 197, 200, 205, 207, 210,  
213

## O

observasi 25, 30, 34, 98, 207

## P

pameran 182, 184, 185, 187, 189, 190,  
191, 192, 198, 199, 200, 201, 202, 207,  
209, 211, 212, 217, 220

proporsi 218

proses kreatif 6, 8, 12, 13, 70, 71, 78, 85,  
95, 98, 106, 118, 170, 182, 186

## R

ragam 28

rencana 7, 90, 117, 124, 127, 153, 164,  
171, 180, 182, 189, 191, 192, 193, 198,  
207, 212

ruang 20, 32, 61, 109, 110, 135, 139, 150,  
186, 216, 218

## S

seni rupa dua dimensi 8, 12, 13, 32, 70,  
71, 73, 74, 75, 83, 91, 97, 98, 137, 217

seni rupa tiga dimensi 9, 12, 13, 106, 110,  
111, 113, 125, 154, 216, 217

simbol 18, 70, 72, 73, 75, 76, 88, 91, 92, 95,  
97, 98, 99, 100, 104, 122, 134, 136, 146,  
157, 192, 201, 215, 217

sketsa 19, 48, 74, 78, 81, 83, 85, 86, 90, 91,  
98, 100, 107, 108, 110, 111, 112, 116,  
120, 122, 124, 128, 131, 132, 134, 143,  
146, 147, 148, 149, 150, 151, 156, 157,  
159, 160, 161, 162, 163, 165, 170, 171,  
172, 178, 180, 193



## T

tekstur 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 42, 46, 52, 60, 61, 63, 66, 70, 72, 76, 83, 86, 107, 108, 116, 118, 124, 136, 157

tema 17, 72, 75, 78, 80, 81, 83, 85, 86, 96, 116, 122, 124, 130, 131, 135, 185, 192, 193, 201, 206

titik 218

## U

unsur seni rupa 215, 216, 218

## V

variasi 7, 10, 33, 48, 85, 96, 135, 158, 174, 175

visual iv, 2, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 18, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 44, 48, 49, 51, 52, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 70, 72, 73, 74, 75, 78, 79, 80,

81, 82, 83, 84, 85, 86, 91, 92, 95, 97, 99, 100, 101, 107, 108, 110, 111, 113, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 127, 134, 136, 140, 141, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 156, 157, 159, 162, 163, 172, 173, 176, 177, 178, 182, 190, 193, 194, 197, 205, 215, 216, 232

## W

wadah 129, 217

warna 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 42, 44, 46, 52, 54, 55, 60, 61, 63, 66, 70, 72, 75, 76, 77, 81, 83, 86, 91, 92, 94, 95, 107, 108, 116, 118, 124, 130, 131, 134, 136, 152, 156, 157, 159, 166, 174, 175, 215, 216, 217

warna 9, 41, 42, 44, 56, 60, 61, 63, 66, 134, 139, 171, 215, 231

wujud iv, 14, 41, 106



# Profil Pelaku Perbukuan

## Profil Penulis



**Taufik  
Hidayatulloh,  
M.Pd.**

**Surel:**  
toopiq@gmail.com

**Instansi:**  
SMKN 1 ROTA Bayat,  
Klaten

**Bidang Keahlian:**  
Pendidikan Seni Rupa,  
Kriya, dan Vokasi

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru Vokasional Kriya, SLBN Semarang (2011-2020)
2. Guru Vokasional Kriya, SLBN Temanggung (2020-2022)
3. Guru Vokasional Kriya Kreatif Keramik SMKN 1 ROTA Bayat, Klaten. (2022-Sekarang)

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S1, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, UNY, Tahun Lulus 2010
2. S2, Pendidikan Seni, UNY, Tahun Lulus 2022

### Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Penggunaan Alat Meja Putar Keramik dalam Pembelajaran Vokasional Kriya Keramik*, Disdikbud Jateng, 2017
2. *Melestarikan Permainan Tradisional di dalam Sekolah*, Dinas Pendidikan Kota Semarang, 2019
3. *Buku Panduan Guru, Seni Rupa Kelas V SD/MI*, Kemdikbud, 2021



## Profil Penulis



**Taibatus  
Solehah, S.Pd.**

**Surel:**

taibatussolehah.19@  
gmail.com

**Instansi:**

SD Negeri Wonorejo 1  
Desa Wonorejo Kec.  
Wates Kab. Kediri

**Bidang Keahlian:**

Seni Rupa, Literasi Anak

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

Guru Sekolah Dasar (2008-sekarang)

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S1, Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Lulus 2016
2. S1, Pendidikan Agama Islam, STITM, Lulus 2009

### Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Ssst, Jangan Berisik! Kemendikbudristek Badan Bahasa. Jakarta. 2024
2. Blar! Blar! Kemendikbudristek Balai Bahasa Jawa Timur. Surabaya. 2024
3. Bangga Menjadi Guru Berani Menginspirasi. Kampus Pemimpin Merdeka & PT. Paragon Technology and Innovation. Jakarta. 2024
4. Mobil Tenaga Angin. Kemendikbudristek Balai Bahasa Jawa Timur. Surabaya. 2023
5. Robot Ing Sawah. Kemendikbudristek Balai Bahasa Jawa Timur. Surabaya. 2023
6. Tips Menjadi Guru Hebat dan Smart. WIN Media. Kabupaten Kediri. 2023
7. Puisi Anak Jembatan Masa Depan. CV. Maharani Buana Pustaka. Jombang. 2022
8. Memeluk Mimpi. Dwija Pustaka. Kediri. 2022
9. Bukan Origami Biasa Storigami Hewan Edukasi Nilai Karakter. CV Iam Publishing. Semarang. 2022
10. Aku dan Hobiku. CV Iam Publishing. Semarang. 2021



## Profil Penelaah



**Dwi Wulandari,**  
**M.A.Ed., M.Pd.**

**Email:**

dwiwulandari@uny.  
ac.id

**Instansi:**

Universitas Negeri  
Yogyakarta

**Alamat Instansi:**

Jl. Colombo No.1,  
Karang Malang,  
Caturtunggal, Kec.  
Depok, Kabupaten  
Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta

**Bidang Keahlian:**

Pedagogi Kreatif,  
Riset Transdisipliner

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

Dosen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, UNY

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. Creative Arts in Education, University of Exeter, UK, 2016-2017
2. Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2015-2019
3. Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2010-2014

### Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Gerakan Pendidikan Seni Rupa Yogyakarta (2024)
2. Seni Rupa Anak & Pembinaannya Perspektif Wacana Kreativitas dan Pedagogi Kreatif (2022)

### Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. 2025 - Penciptaan Iklim Budaya Memimpin Anak Indonesia Melalui Inovasi Pembelajaran Reproduksi Ide Musikal untuk Menanamkan Kepercayaan Diri, Inisiatif, Otonomi, dan Empati
2. 2025 - Developing an Artificial Intelligence Implementation Model in Deep Learning: Transformative Strategies for Art Education in Indonesia and Malaysia
3. 2025 - Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Mata Kuliah Teori dan Praktik pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa
4. 2025 - Pemetaan Metodologi Penelitian dalam Pengembangan dan Penciptaan Seni Rupa: Systematic Literature Review
5. 2025 - Konsep dan Penerapan Deep Learning dalam Pendidikan Seni Rupa: Tinjauan Literatur Sistematis



## Profil Penelaah



**Angga Sukma  
Permana. M.Sn.**

**Surel:**

anggasukmapermana03@gmail.com

**Instansi:**

Universitas Negeri  
Yogyakarta

**Alamat Instansi:**

Yogyakarta

**Bidang Keahlian:**

Seni Rupa

**Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:**

1. Praktisi Seni
2. Pengajar/Dosen

**Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:**

1. 2004–2011, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. 2012–2014, Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

**Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengaruh Perkembangan Seni Rupa Modern Terhadap Motif Batik Kontemporer Karya Hanang Mintarta Dari Batik Banyu Sabrang
2. Pembelajaran Ketrampilan (Kriya) Bagi Peserta Berkebutuhan Khusus di Sleman.

Informasi Lain dari penelaah dapat dilihat pada tautan berikut. <https://scholar.google.co.id/citations?hl=en&user=GEte0vIAAAAJ>



## Profil Editor



**Erminawati,  
S.Pt., M.Pd.**

**Email:**

erminazahra@gmail.com

**Bidang Keahlian:**

Mengedit Buku Teks  
Utama, Buku Teks  
Pendamping, dan Buku  
Nonteks

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. 2019–sekarang : Praktisi Perbukuan (Editor dan Penulis Lepas)
2. 2019–sekarang : Praktisi Pendidikan Konsultan pendidikan di Yayasan Al-Fatah Barokah Kab. Bogor
3. 2015–2019 : Manager Penerbit CV Erzatama Karya Abadi
4. 2011–2015 : Editor lepas Penerbit Ufuk Publishing

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S-2, Teknologi Pendidikan Ibn Khaldun Bogor, 2019–2021
2. S-1, Peternakan IPB, 1999–2003
3. Akta 4 di Ibnu Khaldun, Bogor, 2004–2005

### Judul Buku yang Disunting dan Tahun Terbit:

1. Ensiklopedia Kain Tradisional, Yrama Widya, 2024.
2. Ensiklopedia Tumbuhan Endemik Indonesia, Yrama Widya, 2024.
3. BS dan BG Pendidikan Pancasila Kelas 1, Kemdikbudristek, 2023.
4. BS dan BG Pendidikan Seni Tari Kelas 1, Kemdikbudristek, 2023.
5. BS dan BG Pendidikan Seni Tari Kelas 4, Kemdikbudristek, 2023.
6. Dasar-Dasar Teknik Furnitur untuk SMK Semester 1, Kemdikbudristek, 2022.
7. Sang Penjaga Raflesia PT. Educarindo Compuniaga Nusantara, 2021.
8. Monster Pemakan Koin, Sandiarta Sukses, 2021.
9. Tirta Sahabatku, PT Multisarana Nusa Persada, 2021.
10. Waspada Gempa, Yrama Widya, 2021.



## Profil Editor



### Email:

ervina@kemdikbud.go.id  
ervinarobert@gmail.com

### Instansi:

Pusat Perbukuan

### Alamat Instansi:

Komplek Kemdikbud,  
Jl. RS. Fatmawati Raya  
Gedung D, Cipete  
Jakarta Selatan - 12410

### Bidang Keahlian:

Pengembang  
Perbukuan, Pendidikan  
dan Pembelajaran, Fisika

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Pengembang Buku Elektronik – Pusat Perbukuan (2024–sekarang)
2. Pengembang Perbukuan – Pusat Perbukuan (2022–2023)

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

S1 - Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta (2015–2019)

### Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V (2024), Kemendikbudristek (Editor)
2. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V (2024), Kemendikbudristek (Editor)

### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Integrating Social Media as a Communication Tool in STEM Education: Infographics of the UNJ Digital Library System, Current STEAM and Education Research 3 (1), Apr 2025 DOI: 10.58797/cser.030104
2. Practice Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Optic Topic Through Physics Worksheet equipped with Augmented Reality, AIP Publishing, Nov 7, 2019, DOI: 10.1063/1.5132641
3. Pengembangan Lembar Kerja Siswa tentang Simulasi PhET untuk Gerak Parabola, Seminar Nasional Fisika UNESA, Oct 19, 2019



## Profil Ilustrator



**Ruhat**

**Surel:**

ruhiart02@gmail.com

**Bidang Keahlian:**

Ilustrasi

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Freelance Illustrator Penerbit Grasindo, 2013–2023
2. Tim Illustrator Buku Terjemahan Cerita Anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
3. Illustrator Buku Dwibahasa Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
4. Freelance Illustrator Buku Jenjang Remaja Awal, Penerbit Erlangga 2024
5. Freelance Illustrator Buku Anak, Elex Kidz Books, 2024

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

S1 – Desain Komunikasi Visual Ars University

### Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Ayah-Ayah Warna Apa yang Kau Lihat?*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021
2. *Nafi dan Bora*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021
3. *Gadis Kemenyan, Jalur Rempah*, Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan 2021
4. *Dongeng Janiti*, Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
5. *Peurang*, Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
6. *Berteman Dengan Keadaan*, Penerbit Erlangga, 2024
7. *Petualangan Meru di Tanah Papua*, Elex Kidz Book, 2024
8. *Panduan Guru Seni Rupa Kelas III dan Kelas V SD*, Kemendikbud, 2024

### Informasi Lain:

IG: <https://www.instagram.com/ruhiart0210>



## Profil Editor Visual



**Damar  
Sasongko,  
S.Hum. M.Sn.**

**Email:**

damarsas@proton.me

**Bidang Keahlian:**

Buku Anak

### Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Editor visual lepas di Yayasan Literasi Anak Indonesia (2024-2025)
2. Editor visual lepas di Aqra Publishing (2024)
3. Editor lepas di Room to Read (2023–sekarang)
4. Editor visual lepas di Folxtale (2023)
5. Lead Editor di Zenius (2021–2022)
6. Editor visual lepas dan desainer di Pusat Perbukuan Kemendikdasmen (2020–sekarang)
7. Editor visual lepas di Yayasan Litara (2020–sekarang)
8. Editor visual lepas di Letsread Asia (2020–2023)
9. Editor lepas di Kayabaca Provisi Mandiri Pratama (2019–2025)
10. Editor buku anak di BIP Kompas Gramedia (2014–2021)

### Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

- S-2: Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2023-2025)
- S-1: Program Studi Indonesia Universitas Indonesia (2007-2012)

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Aktivitas Motorik Halus Unicorn Mengenal Angka* (2024)
2. *Aktivitas Motorik Halus Unicorn Mengenal Huruf* (2024)
3. *Buku Aktivitas Kenal Emosi* (2024)
4. *Smart Kids Learning Shapes, Colors, ABC, 123* (2023)
5. *Fun Doodling and Coloring Animal* (2023)

### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. “Pekan Seni Grafis Yogyakarta Sebagai Praktik Budaya Produksi”. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 16(2), 185–196.
2. “Superhuman Identity in Pieta and The Death of Captain Marvel”. *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora*. 12(2), 177-196.



## Profil Editor Visual



**Wahyu Wijaya  
S.Pd.**

**Email:**

wahyuwewijay12@  
gmail.com

**Bidang Keahlian:**

Pendidikan Seni Rupa

**Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:**

1. Guru Seni Rupa - SDN Mojosongo 5 Surakarta (2021-2025)
2. Desainer Buku – Pusat Perbukuan

**Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:**

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret  
Surakarta (2017-2021)



## Profil Desainer



**Imee Amiatun**

**Surel:**

imeealma@gmail.com

**Bidang Keahlian:**

Layout

### Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):

1. *Freelance layouter* (2018-sekarang)
2. *Layouter* di PT Sarana Panca Karya Nusa (2004-2009, 2015)
3. *Layouter* di PT Grafindo Media Pratama (2017, 2019)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

D-3 Manajemen Informatika, STMIK AMIKBANDUNG (2003)

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Teknik Alat Berat untuk SMK Kelas XI, Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek, 2024.
2. Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas II dan V SD/MI (Kemdikbudristek, 2024)
3. Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas I dan IV SD/MI (Kemdikbudristek, 2023)
4. Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP (Kemdikbudristek, 2023)
5. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Kimia Analisis untuk Kelas X SMK (Kemdikbudristek, 2023)
6. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Pemasaran untuk Kelas X SMK (Kemdikbudristek, 2023)
7. Buku Siswa dan Buku Guru Bahasa Inggris: English for Change untuk Kelas XI SMA/MA (Kemdikbudristek, 2022)
8. Buku Siswa Bahasa Inggris: Work in Progress untuk Kelas X SMA/MA (Kemdikbudristek, 2022)
9. Panduan Guru Matematika untuk Kelas XII SMA/MA (Kemdikbudristek, 2021)
10. Buku Siswa dan Buku Guru Kimia untuk Kelas XII SMA/MA (Kemdikbudristek, 2021)
11. Panduan Guru Matematika untuk Kelas IV SD/MI (Kemdikbudristek, 2020)

