



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru **SENI RUPA**

Edisi Revisi

**Ridhani Pangestuti
Dessy Rachma Waryanti**

SMA/MA kelas XII

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 diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)

Penulis

Ridhani Pangestuti

Dessy Rachma Waryanti

Penelaah

Bandi Sobandi

Muhammad Rain Rosidi

Penyelia

Supriyatno

Maharani Prananingrum

Eko Budiono

Putri Ainur Islam

Kontributor

Dhoni Ahdiatna

Handayani

Ilustrator

Aditya Candra Kartika

Editor

Meilany

Editor Visual

Damar Sasongko

Desainer

M Rizal Abdi

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

978-623-118-399-6 (no.jil.lengkap PDF)

978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/16 pt, SIL *Open Font License* & *Apache License*.

xiv, 266 hlm.: 17,6 × 25 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 dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang terarah, sistematis, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Dalam rangka mendukung terciptanya pembelajaran yang bermutu, pemerintah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan dapat menumbuhkan 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

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas penerbitan *Panduan Guru Seni Rupa Kelas XII* ini. Buku ini disusun untuk mendukung implementasi kebijakan kurikulum nasional yang menekankan pembelajaran mendalam, sebuah pendekatan yang tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, reflektif, dan kreatif dalam menghasilkan karya seni rupa yang bermakna.

Seni rupa dalam konteks pendidikan menjadi sarana ekspresi visual sekaligus ruang penting bagi peserta didik untuk membangun kepekaan estetis, keberanian berkreasi, dan kemampuan memecahkan masalah melalui eksplorasi media, teknik, dan gagasan. Di tengah perkembangan teknologi, budaya visual, dan perubahan sosial yang semakin dinamis, seni rupa membantu siswa melihat dunia secara lebih luas, serta mengembangkan cara pandang yang lebih imajinatif dan adaptif.

Dalam proses ini, guru memegang peranan sentral. Guru seni rupa bukan hanya penyampai materi, melainkan juga penggerak kreativitas dan pendorong pertumbuhan karakter. Sikap terbuka, empati, dan keberanian seorang guru memberi ruang eksplorasi dapat membentuk lingkungan belajar yang aman dan kondusif bagi siswa untuk mencoba, gagal, bangkit, dan terus berkarya. Guru menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa menggali potensi uniknya, serta membantu mereka memahami bahwa berkarya seni rupa bukan sekadar menghasilkan objek visual, tetapi juga perjalanan berpikir dan pencarian makna.

Empat bab dalam panduan ini telah disusun untuk mendukung peran penting tersebut. Setiap bab dilengkapi dengan penjelasan konsep, pendekatan pembelajaran, contoh kegiatan, dan strategi evaluasi yang dapat diterapkan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan kelas. Kami berharap buku ini mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang inklusif, menyenangkan, sekaligus menantang kemampuan kreatif siswa.

Purbalingga, Desember 2025

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii | Prakata iv | Daftar Isi v | Daftar Tabel vii |
Daftar Gambar ix | Petunjuk Penggunaan Buku xii

Panduan Umum



A.	Pendahuluan	2
B.	Capaian Pembelajaran	7
C.	Kerangka Pembelajaran	20
D.	Prinsip Pembelajaran	25
E.	Asesmen	28
	Daftar Pustaka	30

BAB I | PANDUAN KHUSUS

Ekspedisi Visual



A.	Pendahuluan	32
B.	Kegiatan Pembelajaran	43
C.	Sumatif	60
D.	Kunci Jawaban	63
E.	Refleksi	69
F.	Pengayaan	71
G.	Sumber Belajar	72
H.	Lembar Kegiatan Peserta Didik	74

BAB II | PANDUAN KHUSUS

Bercerita dengan Seni Rupa



A.	Pendahuluan	78
B.	Kegiatan Pembelajaran	91
C.	Sumatif	126
D.	Kunci Jawaban	131
E.	Refleksi	136
F.	Pengayaan	137
G.	Sumber Belajar	138
H.	Lembar Kegiatan Peserta Didik	140

BAB III | PANDUAN KHUSUS

Seni Rupa di Ruang Publik



A.	Pendahuluan	144
B.	Kegiatan Pembelajaran	154
C.	Sumatif	182
D.	Kunci Jawaban	184
E.	Refleksi	191
F.	Pengayaan	192
G.	Sumber Belajar	194
H.	Lembar Kegiatan Peserta Didik	195

BAB IV | PANDUAN KHUSUS

Apresiasi dan Pameran Seni Rupa



A.	Pendahuluan	202
B.	Kegiatan Pembelajaran	212
C.	Sumatif	231
D.	Kunci Jawaban	235
E.	Refleksi	240
F.	Pengayaan	241
G.	Sumber Belajar	243
H.	Lembar Kegiatan Peserta Didik	244

Glosarium 250 | **Daftar Pustaka** 252 |
Indeks 258 | **Profil Pelaku Perbukuan** 259

Daftar Tabel

Tabel 1	Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Bab	6
Tabel 2	Penjelasan Elemen dalam Mata Pelajaran Seni Rupa	8
Tabel 3	Alur Tujuan Pembelajaran Fase F	12
Tabel 4	Tujuan Pembelajaran Alternatif sesuai Kondisi Peserta Didik	17
Tabel 1.1	Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Ekspedisi Visual	35
Tabel 1.2	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Ekspedisi Visual	43
Tabel 1.4	Rubrik Ekspedisi Visual	59
Tabel 1.5	Rubrik Penilaian Diri	60
Tabel 1.6	Rubrik Penilaian Ekspedisi Visual	61
Tabel 1.7	Pertanyaan dan Indikator Jawaban pada Formatif Awal	63
Tabel 2.1	Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Bercerita dengan Seni Rupa	82
Tabel 2.2	Penilaian Sebelum Pembelajaran	90
Tabel 2.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Mengenal Ilustrasi Naratif	91
Tabel 2.4	Rubrik Penilaian Mengidentifikasi Ciri Khas Buku Bergambar dan Komik	101
Tabel 2.5	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Mengenal Teknik dan Alat Menggambar dalam Ilustrasi	102
Tabel 2.6	Rubrik Penilaian Mengenal Teknik dalam Ilustrasi	111
Tabel 2.7	Pengalaman Belajar Kegiatan Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa	112
Tabel 2.8	Proses Membuat Rincian Kasar Cerita	120
Tabel 2.9	Rubrik Penilaian Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa	125
Tabel 2.10	Rubrik Penilaian Antarteman dalam Kegiatan Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa	126
Tabel 2.11	Rubrik Penilaian Pembuatan Karya Ilustrasi berupa Buku Bergambar atau Komik atau <i>Reliefboard</i>	127
Tabel 2.12	Penilaian Formatif Awal	131
Tabel 2.13	Ciri Khas Ilustrasi Naratif	132
Tabel 2.14	Penilaian Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa	133
Tabel 3.1	Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Seni Rupa di Ruang Publik	146
Tabel 3.2	Penilaian Sebelum Pembelajaran	153

Tabel 3.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Memahami Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik	154
Tabel 3.4	Fungsi Seni Rupa untuk Ruang Publik	157
Tabel 3.6	Rubrik Penilaian Mengidentifikasi Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik	164
Tabel 3.7	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar	165
Tabel 3.8	Alat dan Bahan Karya Seni untuk Ruang Publik	168
Tabel 3.9	Rubrik Penilaian Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar	172
Tabel 3.10	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Menghidupkan Ruang dengan Seni	173
Tabel 3.11	Rubrik Penilaian Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni	181
Tabel 3.12	Rubrik Penilaian Antarteman dalam Seni Rupa untuk Ruang Publik	182
Tabel 3.13	Rubrik Penilaian Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Ruang Publik	183
Tabel 3.14	Kunci Jawaban pada Formatif Awal	184
Tabel 3.15	Penilaian Formatif Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik	185
Tabel 3.16	Penilaian Formatif Eksplorasi Alat dan Bahan	187
Tabel 3.17	Penilaian Formatif Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni	188
Tabel 4.1	Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Apresiasi dan Pameran Seni Rupa	204
Tabel 4.2	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Apresiasi Seni Rupa	212
Tabel 4.3	Rubrik Analisis Karya Seni Rupa	221
Tabel 4.4	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Apresiasi Seni Rupa	223
Tabel 4.5	Rubrik Pameran Seni Rupa	229
Tabel 4.6	Rubrik Penilaian Antarteman	231
Tabel 4.7	Rubrik Penilaian Apresiasi dan Pameran Seni Rupa	233
Tabel 4.8	Penilaian Apresiasi dan Perencanaan Pameran Seni Rupa	237

Daftar Gambar

Gambar 1	Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari <i>Four Elements of Learning Design</i> © 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning).	4
Gambar 2	Elemen atau Domain Pembelajaran Seni Rupa	7
Gambar 3	Menerapkan Teknik Seni Rupa yang Sesuai dengan Sumber Daya yang Dimiliki	14
Gambar 4	Seni Rupa Menumbuhkan Kebanggaan akan Potensi Diri dan Budaya Daerah Masing-Masing	27
Gambar 1.1	Aktivitas Berkarya Seni Rupa	34
Gambar 1.2	Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa	35
Gambar 1.3	Peta Materi Bab I	37
Gambar 1.4	Saran Periode/Waktu Pembelajaran	37
Gambar 1.5	Objek Menarik di Sekitar Kita	40
Gambar 1.6	Objek-Objek di Lingkungan Sekitar	41
Gambar 1.7	Contoh Garis dalam Seni Rupa	46
Gambar 1.8	Contoh Bidang dalam Seni Rupa	47
Gambar 1.9	Contoh Bentuk dalam Seni Rupa	47
Gambar 1.10	Contoh Tekstur dalam Seni Rupa	47
Gambar 1.11	Contoh Warna dalam Seni Rupa	48
Gambar 1.12	Contoh Ruang dalam Seni Rupa	48
Gambar 1.13	Contoh Gelap-Terang dalam Seni Rupa	49
Gambar 1.14	Contoh Hasil Identifikasi Visual Unsur Seni Rupa dengan Klasifikasi Setiap Unsur Rupa	49
Gambar 1.15	Prinsip Kesatuan dalam Karya	50
Gambar 1.16	Prinsip Keseimbangan dalam Karya	50
Gambar 1.17	Prinsip Proporsi dalam Karya	50
Gambar 1.18	Prinsip Irama dalam Karya	51
Gambar 1.19	Prinsip Pusat Perhatian dalam Karya	51
Gambar 1.20	Prinsip Kontras dalam Karya	51
Gambar 1.21	Ragam Kegiatan Seni Rupa dengan Dasar Pengamatan	52
Gambar 1.22	Melukis Langsung di Luar Ruangan	53
Gambar 1.23	Menggambar Komposisi Benda Mati	53
Gambar 1.24	Menggambar Situasi Sehari-Hari	54
Gambar 1.25	Menggambar dan Mencatat Pengamatan	54

Gambar 1.26	Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks-Bakorwil III Purwokerto	68
Gambar 1.27	Aktivitas Pengayaan untuk Memperdalam Pemahaman Visual	71
Gambar 1.28	Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks-Bakorwil III Purwokerto	75
Gambar 2.1	Proses Kreatif Membuat Karya Ilustrasi	80
Gambar 2.2	Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Bercerita dengan Seni Rupa	81
Gambar 2.3	Peta Materi Bab II	83
Gambar 2.4	Saran Waktu Pembelajaran	84
Gambar 2.5	Buku Bergambar atau <i>Picture Book</i> pada Laman Sistem Informasi Perbukuan Indonesia atau SIBI	87
Gambar 2.6	Relief Candi Borobudur	88
Gambar 2.7	Buku Bergambar (<i>Picture Book</i>) Kesepakatan Kelas Rimba	88
Gambar 2.8	Contoh Komik	89
Gambar 2.9	Guru Dapat Melakukan Diferensiasi Berdasarkan Keragaman Peserta Didik	90
Gambar 2.10	Panel dan Parit dalam Komik	95
Gambar 2.11	Balon Dialog	96
Gambar 2.12	Contoh Efek Suara/ <i>Onomatope</i>	97
Gambar 2.13	Suasana Malam di Sebuah Hutan	98
Gambar 2.14	<i>Baju Kesayangan Ayu</i>	103
Gambar 2.15	Contoh Penerapan Teknik Blok	105
Gambar 2.16	Contoh Penerapan Teknik Gelap-Terang	105
Gambar 2.17	Contoh Penerapan Teknik Irama	105
Gambar 2.18	Contoh Penerapan Teknik Penekanan	106
Gambar 2.19	Contoh Penerapan Teknik Komposisi	106
Gambar 2.20	Contoh Penerapan Teknik Perspektif	106
Gambar 2.21	Alat untuk Ilustrasi	107
Gambar 2.22	Kerangka Kerja Proses Kreatif Buku Bergambar atau Komik	115
Gambar 2.23	Contoh Papan Cerita/ <i>Storyboard</i> Buku Bergambar	116
Gambar 2.24	Papan Cerita/ <i>Storyboard</i> Kesepakatan Kelas Rimba	117
Gambar 2.25	Ilustrasi Halaman 6 Kesepakatan Kelas Rimba	118
Gambar 2.26	Ilustrasi Halaman 7 Kesepakatan Kelas Rimba	118
Gambar 2.27	Menentukan Karakter Tokoh	119
Gambar 2.28	<i>Storyboard</i> Komik	121
Gambar 2.29	Hasil Ilustrasi dari <i>Storyboard</i> Komik	121

Gambar 2.30	<i>Reliefboard</i> Cerita Rakyat	124
Gambar 2.31	Karakter dengan Ekspresi yang Mendukung Narasi	135
Gambar 2.32	Tangkapan Layar Laman Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual	138
Gambar 2.33	Buku Bergambar <i>Kesepakatan Kelas Rimba</i>	140
Gambar 2.34	Contoh Komik	140
Gambar 2.35	Baju Kesayangan Ayu	141
Gambar 3.1	Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Seni Rupa di Ruang Publik	146
Gambar 3.2	Peta Materi Bab III	148
Gambar 3.3	Saran Waktu Pembelajaran	148
Gambar 3.4	Contoh Seni Rupa di Ruang Publik (Karya Instalasi Ekobrik SMA Negeri 2 Mandau)	151
Gambar 3.5	Patung Knalpot Sebagai Ikon Purbalingga, Patung macan putih yang menjadi ikon Desa Balongjeruk, Kediri	152
Gambar 3.6	"Burnt Patch," sebuah instalasi dari ranting karya Andy Goldsworthy, menempati teras di luar lobi lantai utama Museum Seni San Jose.	156
Gambar 3.7	Jenis-Jenis Karya Seni Ruang Publik	160
Gambar 3.8	Kerangka Kerja Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Publik	178
Gambar 3.9	<i>Performance Art</i> untuk Menyampaikan Isu Lingkungan atau Kebersihan	193
Gambar 4.1	Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Apresiasi dan Pameran	204
Gambar 4.2	Peta Materi Bab IV	206
Gambar 4.3	Saran Waktu Pembelajaran	207
Gambar 4.4	Pameran NYALA: 200 Tahun Perang Diponegoro di Galeri Nasional Indonesia	209
Gambar 4.5	"ARAK-ARAK: Midnight Haze and The Drifting Flocks", karya Jompet Kuswidananto mengisi ruang kosong lantai 3 Plaza Tunjungan, Surabaya.	211
Gambar 4.6	Laura H. Chapman.	214
Gambar 4.6	Edmund Burke Feldman	215
Gambar 4.7	Soedarso SP	215
Gambar 4.9	Lukisan Gunawan Bagea di Lobi Hotel Mercure Gatot Subroto Jakarta	245

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini menyajikan beberapa komponen yang perlu mendapat perhatian dari para guru, yakni sebagai berikut.

Panduan Umum



Bagian ini berisi pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang dan tujuan buku.

Panduan Umum terdiri atas:

- Pendahuluan
- Capaian Pembelajaran
- Kerangka Pembelajaran
- Prinsip Pembelajaran
- Asesmen
- Daftar Pustaka

Panduan Khusus

Bagian ini memuat Pendahuluan; Kegiatan Pembelajaran; Sumatif; Kunci Jawaban; Refleksi; Pengayaan; Sumber Belajar; dan Lembar Kerja Peserta Didik.



Isi Panduan Khusus

Pendahuluan

Bagian ini berisi Tujuan Pembelajaran dan Indikator; Pokok Materi; Hubungan Mata Pelajaran dengan Materi Lain; Peta Materi, Saran Periode Pembelajaran; Konsep dan Keterampilan Prasyarat; Kerangka pembelajaran; Apersepsi dan Formatif Awal.



Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini berisi Judul kegiatan pembelajaran; tujuan kegiatan; langkah-langkah kegiatan dan formatif.

Sumatif

Bagian ini merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menguji capaian pembelajaran peserta didik terhadap tujuan pembelajaran (asesmen sumatif).

Kunci Jawaban

Bagian ini berisi jawaban dan alternatif penyelesaian soal yang dapat digunakan pendidik sebagai pedoman penilaian.

D. Kunci Jawaban

Berikut disediakan kunci jawaban untuk setiap asesmen. Guru boleh menggunakan beberapa jawaban yang ada pada soal. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan kondisi lokal, waktu, kondisi peserta didik, serta kondisi kelas yang sesuai di kelas. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan kondisi kelas yang sesuai di kelas.

1. Formatif Awal

Tabel 3.2 Perencanaan dan Indikator Jawaban pada Formatif Awal

Pertanyaan Kegiatan	Indikator Jawaban yang Ditanyakan
Pertanyaan terbuka: "Apa saja unsur yang biasanya kalian lihat dalam sebuah gambar atau lukisan?"	Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang. Jawaban berdasarkan hasil observasi dan diskusi, seperti: dan perspektif.
Pertanyaan terbuka: "Mengapa kalian menggunakan unsur-unsur seni rupa dalam sebuah gambar atau lukisan?"	Ya, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa yang terdapat dalam gambar atau lukisan. Contoh: garis, bentuk, warna, dan gelap-terang. Jawaban berdasarkan hasil observasi dan diskusi, seperti: dan perspektif.
Mengidentifikasi unsur seni rupa dalam karya observasi visual sederhana	Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa yang terdapat dalam gambar atau lukisan. Contoh: garis, bentuk, warna, dan gelap-terang. Jawaban berdasarkan hasil observasi dan diskusi, seperti: dan perspektif.

C. Sumatif

1) Kompetensi yang diperoleh dalam pembelajaran Seni Rupa untuk Ruang Publik terdiri atas dua jenis penilaian sumatif, yaitu (1) penilaian antartematis, dan (2) penilaian kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran Seni Rupa Kelas XII Fase F. Penilaian kompetensi berupa penilaian proyek membuat karya seni untuk ruang publik. Rubrik penilaian hasil pembelajaran tersebut berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang terdapat dalam dokumen penilaian, mendeskripsikan, mengklarifikasi, dan memberi arti, mengorganisir, serta berdaya.

Tabel 3.13 Rubrik Penilaian Antartematis dalam Seni Rupa untuk Ruang Publik

Aspek yang Ditilai	Skor 1-4	Keterangan (Skor 1-4)
1. Keterampilan terhadap ide proyek		
2. Tanggung jawab dalam tugas		
3. Kerja sama dan komunikasi		
4. Inovasi dan kreativitas		
5. Sikap positif dan tanggung jawab		

2. Penilaian Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Ruang Publik

Teknik penilaian : Proyek
Langkah :
- Menyusun kelompok dengan jumlah anggota: 4-6 orang, atau menyesuaikan kelompok yang sesuai pada lingkungan asesmen formatif sebelumnya.
- Produk akhir berupa karya seni rupa untuk ruang publik (seni, instalasi, atau patung).

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

a. Memahami Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik
Seni rupa di ruang publik hadir sebagai bagian penting dari kehidupan masyarakat. Kita dapat mengidentifikasi dalam bentuk monumen, patung, mural, namun tentu saja, seni rupa publik yang terdapat di berbagai sudut kota. Karya-karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiasan atau penanda arah, tetapi juga memiliki makna mendalam, seperti menginspirasi, mengingatkan, atau bahkan mengkritik. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat memahami bahwa karya seni rupa di ruang publik tidak hanya sekedar hiasan, tetapi memiliki makna mendalam yang berkaitan dengan masyarakat luas. Dengan mengaitkan jenis-jenis karya seni rupa dan fungsinya, peserta didik diharapkan lebih peka terhadap lingkungan sekitar sehingga menghasilkan karya-karya yang bermakna dan ruang hidup yang lebih baik.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu memahami jenis dan fungsi seni rupa di ruang publik.

c. Langkah-langkah Kegiatan

1) Pengamatan Belajar

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Memahami proses belajar peserta didik.
Aktivitas 2	Mengapresiasi	Mengapresiasi seni rupa di ruang publik.
Aktivitas 3	Mengkritik	Mengkritik seni rupa di ruang publik.



Refleksi

Bagian ini berisi refleksi yang dibutuhkan guru dan peserta didik setelah mempelajari satu bab.



Pengayaan

Bagian ini berisi kegiatan tambahan yang berfungsi untuk memberikan tambahan informasi bagi peserta didik terkait materi yang sedang dipelajari.



Sumber Belajar

Bagian ini berisi sumber-sumber belajar yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam.

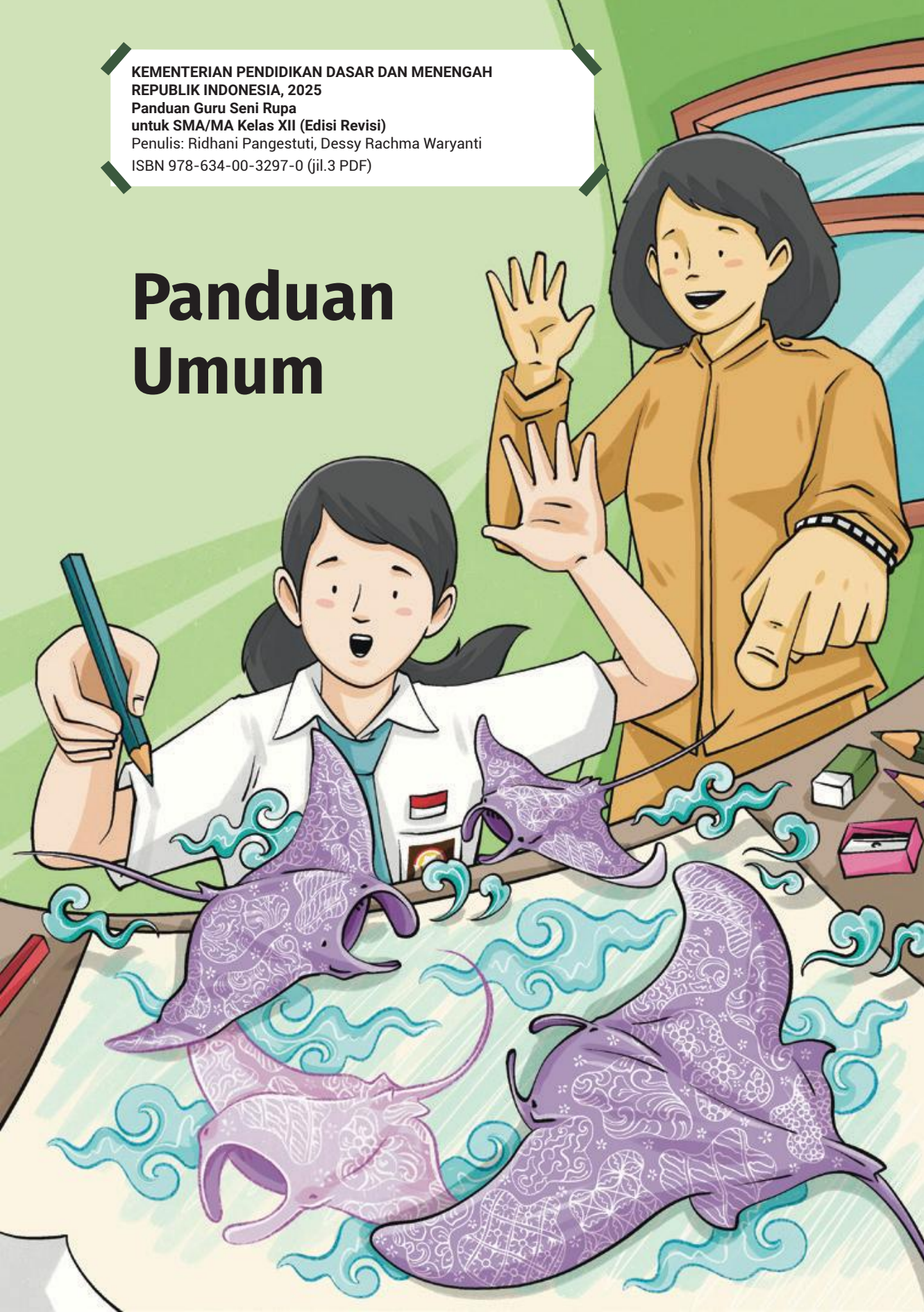


Lembar Kegiatan Peserta Didik

Bagian ini berisi lembar kegiatan pembelajaran yang diserahkan kepada peserta didik yang dilengkapi pula adanya tabel lembar kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peserta didik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)
Penulis: Ridhani Pangestuti, Dessy Rachma Waryanti
ISBN 978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pembelajaran seni rupa di tingkat Sekolah Menengah Atas, khususnya pada Kelas XII, memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, inisiatif sekaligus memperkuat karakter kebangsaan. Seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi atau hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana komunikasi, edukasi, pelestarian budaya, dan pengembangan kreativitas yang berdampak, baik pada kehidupan pribadi maupun sosial.

Sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional, pembelajaran seni rupa dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan, atau dikenal dengan prinsip *Deep Learning*. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami isi teks secara permukaan, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan dan persoalan aktual di sekitarnya.

Lebih jauh, pembelajaran seni rupa diarahkan untuk mendukung terwujudnya *Profil Lulusan* yang utuh dan berkarakter kuat. Dimensi yang menjadi pilar profil ini mencakup: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan global dan nasional yang demokratis dan bertanggung jawab, (3) penalaran kritis dalam memahami dan memecahkan masalah, (4) kreativitas dalam mengekspresikan gagasan secara orisinal, (5) kolaborasi dalam bekerja sama secara produktif dan harmonis, (6) kemandirian dalam belajar dan mengambil keputusan, (7) kesehatan jasmani dan mental sebagai dasar keberlanjutan hidup, dan (8) komunikasi yang efektif dan empatik dalam berbagai situasi. Delapan dimensi tersebut terintegrasi dalam setiap aktivitas pembelajaran, baik secara tersurat dalam materi maupun tersirat dalam proses berpikir dan berperilaku.

Penyusunan buku ini juga selaras dengan arah kebijakan nasional sebagaimana diamanatkan dalam *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Permendikdasmen) Nomor 13 Tahun 2025* tentang *Penguatan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka*. Peraturan tersebut menegaskan pentingnya kesinambungan antara dua kurikulum yang telah berjalan, dengan menekankan fleksibilitas, diferensiasi, serta penguatan karakter dan kompetensi sebagai fondasi utama pembelajaran. Dalam konteks

seni rupa, hal ini diwujudkan melalui pembelajaran yang menekankan proses berpikir kritis, melatih otak untuk berpikir *out of the box*, memecahkan masalah dengan pendekatan kreatif, dan melihat dunia dari sudut pandang baru. Buku Panduan Guru ini dirancang sebagai jembatan antara kebijakan tersebut dan praktik pembelajaran di kelas agar para guru memiliki arah yang jelas dan dukungan konkret dalam menjalankan transformasi pembelajaran secara menyeluruh.

Buku Panduan Guru ini disusun sebagai pendamping utama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran *Seni Rupa Kelas XII* yang kontekstual, reflektif, dan transformatif. Panduan ini tidak hanya memberi arahan dalam penyampaian materi, tetapi juga memberikan alternatif strategi untuk mendorong peserta didik mengeksplorasi makna, membangun sikap kritis, dan mengembangkan potensi terbaiknya. Buku ini terdiri atas dua bagian, yaitu *Panduan Umum* yang menjelaskan kerangka konseptual pembelajaran serta *Panduan Khusus* yang mengulas panduan pengajaran. Melalui panduan ini, guru diharapkan mampu menciptakan ruang belajar yang memberdayakan dan selaras dengan tujuan besar pendidikan nasional yang berfokus pada membentuk lulusan yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman.

2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

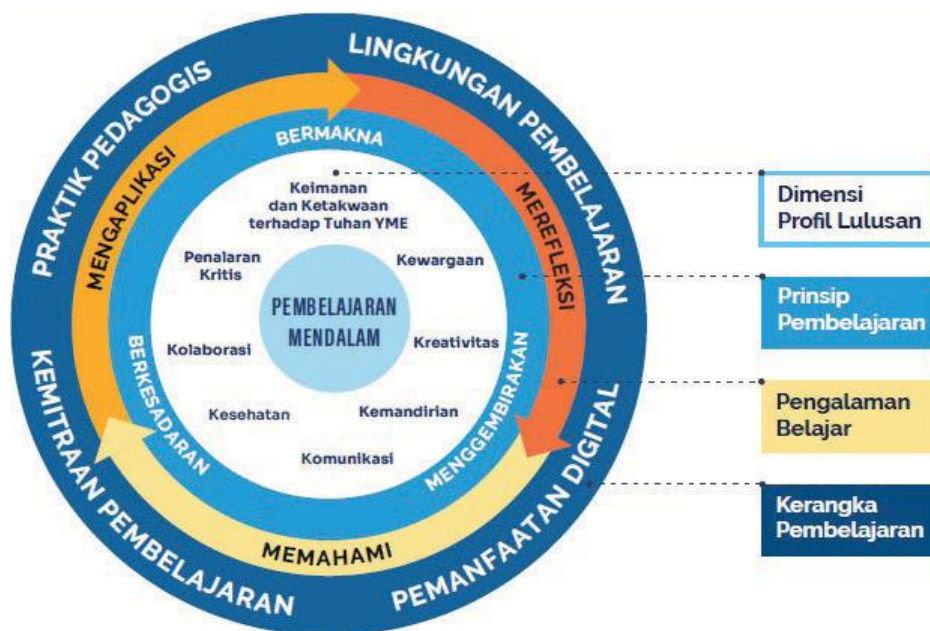
Pembelajaran mendalam (disingkat PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan peserta didik dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu.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

Pembelajaran mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan 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) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran mendalam difokuskan

pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil Lulusan tersebut meliputi (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan Profil Lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga 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 Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari *Four Elements of Learning Design © 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning)*.

Sumber: Diadaptasi dari *Education in Motion (2018)*

Implementasi pembelajaran mendalam di SMA/MA atau yang sederajat diterapkan dengan cara yang lebih kompleks, yang mencakup proyek lintas mata pelajaran dan penelitian berbasis masalah yang aktual dan kontekstual untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi berpikir kritis, perumusan dan pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Implementasi PM di SMA/MA atau yang sederajat difokuskan pada pengembangan kemampuan berolah pikir, rasa, raga, dan hati, serta perencanaan karier peserta didik.

Di samping itu, implementasi PM SMA/MA atau yang sederajat perlu mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Pilihan karier menjelaskan bagaimana model PM memberikan prediksi karier berdasarkan minat dan performa akademik.
2. Kompetensi pribadi menilai kemampuan diri yang mencakup kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.
3. Strategi pembelajaran mencakup pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
4. Keseimbangan akademik dan nonakademik menggambarkan keselarasan antara kegiatan belajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

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

Dimensi Profil Lulusan menjadi salah satu dasar penyusunan buku Seni Rupa Kelas XII. Dimensi ini dirumuskan sebagai kerangka kompetensi dan karakter yang ditargetkan tercapai setelah peserta didik menyelesaikan jenjang pendidikan. Dimensi Profil Lulusan merupakan pengembangan dari Profil Pelajar Pancasila dengan penekanan pada capaian akhir yang lebih konkret dan terukur. Delapan dimensi tersebut meliputi (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi.

Dalam pembelajaran seni rupa, dimensi-dimensi ini diintegrasikan secara kontekstual melalui beragam aktivitas literasi, diskusi, komunikasi,

serta eksplorasi teks dan budaya yang mendorong peserta didik tidak hanya berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga bertindak sebagai warga yang sehat, aktif, reflektif, dan berakhlak mulia. Setiap dimensi dijabarkan dalam bentuk elemen-elemen yang relevan dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan peserta didik. Integrasi *Dimensi Profil Lulusan* ini bertujuan memperkuat peran pembelajaran seni rupa sebagai wahana pembentukan manusia Indonesia yang utuh, berakarakter Pancasila, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

Meskipun tidak terdapat penilaian secara khusus dan terpisah terhadap *Dimensi Profil Lulusan*, penguatan karakter peserta didik dilakukan melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran di seluruh bab. Berikut tabel distribusi integrasi dimensi dalam empat bab utama.

Tabel 1 Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Bab

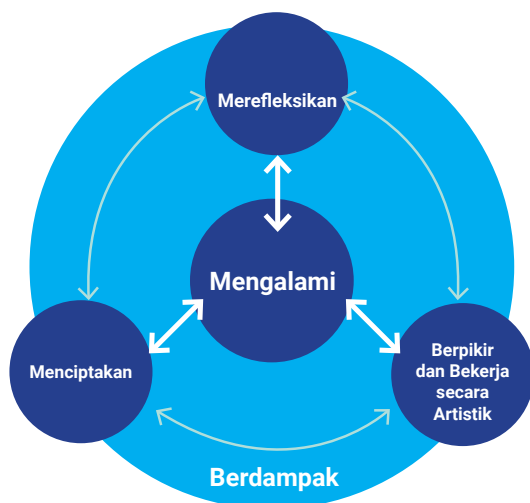
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Distribusi Bab
Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	I, II, III, IV
Kewargaan	II, III, IV
Penalaran Kritis	I, II, III, IV
Kreativitas	I, II, III, IV
Kolaborasi	II, III, IV
Kemandirian	I, II, III, IV
Kesehatan	I, IV
Komunikasi	I, III, IV

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

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



Gambar 2
Elemen atau Domain
Pembelajaran Seni Rupa

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

Elemen dan deskripsi elemen berdasar pada taksonomi SOLO mata pelajaran Seni Rupa adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Penjelasan Elemen dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mendeskripsikan unsur rupa, prinsip desain, dan/atau gaya seni rupa pada objek visual di kehidupan sehari-hari.
Merefleksikan (<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 (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	• Membuat konsep dan rencana untuk menciptakan karya seni rupa. • Menganalisis karakteristik alat dan bahan yang sesuai dan tersedia di lingkungan sekitar untuk keperluannya berkarya.

Elemen	Deskripsi
Menciptakan (<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 (<i>Impacting</i>)	Menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan dan meresponsnya dengan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.

2. Capaian Pembelajaran Fase F

Fase F (untuk Kelas XII SMA)

Pada akhir Fase F, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

a. Mengalami

Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengembangkan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

b. Merefleksikan

Pada akhir fase F, peserta didik merefleksikan, mengapresiasi, berdiskusi dan berargumentasi, serta menganalisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

c. Berpikir dan Bekerja Artistik

Pada akhir fase F, peserta didik memanfaatkan alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan terampil dalam menggunakannya. Peserta didik menghubungkan seni dan berkolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.

d. Menciptakan

Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.

e. Berdampak

Pada akhir fase F, peserta didik mengembangkan karya seni rupa dengan tujuan mengajak orang lain merespons pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran Fase F

Mata pelajaran seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi atau hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana komunikasi, edukasi, pelestarian budaya, dan pengembangan kreativitas yang berdampak pada kehidupan pribadi atau sosial. Secara khusus, berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 mata pelajaran Seni Rupa bertujuan

- a. menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah;
- b. mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa;
- c. memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni; dan
- d. menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni dan melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, mata pelajaran seni rupa dirancang dengan menyajikan materi-materi esensial yang sesuai dengan perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik di jenjang SMA. Materi pembelajaran tidak hanya berfokus pada pembuatan karya, tetapi juga menekankan pada penguatan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, berekspresi kreatif, serta membentuk kepekaan terhadap nilai-nilai budaya dan kemanusiaan.

Pada kelas XI, peserta didik diajak merancang desain komunikasi visual; mengeksplorasi seni tradisi dua dimensi melalui karya batik; mengeksplorasi seni rupa ekspresi personal, seperti nirmana dan patung; serta mengapresiasi dan memamerkan karya.

Sementara itu, pada kelas XII, fokus pembelajaran bergeser ke arah penguatan keterampilan praktis dan reflektif yang lebih kompleks. Materi meliputi karya ekspedisi visual, bercerita dengan seni rupa, seni rupa di ruang publik, serta apresiasi dan pameran. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh peserta didik melalui materi-materi pada kelas XII ini dapat mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang adaptif, kreatif, dan siap berkontribusi dalam industri kreatif atau bidang profesional lainnya yang menghargai ekspresi visual dan berpikir artistik.

4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase F

Pembagian ATP dalam kelas-kelas merupakan inspirasi dalam mengembangkan kompetensi dan materi esensial. Peruntukan TP bagi setiap kelas dapat diputuskan oleh guru berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di satuan pendidikan.

Tabel 3 Alur Tujuan Pembelajaran Fase F

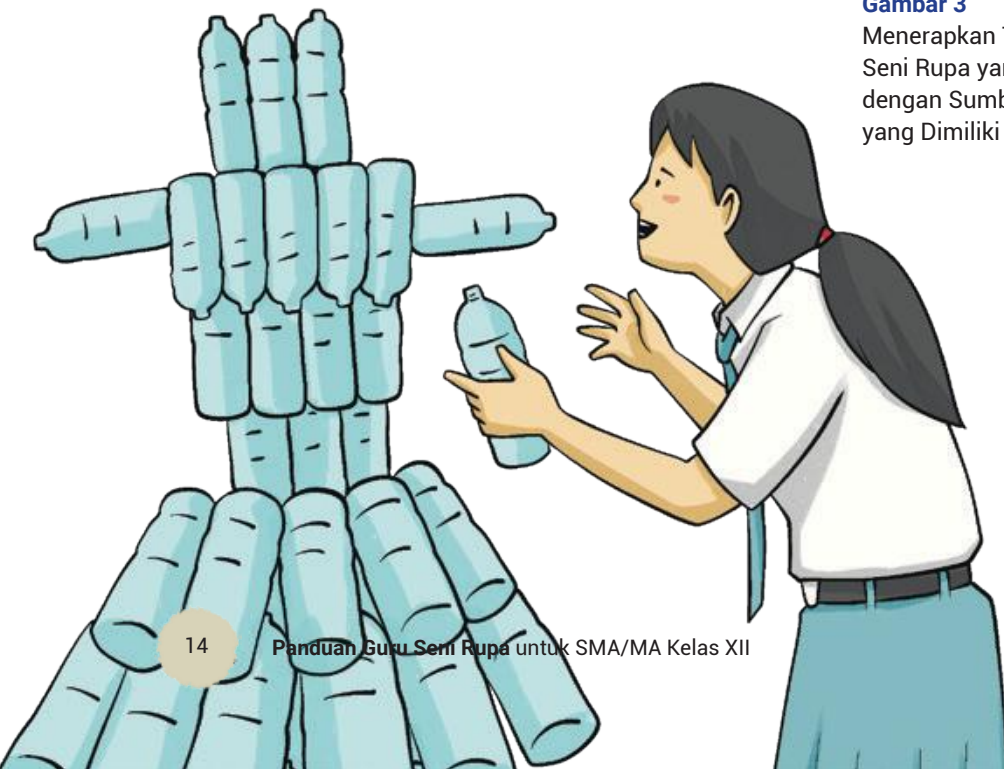
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)		
Peserta didik mampu mengembangkan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	Menganalisis bagaimana unsur rupa dan prinsip desain diterapkan dalam karya seni rupa	1. Menganalisis bagaimana unsur rupa dan prinsip desain diterapkan dalam karya seni rupa.
	Membandingkan efektivitas penggunaan unsur dan prinsip desain pada berbagai objek visual.	2. Menyimpulkan kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan dari karya yang dianalisis.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)		
Peserta didik mampu merefleksikan, mengapresiasi, diskusi dan berargumentasi serta menganalisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai	Menyimpulkan kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan dari karya yang dianalisis.	3. Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar
	Merefleksikan proses dan hasil karya sebagai bentuk tanggapan terhadap lingkungan sekitar.	4. Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
	Mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan argumen yang kuat dan kosakata seni rupa yang sesuai.	5. Menghasilkan karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)		
Peserta didik mampu memanfaatkan alternatif/ potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan terampil dalam menggunakannya.	Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.	6. Mengidentifikasi isu atau pengalaman pribadi yang relevan untuk diangkat dalam karya seni rupa.
	Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.	7. Membandingkan efektivitas penggunaan unsur dan prinsip desain pada berbagai objek visual.
Peserta didik mampu menghubungkan seni dan berkolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.	Memecahkan masalah di lingkungan sekitar melalui kolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain menjadi sebuah karya seni rupa	8. Merefleksikan proses dan hasil karya sebagai bentuk tanggapan terhadap lingkungan sekitar.
		9. Mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan argumen yang kuat dan kosakata seni rupa yang sesuai.
Menciptakan (Making/ Creating)		
Peserta didik mampu membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.	Menghasilkan karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/ atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.	10. Memecahkan masalah di lingkungan sekitar melalui kolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain menjadi sebuah karya seni rupa.
	Menerapkan hasil pertimbangan fungsi dalam karya seni rupa.	

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	Menerapkan gaya atau teknik seni rupa yang sesuai dengan sumber daya yang dimiliki.	11. Menerapkan hasil pertimbangan fungsi dalam karya seni rupa. 12. Menerapkan gaya atau teknik seni rupa yang sesuai dengan sumber daya yang dimiliki.
Berdampak (Impacting)		
Mengembangkan karya seni rupa dengan tujuan mengajak orang lain merespons pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.	Mengidentifikasi isu atau pengalaman pribadi yang relevan untuk diangkat dalam karya seni rupa. Menerapkan bentuk, media, dan teknik visual yang sesuai untuk menyampaikan pesan secara efektif.	13. Menerapkan bentuk, media, dan teknik visual yang sesuai untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Gambar 3

Menerapkan Teknik Seni Rupa yang Sesuai dengan Sumber Daya yang Dimiliki



5. Penyesuaian Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase F

Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran bersifat fleksibel dan kontekstual, sehingga guru dapat menyusun Alur Tujuan Pembelajaran alternatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di satuan pendidikan masing-masing. Hal ini sejalan dengan semangat untuk menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran.

Langkah-langkah membuat ATP alternatif adalah sebagai berikut.

- a. Menganalisis Capaian Pembelajaran
 - 1) Guru menelaah dokumen Capaian Pembelajaran yang ditetapkan Pemerintah sebagai acuan utama.
 - 2) Capaian Pembelajaran menjadi dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran dan memilih materi esensial.
- b. Mengenali Karakteristik Peserta didik dan Satuan Pendidikan
 - 1) Guru mempertimbangkan keragaman latar belakang peserta didik, kemampuan awal, gaya belajar, serta ketersediaan sumber daya.
 - 2) Lingkungan sosial-budaya lokal juga dapat menjadi bahan untuk memperkaya konteks pembelajaran.
- c. Menentukan Tujuan Pembelajaran yang Relevan
 - 1) Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan mempertimbangkan tahap perkembangan peserta didik, tingkat kesulitan materi, dan konteks lokal.
 - 2) Jika perlu, guru dapat mengelompokkan Tujuan Pembelajaran tertentu agar lebih fokus dan terarah.
- d. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif
 - 1) Guru dapat memilih urutan Tujuan Pembelajaran yang berbeda dari contoh nasional, mengintegrasikan beberapa Tujuan Pembelajaran, atau bahkan memfokuskan Alur Tujuan Pembelajaran pada kompetensi tertentu sesuai kebutuhan peserta didik.

- 2) Alur Tujuan Pembelajaran dapat disusun per semester, per fase, atau berdasarkan proyek tematik, tergantung model pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- e. Menyesuaikan Media dan Metode Pembelajaran
- 1) Guru dapat menggunakan teks-teks lokal, karya peserta didik, video komunitas, atau praktik budaya setempat sebagai sumber belajar.
 - 2) Pemilihan metode juga disesuaikan agar relevan, inklusif, dan memberdayakan peserta didik.
- f. Melakukan Refleksi dan Penyesuaian Berkala
- 1) Alur Tujuan Pembelajaran alternatif dapat direvisi berdasarkan hasil asesmen formatif, refleksi bersama peserta didik, atau umpan balik antarguru.
 - 2) Penyesuaian ini penting agar pembelajaran tetap responsif terhadap perkembangan peserta didik.

Contoh Penyesuaian Alur Tujuan Pembelajaran

Dalam Alur Tujuan Pembelajaran nasional kelas XII terdapat Tujuan Pembelajaran: Menciptakan karya ilustrasi yang orisinal dan inovatif melalui eksplorasi gagasan-gagasan kreatif, penguasaan berbagai teknik, prinsip dan gaya ilustrasi, serta mengintegrasikan pengetahuan multidisiplin.

Seorang guru di daerah dengan kekayaan budaya lokal dapat mengubah fokus Tujuan Pembelajaran menjadi: Mengembangkan karya ilustrasi kreatif dan inovatif yang memadukan teknik dan prinsip seni rupa dengan unsur budaya dan kearifan lokal sebagai bagian dari ekspresi identitas dan media komunikasi visual.

Penyesuaian ini tidak mengubah kompetensi inti, melainkan membuat pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Berikut adalah tabel contoh penyesuaian Alur Tujuan Pembelajaran.

Tabel 4 Tujuan Pembelajaran Alternatif sesuai Kondisi Peserta Didik

Bab	Tujuan Pembelajaran Alternatif	Aktivitas Pembelajaran
Ekspedisi Visual	Mengolah pengalaman pribadi atau fenomena sosial menjadi ide visual, lalu menggambarkan dan menyajikannya secara kreatif dalam bentuk karya seni rupa yang komunikatif.	• Melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar untuk menemukan pengalaman atau isu sosial yang menarik sesuai konteks daerahnya, seperti kegiatan masyarakat di desa, kehidupan pesisir, atau dinamika kota. • Hasil pengamatan tersebut kemudian diolah menjadi ide visual melalui diskusi dan pembuatan sketsa awal dengan mempertimbangkan unsur, prinsip, dan pesan yang ingin disampaikan. • Mewujudkan ide tersebut menjadi karya seni rupa dua atau tiga dimensi menggunakan media yang tersedia di lingkungan masing- masing serta menambahkan judul dan narasi makna karyanya.
Bercerita dengan Seni Rupa	Mengembangkan karya ilustrasi kreatif dan inovatif yang memadukan teknik dan prinsip seni rupa dengan unsur budaya dan kearifan lokal sebagai bagian dari ekspresi identitas dan media komunikasi visual.	• Membuat karya ilustrasi dari cerita rakyat yang berkembang di lingkungan sekitar. Karya ilustrasi bertema kearifan lokal (bisa berupa poster cerita rakyat, ilustrasi tokoh legenda, atau komik pendek bertema budaya daerah).

Bab	Tujuan Pembelajaran Alternatif	Aktivitas Pembelajaran
Seni Rupa untuk Ruang Publik	Merancang dan menciptakan karya seni rupa untuk ruang publik yang mencerminkan identitas dan potensi lokal di daerahnya, dengan memanfaatkan bahan alami atau limbah yang tersedia di lingkungan sekitar, serta menampilkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal.	• Melakukan observasi terhadap kondisi ruang publik di daerahnya, baik di desa, kota, pesisir, maupun daerah terpencil untuk menemukan masalah atau potensi yang dapat diangkat menjadi tema karya seni rupa. • Mendiskusikan ide kreatif yang relevan dengan kehidupan masyarakat setempat. • Membuat rancangan desain karya menggunakan bahan dan alat yang tersedia di lingkungan masing-masing. • Membuat karya secara kolaboratif dengan mempertimbangkan nilai budaya lokal dan fungsi sosialnya.

Bab	Tujuan Pembelajaran Alternatif	Aktivitas Pembelajaran
Apresiasi dan Pameran Seni Rupa	Menyajikan dan merefleksikan karya seni rupa milik sendiri atau teman secara lisan atau tulisan sederhana dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami, melalui pengamatan terhadap unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya berdasarkan pengalaman visual dan budaya lokal di lingkungan masing-masing.	- Seluruh karya yang pernah dibuat saat kelas XII dipamerkan di ruang kelas atau area sekolah menggunakan cara sederhana (misalnya, menempel di dinding, papan pajang, atau meja display) sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas bersama. - Sesi apresiasi dan refleksi kelompok mengenai pesan, nilai budaya, serta pengalaman yang diperoleh dari proses pameran tersebut.

C. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran ini disusun untuk memberikan ruang fleksibilitas bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang selaras dengan karakteristik satuan pendidikan, potensi peserta didik, tingkat kompleksitas materi, serta ketersediaan sumber daya. Implementasi pembelajaran merdeka mencakup empat komponen esensial yang saling berinteraksi dan membentuk pengalaman belajar yang holistik, yaitu praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

1. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi Profil Lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam, pendidik berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, serta mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi.

Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan melalui berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip utama, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Praktik tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai pendekatan, seperti Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, dan Pembelajaran Berdiferensiasi, serta strategi lain seperti diskusi, peta konsep, *advance organizer*, kerja kelompok, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran Seni Rupa kelas XII, penerapan praktik pedagogis dapat diintegrasikan secara kontekstual dengan materi yang dipelajari, seperti karya ekspedisi visual, ilustrasi, karya seni rupa untuk ruang publik, apresiasi dan pameran seni rupa. Misalnya, pembelajaran materi ekspedisi visual dilakukan melalui model *Project-Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Cooperative Script* yang mendorong peserta didik untuk menjelajah lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama dalam menemukan dan memahami unsur serta prinsip seni rupa secara langsung. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung di lingkungan, pencatatan visual (sketsa/foto), analisis visual, diskusi kelompok, dan kolaborasi, serta presentasi hasil temuan dengan umpan balik. Melalui proses ini, peserta didik mengembangkan pemahaman konseptual dan pengalaman estetis dengan mengaitkan temuan lingkungan ke dalam unsur dan

prinsip seni rupa. Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, bersifat kontekstual dan interdisipliner, serta memungkinkan penerapan diferensiasi sesuai minat dan kemampuan.

Untuk karya ilustrasi pembelajaran dilakukan melalui model *Project-Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Cooperative Script* yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, merancang, dan menciptakan karya seni rupa sebagai media bercerita. Strateginya berpusat pada peserta didik, bersifat interdisipliner, serta memungkinkan pendekatan diferensiasi. Metode yang digunakan meliputi observasi dan analisis visual, diskusi kelompok, kolaborasi, serta presentasi dengan umpan balik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan ide secara mandiri maupun bersama, sambil mengintegrasikan unsur rupa, prinsip desain, serta teknik dan gaya yang mereka kuasai.

Untuk karya seni rupa di ruang publik pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis *Discovery Learning*, proyek (*Project-Based Learning/PjBL*), dan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*). Karya seni di ruang publik memiliki dimensi nyata dan berinteraksi langsung dengan masyarakat, sehingga pembelajaran perlu meniru situasi dunia nyata. Peserta didik diajak mencari, merencanakan, dan membuat karya yang relevan dengan lingkungan mereka, baik dua dimensi (mural, poster, instalasi foto) maupun tiga dimensi (patung, instalasi seni).

Terakhir, apresiasi dan pameran seni rupa menggunakan model *Project-Based Learning* yang melibatkan peserta didik dalam proses kreatif yang dimulai dari pengamatan, perumusan ide, eksplorasi medium, hingga terlaksananya pameran sebagai hasil proyek. Proyek ini dapat dirancang sebagai pengalaman pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan keterampilan praktik. Melalui metode ini, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, bekerja secara kolaboratif, dan menemukan relevansi seni dalam konteks kehidupan nyata.

2. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- a. Budaya belajar dikembangkan untuk menciptakan iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan, sehingga pembelajaran

berlangsung kondusif, interaktif, serta mampu memotivasi peserta didik bereksplorasi, berekspresi, dan berkolaborasi.

- b. Optimalisasi ruang fisik dilakukan untuk mendukung proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendorong terwujudnya pembelajaran mendalam. Ruang fisik yang dimaksud meliputi ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan ruang lainnya.
- c. Pemanfaatan ruang virtual dilakukan untuk mendukung interaksi, transfer pengetahuan, dan penilaian pembelajaran tanpa batasan ruang fisik, melalui desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring atau hybrid, penilaian daring, serta berbagai inovasi digital lainnya.

Dengan mengintegrasikan ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendorong perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik yang adaptif dan mampu menjadi pembelajar mandiri. Sebagai contoh, dalam penerapan model *Flipped Classroom*, peserta didik mempelajari materi dasar di rumah melalui video atau bacaan, kemudian memanfaatkan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

Dalam pembelajaran Seni Rupa kelas XII, integrasi ruang fisik, ruang virtual, lingkungan sekitar, dan budaya belajar dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik terhadap kegiatan ekspedisi visual, bercerita dengan seni rupa, karya seni untuk ruang publik, serta apresiasi dan pameran seni rupa. Ruang fisik yang meliputi kelas, perpustakaan, ruang praktik keterampilan, dan ruang seni dapat dimanfaatkan sebagai tempat peserta didik melakukan ekspedisi visual. Sementara itu, ruang virtual yang meliputi platform pembelajaran daring dan forum diskusi digital memungkinkan peserta didik mengakses materi multimodal, mengunggah karya seni rupa yang dibuat, serta mendapatkan umpan balik dari guru dan rekan sejawat.

Budaya belajar yang kondusif dan saling menghargai mendorong peserta didik untuk lebih terbuka dalam berekspresi dan bekerja sama. Selain itu, peserta didik juga terdorong untuk berani mengemukakan ide-ide kritis dan

kreatif. Lingkungan pembelajaran yang terintegrasi tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi secara menyeluruh, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi manusia yang adaptif dan pembelajar sepanjang hayat.

3. Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital berperan penting sebagai katalisator pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Ketersediaan beragam sumber belajar berpeluang menciptakan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik. Peran teknologi digital tidak terbatas sebagai alat presentasi atau penyedia informasi, tetapi juga dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Melalui pemanfaatan tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Contohnya, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang dan mengelola kelas digital, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif, seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pembelajaran sinkron dan asinkron, kolaborasi daring. pemanfaatan *website* sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes otomatis, evaluasi orisinalitas dan kualitas tulisan, tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pemahaman dan produksi berbagai karya seni rupa, seperti ilustrasi, karya seni untuk ruang publik, serta pameran seni rupa. Platform pembelajaran digital memungkinkan peserta didik menyusun dan mengunggah hasil karya yang telah dibuat secara kolaboratif serta memperoleh umpan balik dari guru dan teman sejawat melalui forum diskusi atau fitur komentar.

Dalam pembelajaran bercerita dengan seni rupa, teknologi dapat digunakan untuk menulis naskah secara daring, membuat ilustrasi, hingga memublikasikan karya melalui kanal digital. Sementara itu, untuk karya seni rupa untuk ruang publik, peserta didik dapat melakukan riset daring, mewawancarai narasumber secara virtual, serta menyusun dan menerbitkan

tulisan mereka dalam bentuk *blog*, *e-magazine*, atau media sosial edukatif. Dengan pendekatan ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi ruang kreasi yang memperkaya proses pembelajaran seni rupa secara kontekstual dan bermakna.

4. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan kolaboratif yang memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, serta umpan balik kepada peserta didik melalui pengetahuan kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran peserta didik sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks autentik dalam pembelajaran, serta memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup yang mencakup lingkungan satuan pendidikan (melibatkan kepala satuan pendidikan, pengawas satuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik), lingkungan luar satuan pendidikan (melibatkan MGMP, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), serta masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

D. Prinsip Pembelajaran

Dalam mencapai dimensi Profil Lulusan, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu *berkesadaran*, *bermakna*, dan *menggembirakan*. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi peserta didik.

1. Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka 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.

Prinsip pembelajaran berkesadaran dalam mata pelajaran seni rupa diwujudkan melalui pengalaman belajar yang mendorong peserta didik menjadi pembelajar aktif, reflektif, dan mampu meregulasi diri. Peserta didik tidak hanya memahami tujuan pembelajaran dan termotivasi secara intrinsik, tetapi juga mengembangkan strategi belajar yang relevan dengan keterampilan produktif. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, kesadaran belajar ini terlihat saat peserta didik melakukan ekspedisi visual di lingkungan sekolah atau sekitar. Pada pembelajaran ekspedisi visual, peserta didik dilatih untuk melakukan observasi secara kritis, membuat sketsa atau foto berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menuntut pemahaman kontekstual.

Kesadaran dan empati yang terbentuk dari proses ini memungkinkan peserta didik mengenali kekuatan mengamati sebagai bentuk eksplorasi dan ekspresi diri. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berkontribusi langsung terhadap pembentukan karakter peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat.

2. Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar peserta didik tidak hanya sebatas memahami informasi atau penguasaan konten, tetapi berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung

retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan membuat peserta didik 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, dan global. Pembelajaran harus dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

Pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran seni rupa menekankan pengalaman langsung, refleksi, dan keterkaitan dengan konteks sosial-budaya peserta didik di berbagai daerah. Pada materi *ekspedisi visual*, peserta didik diajak mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk menumbuhkan kepekaan estetis dan ekologis melalui pengamatan langsung terhadap bentuk, warna, dan fenomena visual yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam *bercerita dengan seni rupa*, pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengekspresikan gagasan, emosi, serta nilai budaya lokal melalui bahasa visual yang komunikatif dan imajinatif.

Sementara itu, pada materi *seni rupa untuk ruang publik*, proses belajar menumbuhkan kolaborasi dan tanggung jawab sosial melalui perancangan karya yang kontekstual, fungsional, dan berorientasi pada potensi lokal. Sementara itu, pada *apresiasi dan pameran seni rupa*, pembelajaran menekankan sikap apresiatif, reflektif, dan inklusif, sehingga peserta didik belajar memahami makna, nilai, serta proses di balik karya seni.

3. Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan proses belajar yang berlangsung dalam suasana positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Perasaan senang dalam proses belajar tersebut 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, sehingga mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran yang menggembirakan membangun pengalaman belajar yang berkesan.

Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Rasa nyaman tersebut muncul

karena peserta didik terpenuhinya berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang dan rasa memiliki, penghargaan, serta aktualisasi diri.

Prinsip pembelajaran yang menggembirakan dalam mata pelajaran seni rupa menekankan suasana belajar yang menyenangkan, bebas berekspresi, dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Pembelajaran dirancang agar peserta didik merasa nyaman untuk bereksperimen, mencoba berbagai teknik, serta mengekspresikan ide tanpa takut salah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi apresiasi terhadap setiap proses dan hasil karya, bukan hanya menilai hasil akhir, sehingga peserta didik merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkreasi.

Melalui kegiatan yang mencakup ekspedisi visual, bercerita dengan gambar, mencipta karya untuk ruang publik, hingga pameran kelas, suasana belajar dibangun secara aktif, kolaboratif, dan penuh keceriaan. Peserta didik didorong untuk berani bereksperimen, bekerja sama dengan teman, serta menemukan kebahagiaan dalam proses berkarya. Dengan demikian, seni rupa menjadi wadah untuk menumbuhkan semangat positif, rasa percaya diri, dan kebanggaan terhadap potensi diri serta budaya daerah masing-masing.



Gambar 4

Seni Rupa Menumbuhkan
Kebanggaan akan
Potensi Diri dan Budaya
Daerah Masing-Masing

E. Asesmen

Asesmen dalam buku ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran seni rupa yang mendalam, bermakna, dan dirancang tidak hanya untuk menilai hasil akhir karya, tetapi juga untuk menghargai proses berpikir, eksplorasi, dan refleksi peserta didik. Asesmen tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga bagian integral dari pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik merefleksikan pencapaiannya dan mengembangkan diri secara berkelanjutan. Untuk itu, asesmen yang digunakan dibedakan menjadi dua bentuk utama, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif.

1. Bentuk Asesmen

- **Asesmen Formatif**

Asesmen formatif digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik secara berkelanjutan, baik di awal (asesmen diagnostik) maupun selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah memberikan informasi langsung mengenai perkembangan peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran.

- **Asesmen Sumatif**

Asesmen sumatif dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran pada akhir subbab atau bab. Penilaian sumatif ini mendokumentasikan capaian akhir peserta didik dalam menghasilkan produk autentik berdasarkan proses belajar yang telah dilalui.

2. Teknik dan Instrumen Asesmen

Asesmen dalam buku ini menggunakan berbagai teknik asesmen, baik tes maupun nontes, yang disesuaikan dengan tujuan dan aktivitas pembelajaran. Beberapa teknik asesmen yang digunakan dalam buku ini meliputi hal-hal berikut ini.

- **Tes tertulis** dilakukan dengan meminta peserta didik memilih satu karya seni rupa untuk dianalisis dengan menggunakan pendekatan kerangka Feldman.
- **Tes lisan** berfokus pada pemahaman awal peserta didik terhadap karya seni untuk ruang publik.

- **Penilaian diri dan penilaian antarteman** dilakakukan melalui refleksi peserta didik terhadap keterlibatan mereka dalam proyek pementasan atau produksi film.
- **Observasi** dilakukan untuk mengamati dan memvisualisasikan unsur-unsur seni rupa di lingkungan sekitar.
- **Proyek** dilaksanakan dengan membuat karya ilustrasi sebagai media bercerita dan karya seni untuk ruang publik.

Instrumen asesmen yang digunakan dalam buku ini mencakup rubrik penilaian, daftar cek (*checklist*), dan catatan observasi. Penilaian juga dilakukan melalui empat pendekatan berikut ini.

- **Pendekatan deskripsi kriteria** menjabarkan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai peserta didik.
- **Pendekatan rubrik** digunakan sebagai alat untuk menilai kualitas hasil kerja berdasarkan kategori performa tertentu.
- **Pendekatan skala atau interval nilai** digunakan untuk mengukur frekuensi, intensitas, atau kualitas performa.
- **Pendekatan persentase** digunakan untuk menyusun bobot nilai dari berbagai komponen asesmen secara proporsional.

3. Keselarasan Asesmen dengan Tujuan dan Pengalaman Belajar

Setiap asesmen dalam buku ini dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar yang telah dirancang berdasarkan prinsip-prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Dalam merancang asesmen, guru perlu mempertimbangkan beberapa pertanyaan pemantik berikut ini.

- Apakah asesmen formatif yang disusun mampu memberikan bukti ketercapaian indikator pembelajaran?
- Apakah pengalaman belajar yang dirancang menghasilkan bukti autentik yang sesuai dengan asesmen yang dirancang?
- Apakah teknik dan instrumen asesmen memungkinkan peserta didik menampilkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, reflektif, dan kolaboratif?

- Apakah asesmen mendorong peserta didik untuk menyadari proses belajarnya dan bertumbuh sebagai pembelajar sepanjang hayat?

Dengan demikian, asesmen dalam buku ini tidak hanya menjadi alat ukur, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang mendukung proses belajar peserta didik secara utuh, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi literasi dan karakter.

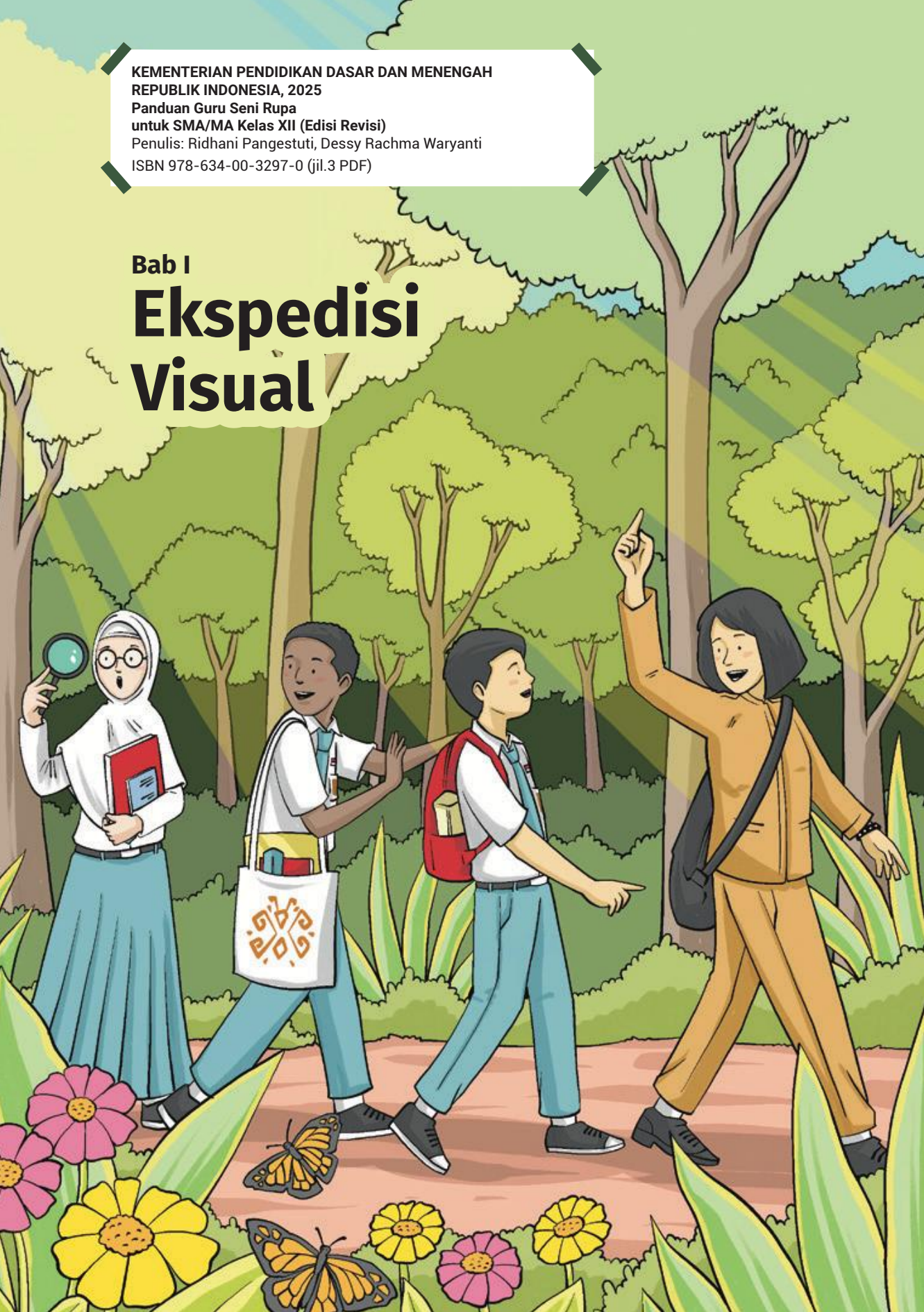
Daftar Pustaka

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.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)
Penulis: Ridhani Pangestuti, Dessy Rachma Waryanti
ISBN 978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Bab I

Ekspedisi Visual





A. Pendahuluan

Pada Bab I ini, peserta didik akan menjadi pengamat lingkungan sekitar untuk mengingat kembali unsur-unsur seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang. Hal ini karena kegiatan pengamatan unsur visual di lingkungan sekitar ini telah sering dilakukan di kelas XI atau bahkan sebelumnya. Dengan demikian, ekspedisi visual yang dilakukan oleh kelas XII lebih mendalam dengan kegiatan membandingkan, menuliskan hasil pengamatan, menggambar ulang, dan menganalisis nilai-nilai visual ketika unsur-unsur rupa tersebut selalu hadir dengan karakter, warna, dan tekstur yang berbeda satu dengan lainnya.

Capaian pembelajaran pada bab ini adalah mengingat kembali unsur-unsur seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang dengan: (1) menuliskan hasil pengamatan, (2) memotret, dan (3) menggambar ulang serta menganalisis nilai-nilai visual yang ada dalam lingkungan sekitarnya.



Diskusi-diskusi yang muncul saat kegiatan pembelajaran Bab I akan memperkaya pengetahuan antara peserta didik dan guru dalam memahami unsur-unsur seni rupa yang ada di sekitar kita, yang dapat terbentuk dari karakter, warna, tekstur yang berbeda satu dengan lainnya. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil pengamatan mereka dengan memaparkan alasan di balik dipilihnya objek tersebut menjadi sumber pengamatan visual. Dengan demikian, pengetahuan dapat terdistribusi antarpeserta didik dan guru sehingga memantik diskusi yang dapat membuat pemahaman tentang suatu karya seni menjadi lebih kaya dan berdampak.

Kegiatan pada Bab I merupakan landasan untuk menuju kegiatan pada Bab 2 yang menggunakan seni rupa sebagai media komunikasi cerita. Pada bagian Ekspedisi Visual ini, seni masih dibahas sebagai ekspresi dan cara merekam realitas; selanjutnya pada Bab II kegiatan seni rupa ditekankan sebagai sarana komunikasi sehingga peserta didik diajak menyadari bahwa bercerita merupakan proses mengirimkan pesan kepada orang lain melalui media seni.

Sebagai guru, peran kita adalah memfasilitasi kepekaan peserta didik dalam mengamati lingkungan sekitar mereka. Aktivitas utama meliputi mencatat hasil pengamatan, mendokumentasikan secara digital dengan gawai atau kamera (jika tersedia), serta mendokumentasikan secara manual dengan menggambar ulang objek yang dipilih. Peserta didik didorong untuk menganalisis nilai-nilai visual yang terkandung di dalam objek pengamatan untuk melihat bahwa elemen-elemen visual ini tidak hadir secara seragam dan setiap objek memiliki karakter visual yang unik, seperti perbedaan warna, tekstur, bentuk, hingga pencahayaan yang mengenai objek tersebut.

**Sebagai guru,
peran kita adalah
memfasilitasi
kepekaan peserta
didik dalam
mengamati
lingkungan
sekitar mereka.**



1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu merespons pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan isu sosial melalui karya seni rupa dengan cara mengidentifikasi, menggambarkan, menyajikan, menanggapi karakter visual objek yang diamati.

Indikator:

- Mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa pada objek nyata di lingkungan sekitar melalui pengamatan langsung dan dokumentasi foto.
- Menggambar karakter visual dan unsur rupa dari objek yang diamati dalam bentuk sketsa atau gambar ulang.
- Menyajikan hasil pengamatan secara lisan atau tertulis dengan runtut dan jelas.
- Menanggapi hasil pengamatan teman dalam forum presentasi atau diskusi kelas secara santun dan konstruktif.

2. Pokok Materi

Gambar 1.1
Aktivitas
Berkarya
Seni Rupa

Pokok materi pada bab ini adalah sebagai berikut:

- Unsur-unsur seni rupa
- Prinsip-prinsip seni rupa
- Berkarya seni rupa (mendokumentasi, membuat sketsa, menggambar)



3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain



Gambar 1.2 Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa

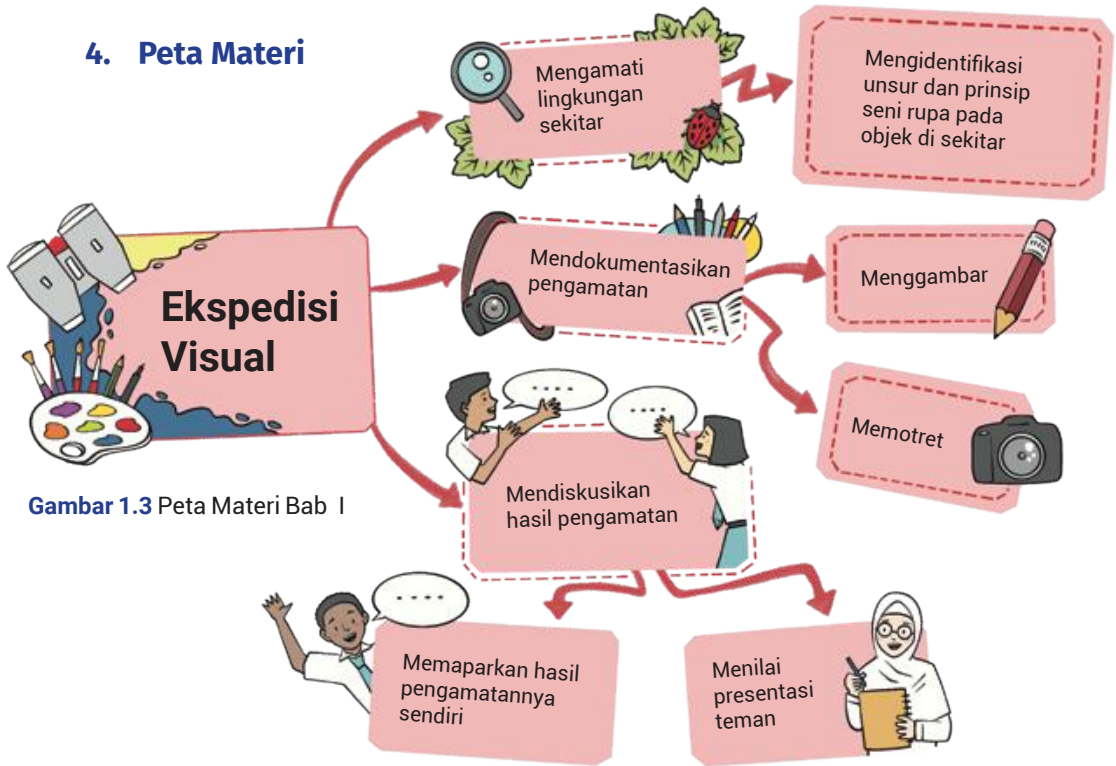
Kegiatan pembelajaran Ekspedisi Visual membuka ruang keterhubungan dengan berbagai mata pelajaran lain. Dalam prosesnya, guru dari bidang lain dapat dilibatkan untuk memperdalam pemahaman topik yang sama melalui pendekatan interdisiplin. Dalam proses ini, seni rupa hadir sebagai jembatan interdisipliner yang memperkaya cara pandang peserta didik dan membuka kolaborasi antarguru. Mata pelajaran lain yang dapat dikolaborasikan dalam pembelajaran Bab I Ekspedisi Visual adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Ekspedisi Visual

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Ekspedisi Visual	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	Mendorong cara berpikir observatif dan analitis terhadap fenomena alam. Peserta didik belajar menghubungkan konsep cahaya, bayangan, bentuk alami, dan tekstur dengan unsur seni rupa melalui kegiatan pengamatan sebagai dasar metode ilmiah.	Peserta didik menggambar tekstur klorofil, karakter organ makhluk hidup, atau warna dan tekstur tanah setelah melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekitar.

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Ekspedisi Visual	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Membantu peserta didik mengenali dan menganalisis ruang, lanskap, serta lingkungan sekitar dari sudut pandang visual. Mereka dapat mengaitkan karakter visual suatu tempat dengan identitas budaya, sosial, atau sejarahnya.	Peserta didik membuat sketsa atau ilustrasi arsitektur, jalan, dan tempat umum di daerahnya, kemudian mendiskusikan kaitannya dengan nilai sosial dan budaya setempat.
Matematika	Mengajarkan peserta didik mengenali pola, bentuk geometris, dan proporsi dalam objek visual sehingga mampu memahami keteraturan bentuk dan susunan ruang secara fungsional.	Peserta didik menggambar objek alam atau buatan dengan memperhatikan prinsip geometri, proporsi, dan perspektif untuk menghasilkan komposisi visual yang seimbang.
Teknologi dan Informasi	Membekali peserta didik keterampilan memanfaatkan perangkat digital, seperti gawai dan kamera untuk mendokumentasikan hasil pengamatan. Aktivitas ini melatih literasi teknologi serta memperkenalkan penggunaan media digital dalam karya seni rupa.	Peserta didik memotret objek alam atau lanskap sosial menggunakan kamera <i>smartphone</i> , lalu mengolah hasilnya menjadi kolase foto atau karya seni dokumentasi digital.

4. Peta Materi



Gambar 1.3 Peta Materi Bab I

5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab



Gambar 1.4 Saran Periode/Waktu Pembelajaran

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pengetahuan prasyarat yang seharusnya dimiliki sebelum membuat karya seni rupa di ruang publik adalah sebagai berikut.

- Menguasai konsep visual dan komposisi seni rupa: peserta didik belajar memahami pengertian seni rupa sebagai ekspresi visual yang dibangun dari unsur-unsur dasar, seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang. Pemahaman ini tidak harus bersifat mendalam secara teoretis, tetapi cukup agar mereka mampu mengenali unsur-unsur tersebut saat muncul di sekitar mereka.
- Terampil dalam menggambar bentuk sederhana secara observatif: peserta didik terbiasa mengamati bentuk objek secara teliti dan mentransfer pengamatan tersebut ke dalam bentuk gambar atau sketsa, meskipun secara teknis masih dalam tahap awal.
- Mampu mencatat hasil pengamatan dengan bahasa yang jelas: peserta didik belajar menulis temuan atau pengamatan secara runtut untuk mendukung proses presentasi dan diskusi di kelas.

7. Kerangka Pembelajaran

Aspek-aspek yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kerangka pembelajaran adalah sebagai berikut.

Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilakukan melalui model *Project-Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Cooperative Script* yang mendorong peserta didik untuk menjelajah lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama dalam menemukan dan memahami unsur serta prinsip seni rupa secara langsung. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung di lingkungan, pencatatan visual (sketsa/foto), analisis visual, diskusi kelompok, dan kolaborasi, serta presentasi hasil temuan dengan umpan balik. Melalui proses ini, peserta didik mengembangkan pemahaman konseptual dan pengalaman estetis dengan mengaitkan temuan lingkungan ke dalam unsur dan prinsip seni rupa. Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, bersifat kontekstual dan interdisipliner, serta memungkinkan penerapan diferensiasi sesuai minat dan kemampuan.

Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran terjalin melalui interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam mengeksplorasi unsur rupa, prinsip seni rupa, dan teknik membuat karya untuk ruang publik. Antarpeserta didik terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan saling memberi umpan balik terhadap ide serta karya. Kolaborasi lintas mata pelajaran, seperti dengan guru Prakarya, Bahasa Indonesia, dan IPS, memperkaya ide dalam pembuatan karya. Orang tua berperan mendukung eksplorasi ide dari pengalaman rumah atau budaya lokal, sedangkan masyarakat dan komunitas sekitar dapat dilibatkan sebagai sumber inspirasi, mitra penyediaan material untuk karya, atau audiens dalam pameran karya.

Lingkungan Pembelajaran

Ruang belajar yang dipakai bersifat fleksibel. Ruang belajar dapat menggabungkan ruang fisik dan virtual untuk mendukung proses kreatif dan kolaboratif. Ruang fisik dapat berupa kelas interaktif atau ruang kreatif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik visual secara langsung. Selain itu, ruang luar kelas, seperti lingkungan sekitar sekolah atau rumah juga dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi. Kombinasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang terbuka, mendukung kreativitas, refleksi, dan koneksi antarbidang ilmu.

Pemanfaatan Digital

Teknologi yang digunakan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan keterjangkauan. Guru dapat menggunakan platform *e-learning* atau *Learning Management System* (LMS) untuk menyampaikan materi, berbagi referensi visual, dan mengelola tugas. Aplikasi desain digital, seperti Canva atau Ibis Paint dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menggambar ilustrasi secara digital. Untuk meningkatkan interaktivitas, dapat digunakan forum diskusi *online* atau Padlet sebagai media berbagi ide dan refleksi. Simulasi digital atau *augmented reality* (AR) juga dapat dikenalkan untuk memberi pengalaman baru dalam menghidupkan karya ilustrasi. Dalam asesmen, guru dapat menggunakan formulir digital atau rubrik interaktif untuk memantau perkembangan dan memberikan umpan balik personal.

8. Apersepsi

Sebelum memulai pembelajaran Bab I Ekspedisi Visual, guru dapat mengajak peserta didik merenungkan kemampuan mereka dalam melihat. Hal ini sangat penting sebelum seseorang menggambar, melukis, atau membuat karya apa pun. Melihat di sini bukan sekadar menggunakan mata, tetapi menggunakan perhatian, kepekaan, dan rasa ingin tahu terhadap apa yang ada di sekeliling mereka.

Sebagai pembuka, guru dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti:

“Menurut kalian, apa yang membuat seseorang tertarik pada sebuah objek dan merasa perlu menggambar?”

“Bisakah kita benar-benar mengenal sesuatu hanya dengan melihatnya sekilas?”

Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu peserta didik menyadari bahwa karya seni rupa tidak lahir dari ruang kosong, tetapi dari proses mengamati secara perlahan, penuh makna, dan sadar.



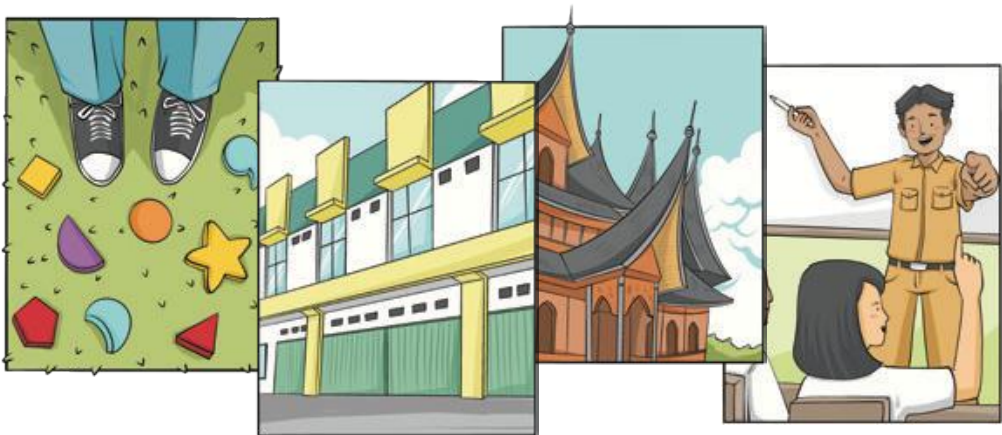
Gambar 1.5 Objek Menarik di Sekitar Kita

Aktivitas pengamatan adalah keterampilan paling dasar dan sekaligus paling krusial dalam seni rupa. Tanpa kemampuan pengamatan yang teliti untuk melihat bentuk, warna, tekstur, cahaya, dan perubahan yang terjadi dalam ruang sekitar, peserta didik akan kesulitan membangun pemahaman visual yang kuat. Oleh karena itu, kegiatan pengamatan dalam bab ini menjadi fondasi bagi seluruh proses belajar berikutnya, baik saat menggambar bentuk, menyusun komposisi, menciptakan karya dua atau tiga dimensi, maupun saat menafsirkan karya orang lain.

Dengan menempatkan pengamatan sebagai titik awal, guru sedang menanamkan prinsip penting bahwa seni rupa bukan hanya soal keterampilan tangan, tetapi tentang cara pandang terhadap dunia. Peserta didik akan diajak menyadari bahwa setiap objek, sekecil apa pun, memiliki nilai visual yang dapat diolah menjadi ekspresi seni. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar menggambar, tetapi juga belajar melihat dengan lebih jeli, berpikir dengan lebih dalam, dan merasa dengan lebih peka.

9. Formatif awal

Pada kegiatan awal, guru dapat melakukan pemetaan pemahaman terhadap peserta didik atas unsur-unsur seni rupa dan keterampilan dasar mereka dalam mengamati objek visual. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai konsep dasar, seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang, serta kemampuan mereka dalam menuangkan pengamatan ke dalam bentuk catatan atau gambar sederhana.



Gambar 1.6 Objek-Objek di Lingkungan Sekitar

Beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan guru pada tahap ini meliputi:

- a. Mengajukan pertanyaan terbuka, seperti:

“Apa saja unsur yang biasanya kalian lihat dalam sebuah gambar atau lukisan?”

“Pernahkah kalian menggambar sesuatu hanya berdasarkan pengamatan langsung, bukan dari imajinasi?”

- b. Memberikan contoh karya observasi visual sederhana, kemudian meminta peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa yang mereka temukan dalam karya tersebut.
- c. Mengajak peserta didik membuat sketsa cepat dari objek nyata di sekitar mereka, misalnya tumbuhan di halaman sekolah, kursi di dalam kelas, atau sepatu teman sebangku.
- d. Melakukan refleksi awal dengan mengajukan pertanyaan seperti:



“Apa yang membuat kegiatan mengamati menjadi sulit atau menarik menurut kalian?”

Guru dapat menggunakan data kegiatan ini untuk menyesuaikan pendekatan dan kedalaman materi. Jika ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum terbiasa dengan istilah atau kurang percaya diri dalam menggambar, guru dapat memperkuat sesi pengantar konsep atau memberikan latihan ringan sebelum masuk ke kegiatan utama

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Jelajah Unsur dan Prinsip Seni Rupa

Setiap karya seni rupa lahir dari perpaduan unsur dan prinsip penyusunan. Pada kegiatan ini, peserta didik diajak melakukan penelusuran visual terhadap lingkungan sekitar untuk menemukan bagaimana unsur dan prinsip seni rupa hadir dalam kehidupan nyata. Dengan mengamati, mendokumentasikan, lalu mendiskusikan temuan mereka, peserta didik dilatih untuk lebih peka melihat keindahan sekaligus memahami struktur karya seni rupa.

Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk menumbuhkan sikap apresiatif, keterampilan observasi, serta kemampuan menghubungkan konsep seni rupa dengan realitas sehari-hari.

2. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menganalisis unsur dan prinsip seni rupa yang ada di sekitar dan menjelaskannya.

3. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 1.2 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Ekspedisi Visual

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

b. Langkah-Langkah

Peserta didik diajak untuk menganalisis unsur-unsur seni rupa yang ada di lingkungan sekitar dengan kesadaran, bermakna, dan menyenangkan.

Langkah-Langkah kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *Discovery Learning* dengan tahapan sebagai berikut.

AKTIVITAS

1

Stimulus



Guru memulai pembelajaran dengan menunjukkan beberapa contoh karya seni yang berangkat dari pengamatan lingkungan sekitar, seperti lukisan lanskap, sketsa urban, atau dokumentasi visual objek sehari-hari. Peserta didik diajak merespons dengan pertanyaan, “Apa yang menarik perhatian mereka dari karya-karya tersebut?”

Identifikasi Masalah



Peserta didik diajak mengajukan pertanyaan kritis:

- Apa yang membuat suatu objek menarik secara visual?
- Unsur rupa apa saja yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar?
- Bagaimana cara seniman menangkap kesan visual dari realitas?

Pengumpulan Data



Peserta didik melakukan observasi langsung ke lingkungan sekitar sekolah atau rumah. Mereka memotret, mencatat, dan mendokumentasikan objek atau lanskap yang menunjukkan kekayaan unsur rupa, seperti warna, garis, tekstur, dan bentuk.

Olah Data

Peserta didik menyeleksi hasil dokumentasi dan mulai membuat sketsa ulang sebagai bentuk interpretasi visual terhadap temuan mereka.



Dalam proses ini, mereka belajar menyusun ulang elemen visual yang paling kuat dari pengamatan mereka.

Pembuktian

Peserta didik mempresentasikan karya dan penemuan visualnya di depan kelas. Mereka menjelaskan bagaimana unsur-unsur rupa muncul dalam objek yang dipilih dan bagaimana sketsa mereka menggambarkan hasil observasi tersebut.



Menarik Kesimpulan

Bersama guru dan teman, peserta didik merefleksikan:

- Bagaimana pengamatan dapat membantu memahami seni rupa?
- Apa tantangan dalam mengenali unsur rupa dari realitas?



c. Pokok-Pokok Materi

Pada kegiatan belajar ini, beberapa materi yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

1) Unsur-Unsur Rupa

Dengan mengenali unsur-unsur rupa dalam konteks nyata, peserta didik tidak hanya belajar teori seni rupa, tetapi juga mulai membangun relasi personal, yakni keterikatan langsung dengan lingkungan visual mereka. Berikut unsur-unsur seni rupa yang meliputi garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, ruang, dan gelap-terang.

- **Garis (*Line*)**

Garis adalah tanda berupa goresan atau jejak yang memanjang di suatu permukaan. Garis dapat berdiri sendiri atau menjadi dasar terbentuknya bentuk, bidang, dan tekstur melalui pengulangan atau pengolahannya. Garis memiliki karakter yang beragam, misalnya tebal-tipis, halus-kasar, panjang-pendek. Arah garis pun bervariasi, seperti garis aktual, semu, vertikal, horizontal, diagonal, atau garis kontur.



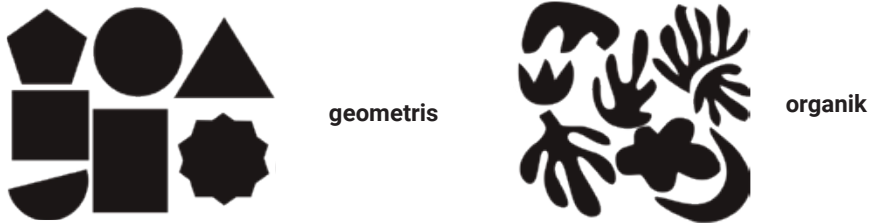
Gambar 1.7

Contoh Garis dalam Seni Rupa

Sumber: Dessy Rachma Waryanti (2025)

- **Bidang (*form*)**

Bidang adalah garis dua dimensi tanpa bentuk atau ketebalan. Bidang bersifat datar dan dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu geometris dan organik.



Gambar 1.8 Contoh Bidang dalam Seni Rupa

Sumber: Dessy Rachma Waryanti (2025).

- **Bentuk (*Shape*)**

Bentuk adalah objek tiga dimensi yang memiliki volume dan ketebalan. Bentuk adalah ilusi efek tiga dimensi yang dapat diimplikasikan dengan penggunaan cahaya.

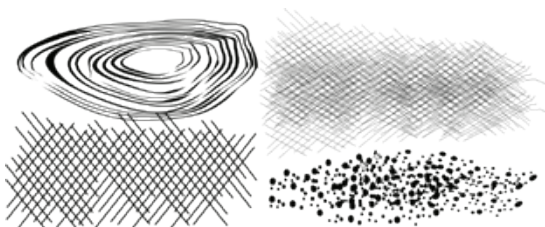


Gambar 1.9 Contoh Bentuk dalam Seni Rupa

Sumber: Steven Bradley/vanseodesign.com (2010)

- **Tekstur (*Texture*)**

Tekstur adalah kualitas atau sifat permukaan suatu objek yang dapat dirasakan melalui indra peraba (sentuhan) atau dilihat dengan indra penglihatan. Semua objek memiliki tekstur fisik, baik nyata (dapat disentuh secara langsung) maupun semu (hanya terlihat, tetapi tidak dapat benar-benar dirasakan). Seniman juga dapat menyampaikan tekstur secara visual dalam dua dimensi.

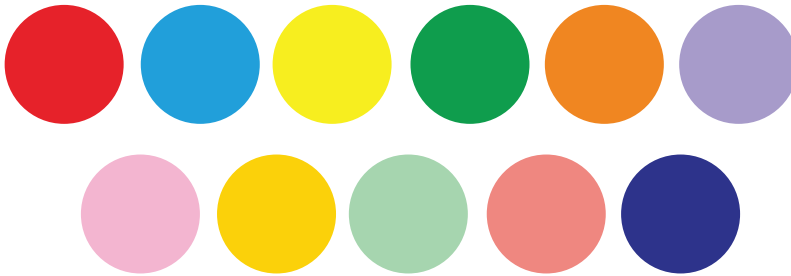


Gambar 1.10 Contoh Tekstur dalam Seni Rupa

Sumber: Dessy Rachma Waryanti (2025)

- **Warna (*Colour*)**

Warna terdiri atas tiga sifat, yaitu rona, nilai, dan intensitas. Rona adalah warna namanya. Nilai adalah tingkat terang dan gelapnya rona (tambahan hitam dan putih). Intensitas adalah kualitas kecerahan dan kemurnian.



Gambar 1.11

Contoh Warna dalam Seni Rupa

Sumber: Dessy Rachma Waryanti (2025)

- **Ruang (*Space*)**

Ruang adalah area yang berada di sekitar, di dalam, atau di antara objek atau elemen visual. Pemanfaatan ruang memungkinkan seniman mengatur hubungan antarobjek, menciptakan fokus, memberi kesan jarak, kedalaman, hingga menghadirkan pengalaman emosional tertentu bagi pengamat.

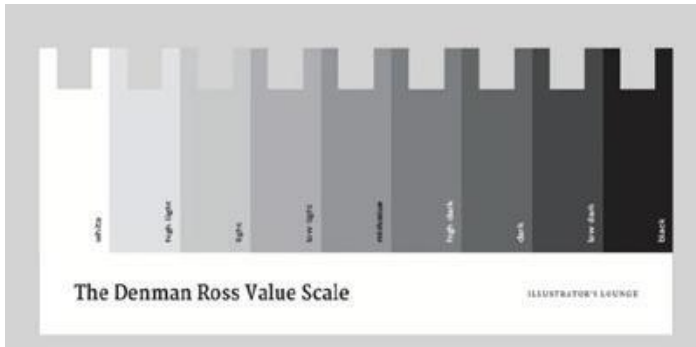


Gambar 1.12 Contoh Ruang dalam Seni Rupa

Sumber: malcolm_monteith//www.malcolmmonteith.com (2021)

- **Gelap-Terang (*Value*)**

Nilai dalam seni rupa adalah tingkat terang dan gelap dalam sebuah desain. Nilai adalah kontras antara hitam dan putih dan semua corak di antaranya. Nilai dapat digunakan dengan warna atau hitam dan putih.



Gambar 1.13

Contoh Gelap-Terang dalam Seni Rupa

Sumber: illustratorslounge.com/blog.artsper.com (2025)

Berikut ini adalah contoh hasil identifikasi visual seni rupa dengan klasifikasi setiap unsur rupa.

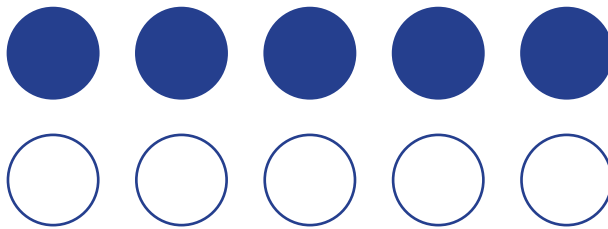


Gambar 1.14 Contoh Hasil Identifikasi Visual Unsur Seni Rupa dengan Klasifikasi Setiap Unsur Rupa

2) Prinsip-Prinsip Seni Rupa

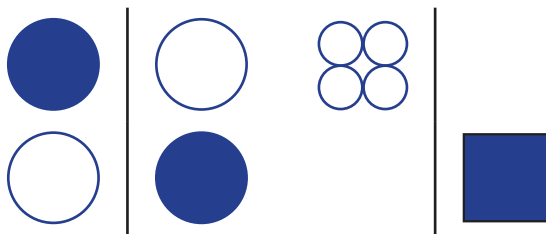
Prinsip penyusunan dalam seni rupa adalah pedoman dalam mengatur unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan tekstur) agar tercipta karya yang harmonis dan menarik (Salam, 2020: 31). Prinsip-prinsip tersebut meliputi hal-hal berikut ini.

- **Kesatuan (*Unity*):** Menekankan adanya kesamaan, keterikatan, atau keselarasan unsur dalam karya. Kesatuan dapat berupa kesatuan ide, gaya, atau bentuk.



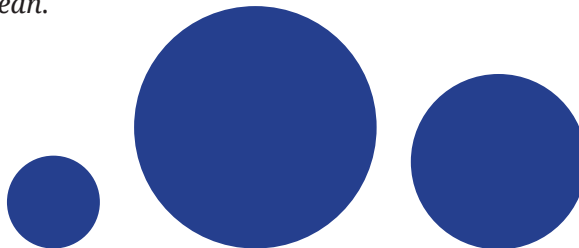
Gambar 1.15
Prinsip Kesatuan
dalam Karya

- **Keseimbangan (*Balance*):** Keadaan ketika bagian-bagian karya tidak saling membebani. Bentuk keseimbangannya dapat berupa simetris (formal, stabil) maupun asimetris (dinamis).



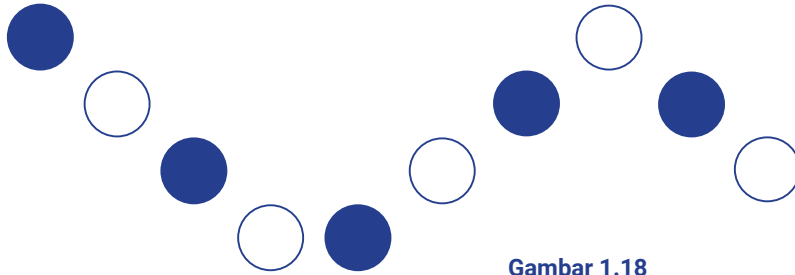
Gambar 1.16
Prinsip
Keseimbangan
dalam Karya

- **Proporsi (*Proportion*):** Perbandingan ukuran antarbagian karya. Proporsi yang tepat menciptakan keserasian. Proporsi dapat bersifat naturalistik, karikatural, atau matematis, seperti *golden mean*.



Gambar 1.17
Prinsip Proporsi
dalam Karya

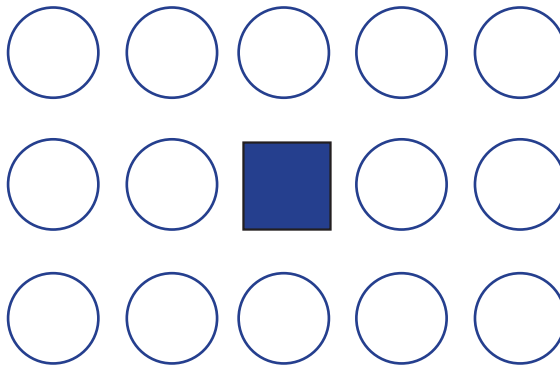
- **Irama (*Rhythm*):** Pola pengulangan unsur rupa yang teratur sehingga menciptakan kesan gerak atau dinamika, misalnya pengulangan bentuk, arah, atau warna.



Gambar 1.18

Prinsip Irama dalam Karya

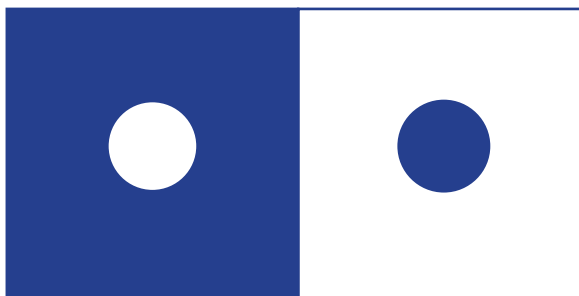
- **Pusat Perhatian (*Center of Interest/Focal Point*):** Bagian dominan yang paling menarik perhatian pengamat. Dapat dicapai melalui perbedaan warna, bentuk, pencahayaan, atau garis pengarah.



Gambar 1.19

Prinsip Pusat Perhatian dalam Karya

- **Kontras (*Contrast*):** Pertentangan atau perbedaan yang menonjolkan bagian tertentu, misalnya terang-gelap, besar-kecil, atau kasar-halus. Kontras membuat karya lebih hidup, tetapi perlu keseimbangan agar tidak berlebihan.



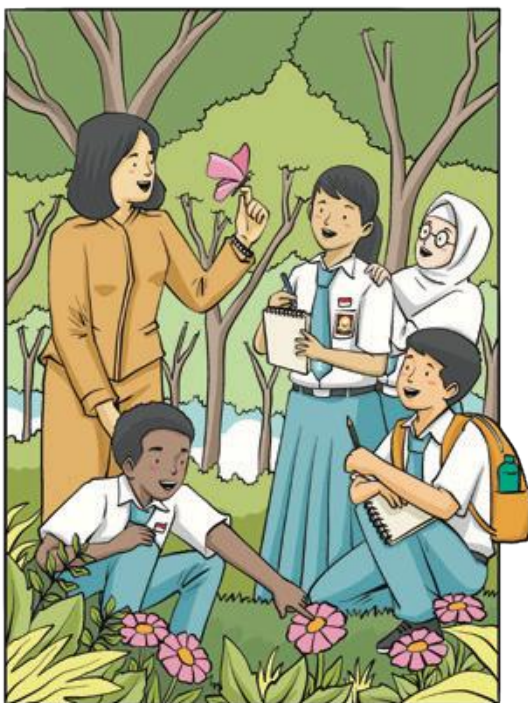
Gambar 1.20

Prinsip Kontras dalam Karya

3) Ragam Kegiatan Seni Rupa dengan Dasar Pengamatan

Setiap karya seni rupa yang kita lihat, baik lukisan, gambar, instalasi, maupun mural jalanan selalu berangkat dari hal yang paling sederhana. Kemampuan untuk melihat bukan sekadar aktivitas mata, tetapi proses menyerap, mengidentifikasi, menganalisa, dan merasa. Oleh karena itu, pembelajaran dalam bab ini diawali dengan sebuah ekspedisi kecil yang berupa ekspedisi visual. Tujuan kegiatan ini bukanlah untuk segera menghasilkan karya yang ‘indah’, melainkan untuk menanamkan sikap melihat dengan lebih mendalam, melihat untuk memahami, bukan sekadar melewati. Sebab, dalam seni rupa, kemampuan melihat merupakan keterampilan paling dasar sekaligus paling transformatif.

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik beberapa praktik melukis dan menggambar berbasis pengamatan yang telah digunakan secara luas dalam pendidikan seni, secara formal maupun informal. Praktik-praktik ini menekankan pentingnya keterlibatan langsung dengan objek atau lingkungan sekitar untuk membangun kepekaan visual, pemahaman bentuk, dan keterampilan artistik yang kuat.



Gambar 1.21

Ragam Kegiatan Seni Rupa
dengan Dasar Pengamatan

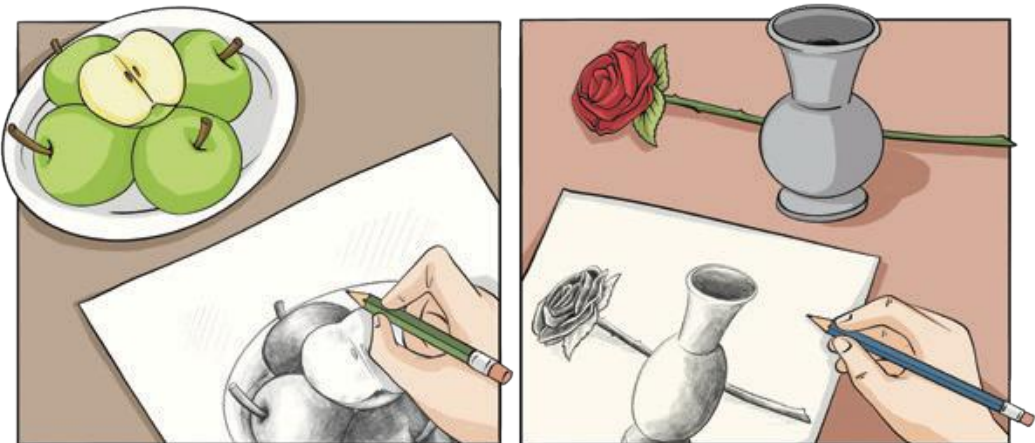
Semua hasil pengamatan diletakkan dalam catatan visual dalam bentuk *board* atau jurnal observasi, seperti berikut ini.

- **En Plein Air:** Melukis langsung di luar ruangan yang menangkap suasana dan cahaya alami secara langsung.



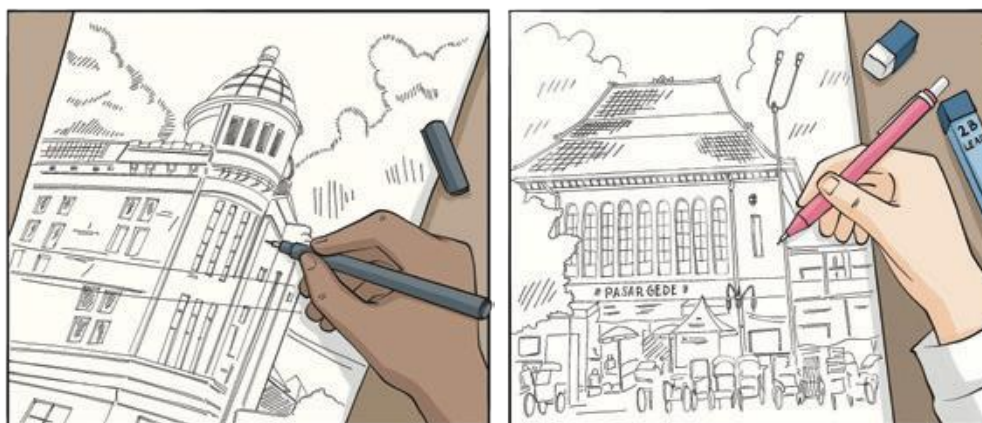
Gambar 1.22 Melukis Langsung di Luar Ruangan

- **Still life:** Menggambar komposisi benda mati (buah, vas, dan kursi) yang ditata khusus sebagai objek studi.



Gambar 1.23 Menggambar Komposisi Benda Mati

- **Urban Sketching:** Menggambar situasi sehari-hari di ruang publik, seperti pasar, stasiun, dan jalanan kota.



Gambar 1.24 Menggambar Situasi Sehari-Hari

- **Nature Journaling:** Menggambar dan mencatat pengamatan tentang alam yang sering kali diintegrasikan dengan catatan sains atau refleksi pribadi.



Gambar 1.25 Menggambar dan Mencatat Pengamatan

4) Presentasi dan Diskusi

Sebagai penutup kegiatan, peserta didik melakukan presentasi sederhana dengan menampilkan catatan visual, dokumentasi, dan hasil gambar mereka di depan kelas. Presentasi ini melatih kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan, menjelaskan proses berkarya, serta mengungkapkan refleksi pribadi.

Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok atau diskusi kelas. Diskusi ini membantu peserta didik dalam hal-hal berikut ini.

- Memberikan umpan balik positif terhadap karya teman.
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan apresiatif.
- Menghargai keragaman sudut pandang dan gaya visual masing-masing.
- Belajar mengaitkan karya dengan pengalaman sehari-hari atau isu yang lebih luas.

Dengan demikian, kegiatan mengamati, mendokumentasikan, menggambar, mempresentasikan, dan mendiskusikan menjadi satu rangkaian yang saling melengkapi untuk membangun pemahaman seni rupa secara menyeluruh.

d. Pembelajaran Berdiferensiasi

Diferensiasi pembelajaran dilakukan dalam beberapa bentuk untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

- **Diferensiasi Konten**

Guru memberikan materi pengantar tentang unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) melalui berbagai bentuk, seperti video dokumenter, gambar karya seni, demonstrasi langsung, atau kutipan dari buku seni. Peserta didik dapat memilih sumber belajar yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka, baik visual, audio, kinestetik, maupun membaca.

- **Diferensiasi Proses**

Proses belajar dapat disesuaikan berdasarkan kesiapan peserta didik. Bagi peserta didik yang sudah terbiasa menggambar, tantangan dapat

ditingkatkan dengan tugas observasi benda bergerak atau suasana kompleks. Bagi peserta didik pemula, guru dapat memfasilitasi dengan panduan langkah demi langkah, latihan fokus pada satu unsur rupa, atau pendampingan teknis secara individual.

- **Diferensiasi Produk**

Peserta didik diberikan kebebasan untuk menampilkan hasil pengamatan mereka dalam bentuk yang beragam, seperti sketsa manual, kolase digital dari foto observasi, jurnal bergambar, atau poster visual naratif. Penilaian difokuskan pada kedalaman pengamatan, bukan pada kesempurnaan teknis semata.

- **Diferensiasi Minat**

Peserta didik diberi pilihan untuk menentukan tema atau objek pengamatan sesuai minat mereka, misalnya tumbuhan, arsitektur lokal, interaksi manusia, atau tekstur benda-benda tua. Ini akan memotivasi mereka untuk menggali lebih dalam dan memperkuat rasa memiliki terhadap karya yang dihasilkan.

Fleksibilitas ini membuat peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka melalui cara yang paling sesuai dengan kekuatan masing-masing.

e. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Peserta didik mengenakan pakaian dan alas kaki yang sesuai untuk kegiatan luar ruangan, membawa perlengkapan pribadi (topi, air minum, dan masker jika diperlukan), serta menjaga barang pribadi dan alat gambar dengan baik. Saat menggunakan alat-alat tajam, seperti *cutter* atau gunting, peserta didik harus diawasi dan diarahkan penggunaannya secara hati-hati.

Selain itu, peserta didik perlu menjaga etika di ruang publik, tidak merusak lingkungan, serta menghormati masyarakat sekitar. Guru juga perlu menyediakan kotak P3K dan memastikan prosedur darurat jika terjadi insiden. Sikap saling menjaga dan bertanggung jawab terhadap keselamatan diri sendiri dan kelompok merupakan bagian dari pembelajaran nilai dan karakter dalam kegiatan seni.

f. Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Guru perlu menekankan bahwa kegiatan observasi visual bukan sekadar meniru bentuk, melainkan upaya memahami struktur, proporsi, tekstur, serta makna yang mungkin terkandung dalam objek atau lanskap yang diamati. Dalam pembelajaran seni berbasis pengamatan langsung, guru perlu mengantisipasi kemungkinan terjadinya miskonsepsi pada peserta didik. Salah satu miskonsepsi umum adalah anggapan bahwa menggambar harus selalu indah atau mirip dengan kenyataan. Selain itu, guru harus menjelaskan bahwa semua orang memiliki gaya ekspresi visual yang berbeda dan keberagaman tersebut perlu dihargai. Penekanan pada proses daripada hasil menjadi kunci agar peserta didik tidak merasa terintimidasi atau gagal hanya karena gambar mereka berbeda dari yang lain.

Dalam konteks materi sensitif, guru juga harus memperhatikan lokasi observasi dan subjek pengamatan. Misalnya, mengamati lingkungan masyarakat harus dilakukan dengan menghormati privasi dan perlu memfokuskan pada konteks perbedaan latar sosial, budaya, atau kondisi tempat tinggal untuk membingkai semangat empati, penghargaan, dan pembelajaran lintas perspektif.

Guru juga dapat memberikan arahan awal mengenai etika dokumentasi visual, termasuk bagaimana mengambil foto atau membuat sketsa tanpa mengganggu atau mengeksploitasi subjek pengamatan. Dengan pendekatan yang kritis dan reflektif ini, pembelajaran seni tidak hanya memperkuat keterampilan visual, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan budaya peserta didik.

g. Kegiatan Alternatif

Sebagai alternatif dari pengamatan langsung di luar ruang, guru dapat merancang kegiatan berikut ini yang tetap mendorong kepekaan visual dan apresiasi seni, tetapi lebih fleksibel dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan.

- **Eksplorasi Visual Melalui Media Cetak atau Digital**

Peserta didik dapat melakukan observasi menggunakan foto atau video dokumenter yang menampilkan lingkungan alam atau budaya. Guru dapat menyiapkan arsip visual (digital atau cetak) yang beragam, lalu meminta peserta didik mengamati unsur-unsur rupa yang tampak, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, serta ritme visual.

- **Virtual Walk atau Google Earth Observation**

Dengan memanfaatkan platform seperti Google Earth atau Street View, peserta didik diajak untuk mengamati lanskap kota, desa, atau lokasi bersejarah dari layar komputer. Aktivitas ini mendorong pemahaman spasial dan keterampilan pengamatan secara digital. Peserta didik tetap dapat membuat sketsa berdasarkan temuan visual mereka.

4. Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran 1 bertujuan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur seni rupa melalui aktivitas observasi dan visualisasi. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir, kreativitas, dan cara peserta didik berinteraksi dalam diskusi.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik melakukan aktivitas observasi dan visualisasi di lingkungan sekitar untuk menemukan unsur-unsur seni rupa.

Rubrik berikut digunakan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran dalam kegiatan Ekspedisi Visual.

Tabel 1.4 Rubrik Ekspedisi Visual

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kegiatan Pengamatan	Menyebutkan dan menjelaskan dengan contoh	Menyebutkan lengkap	Menyebutkan sebagian	Belum mampu
Kegiatan Dokumentasi	Mendalam dan detail	Cukup rinci	Terlihat kurang rinci	Tidak fokus
Karya Sketsa	Sketsa akurat	Sketsa cukup jelas	Sketsa kasar	Tidak sesuai objek
Presentasi dan Diskusi	Disampaikan jelas dan menarik, aktif bertanya, dan menanggapi	Disampaikan cukup jelas, aktif menjawab	Disampaikan singkat, menjawab apabila ditanya	Tidak disampaikan, pasif

Panduan Penskoran

Total skor maksimal: 16 poin (4 aspek × skor 4).

Skor akhir = (Skor Perolehan ÷ 8) × 100.

Kategori

- 85–100 = Sangat Baik
- 70–84 = Baik
- 55–69 = Cukup
- <55 = Perlu Bimbingan

*LKPD terlampir pada akhir bab ini.

C. Sumatif

Uji kompetensi dilakukan untuk mengukur pencapaian akhir peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan setelah melalui rangkaian proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan Ekspedisi Visual, penilaian sumatif tidak hanya mengevaluasi hasil karya akhir secara teknis, tetapi juga menilai proses berpikir visual, refleksi pribadi, dan keterkaitan antara hasil pengamatan dan ekspresi artistik.

Berikut adalah contoh penilaian sumatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam meninjau kegiatan peserta didik.

1. Penilaian Diri

Rubrik penilaian diri berikut ini dilakukan setelah selesainya menganalisis unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang ada di lingkungan sekitar.

Tabel 1.5 Rubrik Penilaian Diri

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan Refleksi Diri	Skor (1–4)
1.	Pemilihan Objek	Saya memilih objek yang bervariasi dan menarik untuk diamati.	
2.	Ketelitian Observasi	Saya mengamati objek dengan teliti sehingga menemukan unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang jelas.	
3.	Identifikasi Unsur dan Prinsip Seni Rupa	Saya dapat menyebutkan unsur dan prinsip-prinsip seni rupa utama yang tampak pada objek.	
4.	Dokumentasi (Foto/Sketsa)	Saya membuat dokumentasi (foto/sketsa) dengan rapi dan sesuai objek.	
5.	Alasan Pemilihan Objek	Saya menjelaskan alasan dengan jelas mengapa objek itu menarik.	
6.	Refleksi	Saya menjawab pertanyaan refleksi dengan jujur dan mendalam.	
7.	Sikap saat Ekspedisi	Saya bersungguh-sungguh, menjaga kebersihan, dan mengikuti aturan kegiatan.	

Total Skor = 28

Nilai Akhir = $(\text{Total} \div 28) \times 100 = \dots\dots\dots$

2. Penilaian Ekspedisi Visual

Teknik Penilaian : Tertulis

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.

Tabel 1.6 Rubrik Penilaian Ekspedisi Visual

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor 4–8 (Tinggi)	Skor 2–6 (Sedang)	Skor 0–2 (Rendah)	Skor 0
1.	Menemukan dan menjelaskan unsur seni rupa	Menemukan ≥ 4 unsur dengan penjelasan lengkap, benar, dan relevan (8)	Menemukan 2–3 unsur dengan penjelasan cukup atau terbatas (4–6)	Menemukan hanya 1 unsur dengan penjelasan kurang (2)	Tidak menjawab atau tidak relevan
2.	Identifikasi unsur seni rupa pada gambar	Menyebutkan ≥ 4 unsur dengan alasan jelas sesuai objek (8)	Menyebutkan 2–3 unsur dengan alasan cukup atau terbatas (4–6)	Menyebutkan hanya 1 unsur tanpa alasan (2)	Tidak menjawab atau tidak relevan
3.	Identifikasi prinsip-prinsip seni rupa pada gambar	Menyebutkan ≥ 4 prinsip-prinsip seni rupa dengan alasan jelas sesuai objek (8)	Menyebutkan 2–3 prinsip-prinsip seni rupa dengan alasan cukup atau terbatas (4–6)	Menyebutkan hanya 1 prinsip-prinsip seni rupa tanpa alasan (2)	Tidak menjawab atau tidak relevan
4.	Kesulitan menggambar observasi	Menyebutkan ≥ 2 kesulitan dengan contoh pengalaman pribadi (6)	Menyebutkan ≥ 2 kesulitan tanpa contoh (4)	Menyebutkan hanya 1 kesulitan (2)	Tidak menjawab atau tidak relevan

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor 4–8 (Tinggi)	Skor 2–6 (Sedang)	Skor 0–2 (Rendah)	Skor 0
5.	Pentingnya dokumentasi dalam ekspedisi visual	Menyebutkan ≥ 2 alasan logis dan jelas (4)	Menyebutkan 1 alasan dengan penjelasan cukup (3)	Menyebut 1 alasan dengan penjelasan sangat singkat (2)	Tidak menjawab atau tidak relevan

Panduan Penskoran

Total skor maksimal: 30

Skor akhir = $(\text{Skor Perolehan} \div 30) \times 100$.

Kategori

86–100 = Sangat Baik

71–85 = Baik

56–70 = Cukup

<55 = Perlu Bimbingan

*LKPD terlampir pada akhir bab ini.

D. Kunci Jawaban

Berikut disediakan kunci jawaban untuk setiap asesmen. Guru boleh mengganti beberapa jawaban yang sifatnya subjektif. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan konteks lokal, sudut pandang peserta didik, serta dinamika diskusi yang muncul di kelas. Fleksibilitas ini penting untuk menjaga relevansi dan keadilan dalam penilaian.

1. Formatif Awal

Tabel 1.7 Pertanyaan dan Indikator Jawaban pada Formatif Awal

Pertanyaan/Kegiatan	Indikator Jawaban yang Diharapkan
Pertanyaan terbuka: "Apa saja unsur yang biasanya kalian lihat dalam sebuah gambar atau lukisan?"	Peserta didik menyebut unsur seni rupa dasar, seperti garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang. Jawaban tambahan lain, misalnya detail objek, suasana, dan perspektif.
Pertanyaan terbuka: "Pernahkah kalian menggambar sesuatu hanya berdasarkan pengamatan langsung, bukan dari imajinasi?"	Ya: peserta didik memberi contoh pengalaman (misalnya, menggambar bunga, pemandangan, atau wajah teman).
	Tidak: peserta didik memberi alasan (misalnya, lebih suka imajinasi atau sulit menemukan objek)
Mengidentifikasi unsur seni rupa dalam karya observasi visual sederhana	Peserta didik mampu menyebutkan minimal 2–3 unsur seni rupa yang tampak. Contoh: garis lengkung pada batang pohon, warna hijau pada daun, atau tekstur kasar pada kulit kayu. Jawaban bisa bervariasi sesuai karya.

Pertanyaan/Kegiatan	Indikator Jawaban yang Diharapkan
Membuat sketsa cepat dari objek nyata di sekitar	Sketsa menunjukkan bentuk dasar objek, meskipun sederhana. Penilaian bukan pada kerapian, melainkan pada keberanian mencoba, ketelitian bentuk, atau ide yang berbeda.
Refleksi awal: "Apa yang membuat kegiatan mengamati menjadi sulit atau menarik menurut kalian?"	Sulit: objek rumit, detail banyak, cepat berubah, atau sulit fokus. Menarik: menemukan detail baru, lebih nyata, memberi pengalaman berbeda dari imajinasi. Semua jawaban diterima jika logis.

2. Kegiatan 1.1 : Ekspedisi Visual

Asesmen formatif ini bertujuan menilai kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas observasi dan visualisasi unsur-unsur serta prinsip-prinsip seni rupa.

Bagian 1: Pemilihan dan Identifikasi Objek

Indikator Jawaban Benar

- Siswa memilih minimal 3 objek nyata dari lingkungan sekitar (misalnya, pohon, batu, sepatu, bangunan, daun, bunga, meja).
- Siswa mampu mengidentifikasi unsur rupa yang paling menonjol dari setiap objek.

Unsur seni rupa yang dapat muncul:

- Titik → bintik pada pasir, pola pada kain
- Garis → batang pohon, pinggiran meja, pagar, genting
- Bidang → dinding rumah, permukaan daun
- Bentuk → silinder (gelas), kubus (kotak), bulat (bola)
- Ruang → jarak antara objek, perspektif jalan
- Warna → hijau (daun), cokelat (tanah), biru (langit)

- Tekstur → kasar (batang kayu), halus (kaca), lembut (daun)
- Gelap-Terang → bayangan pohon, cahaya matahari.

Contoh Jawaban:

- Objek: Daun Mangga → Unsur rupa: garis (tulang daun), warna hijau, tekstur halus
 - Objek: Bangunan Sekolah → Unsur rupa: bidang dinding, bentuk segi empat, ruang (pintu/jendela)
 - Objek: Sepatu → Unsur rupa: bentuk tiga dimensi, tekstur kain/sol, warna hitam
- c. Siswa mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip seni rupa yang paling menonjol dari setiap objek.

Prinsip-prinsip seni rupa yang dapat muncul:

- Keseimbangan → rumah diapit pohon kanan-kiri; vas bunga dengan bunga di kedua sisi.
- Kesatuan → objek terlihat menyatu, misalnya taman dengan bunga, pot, dan jalan setapak
- Proporsi → perbandingan ukuran pintu-jendela-bangunan yang serasi
- Irama → genting rumah berulang, pagar bambu, pola daun
- Penekanan → warna bunga mencolok di antara daun hijau; pintu lebih besar dari jendela
- Kontras → penggunaan merah menyala pada botol minuman menonjol dari latar hitam pekat
- Harmoni → warna-warna serasi dalam satu objek, misalnya bunga berwarna selaras dengan daunnya

Bagian 2: Dokumentasi (Foto/Sketsa)

Indikator Jawaban Benar:

- Ada dokumentasi berupa foto atau sketsa kecil dari setiap objek.
- Sketsa menggambarkan bentuk dasar objek dengan cukup jelas, meskipun sederhana.

Bagian 3: Alasan Objek Menarik

Indikator Jawaban Benar:

Alasan logis sesuai dengan pengalaman pribadi, misalnya menarik karena warnanya cerah, unik karena bentuknya berbeda, penting karena sering digunakan sehari-hari, dan indah karena mempunyai pola tertentu.

Bagian 4: Refleksi Singkat

- Unsur rupa yang paling sering ditemukan → umumnya garis, bentuk, warna, tekstur.
- Objek yang mewakili suasana hati → misalnya pohon rindang = menenangkan; bunga merah = bersemangat.
- Perasaan selama ekspedisi visual → senang, tertantang, bangga, bingung (dengan alasannya).

3. Penilaian Sumatif

a. Penilaian Diri

Pada bagian ini tidak disertai dengan kunci jawaban karena bersifat reflektif dan subjektif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mendorong peserta didik mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka secara pribadi. Oleh karena itu, guru dapat menyusun pedoman penilaian sendiri berdasarkan indikator yang relevan. Penilaian guru terhadap jawaban peserta didik sebaiknya bersifat apresiatif dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik yang membangun.

b. Penilaian Tertulis

- a. Unsur seni rupa: garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang (fungsi dijelaskan).
- b. Unsur-unsur pada gambar Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks-Bakorwil III Purwokerto:
 - Garis: Tampak pada atap genting, jendela, pintu, pagar batu, batang pohon, dan rumput. Garis digunakan untuk membentuk struktur bangunan serta detail tekstur.
 - Bentuk: Bentuk bangunan geometris (persegi, persegi panjang, segitiga pada atap). Bentuk pohon, kolam, dan tanaman bersifat organis.
 - Bidang: Terlihat dari permukaan dinding, atap, dan kaca jendela yang dibuat dengan arsiran.
 - Ruang: Ada kesan ruang dan kedalaman: rumah di depan, pohon di belakang, dan kolam di depan halaman.
 - Perspektif tampak dari penyusunan garis pada atap, pintu, dan jendela.
 - Tekstur: Tampak dari arsiran atap genting, batang pohon, semak, dan rumput yang memberi kesan kasar atau halus.
 - Gelap-Terang: Tampak pada *shading*/arsiran, misalnya bagian bawah atap lebih gelap, kolam lebih gelap dibandingkan halaman, dan jendela diarsir untuk kesan bayangan.
 - Warna: Karena ini sketsa monokrom (hitam-putih), warna tidak beragam, namun perbedaan intensitas arsiran memberi nuansa gelap-terang.

c. Prinsip-Prinsip pada Gambar

Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks- Bakorwil III Purwokerto:



Gambar 1.26

Bangunan Cagar
Budaya Gedung
Eks-Bakorwil III
Purwokerto

Sumber: Astri Ningsih dan Ridhani
Pangestuti (2025)

- Keseimbangan: Bangunan di sisi kanan dan kolam di sisi kiri menciptakan keseimbangan asimetris.
- Proporsi: Perbandingan ukuran antara bangunan, pintu, jendela, pohon, dan kolam cukup proporsional.
- Kesatuan: Semua unsur (bangunan, pohon, kolam, rumput) tersusun harmonis sebagai satu kesatuan pemandangan rumah.
- Irama: Repetisi genting, jendela, daun rumput, dan semak menciptakan irama visual.
- Penekanan: Bagian rumah (pintu dan jendela besar di tengah) menjadi pusat perhatian karena ukurannya dominan dan detailnya lebih jelas dibandingkan bagian lain.
- Gradasi: Arsiran pada atap, dinding, dan kolam menunjukkan gradasi gelap-terang sehingga menambah kedalaman gambar.

d. Kesulitan

Objek rumit, detail banyak, cepat berubah, sulit fokus (contoh: menggambar teman yang bergerak).

e. Dokumentasi Penting

Sebagai bukti pengamatan, membantu analisis, dan memperkuat presentasi.

E. Refleksi

Refleksi dalam pembelajaran berfungsi sebagai perbaikan belajar, baik bagi peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, refleksi membantu mereka menyadari apa yang sudah dipahami, bagian yang masih sulit, serta strategi belajar yang efektif, sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa memiliki proses belajar, dan kemampuan mentransfer konsep ke konteks nyata. Refleksi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik menganalisis proses, menilai pilihan strategi, dan merancang langkah perbaikan yang personal.

Refleksi kegiatan belajar-mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi guru dan peserta didik.

Refleksi Guru

1. Apakah pembelajaran ini **cukup berhasil** menciptakan **suasana belajar yang terbuka, aman, dan memberi ruang eksplorasi**?
2. Apakah saya telah membimbing peserta didik untuk **menyambungkan pengalaman visual mereka** dengan **pengetahuan seni yang lebih luas**?
3. Apakah peserta didik saya mulai melihat bahwa menggambar **bukan hanya soal keterampilan tangan**, tetapi juga **cara berpikir dan memahami dunia**?



Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

Apa yang paling kamu perhatikan dari lingkungan sekitarmu selama kegiatan pengamatan visual?

Tuliskan secara kronologis peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama proyek!

Apakah kamu merasa lebih terhubung dengan ruang atau benda-benda di sekitarmu setelah kegiatan ini? Mengapa?

Apakah ada momen-momen tertentu yang membuatmu merasa sangat senang, frustrasi, atau bangga?

Bagaimana kamu melihat keindahan dari hal-hal yang sebelumnya tampak biasa atau tidak penting?

Apa hal baru yang kamu sadari dari cara pandang temanmu terhadap objek visual yang sama?

Apa yang ingin kamu eksplorasi lebih dalam lagi setelah pengalaman ini?

F. Pengayaan

Guru dapat memberikan pengayaan dalam bentuk kegiatan tambahan atau disisipkan pada kegiatan. Pengayaan ini ditujukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam memahami kompetensi pada bab ini. Kegiatan pengayaan memberikan ruang bagi peserta didik yang telah menyelesaikan tugas utama untuk melangkah lebih jauh dalam mengeksplorasi ide dan pemahaman visual.

Dalam konteks kegiatan pembelajaran Ekspedisi Visual, pengayaan dapat berupa aktivitas yang mendorong peserta didik memperdalam wawasan tentang seni rupa berbasis pengamatan, seperti:

- Mengkaji karya seniman yang bekerja dengan pendekatan dokumentasi visual, seperti sketsa lapangan, lukisan lanskap, hingga fotografi ekspresif.
- Membandingkan gaya visual dari berbagai masa atau budaya dalam merespons lingkungan sekitar.
- Melakukan eksperimen teknik visual lain, seperti kolase, *assemblage*, atau *digital drawing* untuk memvisualkan hasil ekspedisi visual.
- Menyusun pameran kecil atau presentasi visual dari karya dan catatan pengamatan mereka.

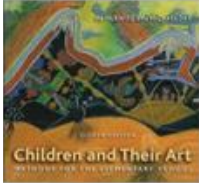


Gambar 1.27
Aktivitas Pengayaan
untuk Memperdalam
Pemahaman Visual

G. Sumber Belajar

Berikut sumber referensi lainnya yang dapat dijadikan referensi pembelajaran.

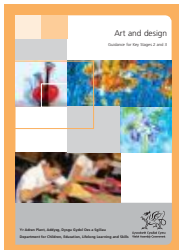
Sumber buku:



Hurwitz, Al, and Michael Day. *Children and Their Art: Methods for the Elementary School*. 8th ed. Belmont: Thomson Wadsworth, 2007.



Salam, Sofyan, Sukarman, Hasnawati, dan Muhaimin M. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020.



Welsh Assembly Government. *Art and Design: Guidance for Key Stages 2 and 3*. Cardiff: Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skills, 2008.

Sumber Internet:

A Curious Nature. "A Curious Nature: Sketch with a Friend." a-curious-nature.com. Blog berbasis proyek yang menggabungkan kegiatan sketsa, observasi alam, dan eksplorasi bersama teman. <https://a-curious-nature.com> Dilihat 4 Agustus 2025.



Bausenhardt, Julia, dan John Muir Laws. "How to Get Started with Nature Journaling." John Muir Laws Blog. Panduan praktis dari ilustrator dan ilmuwan alam tentang memulai jurnal visual dengan observasi penuh perhatian. <https://johnmuirlaws.com> Dilihat 4 Agustus 2025.



Brickell, Pam Johnson. Nature Journaling and Sketching Blog. Situs blog yang menampilkan karya sketsa, penggunaan pena, cat air, dan jurnal alam. <https://pamjohnsonbrickell.com> Diakses 6 Agustus 2025.



Draw Awesome. 2020. "Observation for Drawing Success – Learning to Observe the Details Needed for Accurate Drawing." <https://www.youtube.com/watch?v=lewgqvbG1BkY> YouTube, 21 Januari 2020, diakses 25 Juli 2025.



Macpherson, Kevin. 2020. "Plein Air Oil Painting Demonstration with Narration." <https://www.youtube.com/watch?v=wpBQNREM1Sk> YouTube, 19 Agustus 2020, dilihat 28 Juli 2025.



Wild Wonder Foundation. Nature Journal Club Map: Database Global Klub Jurnal Alam. <https://www.wildwonderfoundation.org> Diakses 6 Agustus 2025.



H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Lembar Kerja Peserta Didik Ekspedisi Visual

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

"Peserta didik mampu menemukan unsur-unsur seni rupa melalui aktivitas observasi dan visualisasi di lingkungan sekitar"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

1. Pilih minimal 3 objek yang menarik perhatianmu di lingkungan sekitar.
2. Amati objek tersebut dan catat unsur rupa yang paling menonjol.
3. Ambil foto atau buat sketsa kecil dari objek yang kamu amati.
4. Dari foto atau sketsa yang sudah kamu buat, adakah prinsip-prinsip seni rupa yang tampak? Jelaskan!
5. Jelaskan alasan mengapa objek itu menarik menurutmu.

No.	Nama Objek / Lokasi	Unsur Rupa yang Terlihat	Foto / Sketsa	Prinsip-Prinsip Seni Rupa yang Tampak

Pertanyaan Refleksi

1. Unsur rupa apa yang paling sering kamu temukan?
2. Apakah ada objek yang menurutmu mewakili suasana hati tertentu? Jelaskan!
3. Bagaimana perasaanmu selama melakukan ekspedisi visual ini?

2. Lembar Kerja Peserta Didik Sumatif

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SUMATIF

" Mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa dalam sebuah karya visual"

Nama Peserta Didik :

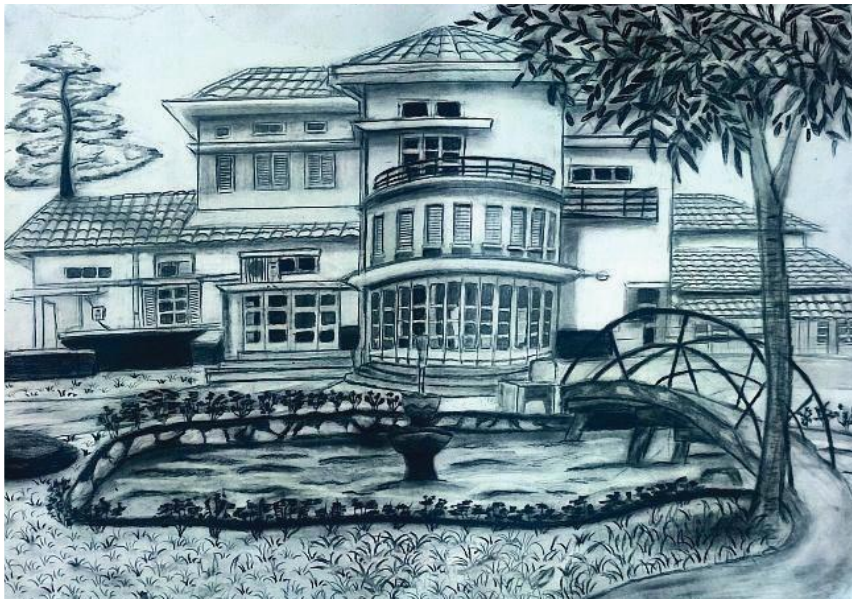
Kelas/No. Absen :

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, runtut, dan menggunakan istilah seni rupa yang tepat

Pertanyaan

1. Sebutkan dan jelaskan minimal 4 unsur seni rupa yang biasanya dapat diamati dalam sebuah gambar atau lukisan!
2. Identifikasi unsur-unsur seni rupa yang terlihat dalam gambar di bawah ini dan jelaskan alasannya.



Gambar 1.28 Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks-Bakorwil III Purwokerto

Sumber: Astri Ningsih dan Ridhani Pangestuti (2025)

- 
3. Identifikasi prinsip-prinsip seni rupa yang terlihat dalam gambar nomor 2!
 4. Menurutmu, apa kesulitan utama saat menggambar berdasarkan pengamatan langsung? Jelaskan dengan contoh pengalamanmu!
 5. Mengapa dokumentasi (catatan/sketsa/foto) penting dalam kegiatan ekspedisi visual? Jelaskan!

Jawaban:

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)
Penulis: Ridhani Pangestuti, Dessy Rachma Waryanti
ISBN 978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Bab II

Bercerita dengan Seni Rupa





A. Pendahuluan

Seni rupa tidak hanya hadir sebagai bentuk keindahan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan ide, emosi, hingga pesan sosial secara kuat dan menyentuh. Melalui warna, garis, bentuk, dan komposisi, sebuah karya seni dapat “berbicara” tanpa kata, menyampaikan cerita, pengalaman, dan ajakan yang bermakna bagi penikmatnya.

Di era digital saat ini, kemampuan bercerita secara visual menjadi keterampilan penting. Tidak hanya untuk seniman, melainkan juga untuk pelajar dan masyarakat umum yang ingin menyampaikan gagasan secara kreatif.

Dalam bab ini, peserta didik mengeksplorasi ilustrasi naratif, sebuah bentuk karya seni rupa untuk mendukung atau menyampaikan cerita secara visual melalui buku bergambar atau *picture book*, komik, maupun bentuk lainnya. Proses kreatif ini tidak hanya menuntut imajinasi, tetapi juga pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, penekanan, irama, kesatuan, dan kontras. Prinsip-prinsip ini menjadi dasar penting dalam menyusun visual agar dapat mendukung alur cerita dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.



Melalui kegiatan dalam bab ini, peserta didik diajak untuk menciptakan karya seni rupa yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga komunikatif dan bermakna dengan menggunakan gaya dan teknik yang mereka kuasai, serta memanfaatkan berbagai media, baik manual maupun digital.

Pada materi kelas XI sesuai dengan *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI Edisi Revisi*, peserta didik telah mempelajari ilustrasi yang bersifat persuasif. Peserta didik juga telah mempelajari berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa, Muatan Lokal, Seni, Matematika, dan Sains, yang semuanya dapat digunakan sebagai sumber ide dalam menciptakan karya ilustrasi. Bayangkan bagaimana sebuah ilustrasi dapat menyederhanakan konsep ilmiah yang kompleks dalam buku pelajaran sains, atau bagaimana ilustrasi dalam komik dapat membuat cerita menjadi lebih hidup dan mendalam. Bahkan, sebuah buku bergambar atau *picture book* dapat membantu anak-anak memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan diajak untuk menghubungkan semua pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dimiliki dengan materi yang akan dipelajari. Peserta didik akan belajar bagaimana mengidentifikasi unsur dan prinsip desain, mengeksplorasi gagasan-gagasan kreatif, menguasai berbagai teknik dan gaya ilustrasi, serta mengintegrasikan pengetahuan multidisiplin untuk menciptakan karya ilustrasi yang bermakna dan relevan.

Ilustrasi merupakan jembatan antara pengetahuan dan pemahaman, dan kemampuan untuk menciptakan ilustrasi yang efektif dan menarik adalah keterampilan yang sangat berharga di dunia yang penuh dengan informasi visual. Selamat berkarya!



Unduh
***Buku Panduan Guru
Seni Rupa untuk
SMA/MA Kelas XI
Edisi Revisi*** melalui
tautan
[https://bukupusbuk.
id/s/2v774b](https://bukupusbuk.id/s/2v774b)
atau pindai kode QR
berikut.



1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menciptakan karya ilustrasi yang orisinal dan inovatif melalui eksplorasi gagasan-gagasan kreatif, penguasaan berbagai teknik, prinsip dan gaya ilustrasi, serta mengintegrasikan pengetahuan multidisiplin.

Indikator

- Menganalisis perbedaan karya ilustrasi berupa buku bergambar dan komik.
- Memahami teknik dan alat yang digunakan untuk menciptakan karya ilustrasi yang orisinal.
- Menciptakan karya ilustrasi yang orisinal dan inovatif berupa buku bergambar atau komik melalui eksplorasi gagasan-gagasan kreatif, penguasaan berbagai teknik dan gaya ilustrasi, serta mengintegrasikan pengetahuan multidisiplin.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah sebagai berikut.

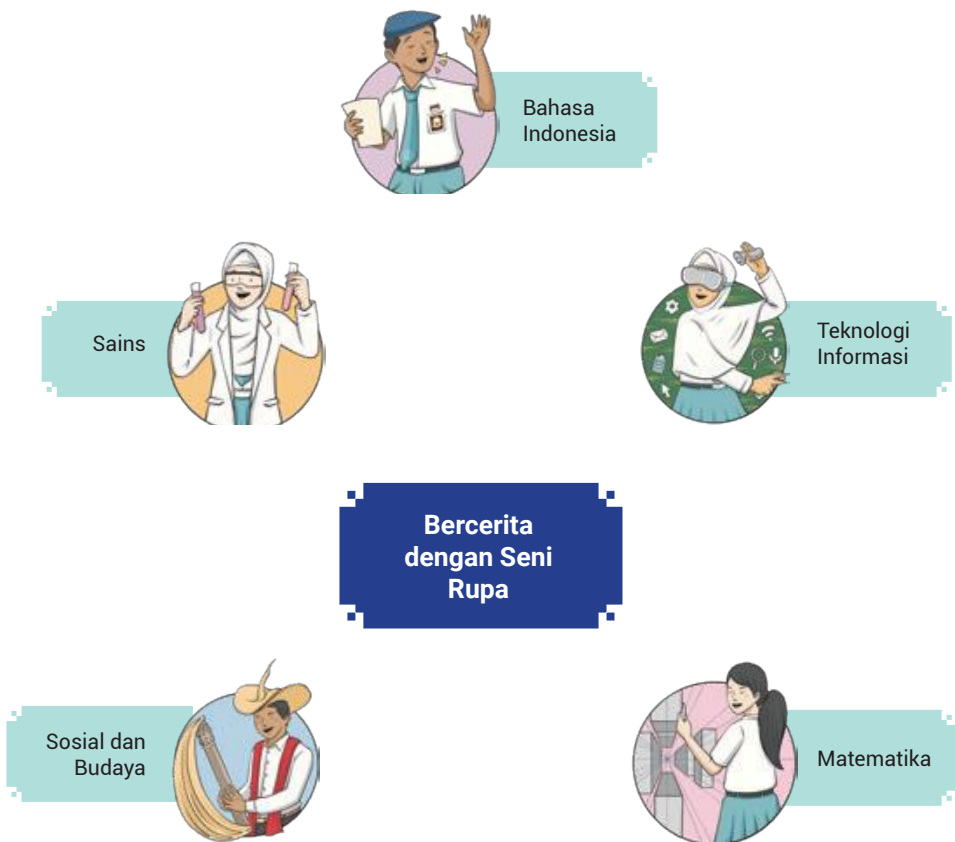
- Mengenal ilustrasi naratif, mengenal teknik, dan alat menggambar dalam Ilustrasi.
- Proses kreatif membuat karya ilustrasi berupa buku bergambar, komik, atau *reliefboard* yang mencakup kerangka kerja dalam membuat karya ilustrasi.

Gambar 2.1 Proses Kreatif Membuat Karya Ilustrasi



3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Pembuatan karya ilustrasi sebagai media bercerita dalam buku bergambar (*picture book*) atau komik berhubungan erat dengan materi lain. Materi lain yang bersumber dari pengalaman pribadi atau mata pelajaran lain dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih luas. Bidang ilmu lain yang dapat digunakan peserta didik sebagai penunjang pengetahuannya, yaitu bahasa Indonesia, sains, matematika, seni visual, sosial dan budaya, serta teknologi dan informasi.



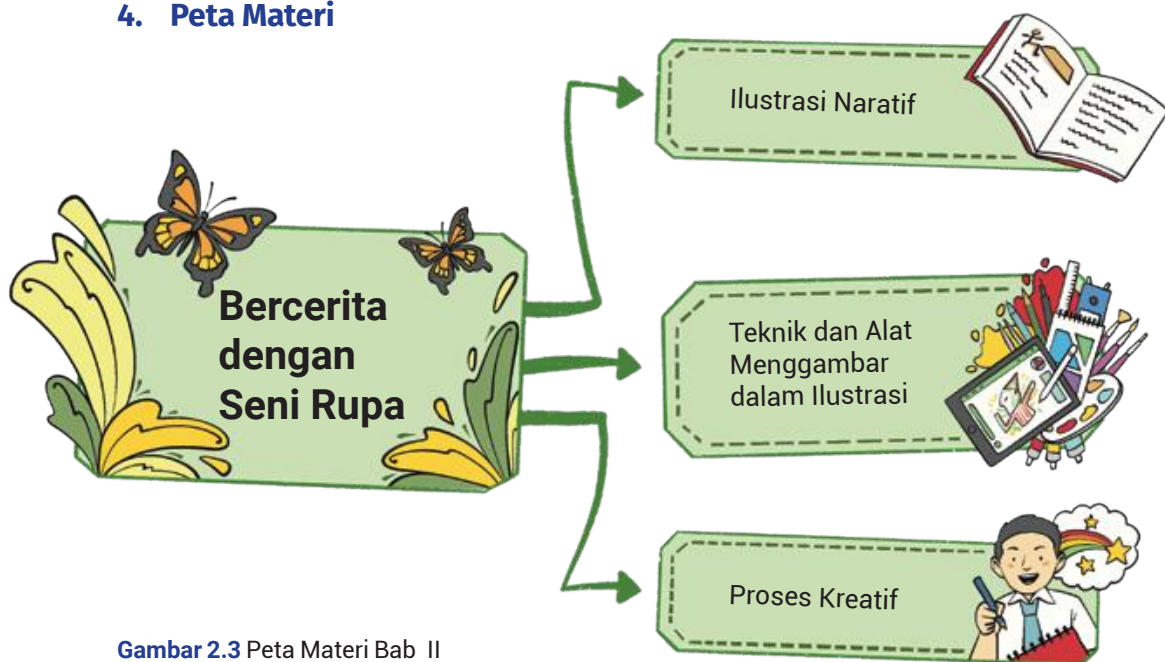
Gambar 2.2 Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Bercerita dengan Seni Rupa

Tabel 2.1 Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Bercerita dengan Seni Rupa

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Bercerita dengan Seni Rupa	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia	Membantu peserta didik memahami cara membangun alur cerita yang kuat, mengembangkan karakter, serta menulis dialog yang efektif. Selain itu, hal ini juga mendorong eksplorasi gaya bahasa dan teknik penulisan yang beragam.	Peserta didik menulis naskah cerita bergambar atau komik dengan memperhatikan struktur narasi, karakterisasi, dan dialog sebelum divisualisasikan.
Sains	Memberikan inspirasi dalam menciptakan karakter dan alur cerita berdasarkan konsep ilmiah. Mengajarkan cara mengintegrasikan pengetahuan sains dalam tema dan tokoh cerita.	Peserta didik membuat ilustrasi tentang penemuan ilmiah atau tokoh ilmuwan terkenal, misalnya cerita tentang peneliti yang menemukan solusi bagi lingkungan.
Matematika	Menyediakan dasar dalam prinsip geometri, proporsi, dan simetri yang penting untuk menciptakan karya ilustrasi yang estetik dan fungsional.	Peserta didik mempraktikkan konsep geometri saat menggambar karakter dengan proporsi tubuh yang tepat atau menciptakan latar dengan perspektif yang akurat.

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Bercerita dengan Seni Rupa	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Sosial dan Budaya	Menjadi sumber nilai, norma, dan kearifan lokal yang dapat diangkat dalam cerita. Mengajarkan peserta didik untuk memahami keberagaman budaya dan merefleksikannya dalam karya ilustrasi.	Peserta didik membuat ilustrasi buku bergambar yang menggambarkan tradisi atau cerita rakyat daerahnya.
Teknologi dan Informasi	Mendukung proses pembuatan ilustrasi melalui penggunaan perangkat lunak desain digital. Memfasilitasi kolaborasi antara penulis, ilustrator, dan penyunting secara daring.	Peserta didik menggunakan aplikasi, seperti Adobe Illustrator, Procreate, atau Ibis Paint untuk membuat ilustrasi digital dari cerita yang telah ditulis.

4. Peta Materi



Gambar 2.3 Peta Materi Bab II

5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab



Rancangan periode pembelajaran pada contoh ini adalah 16 JP (16 x 45 menit atau 8 pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1 Jam Pelajaran (JP) = 45 menit
- 1 pertemuan = 2 JP
- 1 minggu = 1 pertemuan

Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.

Gambar 2.4 Saran Waktu Pembelajaran

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pengetahuan prasyarat yang seharusnya dimiliki sebelum bercerita dengan seni rupa dalam bentuk buku bergambar, komik, atau *reliefboard* adalah sebagai berikut.

- Menguasai konsep visual dan komposisi seni rupa yang mencakup pemahaman dasar tentang unsur-unsur seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai/gelap-terang); prinsip desain (keseimbangan, kontras, irama, proporsi, dan kesatuan); kemampuan menganalisis secara kritis karya seni rupa dan terbuka dalam menerima umpan balik.
- Menguasai keterampilan dalam menggunakan berbagai media dan teknik, seperti pensil warna, cat air, tinta, atau digital yang mencakup pemahaman cara mengontrol media, pencampuran warna, dan penggunaan alat dengan tepat.

7. Kerangka Pembelajaran

Aspek-aspek yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kerangka pembelajaran adalah sebagai berikut.

Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilakukan melalui model *Project-Based Learning*, *Discovery Learning*, *Cooperative Script* yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, merancang, dan menciptakan karya seni rupa sebagai media bercerita. Strateginya berpusat pada peserta didik, bersifat interdisipliner, serta memungkinkan pendekatan diferensiasi. Metode yang digunakan meliputi observasi dan analisis visual, diskusi kelompok, kolaborasi, serta presentasi dengan umpan balik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan ide secara mandiri atau bersama, sambil mengintegrasikan unsur rupa, prinsip desain, serta teknik dan gaya yang mereka kuasai.

Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran terjalin melalui interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam mengeksplorasi unsur rupa, prinsip desain, dan teknik bercerita visual. Antarpeserta didik terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan saling memberi umpan balik terhadap ide serta karya. Kolaborasi lintas mata pelajaran, seperti dengan guru Bahasa Indonesia, IPA dan IPS, memperkaya konteks cerita dan pengolahan narasi. Orang tua berperan mendukung eksplorasi ide dari pengalaman rumah atau budaya lokal, sementara masyarakat sekitar dapat dilibatkan sebagai sumber inspirasi atau audiens dalam pameran karya.

Lingkungan Pembelajaran

Ruang belajar yang dipakai bersifat fleksibel. Ruang belajar dapat menggabungkan ruang fisik dan virtual untuk mendukung proses kreatif dan kolaboratif. Ruang fisik dapat berupa kelas interaktif atau ruang kreatif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik visual secara langsung. Selain itu, ruang luar kelas, seperti lingkungan sekitar sekolah atau rumah juga dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi visual. Kombinasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang terbuka, mendukung kreativitas, refleksi, dan koneksi antarbidang ilmu.

Pemanfaatan Digital

Teknologi yang digunakan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan keterjangkauan. Guru dapat menggunakan platform *e-learning* atau *Learning Management System* (LMS) untuk menyampaikan materi, berbagi referensi visual, dan mengelola tugas. Aplikasi desain digital, seperti Canva atau Ibis Paint dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menggambar ilustrasi secara digital. Untuk meningkatkan interaktivitas, dapat digunakan forum diskusi *online* atau Padlet sebagai media berbagi ide dan refleksi. Simulasi digital atau *Augmented Reality* (AR) juga dapat dikenalkan untuk memberi pengalaman baru dalam menghidupkan karya ilustrasi. Dalam asesmen, guru dapat menggunakan formulir digital atau rubrik interaktif untuk memantau perkembangan dan memberikan umpan balik personal.

8. Apersepsi

Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik yang dapat membangun pemikiran kritis peserta didik terhadap contoh karya ilustrasi yang ada di sekitar mereka. Berikut ini beberapa pertanyaan pemantik yang dapat diadaptasi dan dikembangkan oleh guru.

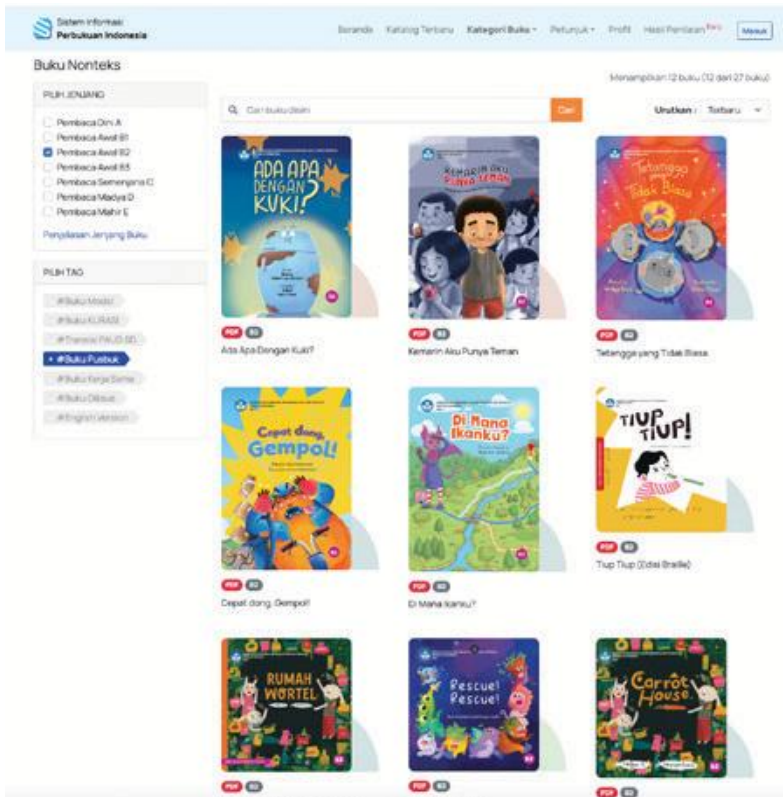
“Sadarkah kalian bahwa hidup kita erat kaitannya dengan seni rupa?”

“Berapa banyak gambar atau ilustrasi yang kalian lihat hari ini?”

“Ada banyak gambar atau ilustrasi yang kita temui di sekitar kita.”

“Mungkin, kalian melihatnya di media sosial, buku, situs web, media sosial, atau bahkan pada kemasan produk yang kalian gunakan.”





Gambar 2.5 Buku Bergambar atau *Picture Book* pada Laman Sistem Informasi Perbukuan Indonesia atau SIBI

Sumber: Ridhani Pangestuti (2025)

“Coba perhatikan beberapa gambar ilustrasi dari buku bergambar atau picture book di atas! Menurut kalian, apakah ilustrasinya cukup membuat orang tertarik untuk membaca lebih lanjut? Mengapa?”

“Ilustrasi memainkan peranan penting dalam menyampaikan informasi, menceritakan kisah, dan mengekspresikan emosi. Ilustrasi memperkaya pengalaman visual dan membantu kita memahami informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dalam proses penciptaan ilustrasi dibutuhkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk mengaitkan berbagai pengalaman belajar yang telah dimiliki.”

Alternatif yang lain, guru dapat menunjukkan contoh buku bergambar atau komik yang ada di perpustakaan sekolah. Setelah itu, memberikan pertanyaan: *“Menurut kalian, apakah ilustrasinya cukup membuat orang tertarik untuk membaca lebih lanjut? Mengapa?”*

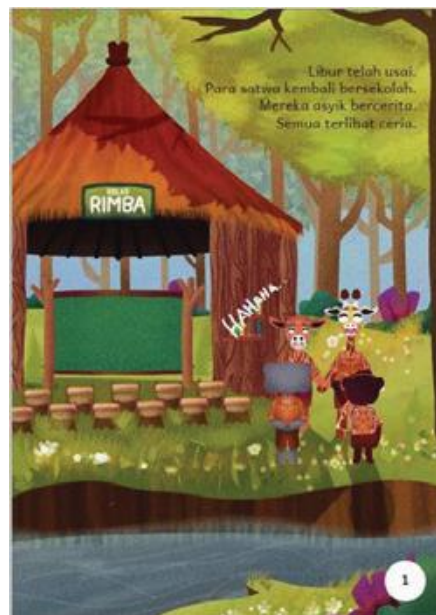
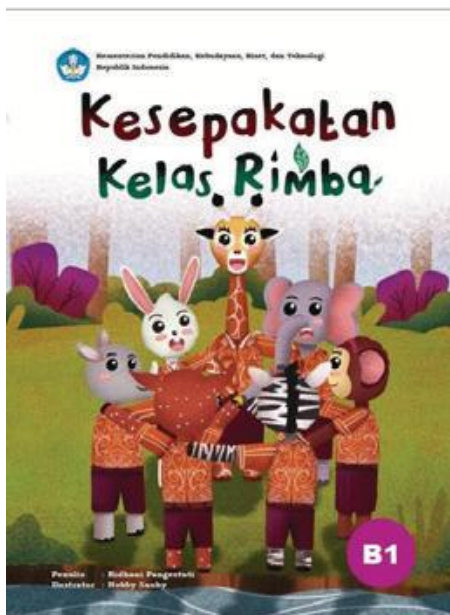
9. Formatif Awal

Pembelajaran bercerita dengan seni rupa akan menarik dan bermanfaat apabila peserta didik bersedia mengeksplorasi informasi terkait materi dari sumber lain. Contohnya, guru berdiskusi dengan peserta didik terkait contoh karya seni rupa yang bercerita yang pernah atau bahkan sering dijumpai oleh peserta didik di lingkungan mereka, seperti di relief-relief candi yang mengilustrasikan atau menggambarkan suatu cerita. Guru dapat menampilkan beberapa karya seni rupa yang bercerita sebagai berikut.



Gambar 2.6 Relief Candi Borobudur

Sumber : Kemendikbud/TIMES Indonesia



Gambar 2.7 Buku Bergambar (Picture Book) Kesepakatan Kelas Rimba

Sumber: Ridhani Pangestuti (2024)



Gambar 2.8 Contoh Komik

Sumber: Atas kiri: Ridhani Pangestuti(2021), atas kanan: M. Ali Sofi (2024), bawah: Nana Maulana (2024)

Guru melakukan penilaian sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Bentuk penilaian sebelum pembelajaran berupa soal pertanyaan yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Dari sini, guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan. Berikut contoh soal pertanyaan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Tabel 2.2 Penilaian Sebelum Pembelajaran

Soal Pertanyaan

1. Masyarakat Indonesia yang terdiri atas beragam etnik, memiliki tradisi berceritera secara visual. Pernahkah kamu melihat karya hasil tradisi itu? Coba Sebutkan!
2. Menurutmu, apakah gambar dapat bercerita tanpa teks? Jelaskan pendapatmu!
3. Apa perbedaan yang kamu lihat antara ilustrasi pada relief candi, komik, dan *picture book*?
4. Pernahkah kamu membaca atau melihat komik atau buku bergambar yang membuatmu terkesan? Ceritakan secara singkat!

Melalui penilaian awal ini, guru dapat mengetahui posisi peserta didik mengenai pemahaman mereka terkait karya ilustrasi. Hal ini dapat digunakan guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan di kelas dan pendekatan yang akan dilakukan. Guru juga dapat melakukan diferensiasi (konten, proses, dan asesmen) berdasarkan keberagaman peserta didik.

Gambar 2.9

Guru Dapat Melakukan Diferensiasi Berdasarkan Keragaman Peserta Didik



B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Ilustrasi Naratif

a. Mengenal Ilustrasi Naratif

Gambar menjadi sarana untuk menyusun narasi, baik melalui rangkaian adegan maupun adegan tunggal yang membantu seseorang menghubungkan pengalaman, imajinasi, dan emosi mereka dengan bahasa visual.

Al Hurwitz dan Michael Day (2007) mengungkapkan, melalui gambar naratif, seseorang dapat membuat gambar yang bukan sekadar hasil akhir, melainkan bagian dari sebuah alur cerita. Satu gambar dapat menjadi awal dari rangkaian peristiwa yang berkembang menjadi skenario penuh. Melalui aktivitas ini, peserta didik diajak mengenal bagaimana ilustrasi dapat menjadi bahasa visual yang mendukung teks atau bahkan berdiri sendiri sebagai pencerita. Dengan demikian, peserta didik memahami bahwa gambar bukan sekadar hiasan, melainkan sarana komunikasi yang bermakna.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menganalisis perbedaan karya ilustrasi berupa buku bergambar dan komik.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 2.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Mengenal Ilustrasi Naratif

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasikan	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3	Merefleksikan	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

2) Langkah-Langkah

Langkah-langkah kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *Discovery Learning* dengan tahapan sebagai berikut.

AKTIVITAS

1

Stimulus



Guru dapat memberikan instruksi kepada peserta didik untuk kembali mengamati contoh karya ilustrasi yang diberikan pada penilaian awal.

"Cermati gambar relief, buku bergambar, dan komik, lalu bandingkan!"

Identifikasi Masalah



Guru dan peserta didik bersama-sama membandingkan jenis-jenis karya ilustrasi dan membandingkan perbedaannya. Guru mengarahkan peserta didik untuk menggunakan LKPD 1 (terlampir).

AKTIVITAS

2

Pengumpulan Data

Guru bersama peserta didik mengumpulkan data terkait karya-karya buku bergambar dan komik.

Olah Data

Peserta didik mengolah dan menganalisis data terkait perbedaan karya ilustrasi.

Pembuktian

Guru menguatkan pemahaman peserta didik tentang perbedaan dan ciri khas dari berbagai jenis karya ilustrasi (buku bergambar dan komik) berdasarkan pengamatan dan analisis sebelumnya.





Menarik Kesimpulan

Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

AKTIVITAS

3

3) Pokok-Pokok Materi

Pada kegiatan belajar ini, beberapa materi berikut dapat disampaikan guru kepada peserta didik.

- **Buku Bergambar/*Picture Book***

Buku bergambar adalah cerita yang ditujukan untuk pembaca termuda, dengan ilustrasi dan teks bekerja sama dalam menceritakan kisah tersebut. Buku bergambar biasanya dibacakan untuk anak-anak, bukan oleh anak-anak. Buku bergambar memiliki ilustrasi di setiap halaman karena seni membantu pemahaman cerita dan menunjukkan bahwa kata-kata memiliki makna. Ilustrasi juga membantu anak-anak memahami teks dengan memberikan petunjuk visual tentang makna kata-kata di halaman. Selain itu, ilustrasi dalam buku bergambar memperkuat keterampilan observasi anak, karena sering kali ada lebih banyak hal yang tersirat dalam gambar daripada yang tertulis dalam teks.

- **Komik**

Apa itu komik? *Komik* berasal dari kata ‘comic’ yang artinya lucu. Memang, awalnya komik dibuat humoris untuk menghibur pembaca. Namun, sekarang komik dibuat untuk banyak tujuan. Porsi teks dalam komik hanya sedikit, hanya untuk memperkuat apa yang tidak tersampaikan oleh gambar. Teks juga digunakan untuk mempertegas atau melebih-lebihkan isi cerita. Humor dalam komik biasanya diselipkan melalui adegan-adegannya. Jadi, semakin berlebihan gambar di komik itu, semakin lucu pula jadinya. Tokoh dalam komik, biasanya mudah dikenali, mudah diingat, dan relate atau sesuai dengan kehidupan kita.

Komik terdiri atas dua jenis dengan berbagai variasinya, yakni (1) komik strip, berupa cerita bergambar bersambung yang pendek, biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah, dan (2) buku komik, berupa cerita bergambar bersambung dalam bentuk buku (Salam, 2017).

Ilustrasi komik pada umumnya berbentuk kartun dengan penggambaran berbagai macam karakter dalam suatu cerita. Komik memiliki alur yang berurutan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Alur cerita komik biasanya bersifat humor, menegangkan, perjuangan, atau tema lainnya.

Bagian-bagian komik adalah sebagai berikut:

- Judul atau *Cover*

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili cerita di dalam komik. Artinya, *cover* harus mampu mengarahkan pembaca agar dapat mengetahui tema cerita yang ditawarkan tanpa harus melihat isinya. *Cover* harus tampil menarik. *Cover* tidak dibutuhkan untuk jenis komik-strip karena ceritanya selesai langsung dalam satu halaman.

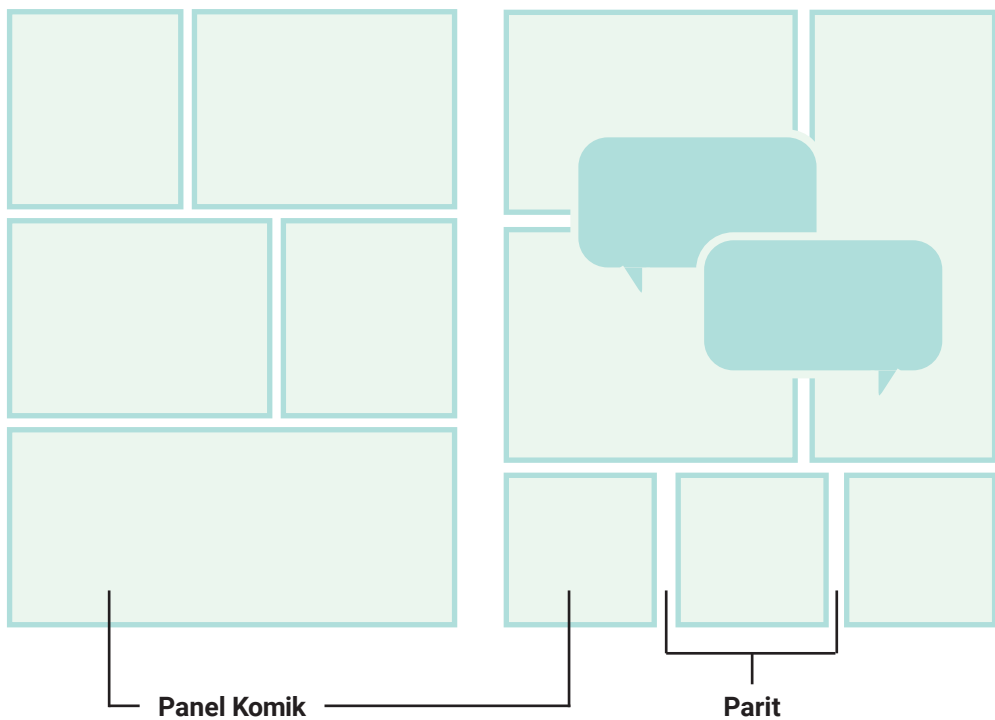
- Panel

Panel (*paneling*) adalah kotak yang membatasi gambar pada setiap adegan. Panel terbagi dua macam, yaitu panel tertutup yang memiliki garis pembatas panel dan panel terbuka yang tidak memiliki garis pembatas.

- Parit

Parit adalah ruang di antara panel yang merupakan jantung sebuah komik. Parit inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan intepretasi pembaca dalam membaca cerita dalam komik tersebut.

Parit adalah semacam perekat cerita agar intepretasi pembaca memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan kemauan komikus dalam membentuk cerita komik tersebut.

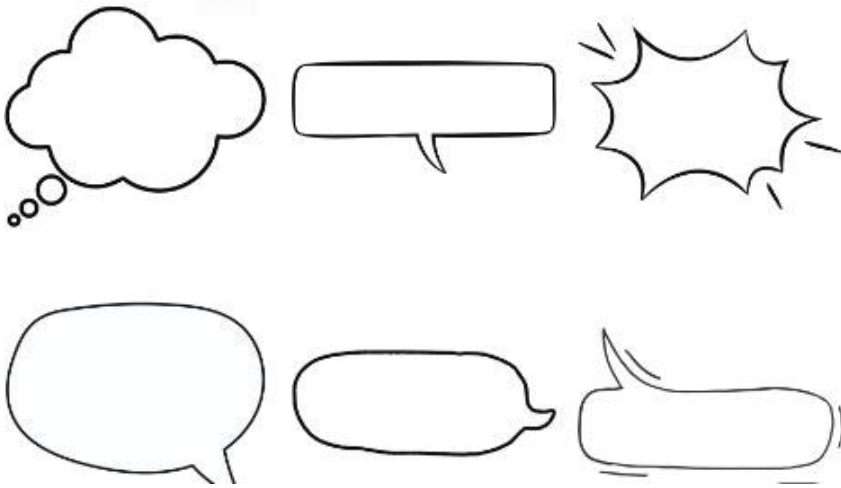


Gambar 2.10 Panel dan Parit dalam Komik

Sumber: Atas: Webinar Kelas Menulis Komik bersama Dian K. (2024) dan Bawah: Lumi Tidak Malu/SIBI/Kemendikdasmen (2024))

- Balon Dialog (*Speech Bubbles*)

Bentuk visual yang di dalamnya terdapat dialog dari karakter. Balon baca atau balon dialog memiliki jenis yang berbeda dan disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, berbicara dalam hati, berbisik, atau berteriak.



Gambar 2.11 Balon Dialog

Sumber: sketchify/Canva.com

- Narasi/*Caption*

Narasi berada pada bagian kotak dialog yang menerangkan waktu dan tempat kejadian. Misalnya: “Pada suatu hari di desa yang sepi di lereng Gunung Sinabung, menetap seorang lelaki tua dan gadis cantik.”

- Ikon/Karakter

Gambar ilustrasi yang mempresentasikan seseorang, tempat, benda, dan ekspresi.

- Efek Suara/Onomatope

Efek suara berfungsi untuk menjelaskan suatu situasi, misalnya: “zzZZZ” untuk orang yang sedang tidur atau “oOOPS!” untuk orang yang salah melakukan sesuatu, atau “Wuushh!” untuk suara angin.



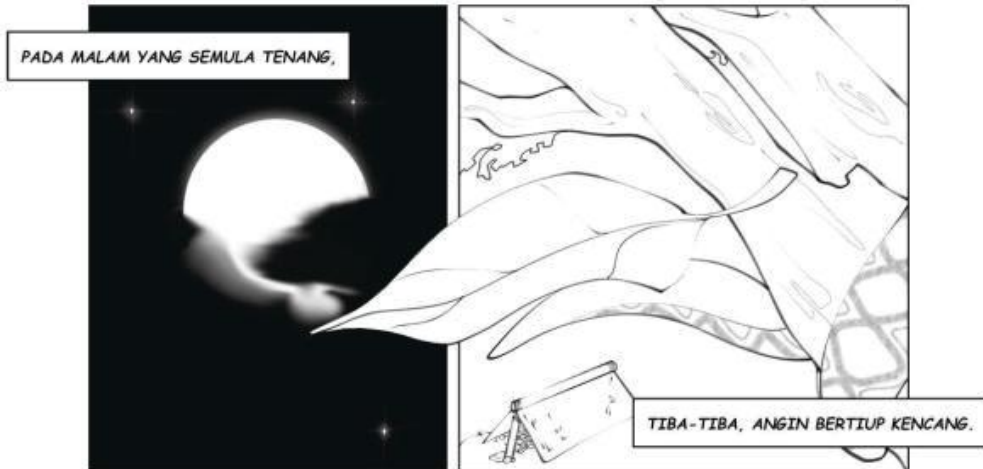
Gambar 2.12

Contoh Efek Suara/Onomatope

Sumber: atas @badanbahasakemdikbud (2024), bawah: Ridhani Pangestuti (2024)

- Latar Belakang (*Background*)

Elemen-elemen visual yang menggambarkan lokasi atau lingkungan tempat adegan berlangsung.



Gambar 2.13 Suasana Malam di Sebuah Hutan

Sumber: Ridhani Pangestuti (2024)

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Diferensiasi pembelajaran dilakukan dalam beberapa bentuk untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Materi dapat disajikan dengan memberikan contoh media, seperti gambar ilustrasi, relief candi, komik, buku bergambar/*picture book*, dan relief berbahan kardus (*reliefboard*). Peserta didik dapat memilih referensi cerita dari pengalaman pribadi, cerita rakyat, atau tema interdisipliner (IPA, IPS, Bahasa) sesuai dengan ketertarikan dan latar belakang mereka.

Proses pembelajaran memungkinkan berbagai pilihan cara belajar untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Bentuk penerapannya dapat berupa menganalisis ilustrasi dari komik dan buku cerita bergambar, menandai unsur rupa yang digunakan, melakukan diskusi kelompok kecil tentang apa yang ditangkap dari ilustrasi tanpa membaca teks, dan menyusun potongan gambar acak menjadi urutan cerita (*story sequencing*), lalu menjelaskan ceritanya.

Peserta didik diberi ruang untuk memilih tema cerita atau isu yang mereka minati. Penerapannya dapat berupa memilih ilustrasi naratif

yang paling menarik minat, misalnya genre komik, dongeng lokal, cerita islami, atau kisah pahlawan. Mereka kemudian dapat berbagi alasan ketertarikan masing-masing dan membandingkan ilustrasi yang dipilih dengan teman-teman mereka.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Dalam pembelajaran *Bercerita dengan Seni Rupa*, khususnya pada pembuatan karya ilustrasi, seperti buku bergambar, komik atau *reliefboard*, baik secara manual maupun digital, pendampingan Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3) tetap menjadi aspek penting. Pada karya manual, guru perlu memastikan peserta didik menggunakan alat cat, *cutter*, gunting, lem dengan cara yang aman, serta menjaga kerapian dan kebersihan area kerja. Sementara itu, dalam karya digital, pendampingan mencakup pengaturan ergonomis saat bekerja lama di depan layar serta pengelolaan perangkat dan data secara bijak.

Guru mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas alat, bahan, dan perangkat yang digunakan, sekaligus menumbuhkan kesadaran bahwa keselamatan kerja mencakup fisik atau digital. Refleksi terhadap praktik kerja yang aman, nyaman, dan efisien menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menghasilkan karya visual yang komunikatif, tetapi juga belajar membangun budaya kerja yang disiplin dan profesional.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Banyak peserta didik mengira bahwa ilustrasi hanyalah gambar pelengkap, padahal dalam konteks bercerita dengan seni rupa, ilustrasi memiliki peran utama dalam menyampaikan makna, pesan, dan emosi, bahkan tanpa teks sekali pun. Miskonsepsi lain adalah anggapan bahwa cerita hanya dapat disampaikan melalui tulisan. Padahal, unsur visual, seperti warna, ekspresi tokoh, komposisi adegan, dan simbol visual dalam ilustrasi atau komik dapat menyampaikan cerita yang kuat dan terkadang lebih efektif dari teks.

Guru perlu menekankan bahwa ilustrasi adalah bentuk “bahasa visual” yang memiliki struktur, logika, dan nuansa tersendiri. Dalam pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik membandingkan

cerita yang sama dalam bentuk teks dan ilustrasi untuk menunjukkan bahwa gambar juga mampu mengomunikasikan narasi dan gagasan secara utuh. Dengan demikian, peserta didik memahami bahwa menggambar bukan sekadar aktivitas estetik, tetapi juga bentuk komunikasi visual yang setara pentingnya dengan bahasa tulis.

7) Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif yang dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik ke perpustakaan sekolah atau perpustakaan daerah untuk memilih satu buku bergambar dan satu komik.

Jika di perpustakaan minim referensi, guru dapat memanfaatkan relief candi sebagai media pembelajaran ilustrasi naratif. Guru mengajak peserta didik mengamati relief secara langsung di sekitar sekolah atau melalui dokumentasi foto, menjelaskan bahwa relief adalah bentuk ilustrasi kuno yang digunakan untuk bercerita sebelum adanya teknologi cetak. Dalam kegiatan ini, peserta didik diajak memperhatikan tokoh, adegan, urutan cerita, dan detail visual, seperti pakaian, ekspresi, serta simbol-simbol yang ada.

Selain itu, guru dapat menggunakan mural atau lukisan dinding di balai desa, ornamen ukir pada rumah adat, atau motif pada kain tradisional yang memiliki unsur cerita. Apabila tidak ada karya fisik, guru dapat menyiapkan gambar relief, mural, atau ilustrasi naratif yang dicetak hitam-putih dari sumber internet, lalu menggunakannya sebagai bahan observasi di kelas. Peserta didik diajak menganalisis gambar tersebut, seperti mengamati relief asli, memperhatikan tokoh, latar, urutan adegan, dan detail visual, serta mendiskusikan pesan yang disampaikan. Melalui diskusi, peserta didik membandingkan persamaan dan perbedaan relief atau contoh karya-karya ilustrasi yang ada di lingkungan sekitar dengan buku bergambar dan komik.

d. Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada **Kegiatan 2.1** bertujuan untuk menilai pemahaman, kemampuan berpikir kritis, dan komunikasi lisan peserta didik terkait ciri khas ilustrasi naratif.

- Teknik Penilaian** : Observasi
- Bentuk Soal** : Diskusi Lisan
- Langkah** : Peserta didik diminta mengamati contoh buku bergambar/*picture book* dan komik, kemudian menganalisis ciri khas masing-masing.

Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Mengidentifikasi Ciri Khas Buku Bergambar dan Komik

Nama Siswa	Pemahaman Isi (1–4)	Kemampuan Membandingkan (1–4)	Kejelasan Penyampaian (1–4)	Catatan Guru

Deskripsi Aspek Penilaian	
1. Pemahaman Isi	Kemampuan siswa mengidentifikasi ciri khas buku bergambar dan komik secara tepat dan relevan.
2. Kemampuan Membandingkan	Kemampuan siswa membedakan dan menjelaskan perbedaan/persamaan antara kedua jenis ilustrasi naratif.
3. Kejelasan Penyampaian	Kemampuan siswa menyampaikan ide secara runtut, jelas, dan menggunakan istilah visual yang sesuai.

Pedoman Penskoran:

- 10—12 = Sangat Baik
- 7—9 = Baik
- 4—6 = Cukup
- 3 = Perlu Bimbingan

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

2. Kegiatan Pembelajaran 2: Teknik dan Alat Ilustrasi

a. Mengetahui Teknik dan Alat Menggambar dalam Ilustrasi

Dalam membuat ilustrasi, setiap seniman memiliki teknik dan alat yang berbeda untuk mewujudkan karyanya. Ada yang menggunakan pensil dan tinta, ada yang memilih kuas dan cat, bahkan ada pula yang mengandalkan perangkat digital. Kemampuan menggambar, seperti garis, bayangan, pewarnaan, hingga komposisi visual juga berperan penting dalam membangun suasana cerita yang ingin disampaikan. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak mengenal beragam teknik dan alat menggambar, sekaligus memahami bahwa setiap pilihan teknik dan media akan memengaruhi karakter serta pesan dari karya ilustrasi yang dihasilkan.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik memahami teknik dan alat yang digunakan untuk menciptakan karya ilustrasi yang orisinal.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 2.5 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Mengetahui Teknik dan Alat Menggambar dalam Ilustrasi

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasikan	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.

2) Langkah-Langkah

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis Studi Kasus dengan tahapan sebagai berikut.



Aktivitas 1

Guru menyediakan beberapa contoh ilustrasi dari berbagai seniman atau ilustrator. Sebagai contoh:



Gambar 2.14 Baju Kesayangan Ayu

Sumber: Ridhani Pangestuti (2019)

Aktivitas 2

Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi teknik dan prinsip yang digunakan dengan alat yang mungkin digunakan, misalnya, pensil, kuas, atau *software digital*. Guru dapat menanyakan, “Mana saja yang dipakai dalam pembuatan ilustrasi di atas?”

- | | |
|-----------------|---------------|
| A. Teknik blok | D. Penekanan |
| B. Gelap-Terang | E. Komposisi |
| C. Irama | F. Perspektif |

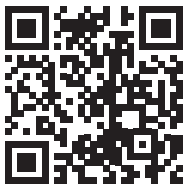
3) Pokok-Pokok Materi

Pada kegiatan belajar ini, guru dapat memberikan materi berikut.

Mengapa Teknik dan Alat Itu Penting?

Teknik dan alat adalah fondasi dalam seni ilustrasi. Keduanya memungkinkan seorang ilustrator untuk mengekspresikan ide dan cerita dengan cara yang unik dan menarik. Dengan memahami berbagai teknik menggambar dan alat yang tersedia, kalian dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan ilustrasi yang efektif dan artistik. Yuk, kita pelajari lebih dalam!

Materi teknik-teknik menggambar sudah diberikan saat kelas XI sesuai dengan *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI Edisi Revisi*.



Untuk membuka materi, pindai kode respons cepat berikut atau kunjungi tautan <https://bukupusbuk.id/s/2v774b>

Guru mengarahkan peserta didik untuk mengingat-ingat kembali teknik-teknik menggambar yang sudah dipelajari. Selain teknik-teknik tersebut, ada pula beragam cara yang digunakan untuk menggambar karya ilustrasi, antara lain sebagai berikut.



Blok adalah cara menggambar dengan menutup seluruh objek menggunakan satu warna agar membentuk siluet atau bayangan.

Gambar 2.15

Contoh Penerapan Teknik Blok



Gelap-terang adalah cara memberikan dimensi dan kedalaman pada gambar melalui bayangan.

Gambar 2.16

Contoh Penerapan Teknik Gelap-Terang



Irama adalah pengulangan bentuk, warna, atau motif yang memberi kesan bergerak.

Gambar 2.17

Contoh Penerapan Teknik Irama



Penekanan adalah bagian tertentu yang dibuat dominan sebagai pusat perhatian (*focal point*).

Gambar 2.18 Contoh Penerapan Teknik Penekanan



Komposisi (*Composition*) adalah cara menata elemen-elemen dalam gambar untuk menciptakan tata letak yang seimbang dan menarik.

Gambar 2.19 Contoh Penerapan Teknik Komposisi



Perspektif (*Perspective*) adalah penggunaan prinsip perspektif untuk menciptakan ilusi kedalaman dan ruang.

Gambar 2.20 Contoh Penerapan Teknik Perspektif

Lalu, Apa Saja Alat dan Bahan dalam Pembuatan Karya?

Alat dan bahan dalam pembuatan ilustrasi terdiri atas dua jenis, yaitu konvensional dan digital. Ilustrasi secara konvensional atau manual dibuat dengan menggunakan alat, seperti kuas dan palet serta bahan yang meliputi kertas gambar, *watercolor*, pensil warna, cat air, atau cat akrilik.



Gambar 2.21 Alat untuk Ilustrasi

Ilustrasi juga dapat dibuat menggunakan perangkat komputer dengan menggunakan *software*, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Paint Tool SAI, atau CorelDRAW.



4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam kegiatan ini, guru menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk memilih teknik dan alat menggambar sesuai dengan kesiapan, minat, dan gaya belajarnya. Peserta didik yang masih pemula dapat mencoba teknik dasar, seperti garis dan arsiran dengan pensil atau bolpoin, sedangkan peserta didik yang lebih mahir dapat bereksplorasi dengan cat, spidol, atau media digital. Proses pembelajaran dapat melalui observasi contoh karya, diskusi teknik, atau praktik langsung. Pendekatan ini bertujuan agar semua peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan teknik sesuai kemampuan masing-masing.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Kegiatan ini mengharuskan peserta didik menggunakan alat gambar, seperti gunting, *cutter*, lem, kuas, atau cat, yang memerlukan perhatian terhadap keamanan dan keselamatan kerja. Guru perlu memastikan bahwa setiap peserta didik memahami cara penggunaan alat dengan benar, menjaga kerapian area kerja, serta menjaga postur duduk dan ventilasi ruang selama berkarya. Pendampingan dilakukan secara aktif agar tidak terjadi kecelakaan kecil, terutama saat penggunaan bahan cair atau alat tajam. Edukasi tentang penggunaan alat dengan bijak juga dapat dimasukkan dalam instruksi awal kegiatan.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Salah satu miskonsepsi yang mungkin muncul dalam kegiatan ini adalah anggapan bahwa ilustrasi yang baik harus dibuat dengan teknik yang kompleks atau menggunakan alat mahal. Guru perlu menekankan bahwa kekuatan ilustrasi terletak pada kesesuaian teknik dengan pesan visual yang ingin disampaikan, bukan pada kompleksitas medianya. Tidak terdapat materi sensitif secara langsung dalam kegiatan ini, tetapi guru perlu membangun budaya saling menghargai di kelas agar peserta didik tidak meremehkan karya teman yang menggunakan teknik sederhana.

7) Kegiatan Alternatif Berbasis Digital

Peserta didik melakukan pengamatan terhadap karya ilustrasi yang tersedia secara daring, misalnya dengan mengambil buku-buku

nonteks pada laman resmi Kemendiknas atau yang dikumpulkan oleh guru dalam bentuk portofolio digital, misalnya, Google Drive, Padlet, atau kliping ilustrasi dalam bentuk PDF yang dikirim melalui grup WA. Karya dapat mencakup ilustrasi dari seniman Indonesia, baik tradisional maupun digital.

Langkah-langkah pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Guru memberikan 3–5 contoh ilustrasi dari berbagai sumber dan gaya, seperti karya buku anak, poster edukasi, atau komik pendek.
- Peserta didik memilih satu ilustrasi untuk dianalisis secara mandiri atau berpasangan.
- Peserta didik mengisi lembar kerja yang berisi pertanyaan pemandu, seperti:
 - ⌘ Teknik apa yang kamu lihat dalam karya ini?
 - ⌘ Menurutmu, alat apa saja yang mungkin digunakan untuk membuatnya?
 - ⌘ Apa kelebihan teknik tersebut dalam menyampaikan pesan visual?
 - ⌘ Jika kamu ingin meniru gaya ini, alat dan teknik mana yang ingin kamu coba?
- Peserta didik boleh menambahkan contoh karya serupa yang mereka temukan sendiri dari media sosial (dengan menyertakan sumber) untuk dibandingkan secara visual.
- Guru dan peserta didik berdiskusi tentang hasil analisis di kelas atau membagikannya melalui forum daring, seperti grup WhatsApp atau Padlet.

8) Kegiatan Alternatif Tanpa Gawai

Kegiatan dilakukan tanpa bergantung pada internet atau gawai. Guru menyediakan gambar ilustrasi cetak hitam-putih atau berwarna dari berbagai gaya dan sumber yang sudah dikurasi. Ilustrasi dapat dicetak pada LKPD atau dijadikan sebagai bahan pajangan kelas. Peserta didik mengamati gambar-gambar tersebut dan melakukan analisis sederhana terkait teknik dan alat yang digunakan.

Langkah-langkah kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Guru menyiapkan 2–3 contoh gambar ilustrasi cetak, misalnya komik strip lokal, ilustrasi buku cerita, atau karya seniman Indonesia yang dicetak dari sumber resmi.
- Peserta didik melakukan observasi langsung terhadap gambar dan menjawab pertanyaan di LKPD seperti:
 - ⌘ Teknik gambar apa yang terlihat digunakan? (contoh: arsiran, blok warna, garis tebal-tipis)
 - ⌘ Alat gambar apa yang kemungkinan digunakan? (contoh: pensil, pulpen, spidol)
 - ⌘ Bagian mana dari ilustrasi yang menurutmu paling kuat menyampaikan pesan?
 - ⌘ Jika kamu menggambar ulang ilustrasi ini, teknik apa yang ingin kamu coba?
- Diskusi kelas secara lisan dilakukan dengan metode tanya-jawab atau diskusi kelompok kecil secara tatap muka di kelas.
- Jika memungkinkan, peserta didik dapat mencoba meniru sebagian kecil teknik (misalnya: membuat arsiran atau garis ekspresif) menggunakan alat gambar seadanya, seperti pensil atau bolpoin.

d. **Formatif**

Asesmen formatif yang dilakukan pada **Kegiatan 2.2** bertujuan memahami berbagai teknik menggambar ilustrasi dan fungsinya dan mengidentifikasi alat yang sesuai dengan teknik tersebut.

Teknik Penilaian	: Observasi
Bentuk Soal	: Lisan
Langkah	: Peserta didik diminta mengidentifikasi teknik-teknik yang dipakai dalam contoh karya ilustrasi yang ditampilkan oleh guru.

Tabel 2.6 Rubrik Penilaian Mengenal Teknik dalam Ilustrasi

Nama Siswa	Pemahaman Teknik			Catatan Guru
	Skor 3: Mengidentifikasi lebih dari 3 teknik dengan penjelasan yang tepat dan sesuai konteks.	Skor 2: Mengidentifikasi 2 teknik dengan penjelasan yang tepat dan sesuai konteks.	Skor 1: Mengidentifikasi 1 teknik dengan penjelasan yang tepat dan sesuai konteks.	

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

3. Kegiatan Pembelajaran 3: Bercerita dengan Seni Rupa

a. Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Setiap karya seni berawal dari sebuah ide yang kemudian berkembang melalui proses kreatif hingga menjadi bentuk nyata. Dalam bercerita dengan seni rupa, proses kreatif tidak hanya soal menggambar, tetapi juga bagaimana merancang cerita, membangun karakter, memilih gaya visual, dan menyusun alur yang dapat dipahami pembaca. Melalui aktivitas ini, peserta didik diajak untuk mengalami langsung tahapan kreatif mulai dari menggali ide, membuat papan cerita, hingga mewujudkan karya ilustrasi berupa buku bergambar atau komik sebagai sarana menyampaikan pesan, gagasan, atau pengalaman pribadi mereka secara visual.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menciptakan karya ilustrasi yang orisinal dan inovatif berupa buku bergambar atau komik melalui eksplorasi gagasan-gagasan kreatif, penguasaan berbagai teknik dan gaya ilustrasi, serta mengintegrasikan pengetahuan multidisiplin.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 2.7 Pengalaman Belajar Kegiatan Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
	Mengaplikasikan	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
	Merefleksikan	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

2) Langkah-Langkah

Membuat buku bergambar atau komik bukan sekadar menggambar dan menulis cerita. Kegiatan ini merupakan proses kreatif yang melatih peserta didik untuk menyadari bahwa setiap garis, warna, dan susunan adegan memiliki makna yang dapat memengaruhi emosi dan cara berpikir pembaca. Proses ini dimulai dari kesadaran akan pesan yang ingin disampaikan, dilanjutkan dengan bagaimana menyusunnya secara visual agar dapat bermakna dan mudah dipahami oleh orang lain.

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan mengalami perjalanan kreatif yang tidak hanya melibatkan kemampuan teknis, tetapi juga rasa ingin tahu, kepekaan terhadap isu, dan kerja sama tim. Mereka belajar bahwa seni dapat menjadi alat yang kuat untuk menyuarakan ide, perasaan, bahkan perubahan sosial. Semuanya dikemas melalui media yang menyenangkan, seperti komik atau buku bergambar yang dekat dengan keseharian mereka.

Melalui proses ini, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, bekerja artistik, dan tetap menikmati setiap langkah pembuatannya karena ketika karya dibuat dengan kesadaran, diberi makna, dan dilakukan dengan hati yang senang, hasilnya akan menyentuh siapa pun yang melihatnya.

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *team based learning* yang dilakukan secara kelompok untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam membuat karya ilustrasi berupa buku bergambar atau komik.

Aktivitas 1

Tugas Kelompok: "Bercerita dengan Seni Rupa"

- a) Guru membagi kelompok yang terdiri atas 4 peserta didik.
- b) Guru memandu kelompok untuk memilih jenis karya ilustrasi yang akan dibuat, yaitu buku bergambar (*picture book*), komik, atau *reliefboard*.
- c) Guru memandu sesuai dengan langkah yang terdapat pada kerangka bekerja (Gambar 2.22)
- d) Guru meminta setiap kelompok membagi tugas, berdiskusi, dan menentukan peran serta tanggung jawab masing-masing, seperti penulis cerita, ilustrator, desainer karakter, editor, dan lainnya. Pastikan setiap anggota memiliki peran yang jelas.

3) Pokok-Pokok Materi

a) Kerangka Kerja

Kerangka kerja dalam pembuatan karya ilustrasi sebagai berikut.

Identifikasi Masalah atau Tujuan Cerita (Problem Solving)



- Menentukan tema atau topik sebagai respons atas situasi/isu yang relevan dengan kehidupan nyata. Di antaranya ialah literasi finansial, lokalitas sebagai identitas, sains dalam kehidupan sehari-hari, mitigasi bencana, literasi kewargaan, sanitasi dan kesehatan, serta perubahan iklim dan lingkungan.
- Menentukan sasaran pembaca (anak/remaja/dewasa)

Eksplorasi dan Pengumpulan Referensi



- Mengumpulkan referensi visual, seperti gaya ilustrasi, tokoh, latar, warna serta naratif yang mencakup alur cerita dan gaya bahasa.
- Melakukan diskusi kelompok untuk menyelaraskan visi dan gaya yang akan digunakan.

Pembuatan Papan Cerita (Storyboard)



- Merancang alur naratif visual, yaitu menentukan apa yang terjadi pada setiap halaman atau panel.
- Merancang hubungan teks dan gambar secara sinergis.
- Memastikan cerita memiliki struktur yang jelas, yaitu awal, konflik, klimaks, dan penyelesaian.

Pengembangan Aspek Visual



- Mendesain karakter dan latar sesuai emosi dan pesan.
- Menentukan teknik ilustrasi yang digunakan (manual/digital; *flat color/shading*).
- Menyusun komposisi visual, seperti perspektif, fokus, dan alur pandangan mata pembaca.
- Memilih palet warna yang mendukung suasana cerita.

Produksi Karya Ilustrasi



- Menggambar setiap halaman sesuai *storyboard*.
- Menyisipkan narasi, dialog, atau teks yang relevan dengan gambar.
- Menyesuaikan ukuran, tata letak, dan keterbacaan teks.

Penyuntingan dan Evaluasi Pesan



- Memastikan tidak ada miskonsepsi dalam penyajian pesan atau karakter.
- Meminta umpan balik dari teman atau guru untuk memperkuat dampak naratif dan visual.

Presentasi dan Refleksi



- Menyampaikan hasil karya kepada audiens (kelas, guru, atau teman).
- Mendengarkan tanggapan terhadap cerita dan visualnya.
- Merefleksikan proses kreatif dan kemungkinan perbaikan.

Gambar 2.22 Kerangka Kerja Proses Kreatif Buku Bergambar atau Komik

b) Ilustrasi Buku Bergambar

Ilustrasi dalam buku bergambar atau *picture book* bukan hanya sekadar gambar yang indah. Ilustrasi merupakan alat penting dalam menyampaikan cerita, emosi, dan pesan. Memahami proses kreatif membantu kalian merencanakan, mengembangkan, dan menyempurnakan karya sehingga berfungsi efektif dalam mendukung teks dan memperkaya pengalaman pembaca. Dalam pembuatan karya ilustrasi buku bergambar, diperlukan persiapan berupa papan cerita agar proses lebih terarah.

PAPAN CERITA (STORYBOARD)

Judul :
Jenjang :
Tema :
Fokus Karakter :

Sinopsis :

Penokohan

Tokoh	Fisik	Sifat

Storyboard Lengkap

Halaman*	Teks	Deskripsi Ilustrasi
1		
2		
3		
4–5 (jika <i>spread</i>)		
...		
... 36		

* Halaman 1 wajib menggunakan halaman tunggal (*single page*). Halaman lain dapat menggunakan *spread* jika dibutuhkan.

Gambar 2.23 Contoh Papan Cerita/ Storyboard Buku Bergambar

Sumber: Ridhani Pangestuti (2024)

Berikut contoh pembuatan papan cerita lengkap.

PAPAN CERITA (STORYBOARD)

Judul : Kesepakatan Kelas Rimba

Jenjang : Pembaca Awal B1 (Usia 6—8 tahun)

Tema : Literasi kewargaan

Fokus Karakter : Kerja sama/Gotong royong

Sinopsis : Kelas rimba kembali ke sekolah setelah liburan. Para satwa ceria dan bersemangat karena Pak Haha mengatakan hari itu adalah hari istimewa. Kelas akan memilih pemimpin baru, dan para satwa antusias. Pak Haha memberi kesempatan para satwa untuk mencalonkan diri sebagai pemimpin kelas. Moni, Kici, dan lainnya mencalonkan Sasa, Geja, dan Jega. Ketiga calon setuju untuk maju dalam pemilihan.

Para satwa menulis pilihan mereka di kertas kecil dan memasukkan kertas ke dalam tabung untuk dihitung. Setelah Pak Haha membuka kertas dan membaca suara, hasilnya mengejutkan: Sasa dan Jega memperoleh suara yang sama. Satwa-satwa menjadi gaduh. Mereka mengusulkan berbagai cara untuk mengatasi masalah tersebut. Beberapa usul disampaikan, termasuk diundi, tetapi ada yang keberatan. Akhirnya, Moni mengusulkan dilakukan penyampaian ide keren untuk kelas rimba oleh Sasa dan Jega. Dan akan dilakukan pemilihan ulang untuk menentukan pemenang di antara Sasa dan Jega.

Kelas setuju dengan usulan Zeba, dan Pak Haha menyiapkan roda putar bertuliskan nama Sasa dan Jega. Saat roda diputar, hasilnya menentukan Jega sebagai pemenang. Jega dipilih sebagai pemimpin kelas, dan semua satwa siap mendukungnya.

Penokohan

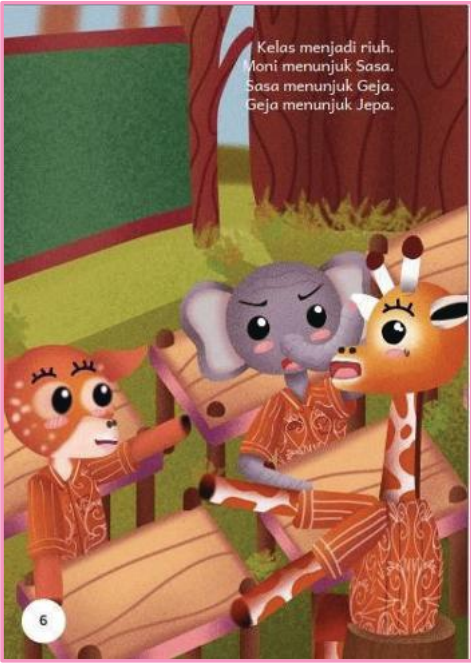
Tokoh	Fisik	Sifat
Pak Haha	Seekor harimau. Memakai setelan jas. Memakai kacamata.	Bijaksana
Jega	Seekor jerapah. Memakai baju seragam batik berwarna jingga.	Sportif. Bisa diajak kerja sama.
Moni	Seekor monyet betina. Memakai pita, baju seragam batik berwarna jingga.	Tegas
Sasa	Seekor rusa betina. Memakai baju seragam batik berwarna jingga.	Sportif
Geja	Seekor gajah jantan. Memakai baju seragam batik berwarna orange.	Sportif
Aneka macam satwa lain seperti Kici si Kelinci, Zeba si Zebra	Memakai baju seragam batik berwarna jingga.	Bisa diajak kerja sama. Saling mendukung.

Gambar 2.24 Papan Cerita/Storyboard Kesepakatan Kelas Rimba

Sumber: Pangestuti (2024)

Contoh hasil ilustrasi berdasarkan papan cerita yang telah dibuat sebagai berikut.

Hlm.	Teks Cerita	Deskripsi Ilustrasi
6	Kelas menjadi riuh. Moni menunjuk Sasa. Sasa menunjuk Geja. Geja menunjuk Jepa.	Saling tunjuk Sasa, Geja, dan Jepa.
7	Pak Haha bertanya. Apakah Sasa, Geja, Jepa bersedia menjadi calonnya? Sasa, Geja, dan Jepa tidak keberatan.	Pak Haha dengan pose tangan seperti pose mempersilahkan ke arah Sasa.



Gambar 2.25 Ilustrasi Halaman 6
Kesepakatan Kelas Rimba
Sumber: Pangestuti, (2024)



Gambar 2.26 Ilustrasi Halaman 7
Kesepakatan Kelas Rimba
Sumber: Pangestuti (2024)

c) Karya Ilustrasi Komik

Apa yang harus dilakukan pertama kali?

- Menentukan tema.
- Menentukan tujuan penulisan (persuasi, hiburan, edukasi)

Kuncinya apa?

- Karakter yang tidak terlupakan dan *relate*.
- Tata letak ramah, tidak tumpang tindih antara teks dan gambar.
- Adegan yang membangkitkan semangat pembaca.
- Paham kapan harus menggarisbawahi adegan yang penting.



Gambar 2.27 Menentukan Karakter Tokoh

Nama	: Unyil
Fisik	: Seorang anak laki-laki mengenakan pakaian khas Sunda, peci hitam, kemeja, dan celana pendek. Ekspresi wajahnya ceria dan bersahabat.
Sifat	: Cerdas dan kritis, penuh rasa ingin tahu, sopan santun, suka menolong.
Sosiologis	: Tinggal di desa bersama keluarga dan tetangga yang beragam latar belakang. Berteman akrab dengan Ucrit, Usro, Pak Raden, Bu Bariah, dan lain-lain. Menjadi representasi anak Indonesia: berbudaya, santun, dan cinta tanah air.

Lalu, apa lagi?

- Mulailah alur ceritamu (awal, tengah, akhir)
- Apa yang diinginkan tokoh?
- Dia ingin... Karena...
- Akan tetapi,...
- Akhirnya....
- Yuk Latihan! Coba buat alur cerita dengan kata kunci: SEKOLAH

Lalu? Selanjutnya?

- Tentukan jumlah halaman.
- Coba bayangkan adegannya, tulis secara rinci.
- Perkirakan isi balon kata, ingat singkat saja!
- Berapa panel setiap halaman?
- Tambahkan keterangan, seperti di dalam ruangan, luar ruangan, pagi, dan lain-lain.

Bagaimana prosesnya?

Tabel 2.8 Proses Membuat Rincian Kasar Cerita

Contoh rincian kasar	Contoh perkiraan isi balon kata
1. Dara dan teman-teman sekelas pergi <i>outbond</i> ke Hutan Limpak Kuwus.	Di mana-mana hatiku senang.
2. Dara dan Laras duduk sebelah, Laras duduk di samping kaca persis wajahnya cemberut.	-
3. Laras berulang kali mencondongkan tubuhnya ke depan, tangannya memukul-mukul punggung bawahnya karena pegal. Ekspresi menahan pegal/sakit. Dara asyik menyanyi tidak memperhatikan Laras.	La..la..la..la.

catatan: Selanjutnya, ubah rincian ke dalam panel komik. Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari. Jadi, bukan bahasa yang kaku.

Halaman 3

Panel 1

Ilustrasi: Di sebuah lapangan kecil di bawah pohon-pohon pinus. Dara, Laras dan teman-teman membuat posisi melingkar. Di tengah ada Pak Reno, pemandu *outbond*. Dara sebelah dengan Laras.

Pak Reno: Sudah kumpul di sini semua?

Panel 2

Ilustrasi: Masih posisi melingkar

Pak Reno: Kita cek dengan berhitung dulu ya!

Panel 3

Dara dkk: SIAAAAP!

Ilustrasi:

Tangan anak-anak mengepal ke atas tanda semangat.

Gambar 2.28 Storyboard Komik

Sumber: M. Ali Sofi (2024)



Gambar 2.29 Hasil Ilustrasi dari Storyboard Komik

Sumber: M. Ali Sofi (2024)

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam kegiatan ini, pembelajaran berdiferensiasi diterapkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dari sisi konten, guru menyediakan berbagai pilihan tema cerita, seperti pengalaman pribadi, budaya lokal, dongeng, cerita rakyat, atau isu lingkungan.

Proses pembelajaran juga bervariasi, peserta didik dapat memulai dari penulisan cerita atau dapat langsung mengembangkan ide melalui gambar atau *storyboard*. Mereka juga dapat memilih bekerja secara individu atau berkelompok, tergantung pada kenyamanan dan kemampuan kolaboratif masing-masing.

Produk akhir yang dihasilkan pun tidak dibatasi pada satu bentuk. Peserta didik dapat memilih membuat komik, buku bergambar, atau *reliefboard*, baik dengan teknik manual maupun digital sesuai ketersediaan alat dan keterampilan.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Dalam kegiatan Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa, penting untuk memperhatikan aspek keamanan dan keselamatan kerja (K-3), guru dapat memberi pengarahan singkat sebelum kegiatan dimulai tentang cara aman menggunakan alat, termasuk cara menyimpan dan membawa alat tajam.

Selain itu, peserta didik diarahkan untuk menjaga ruang kerja tetap bersih dan rapi agar tidak terjadi kecelakaan akibat tumpahan cat, terpeleset, atau alat berserakan. Bagi peserta didik yang menggunakan HP atau tablet, guru mengingatkan untuk memperhatikan postur duduk dan durasi layar, serta tidak mengisi daya perangkat di dekat air atau bahan basah. Guru atau pendamping dewasa (seperti wali kelas atau orang tua saat di rumah) sebaiknya mendampingi penggunaan alat tertentu dan memberi perhatian khusus kepada peserta didik yang menunjukkan kurang fokus atau ceroboh.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Miskonsepsi yang mungkin muncul pada kegiatan ini di antaranya, banyak peserta didik mengira bahwa membuat cerita visual cukup

dengan menggambar tokoh utama. Padahal, dalam proses bercerita secara visual, penting untuk memperhatikan alur, latar, ekspresi, komposisi adegan, dan simbol visual agar cerita tersampaikan dengan utuh.

Selain itu, ada anggapan bahwa komik atau buku bergambar hanya cocok untuk cerita fiksi atau humor. Guru perlu menjelaskan bahwa media ini juga dapat menyampaikan pesan sosial, budaya lokal, atau pengalaman pribadi yang inspiratif.

Beberapa peserta didik cenderung langsung menggambar tanpa membuat papan cerita (*storyboard*), sehingga hasilnya tidak runtut. Guru dapat menekankan pentingnya perencanaan agar narasi visual menjadi logis dan kuat.

Salah satu hal yang perlu dicermati dalam kegiatan ini adalah ketika peserta didik memilih mengangkat tema yang cukup sensitif, seperti pengalaman perundungan (*bullying*). Tema ini memang penting dan relevan, tetapi guru perlu membimbing agar narasi yang disusun tetap dalam koridor etis dan edukatif.

Jika peserta didik menggambarkan cerita tentang perundungan, pastikan tidak terdapat visualisasi kekerasan fisik yang ekstrem, ucapan kasar, atau adegan yang dapat memicu trauma bagi teman lainnya. Cerita tetap dapat disampaikan dengan kuat melalui simbol, ekspresi tokoh, dan penyelesaian konflik yang membangun empati. Pendekatan ini bukan hanya menjaga kenyamanan kelas, tetapi juga mengajarkan cara bercerita yang berdaya sekaligus bertanggung jawab.

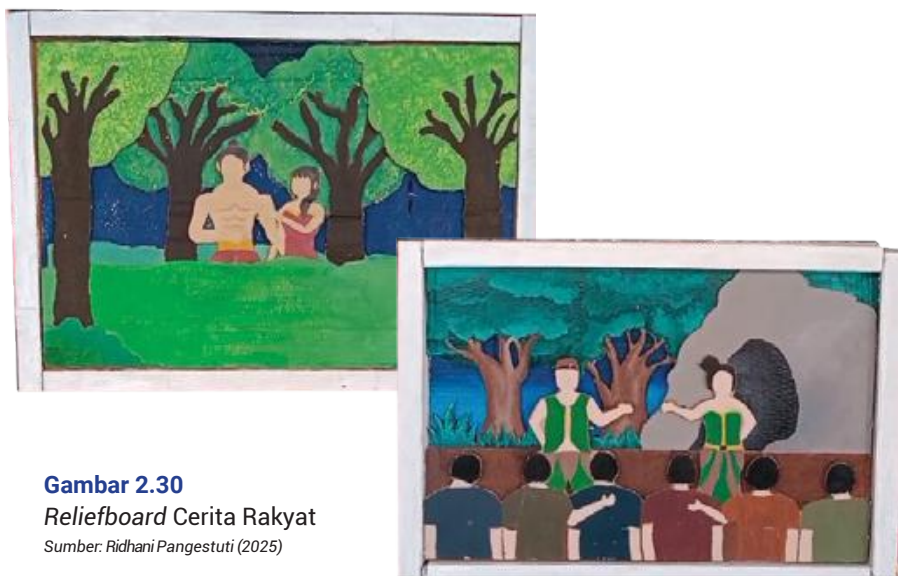
7) Kegiatan Alternatif

Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat buku bergambar atau komik karena belum ahli dalam membuat gambar secara manual atau digital serta adanya keterbatasan peralatan, peserta didik dapat bercerita dengan seni rupa dengan versi lain, seperti berikut ini.

- *Reliefboard*: Peserta didik membuat cerita dengan menggunakan kardus bekas. Peserta didik dapat diarahkan untuk memilih salah satu cerita rakyat yang ada di daerah

sekitar dan membuat ilustrasi yang dapat mendukung cerita rakyat tersebut. Peserta didik dapat menggambarkan ilustrasinya pada kardus yang sudah disiapkan. Teknik yang digunakan dapat beragam, tidak hanya menggambar, tetapi juga menempel, membuat kolase, mozaik, dan sebagainya.

Contoh *reliefboard* sebagai berikut.



Gambar 2.30

Reliefboard Cerita Rakyat

Sumber: Ridhani Pangestuti (2025)

- Kolase Cerita: Peserta didik membuat cerita menggunakan kolase dari bahan-bahan yang ditemukan, seperti kertas bekas, daun, kain perca, atau majalah lama. Dalam kegiatan ini, peserta didik memotong dan menempelkan bahan-bahan tersebut di atas karton atau kertas besar untuk membentuk gambar yang menceritakan sebuah kisah.
- Cerita Pasir (*Sand Story*): Peserta didik menggunakan pasir atau tanah untuk membuat gambar atau pola yang menceritakan sebuah cerita di atas permukaan datar, seperti papan atau tanah lapang. Dalam kegiatan ini, peserta didik menggambar dengan jari atau alat sederhana untuk menciptakan gambar-gambar yang menggambarkan elemen cerita. Setelah selesai, mereka dapat menceritakan cerita tersebut di depan teman-teman.

d. Formatif

Asesmen formatif dalam **Kegiatan 2.3** bertujuan menilai proses kreatif peserta didik dalam merancang cerita.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik diminta merancang papan cerita.

Tabel 2.9 Rubrik Penilaian Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kriteria	Skala Nilai (1–4)
Kejelasan Cerita	Alur cerita mudah dipahami dan memiliki awal–tengah–akhir yang logis.	□1 □2 □3 □4
Kreativitas Ide	Gagasan cerita unik, orisinal, atau menyentuh pengalaman nyata.	□1 □2 □3 □4
Pemanfaatan Unsur dan Prinsip Visual	Unsur rupa (garis, warna, bentuk) dan prinsip digunakan mendukung isi cerita.	□1 □2 □3 □4
Struktur <i>Storyboard</i>	<i>Storyboard</i> disusun runtut dan lengkap dengan ilustrasi atau sketsa awal yang jelas.	□1 □2 □3 □4
Kolaborasi Kelompok	Semua anggota aktif dan memiliki peran yang jelas.	□1 □2 □3 □4

Kriteria Penilaian:

16 – 20 : Sangat Baik

11 – 15 : Baik

6 – 10 : Cukup

0 – 5 : Kurang

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

C. Sumatif

Uji Kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran bab Bercerita dengan Seni Rupa terdiri atas dua teknik penilaian sumatif, yaitu (1) penilaian antarteman dan (2) penilaian kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran Seni Rupa Kelas XII Fase F. Penilaian kompetensi dilakukan melalui proyek membuat ilustrasi berupa buku bergambar atau komik. Rubrik penilaian hasil pembelajaran tersebut berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang terdiri atas elemen mengalami, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, serta berdampak.

1. Penilaian Antarteman

Berikut ini merupakan rubrik penilaian antarteman yang dilakukan setelah presentasi atau pertukaran karya antarkelompok.

Tabel 2.10 Rubrik Penilaian Antarteman
dalam Kegiatan Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Aspek yang Dinilai	Pilihan Penilaian
Cerita menarik dan mudah dipahami.	☐ Ya ☐ Cukup ☐ Kurang
Gambar mendukung cerita.	☐ Ya ☐ Cukup ☐ Kurang
Komposisi rapi dan menarik secara visual.	☐ Ya ☐ Cukup ☐ Kurang
Pesan tersampaikan dengan jelas.	☐ Ya ☐ Cukup ☐ Kurang
Kreativitas dan keunikan karya.	☐ Ya ☐ Cukup ☐ Kurang

2. Penilaian Pembuatan Karya Ilustrasi berupa Buku Bergambar atau Komik atau Reliefboard

- Teknik Penilaian : Produk
- Langkah : Setiap kelompok diminta untuk membuat karya ilustrasi naratif dengan beberapa pilihan, seperti membuat buku bergambar atau buku komik (terdiri atas 4–8 halaman); komik strip (terdiri atas 1 halaman); atau *reliefboard* berdasarkan tema dan sasaran pembaca yang telah dipilih. Produk akhir harus menunjukkan pemahaman yang baik tentang Bercerita dengan Seni Rupa, serta kreativitas dan keterampilan teknis dalam membuat ilustrasi.

Tabel 2.11 Rubrik Penilaian Pembuatan Karya Ilustrasi berupa Buku Bergambar atau Komik atau Reliefboard

Elemen CP	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		Melampaui TP (4)	Mencapai TP (3)	Menuju TP (2)	Perlu Bimbingan (1)
Berpikir dan Bekerja Artistik	Ide Cerita dan Tema	Ide cerita sangat orisinal dan kreatif. Tema sangat jelas dan sesuai dengan pembaca sasaran	Ide cerita cukup orisinal dan menarik. Tema jelas dan sesuai dengan pembaca sasaran	Ide cerita kurang orisinal dan kurang berkembang. Tema kurang jelas atau kurang sesuai dengan pembaca sasaran	Ide cerita tidak orisinal dan tidak jelas. Tema tidak sesuai dengan pembaca sasaran

Elemen CP	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		Melampaui TP (4)	Mencapai TP (3)	Menuju TP (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menciptakan	Desain Karakter dan Ilustrasi	Desain karakter sangat orisinal dan menarik.	Desain karakter orisinal dan menarik.	Desain karakter kurang orisinal atau kurang menarik.	Desain karakter tidak orisinal atau tidak menarik.
		Ilustrasi sangat mendukung cerita dan sesuai dengan tema.	Ilustrasi mendukung cerita dan sesuai dengan tema.	Ilustrasi kurang mendukung cerita atau kurang sesuai dengan tema.	Ilustrasi tidak mendukung cerita atau tidak sesuai dengan tema.
		Teknik dan keterampilan ilustrasi sangat baik.	Teknik dan keterampilan ilustrasi baik.	Teknik dan keterampilan ilustrasi cukup.	Teknik dan keterampilan ilustrasi kurang.
	Penggunaan Elemen Desain	Penggunaan elemen seni rupa sangat efektif dan konsisten.	Penggunaan elemen seni rupa efektif dan konsisten.	Penggunaan elemen seni rupa kurang efektif atau kurang konsisten.	Penggunaan elemen seni rupa tidak efektif atau tidak konsisten.

Elemen CP	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		Melampaui TP (4)	Mencapai TP (3)	Menuju TP (2)	Perlu Bimbingan (1)
		Prinsip desain diterapkan dengan sangat baik, menciptakan komposisi yang harmonis.	Prinsip desain diterapkan dengan baik, menciptakan komposisi yang baik.	Prinsip desain diterapkan dengan cukup, tetapi komposisi kurang harmonis.	Prinsip desain tidak diterapkan dengan baik, menciptakan komposisi yang tidak harmonis.
	Papan Cerita/ Storyboard dan Komposisi Panel	Storyboard sangat efektif dalam merencanakan alur cerita.	Storyboard efektif dalam merencanakan alur cerita.	Storyboard kurang efektif atau kurang rinci dalam merencanakan alur cerita.	Storyboard tidak efektif dalam merencanakan alur cerita atau tidak ada.
		Tata letak panel sangat baik sehingga mengarahkan mata pembaca dengan sangat efektif	Tata letak panel baik sehingga mengarahkan mata pembaca dengan efektif	Tata letak panel cukup baik tetapi kurang mengarahkan mata pembaca dengan baik	Tata letak panel tidak mengarahkan mata pembaca dengan baik

Elemen CP	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		Melampaui TP (4)	Mencapai TP (3)	Menuju TP (2)	Perlu Bimbingan (1)
	Kualitas Narasi dan Ilustrasi	Narasi sangat jelas, konsisten, dan terpadu dengan ilustrasi.	Narasi jelas, konsisten, dan terpadu dengan ilustrasi.	Narasi kurang jelas, atau kurang konsisten.	Narasi tidak jelas, atau tidak konsisten.
		Ilustrasi sangat detail dan berkualitas tinggi.	Ilustrasi detail dan berkualitas baik.	Ilustrasi kurang detail atau kurang berkualitas.	Ilustrasi tidak detail atau berkualitas rendah.
Merefleksikan	Presentasi dan Penukaran Karya	Presentasi sangat jelas dan rapi.	Presentasi jelas dan rapi.	Presentasi kurang jelas/kurang rapi.	Presentasi tidak jelas/tidak rapi.
		Sangat mampu menyampaikan cerita dan konsep dengan baik.	Mampu menyampaikan cerita dan konsep dengan baik.	Kurang mampu menyampaikan cerita dan konsep dengan baik.	Tidak mampu menyampaikan cerita dan konsep dengan baik.
		Sangat mampu memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif.	Mampu memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif.	Kurang mampu memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif.	Tidak mampu memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif.

Total Skor: Jumlah Perolehan / 24 x 100 Kriteria Penilaian

90 – 100 : Sangat Baik

75 – 89 : Baik

60 – 74 : Cukup

0 – 59 : Perlu Perbaikan

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

D. Kunci Jawaban

Berikut disediakan kunci jawaban untuk setiap asesmen. Guru boleh mengganti beberapa jawaban yang sifatnya subjektif. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan konteks lokal, sudut pandang peserta didik, serta dinamika diskusi yang muncul di kelas. Fleksibilitas ini penting untuk menjaga relevansi dan keadilan dalam penilaian.

1. Penilaian Formatif Awal

Tabel 2.12 Penilaian Formatif Awal

Aspek yang Dinilai	Skor 3 (Tinggi)	Skor 2 (Sedang)	Skor 1 (Rendah)
Pemahaman awal tentang ilustrasi	Menunjukkan pemahaman mendalam terhadap fungsi Ilustrasi.	Menunjukkan pemahaman umum.	Belum memahami fungsi ilustrasi.
Kemampuan membandingkan bentuk ilustrasi	Dapat membandingkan dengan jelas dan runtut.	Membandingkan secara umum.	Belum dapat membandingkan.

Aspek yang Dinilai	Skor 3 (Tinggi)	Skor 2 (Sedang)	Skor 1 (Rendah)
Pengalaman pribadi terkait ilustrasi	Pernah berinteraksi dengan media ilustrasi dan dapat menjelaskan.	Pernah melihat, tetapi belum dapat menjelaskan secara rinci.	Tidak pernah atau tidak dapat menjelaskan.
Ketertarikan terhadap karya yang ditampilkan	Menunjukkan minat besar dan menjelaskan alasannya.	Tertarik secara umum.	Kurang menunjukkan ketertarikan.

2. Kegiatan Pembelajaran 1 : Ilustrasi Naratif

Asesmen Formatif: Ciri Khas Ilustrasi Naratif

Tabel 2.13 Ciri Khas Ilustrasi Naratif

Jenis Ilustrasi Naratif	Ciri Khas
Buku bergambar/ <i>picture book</i>	- Gambar memiliki peran utama dan membantu pembaca memahami alur cerita. - Visual sering kali menyampaikan emosi, nuansa, atau informasi yang tidak tertulis. - Umumnya ditujukan untuk anak-anak, tetapi juga bisa untuk semua usia.
Komik	- Terdiri atas panel-panel. Terdapat teks berupa dialog (balon kata), narasi, dan efek suara (onomatope). - Ilustrasi sangat menentukan ritme dan arah pembacaan. - Memiliki gaya visual yang beragam dan bisa kompleks. Digunakan untuk semua usia dan genre.

3. Kegiatan Pembelajaran 2: Teknik Dan Alat Ilustrasi

Teknik dan prinsip yang dipakai pada gambar meliputi:

- Teknik blok terlihat pada setiap objek gambar, misalnya meja.
- Gelap-terang tampak pada genangan air di dalam rumah.
- Irama muncul pada setiap jam dinding.
- Penekanan ditunjukkan pada tokoh berseragam SD.
- Komposisi (*composition*) terlihat dari pengaturan objek sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.
- Perspektif (*perspective*) diterapkan dengan dua titik hilang, sehingga objek, seperti meja dan lemari terlihat dari sudut tertentu dan kedua sisi objek tampak seolah-olah bertemu di dua titik berbeda pada garis horizon (cakrawala).

4. Kegiatan Pembelajaran 3: Bercerita dengan Seni Rupa

Asesmen Formatif: Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Tabel 2.14 Penilaian Proses Kreatif Bercerita dengan Seni Rupa

Aspek yang Dinilai	Kunci Jawaban atau Rambu Penilaian
Kejelasan Cerita	Skor 4: Cerita runtut, jelas, mudah dipahami, memiliki awal–tengah–akhir yang logis. Skor 3: Cerita cukup jelas, ada awal–tengah–akhir, tetapi transisinya kurang mulus. Skor 2: Cerita tidak runtut, bagian penting terlewat atau tidak lengkap. Skor 1: Cerita tidak jelas, sulit dipahami, tidak ada struktur alur.

Aspek yang Dinilai	Kunci Jawaban atau Rambu Penilaian
Kreativitas Ide	Skor 4: Ide sangat orisinal/unik, menyentuh pengalaman nyata atau isu penting, menimbulkan kesan mendalam. Skor 3: Ide cukup orisinal, ada kaitan dengan pengalaman, tetapi kurang digali secara mendalam. Skor 2: Ide kurang orisinal, masih umum/klise, belum menyentuh pengalaman nyata. Skor 1: Ide tidak jelas, meniru karya lain, atau tidak ada gagasan yang ditampilkan.
Pemanfaatan Unsur dan Prinsip Visual	Skor 4: Unsur rupa (garis, warna, bentuk) dan prinsip desain dipakai efektif, mendukung isi cerita, menambah kekuatan visual. Skor 3: Unsur rupa dan prinsip desain digunakan cukup baik, meski ada sebagian yang kurang mendukung isi cerita. Skor 2: Unsur rupa dan prinsip desain seadanya, kurang sesuai dengan isi cerita, penerapan terbatas. Skor 1: Unsur rupa dan prinsip desain tidak dimanfaatkan, atau tidak relevan dengan isi cerita.
Struktur <i>Storyboard</i>	Skor 4: <i>Storyboard</i> runtut, lengkap, setiap bagian memiliki ilustrasi/sketsa jelas. Skor 3: <i>Storyboard</i> cukup runtut, sebagian besar bagian tergambar jelas. Skor 2: <i>Storyboard</i> kurang runtut, banyak bagian hilang atau tidak jelas. Skor 1: <i>Storyboard</i> tidak runtut, tidak ada ilustrasi/sketsa, atau sulit dipahami.
Kolaborasi Kelompok	Skor 4: Semua anggota aktif, peran jelas, bekerja sama dengan baik. Skor 3: Sebagian besar anggota aktif, ada pembagian peran, meski belum merata. Skor 2: Hanya sebagian kecil anggota aktif, peran tidak seimbang. Skor 1: Hanya 1–2 orang bekerja, anggota lain pasif, tidak ada kerja sama.

5. Penilaian Sumatif

a. Penilaian Antarteman

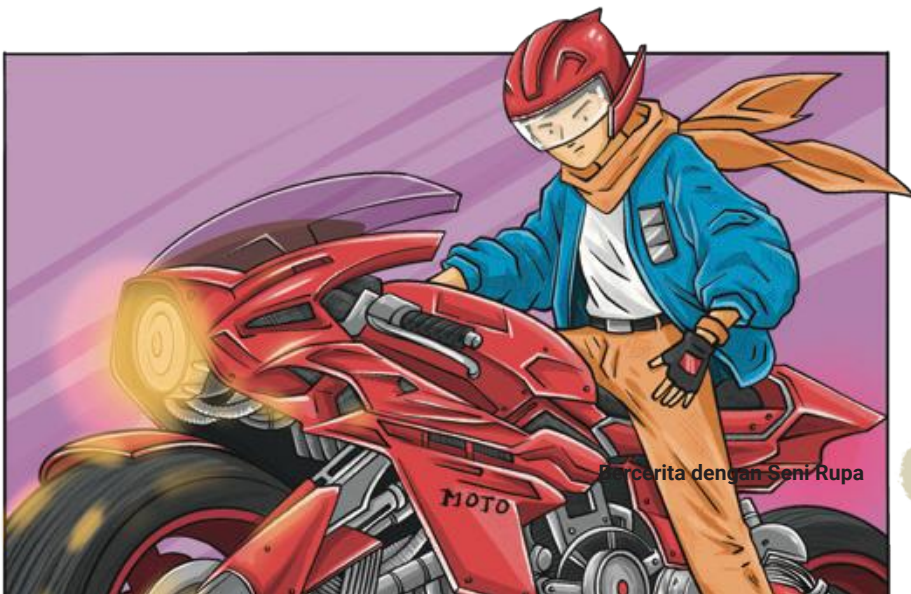
Pada bagian ini, penilaian tidak disertai dengan kunci jawaban karena bersifat reflektif dan subjektif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mendorong peserta didik mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka secara pribadi. Oleh karena itu, guru dapat menyusun pedoman penilaian sendiri berdasarkan indikator yang relevan, seperti ketepatan isi, kedalaman refleksi, keterhubungan dengan materi yang dipelajari, serta kejelasan dan kelengkapan jawaban. Penilaian guru terhadap jawaban peserta didik sebaiknya bersifat apresiatif dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik yang membangun.

b. Penilaian Proyek

Karena tugas ini bersifat proyek kolaboratif, kunci jawaban bersifat terbuka. Namun, penilaian tetap berpedoman pada elemen utama yang wajib ada dalam hasil karya peserta didik, yaitu:

- Cerita utuh dengan tema yang disepakati.
- Ilustrasi sesuai dengan papan cerita.
- Gaya menggambar dan teknik konsisten.
- Penggunaan elemen seni rupa dan prinsip desain, meliputi:
 - ⌘ Warna dominan sesuai suasana.
 - ⌘ Komposisi panel atau halaman yang efektif.
 - ⌘ Karakter dengan ekspresi yang mendukung narasi.

Gambar 2.31 Karakter dengan Ekspresi yang Mendukung Narasi



E. Refleksi

Refleksi dalam pembelajaran berfungsi sebagai perbaikan belajar, baik bagi peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, refleksi membantu menyadari apa yang sudah dipahami, bagian yang masih sulit, serta strategi belajar yang efektif, sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa memiliki proses belajar, dan kemampuan mentransfer konsep ke konteks nyata. Refleksi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik menganalisis proses, menilai pilihan strategi, dan merancang langkah perbaikan yang personal.

Refleksi kegiatan belajar-mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi guru dan peserta didik.

Refleksi Guru

1. Apakah **pemilihan media pembelajaran** mencerminkan **tujuan pembelajaran** yang akan dicapai?
2. Apakah peserta didik **mengalami kesulitan** saat mengikuti pembelajaran?
3. Apakah **gaya penyampaian materi guru** sudah sesuai dengan pemahaman peserta didik?
4. Apakah yang **perlu guru perbaiki** dari kekurangan proses pembelajaran ini?



Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

**Apa yang kamu peroleh selama proyek ini berlangsung?
Tuliskan secara kronologis peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama proyek.**

Bagaimana perasaanmu selama proyek ini berlangsung?

Apa yang kamu pelajari dari proyek ini?

Apa yang akan kamu lakukan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuanmu ke depannya?

Apakah ada momen-momen tertentu yang membuatmu merasa sangat senang, frustrasi, atau bangga?

F. Pengayaan

Pengayaan ditujukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan kompetensi peserta didik. Kegiatan tersebut berupa memperkaya pengetahuan tentang seni rupa. Pengayaan yang dilakukan dapat berupa diskusi kelompok tentang hak cipta dan etika dalam ilustrasi.

Dalam kegiatan ini, peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok tentang pentingnya hak cipta, etika, dan legalitas dalam pembuatan ilustrasi dan komik. Mereka akan mempelajari kasus nyata tentang pelanggaran hak cipta dan mendiskusikan cara melindungi karya mereka sendiri. Setelah diskusi kelompok, peserta didik menuliskan ringkasan singkat (1–2 paragraf) tentang apa yang mereka pelajari terkait hak cipta, etika, dan legalitas dalam ilustrasi. Guru memberikan contoh situs atau platform legal untuk mencari referensi gambar/ilustrasi (misalnya, Unsplash, Pexels, atau Freepik versi gratis dengan

atribusi). Selain itu, peserta didik diarahkan untuk selalu mencantumkan sumber saat menggunakan karya orang lain.

Tujuan kegiatan ini untuk membantu peserta didik memahami aspek hukum dan etika dari karya seni serta pentingnya menghargai karya orang lain dan hak intelektual.



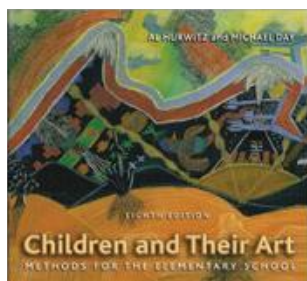
Gambar 2.32 Tangkapan Layar Laman Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual

Sumber: Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kemenkumham RI

G. Sumber Belajar

Sumber referensi lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

Sumber buku:



Hurwitz, Al, and Michael Day. *Children and Their Art: Methods for the Elementary School*. 8th ed. Belmont: Thomson Wadsworth, 2007.

Sumber internet:

Artsy Channel. 2020. “Cara Membuat Komik untuk Pemula – Langkah-Langkah Menggambar Komik Mudah dan Pasti Bisa!!” *YouTube*, diakses 7 Agustus 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=6yoqcMlq71A>.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2020. “Membuat Buku Cerita Bergambar.” *YouTube*, diakses 9 Agustus 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=FFM75co67SY>.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Katalog Buku Nonteks Pendidikan*, diakses 9 Agustus 2025. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-non-teks>.

Nurhasanah, A. 2024. “Definisi Komik Menurut Ahli.” *RedaSamudera.id*, diakses 12 Agustus 2025. <https://redasamudera.id/definisi-komik-menurut-ahli/>.

Petersen, Robert S. 2010. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, diakses 15 Agustus 2025. <https://books.google.co.id/books?id=Hr7aZh6oonoC>.

Yu, Han. 2015. *The Other Kind of Funnies: Comics in Technical Communication*. 1st ed. New York: Routledge, diakses 15 Agustus 2025. <https://www.routledge.com/The-Other-Kind-of-Funnies-Comics-in-TechnicalCommunication/Yu/p/book/9780895038401>.

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan Pembelajaran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

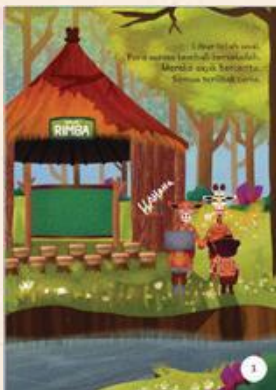
“Peserta didik mampu menganalisis perbedaan karya ilustrasi berupa buku bergambar dan komik”

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

Amati dua jenis karya ilustrasi berikut, analisis perbedaannya.



Gambar 2.33 Buku Bergambar *Kesepakatan Kelas Rimba*
Sumber: Pangestuti (2024)



Gambar 2.34 Contoh Komik
Sumber: M. Ali Sofi (2024)

Jenis Ilustrasi Naratif	Ciri Khas
Buku bergambar/ <i>picture book</i>	
Komik	

2. Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan Pembelajaran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

"Mengenal Teknik Ilustrasi"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

Berdasarkan gambar berikut, identifikasilah teknik-teknik ilustrasi yang dipakai dan jelaskan.



Gambar 2.35 Baju Kesayangan Ayu

Sumber: Dokumentasi Pangestuti (2019)

- | | |
|---|--|
| A | Teknik Blok |
| B | Gelap-Terang |
| C | Irama |
| D | Penekanan |
| E | Teknik Komposisi (<i>Composition</i>) |
| F | Teknik Perspektif (<i>Perspective</i>) |

3. Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan Pembelajaran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

"Ber cerita dengan Seni Rupa Melalui
Buku Bergambar atau Komik atau *Reliefboard*"

Kelompok :

Anggota Kelompok / :

No. Absen

Petunjuk

1. Silakan bergabung dengan kelompok masing-masing!
2. Buatlah karya ilustrasi dengan beberapa pilihan seperti: buku bergambar atau buku komik (terdiri atas 4–8 halaman); komik strip (terdiri atas 1 halaman); atau *reliefboard* berdasarkan tema dan sasaran pembaca yang telah dipilih.
3. Tentukan tema cerita yang akan kalian angkat. Buatlah kesepakatan dengan teman sekelas mengenai tema. Tema yang dapat diambil seperti: literasi finansial; lokalitas sebagai identitas; sains dalam kehidupan sehari-hari; mitigasi bencana; literasi kewargaan; sanitasi dan kesehatan, perubahan iklim dan lingkungan.
4. Buatlah papan cerita.
5. Setelah papan cerita selesai, ilustrasikan sesuai dengan papan cerita menjadi karya yang kreatif.

Untuk mendapatkan contoh format papan cerita buku bergambar dan komik silakan pindai kode respons cepat atau kunjungi tautan <https://bukupusbuk.id/s/papanbukubergambar> dan <https://bukupusbuk.id/s/papanceritakomik>



Contoh format
papan cerita buku
bergambar



Contoh format
papan cerita komik

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)
Penulis: Ridhani Pangestuti, Dessy Rachma Waryanti
ISBN 978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Bab III

Seni Rupa di Ruang Publik





A. Pendahuluan

Pada bab ini, guru mengajak peserta didik memperluas pengalaman belajar dengan melanjutkan apa yang sudah dibangun sejak kelas XI. Pada pembelajaran sebelumnya, peserta didik telah mengeksplorasi seni rupa dua dimensi dan mulai memahami proses kreatif dalam berkarya seni rupa tiga dimensi, seperti patung dan instalasi. Mereka juga telah dikenalkan pada pentingnya pemahaman terhadap alat, bahan, dan teknik, serta bagaimana karakteristik setiap unsur tersebut memengaruhi hasil karya.

Pengalaman ini menjadi bekal penting untuk memasuki pembelajaran seni rupa di ruang publik. Dalam bab ini, guru akan memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan pemahaman tersebut ke dalam konteks yang lebih luas, yakni ruang bersama yang dapat diakses oleh banyak orang. Karya yang dibuat tidak lagi bersifat personal semata, melainkan hadir untuk merespons isu lingkungan, sosial, atau budaya yang ada di sekitar mereka.



1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu merancang dan menciptakan karya seni rupa untuk ruang publik yang mengangkat isu atau tema relevan dengan masyarakat, dengan memanfaatkan potensi bahan dan alat dari lingkungan sekitar, serta mengasah keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi lintas bidang.

Indikator

- Mengidentifikasi dan membedakan jenis-jenis seni rupa di ruang publik (mural, poster, dekorasi ruang publik).
- Menjelaskan fungsi seni rupa di ruang publik.
- Menggunakan secara terampil alternatif atau potensi alat dan bahan dari lingkungan sekitar.
- Mengolah secara kreatif potensi alat dan bahan yang tersedia.
- Berkolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam membuat karya seni rupa.
- Merancang proyek seni rupa untuk ruang publik yang mengangkat isu atau tema terpilih.
- Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan pengamatan lingkungan sekitar dengan mempertimbangkan fungsi, gaya, atau teknik yang dikuasai.
- Melibatkan komunitas di lingkungan sekitar dalam pembuatan karya.

2. Pokok Materi

Pokok materi dalam bab ini adalah sebagai berikut.

- Definisi, peran, dan fungsi seni rupa di ruang publik.
- Jenis-jenis seni rupa di ruang publik.
- Pemanfaatan potensi alat dan bahan dari lingkungan.
- Kolaborasi dalam berkarya seni rupa.
- Merancang proyek seni rupa untuk ruang publik.
- Komunitas di lingkungan sekitar dalam pembuatan karya.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain



Gambar 3.1 Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Seni Rupa di Ruang Publik

Pembuatan karya Seni Rupa di Ruang Publik berhubungan erat dengan materi lain. Bidang keilmuan lain yang menunjang Seni Rupa di Ruang Publik, sebenarnya cukup luas, karena karya di ruang publik sering kali bersinggungan dengan banyak aspek, tidak hanya seni itu sendiri. Berikut bidang keilmuan lain yang menunjang bab ini.

Tabel 3.1 Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Seni Rupa di Ruang Publik

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Seni Rupa di Ruang Publik	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Prakarya, Geografi	Menentukan lokasi, skala, dan harmoni karya dengan lingkungan.	Peserta didik membuat sketsa karya di dinding sekolah atau taman kota dengan memperhatikan proporsi bangunan.

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Seni Rupa di Ruang Publik	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Ilmu Sosial (Sosiologi, Antropologi, PPKn)	Memahami karakter masyarakat dan nilai budaya lokal.	Wawancara warga sekitar untuk mengetahui tema karya yang relevan dan tidak menyinggung norma.
Ilmu Lingkungan (Biologi, Geografi)	Memilih bahan ramah lingkungan dan memahami isu ekologi.	Menggunakan limbah plastik atau bahan daur ulang untuk karya instalasi seni.
Fisika, Prakarya	Menjamin keamanan dan daya tahan karya di ruang publik.	Menghitung kekuatan rangka karya agar tahan cuaca dan aman disentuh pengunjung.
Sejarah dan Budaya Lokal (Sejarah, Bahasa Daerah)	Menjadi sumber narasi visual dan inspirasi karya.	Membuat karya yang menceritakan sejarah atau tokoh lokal.
Pendidikan dan Literasi (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris)	Menggunakan seni sebagai media edukasi masyarakat.	Menambahkan teks informatif atau puisi pada karya yang mengajak membaca.
Ekonomi, Kewirausahaan	Mengelola anggaran, promosi, dan sponsor proyek seni.	Simulasi membuat proposal acara festival seni publik dan mempresentasikannya.
PPKn, Hukum	Menyesuaikan karya dengan peraturan dan hak cipta.	Membahas izin pemasangan karya dan etika memvisualisasikan simbol tertentu.

4. Peta Materi



Gambar 3.2 Peta Materi Bab III

5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab



Rancangan periode pembelajaran pada contoh ini adalah 16 JP (16 x 45 menit atau 8 pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1 Jam Pelajaran (JP) = 45 menit
- 1 pertemuan = 2 JP
- 1 minggu = 1 pertemuan

Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah.

Gambar 3.3 Saran Waktu Pembelajaran

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pengetahuan prasyarat yang seharusnya dimiliki sebelum membuat karya seni rupa di ruang publik adalah sebagai berikut.

- Menguasai konsep visual dan komposisi seni rupa yang mencakup pemahaman dasar tentang unsur-unsur seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai/gelap-terang); prinsip desain (keseimbangan, kontras, irama, proporsi, kesatuan); kemampuan menganalisis secara kritis karya seni rupa dan terbuka dalam menerima umpan balik.
- Terampil dalam menggunakan berbagai media dan teknik.
- Mengetahui isu-isu di lingkungan sekitar yang relevan untuk diangkat dalam karya.
- Memahami pentingnya pemilihan bahan yang aman dan ramah lingkungan.
- Memahami fungsi seni sebagai media komunikasi dan edukasi publik.

7. Kerangka Pembelajaran

Aspek-aspek yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kerangka pembelajaran adalah sebagai berikut.

Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis *Discovery Learning*, proyek (*Project-Based Learning*/PjBL) dan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*/CTL). Karya seni di ruang publik memiliki dimensi nyata dan berinteraksi langsung dengan masyarakat, sehingga pembelajaran perlu meniru situasi dunia nyata. Peserta didik diajak mencari, merencanakan, dan membuat karya yang relevan dengan lingkungan mereka, baik dua dimensi (mural, poster, atau instalasi foto) maupun tiga dimensi (patung atau instalasi seni).

Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran terjalin melalui interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam mengeksplorasi unsur rupa, prinsip desain, dan teknik membuat karya untuk ruang publik. Antarpeserta didik terlibat dalam

diskusi, kolaborasi, dan saling memberi umpan balik terhadap ide serta karya. Kolaborasi lintas mata pelajaran, seperti dengan guru Prakarya, Bahasa Indonesia, dan IPS, memperkaya ide dalam pembuatan karya. Orang tua berperan mendukung eksplorasi ide dari pengalaman rumah atau budaya lokal, sementara masyarakat sekitar dan komunitas sekitar dapat dilibatkan sebagai sumber inspirasi, mitra penyediaan material untuk karya atau audiens dalam pameran karya.

Lingkungan Pembelajaran

Ruang belajar yang dipakai bersifat fleksibel. Ruang belajar dapat menggabungkan ruang fisik dan virtual untuk mendukung proses kreatif dan kolaboratif. Ruang fisik dapat berupa kelas interaktif atau ruang kreatif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, dan teknik visual secara langsung. Selain itu, ruang luar kelas seperti lingkungan sekitar sekolah atau rumah juga dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi. Kombinasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang terbuka, mendukung kreativitas, refleksi, dan koneksi antarbidang ilmu.

Pemanfaatan Digital

Teknologi yang digunakan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan keterjangkauan. Peserta didik dapat menggunakan perangkat lunak desain grafis atau aplikasi ilustrasi digital untuk merancang karya, memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk menampilkan karya seni secara interaktif di ruang publik, atau membuat dokumentasi digital berupa foto dan video proses pembuatan karya untuk dipublikasikan di media sosial atau platform komunitas kreatif. Teknologi digital juga dapat digunakan untuk melakukan riset visual, mencari referensi karya, serta berkolaborasi jarak jauh dengan seniman atau komunitas seni lain. Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga sarana memperluas jangkauan apresiasi karya dan meningkatkan keterlibatan masyarakat terhadap seni di ruang publik.

8. Apersepsi

Untuk membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, guru disarankan melakukan kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pendahuluan atau pembuka pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

- Membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya menampilkan salindia atau menuliskan materi di papan tulis dengan menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
- Memberikan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut.
 - ⌘ Pejamkanlah mata kalian, coba ingat tempat-tempat yang tadi kalian lewati ketika berangkat sekolah. Adakah karya seni yang kalian temui di tempat-tempat itu?
 - ⌘ Bayangkan kalian sedang berjalan di alun-alun kota, lalu melihat dinding kosong yang berubah menjadi lukisan besar penuh warna, atau taman kota yang memiliki patung unik yang dapat dipakai untuk duduk sekaligus berfoto. Pernahkah kalian bertanya-tanya siapa yang membuatnya?
 - ⌘ Menurut kalian, mengapa karya-karya itu ditempatkan di tempat tersebut?
 - ⌘ Coba perhatikan beberapa contoh karya yang menjadi ikon daerah atau suatu tempat? Apakah karya itu memperkuat identitas suatu tempat atau hanya mempercantik saja?

Gambar 3.4 Contoh Seni Rupa di Ruang Publik (Karya Instalasi Ekobrik SMA Negeri 2 Mandau)

Sumber: SMA Negeri 2 Mandau/smndamandau2.sch.id (2025)



Guru dapat memberikan penguatan pada peserta didik bahwa karya-karya itu bukan hanya untuk mempercantik, melainkan juga untuk menyampaikan pesan, memperkuat identitas suatu tempat, dan menciptakan ruang yang nyaman bagi masyarakat. Di era digital, karya seni publik bahkan sering dibagikan di media sosial dan menjadi ikon yang mengundang orang datang.

Alternatif lain, guru dapat menunjukkan contoh patung atau karya yang menjadi ikon di daerah tempat tinggal.

Gambar 3.5 Patung Knalpot Sebagai Ikon Purbalingga, Patung macan putih yang menjadi ikon Desa Balongjeruk, Kediri
Sumber: Ridhani Pangestuti (2025)

9. Formatif Awal

Penilaian sebelum pembelajaran atau formatif awal diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Guru dapat menampilkan contoh lain dari karya seni rupa di ruang publik dan memberikan penilaian sebelum pembelajaran berupa soal Benar-Salah yang dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik diminta mengangkat tangan untuk jawaban yang dipilih. Dari sini, guru dapat langsung melihat berapa banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman dasar tentang materi yang akan diberikan.



Berikut contoh pernyataan yang dapat disampaikan guru untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Tabel 3.2 Penilaian Sebelum Pembelajaran

Pernyataan	Benar	Salah
1. Seni rupa di ruang publik hanya digunakan untuk hiasan tanpa fungsi lain.		
2. Patung, mural, dan instalasi adalah contoh karya seni rupa yang dapat ditempatkan di ruang publik.		
3. Karya seni di ruang publik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat.		
4. Dalam membuat karya seni untuk ruang publik, tidak perlu mempertimbangkan bahan yang digunakan.		
5. Seni rupa di ruang publik selalu dibuat untuk kepentingan komersial.		

Keterangan: Jika peserta didik 50% sudah dapat menjawab dengan benar, berarti peserta didik memiliki dasar pemahaman mengenai materi yang akan diberikan dan begitu pula sebaliknya.

Melalui penilaian awal ini, guru dapat mengetahui posisi peserta didik mengenai pemahaman mereka terkait karya seni rupa di ruang publik. Hal ini dapat digunakan guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan di kelas dan pendekatan yang akan dilakukan. Guru juga dapat melakukan diferensiasi (konten, proses, dan asesmen) berdasarkan keberagaman peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

a. Memahami Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Seni rupa di ruang publik hadir sebagai bagian penting dari kehidupan masyarakat. Kita dapat menjumpainya dalam bentuk monumen, patung, mural, taman tematik, atau instalasi seni yang tersebar di berbagai sudut kota. Karya-karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiasan atau penambah keindahan, tetapi juga memiliki makna mendalam, seperti memperkuat identitas budaya, menjadi sarana edukasi, menyampaikan pesan sosial, bahkan menjadi daya tarik wisata. Melalui aktivitas ini, peserta didik diajak untuk memahami bahwa karya seni rupa di ruang publik tidak lahir tanpa tujuan, melainkan memiliki fungsi tertentu yang berkaitan dengan masyarakat luas. Dengan mengenali jenis-jenis karya seni rupa dan fungsinya, peserta didik diharapkan lebih peka terhadap lingkungan sekitar sekaligus menghargai keberadaan seni sebagai bagian dari ruang hidup bersama.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu memahami jenis dan fungsi seni rupa di ruang publik.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 3.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Memahami
Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

2) Langkah-Langkah

Peserta didik diajak untuk memahami peran dan fungsi karya seni di ruang publik dengan Kesadaran, Bermakna, Menyenangkan.

Langkah-Langkah kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *Discovery Learning* dengan tahapan sebagai berikut.



Stimulus

Guru menampilkan foto/video karya seni publik dari berbagai tempat.



Identifikasi Masalah

Peserta didik diminta menjawab:
"Mengapa karya ini penting bagi publik?"



Pengumpulan data

Peserta didik mencari informasi atau mengamati langsung.

AKTIVITAS

1



Olah Data

Diskusi kelompok mengidentifikasi jenis dan fungsi karya yang diamati.

Pembuktian

Peserta didik menyusun definisi dan fungsi seni rupa ruang publik versi mereka.

AKTIVITAS

2



Menarik Kesimpulan

Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama.

AKTIVITAS

3

3) Pokok-Pokok Materi

Pada kegiatan belajar ini, beberapa materi yang dapat guru sampaikan kepada peserta didik.

a) Seni Rupa di Ruang Publik

Ruang publik adalah komponen krusial dalam konteks perkotaan karena berfungsi sebagai arena interaksi dan sosialisasi antarwarga. Menurut Carr (1992), ruang publik harus memiliki sifat responsif, artinya dapat menampung berbagai kegiatan dan kepentingan yang beragam. Kemudian, ruang publik harus bersifat demokratis, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua lapisan masyarakat.

Seni rupa ruang publik adalah bentuk ekspresi visual yang ditempatkan di ruang yang dapat diakses secara bebas oleh masyarakat umum. Contohnya, patung kota, mural dinding, instalasi jalanan, taman interaktif, atau karya seni berbasis partisipasi masyarakat. Keberadaan karya seni di ruang terbuka membuatnya memiliki interaksi langsung dengan lingkungan sosial dan fisik. Seni di ruang publik bukan hanya tentang keindahan visual, melainkan juga mengenai bagaimana seni dapat hidup berdampingan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Roy Prentice (1988) menekankan bahwa kota bisa menjadi “tambang ide visual.” Seniman menggunakan lingkungan urban sebagai tempat pameran, bukan hanya galeri. Misalnya, Damien Hirst mengadakan pameran Freeze di gudang kosong London.

Ada juga karya berskala besar di ruang publik yang bisa mengubah lanskap kota atau menciptakan diskusi publik. Selain kota, seniman juga menggunakan ruang alami (padang pasir, pantai, pegunungan) untuk membuat karya bersifat sementara (*ephemeral art*), misalnya Richard Long atau Andy Goldsworthy.

Gambar 3.6 “Burnt Patch,” sebuah instalasi dari ranting karya Andy Goldsworthy, menempati teras di luar lobi lantai utama Museum Seni San Jose.

Sumber: Ian Abbot/Flickr (2015)



b) Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Seni Rupa di ruang publik memiliki fungsi yang penting. Tidak hanya dekorasi atau penghias. Seni rupa di ruang publik memiliki peran dan fungsi sebagai berikut.

Tabel 3.4 Fungsi Seni Rupa untuk Ruang Publik

Fungsi	Penjelasan Singkat
Estetis (Memperindah lingkungan)	Menambah keindahan visual kota, menciptakan daya tarik, dan mempercantik kawasan kumuh atau biasa saja.
Identitas dan Citra Kota	Menciptakan ikon atau simbol yang membedakan suatu kota/daerah dari yang lain.
Sosial (Mendorong interaksi dan kebersamaan)	Menghadirkan ruang berkumpul, mendorong partisipasi warga, dan memperkuat rasa memiliki.
Edukasi Budaya dan Sejarah	Menyampaikan nilai budaya, sejarah, atau isu sosial melalui media seni.
Politik dan Ideologis	Monumen dan karya resmi memperkuat identitas nasional/lokal, mendukung visi pemerintah atau penguasa.
Ekonomi (Regenerasi kota)	Menarik wisatawan, meningkatkan nilai properti, memicu usaha lokal.

c) Jenis-Jenis Karya Seni Rupa di Ruang Publik

Karya seni rupa di ruang publik memiliki jenis yang beraneka macam. Hurwitz dan Day (2007) menulis tentang mural yang dapat dibuat di sekolah atau lingkungan sekitar. Contohnya: Sekolah yang dekat pabrik terbengkalai dapat mengubah dinding beton menjadi karya seni yang indah dengan mural. Mural bukan hanya dekorasi, melainkan juga sarana kebanggaan komunitas dan dapat mengangkat isu sosial, sejarah, atau budaya lokal.

Jenis-Jenis Karya Seni Ruang Publik

Patung dan Instalasi

Objek tiga dimensi yang dipasang secara permanen di ruang publik; sering bersifat monumental

Monumen Selamat Datang di Bundaran HI Jakarta

Sumber: Medelam/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0 (2025)



Seni Spesifik Lokasi (Site-Specific Art)

Karya yang dirancang khusus untuk satu lokasi tertentu dan tidak dapat dipindahkan tanpa kehilangan maknanya.

Patung Garuda Wisnu Kencana

Sumber: Julia Kado/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0 (2019)



Desain Terpadu Ruang Publik

Seni yang menjadi bagian dari desain lanskap kota, seperti tata lantai, kursi, pagar, atau lampu jalan.

Lampu Jalan Malioboro

Sumber: Sam Hidayat/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0 (2021)

Mural dan Seni Dinding

Lukisan atau gambar pada dinding bangunan; dapat resmi atau komunitas.



Mural di Pasar Raya Padang

Sumber: Uda Fiqur/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0 (2017)

Seni Komunitas dan New Genre Public Art

Karya yang melibatkan warga sebagai kolaborator utama; seniman sebagai fasilitator.

Instalasi "Tanah Antah Berantah" karya komunitas TacTic Plastic.

Sumber: tactic.plastic (2024)



Performance Art di Ruang Publik

Pertunjukan yang berlangsung di ruang publik, sering bersifat sementara dan interaktif.

Kolaborasi Jogja Noise Bombing x Komunitas Inklusi Ba(wa) yang menampilkan Rangkaian Pertunjukan dan Representasi Puisi "Kami juga Anak Adam dan Hawa"

Sumber: Dokumentasi ArtJog (2022)



Seni Media Digital dan Elektronik

Menggunakan layar, proyeksi, atau teknologi interaktif di ruang publik.

Seni media digital di mal

Sumber: @muklayyy (2022)



Gambar 3.7 Jenis-Jenis Karya Seni Ruang Publik

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Diferensiasi pembelajaran dilakukan dalam beberapa bentuk untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Diferensiasi konten dapat berupa foto, video, atau karya seni yang ada di ruang publik.

Guru dapat mengatur proses pembelajaran dengan banyak pilihan, seperti:

- mengamati foto, video, atau pameran virtual karya seni publik
- melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekolah atau ruang publik terdekat (apabila memungkinkan)
- mengikuti penjelasan lisan dan diskusi kelompok, sambil mencatat poin-poin penting

Untuk mengomunikasikan hasil pengelompokan karya seni publik, guru dapat memberi beberapa pilihan format produk akhir, seperti:

- membuat tabel klasifikasi karya beserta peran dan fungsinya
- membuat poster visual dengan gambar dan penjelasan singkat
- menyajikan dalam bentuk presentasi lisan
- bagi peserta didik yang lebih senang bekerja kreatif, guru memberi kesempatan membuat sketsa ulang karya seni publik beserta catatan peran/fungsinya

Fleksibilitas ini membuat peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka melalui cara yang paling sesuai dengan kekuatan masing-masing.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Dalam aktivitas ini, peserta didik mungkin melakukan kegiatan pengamatan langsung di ruang publik, seperti taman kota, alun-alun, atau area sekolah, untuk mengidentifikasi karya seni yang ada. Oleh karena itu, guru perlu mengingatkan pentingnya prosedur K-3 agar kegiatan berjalan aman dan nyaman.

Pertama, aspek keamanan. Peserta didik diimbau menjaga barang pribadi, tidak memegang atau memanjat karya seni tanpa izin, serta

menghindari area berisiko, seperti tepi jalan raya, lokasi konstruksi, atau tempat yang licin dan tinggi. Guru juga perlu memastikan pengawasan yang memadai selama observasi di luar ruangan.

Kedua, aspek keselamatan kerja. Peserta didik diingatkan untuk menggunakan perlengkapan yang sesuai dengan lokasi pengamatan, seperti topi atau payung untuk melindungi dari panas terik, sepatu yang nyaman untuk berjalan, dan botol minum untuk menghindari dehidrasi. Apabila menggunakan alat dokumentasi, seperti kamera atau ponsel, peserta didik perlu memastikan penggunaannya tidak mengganggu lalu lintas pejalan kaki atau kendaraan.

Ketiga, aspek etika dan kesehatan. Peserta harus menghormati karya seni publik dengan tidak merusaknya, menjaga kebersihan area pengamatan, serta mematuhi aturan yang berlaku di lokasi (misalnya, larangan memotret di area tertentu). Semua ini bukan hanya demi keselamatan diri, tetapi juga untuk menjaga keberlanjutan dan kenyamanan ruang publik bagi semua orang.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Dalam aktivitas ini, terdapat beberapa potensi miskonsepsi yang perlu diantisipasi guru. Peserta didik mungkin menganggap semua benda di ruang publik sebagai karya seni, sehingga mereka sulit membedakan antara karya seni dan objek fungsional biasa. Untuk mengatasinya, guru dapat menyiapkan contoh visual perbandingan dan mengajak peserta didik mengelompokkan sesuai kategori. Ada pula kemungkinan peserta didik berpikir bahwa fungsi seni rupa di ruang publik hanya sebatas memperindah, sehingga guru perlu memperluas wawasan mereka dengan menjelaskan fungsi estetis, edukatif, sosial, identitas budaya, hingga kritik sosial melalui contoh-contoh yang relevan.

Miskonsepsi lain yang mungkin muncul adalah anggapan bahwa karya seni di ruang publik bebas digunakan atau diubah, yang dapat menumbuhkan perilaku melanggar etika dan hak cipta. Guru perlu menekankan pentingnya aturan hak cipta, perawatan, dan etika menghargai karya seni. Selain itu, sebagian peserta didik mungkin berpikir bahwa seni di ruang publik selalu bersifat permanen, padahal ada juga karya temporer atau instalasi sementara. Guru dapat

memberi contoh nyata dan menjelaskan alasan ketidakpermanenan karya tersebut.

Dari sisi materi sensitif, guru perlu waspada jika karya seni mengandung pesan kritik sosial atau politik, karena diskusi dapat memicu perdebatan. Pemilihan contoh sebaiknya menggunakan bahasa visual yang ringan, sambil membingkai diskusi dalam konteks nilai dan fungsi seni. Simbol budaya atau keagamaan juga berpotensi menimbulkan perbedaan pandangan, sehingga guru perlu memberikan penjelasan konteks budaya secara netral dan menekankan sikap saling menghargai. Isu sejarah yang kontroversial pun dapat menimbulkan interpretasi bias atau menyinggung kelompok tertentu. Dalam hal ini, guru sebaiknya menyajikan fakta sejarah secara seimbang, serta mengajak peserta didik berpikir kritis tanpa memihak.

7) Kegiatan Alternatif

Jika tidak memungkinkan mengamati karya seni rupa di ruang publik secara langsung, guru dapat menyiapkan beberapa gambar contoh karya seni rupa di ruang publik untuk dianalisis peran atau fungsinya.

d. Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran 1 bertujuan memahami berbagai jenis karya seni rupa di ruang publik, peran dan fungsi seni rupa di ruang publik, serta menyadari nilai pentingnya bagi masyarakat.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik diminta untuk mencari contoh karya seni di ruang publik yang ada di lingkungan sekolah dan menganalisis fungsinya.

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Mengidentifikasi Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Aspek Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Identifikasi Karya	Menyebutkan jenis karya dan lokasi secara tepat.	Menyebutkan jenis karya tepat, tetapi lokasi kurang tepat.	Menyebutkan jenis karya kurang tepat.	Tidak dapat mengidentifikasi.
Analisis Peran/ Fungsi	Menjelaskan ≥ 3 fungsi.	Menjelaskan 2 fungsi dengan jelas.	Menjelaskan 1 fungsi atau kurang jelas.	Tidak menjelaskan fungsi.
Kejelasan Bahasa	Bahasa runtut, jelas, dan mudah dipahami.	Bahasa cukup jelas, tetapi ada sedikit kekurangan.	Bahasa kurang runtut.	Bahasa sulit dipahami.

Panduan Penskoran

Total skor maksimal: 12 poin (3 aspek $\times$ skor 4).

Skor akhir = (Skor Perolehan $\div$ 12) $\times$ 100.

Kategori:

85–100 = Sangat Baik

70–84 = Baik

55–69 = Cukup

<55 = Perlu Bimbingan

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

2. Kegiatan Pembelajaran 2: Potensi Alat dan Bahan Sekitar

a. Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar

Setiap lingkungan memiliki potensi alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan seni rupa. Tidak semua karya seni harus dibuat dengan peralatan atau bahan yang mahal, karena banyak benda di sekitar kita yang sebenarnya dapat dijadikan sarana untuk berkreasi, mulai dari kertas bekas, kardus, daun kering, hingga botol plastik. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk lebih peka dalam mengamati lingkungan sekitar, mengenali berbagai alternatif alat dan bahan yang dapat digunakan, serta memahami bahwa kreativitas tidak terbatas pada ketersediaan media modern. Dengan mengeksplorasi potensi alat dan bahan sekitar, peserta didik diharapkan mampu menemukan inspirasi baru, sekaligus belajar bagaimana mengolah sumber daya sederhana menjadi sesuatu yang bernilai seni.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menggunakan secara terampil dan mengolah secara kreatif alternatif atau potensi alat dan bahan dari lingkungan sekitar untuk menghasilkan karya seni rupa di ruang publik.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 3.7 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 2	Mengaplikasikan	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 3	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.

2) Langkah-Langkah

Peserta didik diajak untuk belajar membedakan fungsi, sifat, dan kemungkinan penggunaan bahan dalam konteks karya seni rupa dengan Kesadaran, Bermakna, Menyenangkan.

Langkah-langkah kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran tatap muka berbasis *Discovery Learning* dengan tahapan sebagai berikut.

Stimulus



- Guru menunjukkan contoh karya seni atau produk sederhana dari alat dan bahan sekitar (misalnya: karya instalasi yang ada di lingkungan sekolah atau vas bunga yang ada di ruang kelas).
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
 - ⌘ "Menurut kalian, benda apa saja di sekitar yang bisa dijadikan bahan karya seni?"
 - ⌘ "Apakah di rumah kalian ada alat atau bahan sederhana yang bisa dimanfaatkan? Jika ada, alat atau bahan apa sajakah itu?"

Identifikasi Masalah



- Peserta didik diminta menuliskan pertanyaan yang muncul, misalnya:
 - ⌘ "Bahan apa saja yang bisa dipakai ulang?"
 - ⌘ "Bagaimana cara memanfaatkan alat sederhana untuk membuat karya?"
- Guru membimbing peserta didik agar fokus pada potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

AKTIVITAS

1

Pengumpulan Data



- Peserta didik melakukan pengamatan langsung di sekitar sekolah/kelas.
- Peserta didik mengidentifikasi dan mencatat alat yang dapat dipakai, seperti gunting, pisau kecil, dan lem, serta bahan yang tersedia, seperti daun kering, kardus, plastik, botol, dan kertas bekas.
- Peserta didik boleh mendokumentasikan alat dan bahan dengan foto/sketsa sederhana.

Olah Data



- Peserta didik mengelompokkan hasil temuan mereka, misalnya sebagai berikut. Alat: gunting, lem, kuas, paku, palu. Bahan: plastik, kayu, daun, kain bekas.
- Diskusi kelompok kecil: alat dan bahan mana yang paling potensial untuk dijadikan karya?

Pembuktian



- Peserta didik berdiskusi untuk membandingkan temuan antarkelompok.
- Guru memandu peserta didik untuk melihat kelebihan dan keterbatasan setiap bahan. Contoh: Plastik > mudah dibentuk, tahan lama, tetapi sulit terurai.

Menarik Kesimpulan



- Setiap kelompok menyusun kesimpulan sebagai berikut.
 - ⌘ "Alat dan bahan sekitar dapat dimanfaatkan untuk membuat karya seni."
 - ⌘ "Bahan berbeda mempunyai potensi dan keterbatasan masing-masing."
- Guru memperkuat hasil kesimpulan dengan refleksi bersama bahwa pemanfaatan alat dan bahan sekitar bukan hanya untuk berkarya, tetapi juga melatih kreativitas dan kepedulian lingkungan.

3) Pokok-Pokok Materi

Alat dan bahan yang dapat digunakan dalam berkarya untuk ruang publik, sebagai berikut.

Tabel 3.8 Alat dan Bahan Karya Seni untuk Ruang Publik

Kategori	Contoh	Fungsi dalam Karya Seni Publik
Bahan Utama	Cat dinding, cat akrilik, <i>spray paint</i>	Digunakan sebagai media untuk mural, grafiti, dan lukisan dinding.
	Logam (besi, baja, aluminium)	Digunakan sebagai bahan patung, instalasi permanen, <i>artistic street furniture</i> .
	Batu dan beton	Digunakan untuk monumen, relief, patung luar ruang.
	Kayu	Digunakan untuk patung, ukiran, instalasi temporer.
	Kaca, keramik	Digunakan untuk mosaik, kaca patri, mural keramik.
	Bahan daur ulang (plastik, botol, ban)	Digunakan untuk karya seni bertema lingkungan, <i>eco-art</i> .
Alat Produksi	Kuas besar, <i>roller</i> , <i>spray gun</i>	Digunakan untuk mengaplikasikan cat pada mural atau grafiti.
	Pahat, palu, bor, <i>grinder</i>	Digunakan untuk membentuk kayu, batu, atau logam.
	Mesin las, gergaji besi, pemotong plasma	Digunakan untuk menyambung dan memotong logam pada karya patung.

Kategori	Contoh	Fungsi dalam Karya Seni Publik
	<i>Scaffolding</i> , tangga, bor listrik	Digunakan sebagai penopang dan alat bantu pengerjaan di ruang luar.
	Proyektor, CNC, <i>printer</i> 3D	Digunakan untuk membantu presisi desain modern dan instalasi.
Media Pendukung	Papan kayu besar, kanvas	Digunakan sebagai dasar karya mural atau karya sementara.
	Banner, kain	Digunakan untuk instalasi tekstil di ruang publik.
	Lampu, instalasi listrik	Digunakan untuk karya seni cahaya dan karya interaktif.
	Tanaman, elemen alam	Digunakan untuk karya <i>land art</i> , <i>eco-art</i> dan seni lanskap.
Karakteristik Bahan	Tahan cuaca, kuat, aman, ramah lingkungan	Menjamin karya bertahan lama, tidak membahayakan masyarakat, serta selaras dengan lingkungan.

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam kegiatan ini, diferensiasi dapat dilakukan dengan memberi ruang bagi peserta didik untuk memilih jenis alat dan bahan yang sesuai dengan minat serta kemampuan mereka. Misalnya, peserta didik yang lebih suka bekerja dengan bahan alam (daun, tanah liat, kayu) dapat berfokus pada itu, sementara yang lebih tertarik pada bahan bekas (plastik, kardus, botol) dapat menggunakannya. Guru juga dapat menyesuaikan pendampingan: peserta didik yang sudah terbiasa diberi tantangan yang lebih kreatif, sedangkan peserta didik yang masih mengalami kesulitan diberikan arahan yang lebih sederhana dan terstruktur.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Aspek keselamatan kerja perlu ditekankan sejak awal, terutama karena peserta didik akan menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar yang mungkin tajam (gunting, *cutter*), keras (batu, kayu), atau kotor (tanah, botol bekas). Guru perlu menyiapkan SOP sederhana, seperti memakai sarung tangan apabila perlu, menjaga kebersihan tangan, hati-hati menggunakan alat potong, dan memastikan tempat kerja aman. Setelah kegiatan, peserta didik diajak membersihkan alat, bahan, serta area kerja untuk membiasakan budaya kerja aman dan tertib.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Miskonsepsi yang mungkin muncul adalah anggapan bahwa karya seni hanya dapat dibuat dari alat dan bahan mahal atau profesional. Aktivitas ini perlu menekankan bahwa potensi kreatif justru dapat lahir dari alat dan bahan sederhana di sekitar kita. Materi sensitif yang perlu diantisipasi adalah penggunaan bahan yang berbahaya (misalnya, pecahan kaca, kaleng berkarat, atau bahan beracun) yang tidak layak digunakan. Guru perlu memberi batasan sejak awal mengenai bahan yang aman dan tidak boleh dipakai.

7) Kegiatan Alternatif

Jika kondisi tidak memungkinkan untuk eksplorasi langsung di lingkungan sekitar (misalnya, cuaca, keterbatasan bahan, atau situasi darurat), guru dapat menyiapkan kegiatan alternatif berikut ini.

- Observasi visual: peserta didik mencari informasi atau gambar karya seni berbasis bahan alam/daur ulang dari internet, buku, atau media lain.
- Diskusi kelompok: peserta didik membandingkan berbagai potensi bahan dengan menuliskan ide penggunaannya di kertas/*board*.
- Simulasi sederhana: peserta didik merancang sketsa karya dengan menuliskan bahan-bahan yang akan digunakan, meskipun tidak langsung membuat produknya.

d. **Formatif**

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran 2 bertujuan menggali potensi alat dan bahan dari lingkungan sekitar untuk menghasilkan karya seni rupa di ruang publik.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah :

- Guru menampilkan dokumentasi karya seni publik (mural, monumen, instalasi berbasis daur ulang).
- Peserta didik mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan serta menilai kesesuaiannya.
- Peserta didik membandingkan kelebihan dan kelemahan pemakaian bahan berbeda untuk jenis karya tertentu (misalnya, mural dengan cat akrilik dibandingkan dengan cat tembok).
- Peserta didik menuliskan ide singkat (konsep) karya seni publik yang relevan dengan isu sosial/lingkungan di daerah mereka, dengan alat dan bahan yang dipilih.

Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Identifikasi Alat dan Bahan (25%)	Mengidentifikasi seluruh alat dan bahan dengan tepat, detail, dan lengkap.	Mengidentifikasi sebagian besar alat dan bahan dengan tepat.	Hanya mengidentifikasi sebagian alat dan bahan, serta masih ada kekeliruan.	Identifikasi sangat minim atau tidak relevan.
Analisis Kelebihan dan Kekurangan Bahan (35%)	Analisis sangat kritis, mempertimbangkan aspek estetika, ketahanan, keamanan, dan lingkungan.	Analisis cukup baik mempertimbangkan 2–3 aspek.	Analisis terbatas, hanya menyinggung 1 aspek.	Tidak mampu menganalisis atau analisis tidak relevan.
Refleksi dan Ide Karya (40%)	Ide karya sangat kreatif, realistis, kontekstual dengan lingkungan, dan jelas alasan pemilihan bahan.	Ide karya cukup kreatif, alasan pemilihan bahan cukup jelas.	Ide karya kurang kreatif atau kurang kontekstual, alasan pemilihan bahan lemah.	Ide karya tidak jelas, tidak sesuai konteks, atau tanpa alasan pemilihan bahan.

Rumus Nilai Akhir

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{skor identifikasi} \times 25) + (\text{skor analisis} \times 35) + (\text{skor ide} \times 40)}{4}$$

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

3. Kegiatan Pembelajaran 3: Seni Rupa di Ruang Publik

a. Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni

Seni rupa di ruang publik berperan penting dalam menghidupkan suasana dan memberi makna pada ruang. Sebuah taman menjadi lebih menarik dengan adanya patung atau mural, dinding sekolah terasa lebih ceria dengan lukisan, dan jalanan menjadi lebih indah dengan instalasi seni. Dengan mengenali contoh-contoh seni rupa di ruang publik, peserta didik diajak untuk memahami bagaimana karya seni dapat memberikan energi positif, memperindah lingkungan, serta membangun identitas suatu tempat dan bermakna bagi masyarakat.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu merancang dan mewujudkan proyek seni rupa untuk ruang publik yang berangkat dari isu atau tema terpilih berdasarkan pengalaman serta pengamatan lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, gaya, dan teknik yang dikuasai, serta melibatkan komunitas sekitar dalam proses pembuatannya.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 3.10 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Menghidupkan Ruang dengan Seni

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 2	Mengaplikasikan	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 3	Mengaplikasikan	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan.
Aktivitas 4	Merefleksikan	Menerapkan strategi berpikir.

2) Langkah-Langkah

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dilakukan dengan berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Tahapan pembelajaran sebagai berikut.

Pertanyaan Mendasar

Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan seperti berikut.

- “Menurut kalian, karya seni seperti apa yang bisa memberi manfaat nyata bagi banyak orang?”
- “Jika kalian diberi kesempatan membuat karya seni publik di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal kalian, karya seperti apa yang ingin kalian buat?”

AKTIVITAS

1

Perencanaan Proyek

- Peserta didik mengembangkan ide karya seni publik sesuai dengan tema.
- Menentukan bentuk karya (mural, instalasi, atau patung sederhana), fungsi, gaya, dan teknik yang sesuai.
- Menyusun rencana keterlibatan komunitas (wawancara, kolaborasi, partisipasi dalam pembuatan karya).
- Untuk memandu aktivitas pembelajaran pada aktivitas 2–3, peserta didik mengerjakan LKPD 3.

AKTIVITAS

2

Penyusunan Jadwal dan Tugas

- Guru dan peserta didik bersama-sama menentukan tahapan waktu: observasi perancangan pembuatan presentasi.
- Membagi peran/tugas dalam kelompok sesuai minat dan kemampuan (peneliti tema, perancang visual, dokumentasi, hubungan komunitas, eksekusi teknis).

Pelaksanaan dan Monitoring

- Peserta didik mengumpulkan data dari lingkungan sekitar, melakukan observasi, atau wawancara komunitas.
- Peserta didik membuat desain visual awal (sketsa konsep).
- Guru memantau, memberi masukan, dan memfasilitasi kebutuhan teknis.

Pembuatan Karya

- Peserta didik mewujudkan karya seni rupa sesuai rancangan dengan mempertimbangkan teknik dan gaya yang dikuasai.
- Melibatkan komunitas sekitar (misalnya, warga ikut menempel, mengecat, atau memberi ide tambahan).

Presentasi dan Publikasi

- Peserta didik mempresentasikan karya di ruang publik (atau dalam bentuk simulasi/pameran di sekolah apabila tidak memungkinkan).
- Peserta didik menjelaskan ide, proses, keterlibatan komunitas, dan pesan yang ingin disampaikan.

Refleksi dan Evaluasi

- Peserta didik dan guru bersama-sama merefleksikan hasil karya dan proses pembelajaran.
- Guru menilai keberhasilan dengan mempertimbangkan apakah karya sesuai tujuan, bermanfaat bagi komunitas, dan dapat menghidupkan ruang publik.
- Peserta didik menyampaikan perasaan, tantangan, serta hal yang dapat diperbaiki untuk proyek seni berikutnya.

3) Pokok-Pokok Materi

Pada kegiatan belajar ini, guru dapat memberikan materi sebagai berikut.

a) Isu dan Tema dalam Seni Ruang Publik

Karya seni publik yang lahir dari isu ini menjadi lebih bermakna karena berakar pada realitas yang dekat dengan kehidupan. Dengan begitu, karya tidak hanya indah, tetapi juga mampu mengajak audiens merenungkan masalah bersama.

Identifikasi isu atau tema merupakan langkah awal dalam perancangan karya seni publik. Peserta didik diajak mengamati lingkungan sekitar, baik lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat untuk menemukan persoalan yang relevan. Isu tersebut dapat berupa hal-hal berikut ini.

- Sosial: kemiskinan, kesenjangan, kebersihan lingkungan, kesehatan masyarakat, solidaritas, toleransi.
- Budaya: pelestarian tradisi lokal, keberagaman etnis, nilai-nilai gotong royong, identitas daerah.
- Lingkungan: pencemaran, sampah plastik, penghijauan, pelestarian air, perubahan iklim.
- SDGs (*Sustainable Development Goals*)

b) Teknik Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Publik

Teknik adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk menciptakan karya seni. Dalam seni rupa publik, teknik yang umum digunakan meliputi hal-hal berikut ini.

- Teknik Cetak: Menggunakan stensil atau media cetak lainnya untuk menghasilkan grafis atau mural.
- Teknik Lukis: Mengaplikasikan cat pada dinding atau permukaan lain untuk menciptakan mural atau lukisan berskala besar.
- Teknik Instalasi: Menggabungkan berbagai material dan objek untuk membangun karya seni tiga dimensi di lingkungan publik.
- Teknik Ukir: Menggunakan ukiran pada bahan, seperti kayu atau batu untuk menciptakan patung atau relief.

c) Kolaborasi dan Peran Komunitas

Kolaborasi dalam membuat karya seni rupa untuk ruang publik ini bertujuan untuk menggali nilai-nilai lokal, memperkuat keterlibatan sosial, dan menciptakan karya yang bermakna bagi masyarakat.

Melibatkan komunitas sekitar, baik warga, tokoh lokal, pelaku seni, maupun organisasi sosial memberikan dimensi sosial dan emosional yang memperkaya proses kreatif. Komunitas dapat berperan sebagai sumber inspirasi, mitra kerja, bahkan sebagai bagian dari proses produksi.

Melalui wawancara, diskusi kelompok, atau lokakarya mini, peserta didik dapat menggali cerita lokal, nilai-nilai budaya, dan aspirasi warga yang kemudian diolah menjadi tema visual. Dalam proses ini, peserta didik belajar tentang empati, komunikasi lintas generasi, dan tanggung jawab sosial sebagai kreator.

Selain itu, keterlibatan komunitas juga memperkuat rasa memiliki terhadap karya. Ketika warga ikut serta dalam proses atau merasa bahwa karya tersebut mewakili mereka, pemeliharaan dan keberlanjutan karya menjadi lebih terjamin. Seni tidak lagi menjadi milik segelintir orang, tetapi menjadi bagian dari kehidupan bersama.

d) Kerangka Kerja Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Publik



Gambar 3.8 Kerangka Kerja Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Publik

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam kegiatan mencipta karya seni untuk ruang publik, pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk memilih bentuk karya sesuai dengan minat, bakat, dan keterampilan yang dimiliki. Ada yang mungkin lebih tertarik membuat mural dengan cat, ada yang lebih nyaman menyusun instalasi sederhana dari bahan bekas, atau membuat rancangan digital karya seni publik. Dengan cara ini, setiap peserta didik dapat mengekspresikan diri secara optimal dan merasa dihargai keberagamannya.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Dalam praktik mencipta karya seni publik, aspek keamanan dan keselamatan kerja menjadi prioritas. Guru perlu memberikan arahan penggunaan alat dan bahan dengan benar, seperti cara mengamankan peralatan tajam, menggunakan sarung tangan atau masker ketika memakai cat atau lem, serta menjaga area kerja tetap bersih agar tidak menimbulkan risiko kecelakaan. Selain itu, pembagian peran dan kerja kelompok juga diarahkan agar setiap peserta didik memiliki tanggung jawab sesuai kapasitasnya, sehingga keselamatan bersama tetap terjamin.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Dalam pemilihan isu atau tema karya seni publik, guru harus mengantisipasi kemungkinan munculnya miskonsepsi atau penggunaan materi yang sensitif. Peserta didik diarahkan untuk tidak memilih tema yang menyinggung SARA, politik praktis, atau hal-hal yang dapat memicu kontroversi di masyarakat. Sebagai gantinya, tema-tema yang lebih universal, seperti kebersihan lingkungan, solidaritas sosial, kesehatan, dan budaya lokal dapat diangkat agar karya seni publik menjadi media komunikasi yang positif dan membangun.

7) Kegiatan Alternatif

Jika terdapat kendala pada ketersediaan alat, bahan, atau ruang untuk mencipta karya seni publik secara langsung, kegiatan alternatif dapat dilakukan. Misalnya, peserta didik membuat rancangan karya seni dalam bentuk digital menggunakan aplikasi desain, membuat maket skala kecil dari bahan sederhana, atau menyajikan ide karya seni publik

dalam bentuk poster konseptual. *Performance art* juga dapat menjadi alternatif pada kegiatan ini. Seni publik tidak selalu berupa objek fisik (patung, mural, instalasi), tetapi juga dapat berupa aksi temporer yang menekankan pengalaman sosial. Alternatif ini memungkinkan peserta didik tetap mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan menyampaikan pesan melalui seni, meskipun tidak langsung menghasilkan karya skala besar di ruang publik.

d. **Formatif**

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran 3 bertujuan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam merancang karya yang memberi pengaruh positif pada tempat umum dan orang-orang di sekitarnya.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah :

- Peserta didik membuat kelompok.
- Peserta didik membuat rancangan karya dan menjelaskan bagaimana karya tersebut “menghidupkan” ruang.
- Peserta didik saling memberi umpan balik tentang dampak visual dan sosial dari rancangan.
- Guru menilai kekuatan pesan, kesesuaian dengan ruang, keterlibatan emosi dan komunitas.

Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni

Aspek	Indikator Penilaian	Skor 1–4 (1 = Perlu bimbingan, 4 =Sangat baik)
Identifikasi Ruang Publik	Peserta didik mampu memilih ruang yang relevan dan menjelaskan suasana ruang dengan jelas.	
Ide Karya Seni	Jenis karya sesuai dengan ruang, pesan kuat, dan berdampak positif.	
Kesesuaian Alat dan Bahan	Bahan mudah ditemukan, aman digunakan, dan mendukung konsep karya.	
Sketsa dan Desain Visual	Sketsa jelas, proporsional, dan mencerminkan ide yang ingin disampaikan.	
Keterlibatan Komunitas	Mampu melibatkan komunitas dalam pembuatan karya.	
Rentang Skor	Interpretasi Kemampuan	
17–20	Sangat baik: Karya menunjukkan pemahaman mendalam dan kreativitas tinggi.	
13–16	Baik: Karya cukup kuat, masih dapat dikembangkan.	
9–12	Perlu bimbingan: Ide sudah muncul, tetapi belum matang.	
<9	Perlu pendampingan intensif: Pemahaman dan rancangan masih belum jelas.	

C. Sumatif

Uji Kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran Bab Seni Rupa untuk Ruang Publik terdiri atas dua jenis penilaian sumatif, yaitu (1) penilaian antarteman; dan (2) penilaian kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran Seni Rupa Kelas XII Fase F. Penilaian kompetensi berupa penilaian proyek membuat karya seni untuk ruang publik. Rubrik penilaian hasil pembelajaran tersebut berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang terdiri atas elemen mengalami, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, serta berdampak.

1. Penilaian Antarteman

Berikut ini rubrik penilaian antarteman yang dilakukan setelah selesainya pembuatan karya seni untuk ruang publik.

Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Antarteman dalam Seni Rupa untuk Ruang Publik

Aspek yang Dinilai	Skor 1–5	Komentar Singkat (Opsional)
1. Kontribusi terhadap ide proyek		
2. Tanggung jawab dalam tugas		
3. Kerja sama dan komunikasi		
4. Inisiatif dan kreativitas		
5. Sikap positif dan dukungan tim		

2. Penilaian Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Ruang Publik

Teknik penilaian : Proyek

Langkah :

- Membentuk kelompok dengan jumlah anggota: 4–6 orang, atau melanjutkan kelompok yang sama pada kegiatan asesmen formatif sebelumnya.
- Produk akhir berupa karya seni rupa untuk ruang publik (mural, instalasi, atau poster)

- Dokumentasi meliputi konsep, sketsa, proses kerja, dokumentasi komunitas, dan presentasi akhir.
- Waktu pengerjaan berlangsung selama 2–3 minggu.

Tabel 3.13 Rubrik Penilaian Pembuatan Karya Seni Rupa untuk Ruang Publik

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman Konsep	Menjelaskan fungsi seni publik dan memberi contoh relevan.	Menjelaskan fungsi seni publik tanpa contoh.	Menyebut fungsi, tetapi tidak jelas.	Tidak memahami fungsi seni publik.
Identifikasi Lokasi dan Audiens	Lokasi relevan, audiens dipahami jelas.	Lokasi relevan, tetapi audiens kurang jelas.	Lokasi kurang relevan.	Tidak menentukan lokasi dan audiens.
Kolaborasi dengan Komunitas	Aktif melibatkan komunitas, ide terintegrasi.	Melibatkan komunitas, ide sebagian terpakai.	Minim pelibatan.	Tidak melibatkan komunitas.
Eksplorasi Tema dan Sketsa	Tema bermakna sosial, lebih dari 2 sketsa kreatif.	Tema cukup jelas, 1–2 sketsa sederhana.	Tema kurang relevan, 1 sketsa.	Tidak ada tema/sketsa.
Perencanaan Teknis	Media, teknik, ukuran, strategi aman lengkap.	Ada 2–3 aspek teknis jelas.	Hanya 1 aspek teknis jelas.	Tidak ada perencanaan.
Simulasi dan Uji Coba	Model mini dibuat dan dievaluasi.	Model mini dibuat tanpa evaluasi.	Model mini kurang jelas.	Tidak ada model.
Produksi Karya	Karya selesai sesuai rencana, kolaborasi kuat.	Karya selesai sebagian, kolaborasi cukup.	Karya kurang selesai, kolaborasi lemah.	Karya tidak dibuat.

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Presentasi dan Refleksi	Presentasi jelas, refleksi mendalam.	Presentasi cukup jelas, refleksi sederhana.	Presentasi kurang jelas, refleksi minim.	Tidak presentasi/ refleksi.

Skor Maksimal: 40

Kategori Penilaian:

- 36–40: Sangat Baik – Karya menunjukkan kedalaman konsep, kolaborasi kuat, dan dampak nyata.
- 30–35: Baik – Karya cukup kuat secara teknis dan sosial, dengan refleksi yang bermakna.
- 24–29: Cukup – Karya selesai dengan baik, tetapi masih dapat ditingkatkan dalam refleksi atau keberlanjutan.
- <24: Perlu Perbaikan – Karya belum menunjukkan proses yang utuh atau dampak yang jelas.

*LKPD dapat dilihat pada akhir bab ini.

D. Kunci Jawaban

Berikut disediakan kunci jawaban untuk setiap asesmen. Guru boleh mengganti beberapa jawaban yang sifatnya subjektif. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan konteks lokal, sudut pandang peserta didik, serta dinamika diskusi yang muncul di kelas. Fleksibilitas ini penting untuk menjaga relevansi dan keadilan dalam penilaian.

1. Formatif Awal

Tabel 3.14 Kunci Jawaban pada Formatif Awal

No.	Kunci Jawaban	Skor (Benar)	Skor (Salah)
1.	Salah	1	0
2.	Benar	1	0
3.	Benar	1	0
4.	Salah	1	0
5.	Salah	1	0

2. Kegiatan Pembelajaran 1:

Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Asesmen Formatif: Mengidentifikasi Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Tabel 3.15 Penilaian Formatif Jenis dan Fungsi Seni Rupa di Ruang Publik

Aspek yang Dinilai	Contoh Jawaban Ideal Skor 4 (Sangat Baik)	Contoh Jawaban Skor 3 (Baik)	Contoh Jawaban Skor 2 (Cukup)	Contoh Jawaban Skor 1 (Kurang)
Identifikasi karya	"Di halaman sekolah terdapat mural bertema lingkungan di dinding belakang perpustakaan."	"Ada mural di dekat lapangan basket, tetapi saya kurang tahu dinding bagian mana."	"Ada lukisan di sekolah." (tidak jelas jenisnya mural atau poster).	Tidak dapat menyebutkan jenis karya atau lokasi yang jelas.
Analisis peran/fungsi	Sebagai sarana edukasi, karena mural berisi pesan menjaga kebersihan lingkungan.	Memberikan keindahan lingkungan sekolah.	Hanya menjelaskan satu fungsi, misalnya: "Membuat sekolah jadi indah."	Tidak menjelaskan fungsi atau hanya menuliskan "supaya bagus".

Aspek yang Dinilai	Contoh Jawaban Ideal Skor 4 (Sangat Baik)	Contoh Jawaban Skor 3 (Baik)	Contoh Jawaban Skor 2 (Cukup)	Contoh Jawaban Skor 1 (Kurang)
	Sebagai sarana estetis, membuat suasana sekolah lebih indah dan berwarna.	Memberikan pesan tentang kebersihan.		
	Sebagai sarana ekspresi peserta didik, karena dibuat dalam kegiatan ekstrakurikuler seni rupa.			
Kejelasan bahasa	Penjelasan menggunakan kalimat runtut, jelas, mudah dipahami, dan sesuai konteks.	Kalimat cukup jelas, tetapi ada beberapa bagian kurang lengkap.	Bahasa kurang runtut, ada pengulangan kata yang membuat pembaca bingung.	Bahasa sulit dipahami, tidak ada struktur yang jelas.

3. Kegiatan Pembelajaran 2: Potensi Alat dan Bahan Sekitar

Asesmen Formatif: Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar

Tabel 3.16 Penilaian Formatif Eksplorasi Alat dan Bahan

Aspek yang Dinilai	Contoh Acuan Jawaban yang Diharapkan
Identifikasi alat dan bahan	• Mural: cat akrilik/cat tembok, kuas, roll, tangga, tembok/dinding, lakban kertas. • Monumen: semen, pasir, besi beton, cat pelapis, pahat, cetakan. • Instalasi daur ulang: botol plastik, kaleng, kayu bekas, kawat, lem/perekat, cat daur ulang. • Kunci: Peserta didik minimal dapat menyebutkan alat dan bahan utama dari 2 karya.
Analisis kelebihan dan kelemahan bahan	• Mural dengan cat akrilik • Kelebihan: warna cerah, cepat kering, lebih tahan lama, ramah lingkungan jika berbasis air. • Kekurangan: harga relatif mahal, perlu lapisan pelindung. • Kunci: Peserta didik mampu menuliskan minimal 1 kelebihan dan 1 kekurangan dari masing-masing bahan.
Ide singkat (konsep karya publik)	• "Saya ingin membuat instalasi berbasis botol plastik bekas di taman desa. Bentuknya pohon besar dari botol plastik berwarna-warni. Karya ini relevan karena desa kami masih banyak sampah plastik. Bahan dipilih karena murah, mudah didapat, dan sekaligus sebagai kampanye daur ulang." • Kunci: Ide harus kreatif dan relevan dengan isu lokal (sosial/lingkungan); Menjelaskan bahan yang dipilih; Menyertakan alasan pemilihan bahan.

4. Kegiatan Pembelajaran 3: Seni Rupa di Ruang Publik

Asesmen Formatif: Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni

Tabel 3.17 Penilaian Formatif Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni

Aspek yang Dinilai	Kunci Jawaban atau Rambu Penilaian
Identifikasi Ruang Publik	• Skor 4 (Sangat Baik): Peserta didik memilih ruang publik yang relevan (misalnya, taman sekolah, koridor, lapangan) dan menjelaskan suasana ruang (ramai, sepi, formal, santai) dengan jelas serta alasan pemilihan ruang. • Skor 3 (Baik): Peserta didik memilih ruang publik yang cukup relevan, menjelaskan suasana ruang meski masih umum. • Skor 2 (Cukup): Peserta didik hanya menyebutkan ruang publik tanpa penjelasan suasana atau kurang tepat. • Skor 1 (Perlu Bimbingan): Peserta didik tidak dapat memilih ruang yang relevan atau tidak menjelaskan sama sekali.
Ide Karya Seni	• Skor 4 (Sangat Baik): Ide karya sesuai dengan ruang yang dipilih, mampu menyampaikan pesan yang kuat, kreatif, dan berdampak positif (misalnya, mural bertema kebersihan di kantin sekolah). • Skor 3 (Baik): Ide karya cukup sesuai dengan ruang dan ada pesan positif, meskipun kurang kuat. • Skor 2 (Cukup): Ide karya kurang relevan dengan ruang atau pesan yang ditimbulkan lemah. • Skor 1 (Perlu Bimbingan): Ide karya tidak sesuai dengan ruang atau tanpa pesan yang jelas.
Kesesuaian Alat dan Bahan	• Skor 4 (Sangat Baik): Peserta didik memilih bahan yang mudah ditemukan, aman, tahan lama, dan sesuai dengan konsep karya. • Skor 3 (Baik): Bahan cukup sesuai dan mudah diperoleh, meski belum mempertimbangkan semua aspek (misalnya, hanya fokus ketersediaan, tetapi tidak pada keamanan). • Skor 2 (Cukup): Bahan yang dipilih terbatas, ada yang kurang aman atau sulit diperoleh. • Skor 1 (Perlu Bimbingan): Bahan tidak sesuai, berbahaya, atau tidak relevan dengan karya.

Aspek yang Dinilai	Kunci Jawaban atau Rambu Penilaian
Sketsa dan Desain Visual	• Skor 4 (Sangat Baik): Sketsa jelas, proporsional, rapi, dan mencerminkan ide yang ingin disampaikan. • Skor 3 (Baik): Sketsa cukup jelas, ada sedikit kekurangan dalam proporsi atau detail, tetapi masih dapat dipahami. • Skor 2 (Cukup): Sketsa kurang rapi, proporsi keliru, ide kurang tergambar. • Skor 1 (Perlu Bimbingan): Sketsa tidak jelas, tidak proporsional, atau sulit dipahami.
Keterlibatan Komunitas	• Skor 4 (Sangat Baik): Peserta didik mampu mengidentifikasi pihak komunitas yang relevan (misalnya warga, kelompok seniman lokal, UMKM, organisasi lingkungan, pemerintah desa) dan menunjukkan strategi keterlibatan nyata, seperti diskusi, wawancara, atau kerja sama kolaboratif. • Skor 3 (Baik): Peserta didik menyebutkan pihak komunitas yang relevan, meski belum lengkap. Ada upaya menjalin interaksi (misalnya, konsultasi singkat atau observasi), tetapi belum terdokumentasi secara detail. • Skor 2 (Cukup): Pihak komunitas disebutkan, tetapi kurang sesuai dengan tema karya. Bentuk keterlibatan hanya bersifat simbolis (misalnya, sekadar menyebutkan tanpa interaksi nyata). • Skor 1 (Perlu Bimbingan): Tidak ada penyebutan atau keterlibatan komunitas sama sekali. Karya dibuat sepenuhnya tanpa mempertimbangkan perspektif komunitas.

5. Penilaian Sumatif

a. Penilaian Antarteman

Bagian ini tidak disertai dengan kunci jawaban karena bersifat reflektif dan subjektif. Tujuan utama kegiatan ini untuk mendorong peserta didik mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka secara pribadi. Oleh karena itu, guru dapat menyusun pedoman penilaian sendiri berdasarkan indikator yang relevan, seperti ketepatan isi, kedalaman refleksi, keterhubungan dengan materi yang dipelajari, serta kejelasan dan kelengkapan jawaban. Penilaian guru terhadap jawaban peserta didik sebaiknya bersifat apresiatif dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik yang membangun.

b. Penilaian Proyek

Sebagai tugas proyek kolaboratif, kunci jawaban bersifat terbuka, tetapi memiliki elemen utama yang wajib muncul dalam hasil karya peserta didik, yaitu sebagai berikut.

- Kesesuaian Tema/Isu Publik: Karya seni harus mengangkat isu atau tema yang relevan dengan masyarakat (misalnya, lingkungan, kebersihan, keberagaman, toleransi, kesehatan, atau nilai lokal).
- Pemanfaatan Alat dan Bahan dari Lingkungan Sekitar: Adanya eksplorasi dan pemanfaatan bahan yang tersedia di sekitar, termasuk bahan ramah lingkungan atau daur ulang.
- Penerapan Proses Perancangan Seni Rupa: Terlihat adanya tahapan: eksplorasi ide → sketsa/desain → pemilihan bahan → realisasi karya → evaluasi/refleksi.
- Kreativitas dan Inovasi: Karya menunjukkan ide yang unik, berbeda dari karya lain, serta mampu menggabungkan konsep estetika dan fungsi publik.
- Kolaborasi Tim: Terlihat adanya pembagian peran, kerja sama antaranggota, dan hasil karya benar-benar dikerjakan secara kolaboratif, bukan individu.
- Nilai Estetika dan Fungsionalitas Publik: Karya tidak hanya indah, tetapi juga komunikatif, mudah dipahami masyarakat, serta mampu memberi pesan/inspirasi kepada publik.
- Keterlibatan Komunitas: Keterlibatan komunitas dalam proses atau penggalan ide.

E. Refleksi

Refleksi dalam pembelajaran berfungsi sebagai perbaikan belajar, baik bagi peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, refleksi membantu mereka menyadari apa yang sudah dipahami, bagian yang masih sulit, serta strategi belajar yang efektif, sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa memiliki proses belajar, dan kemampuan mentransfer konsep ke konteks nyata. Refleksi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik menganalisis proses, menilai pilihan strategi, dan merancang langkah perbaikan yang personal.

Refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi guru dan peserta didik.

Refleksi Guru

1. Apakah **pemilihan media pembelajaran** mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
2. Apakah **peserta didik mengalami kesulitan** saat mengikuti pembelajaran?
3. Apakah **gaya penyampaian materi guru sudah sesuai** dengan pemahaman peserta didik?
4. Apakah yang **perlu guru perbaiki** dari kekurangan proses pembelajaran ini?



Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

Apa yang kamu peroleh selama proyek ini berlangsung?
Tuliskan secara kronologis peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama proyek.

Bagaimana perasaanmu selama proyek ini berlangsung?

Apa yang kamu pelajari dari proyek ini?

Apa yang akan kamu lakukan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuanmu ke depannya?

Apakah ada momen-momen tertentu yang membuatmu merasa sangat senang, frustrasi, atau bangga?

F. Pengayaan

Pengayaan ditujukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan kompetensi peserta didik. Kegiatan tersebut berupa memperkaya pengetahuan tentang seni rupa. Pengayaan yang dilakukan dapat berupa diskusi kelompok *performance art*.

Kegiatan pengayaan *performance art* dengan beberapa pilihan sebagai berikut.

- **Aksi Simbolik di Ruang Publik Sekolah**

Peserta didik membuat *performance art* singkat di halaman sekolah atau aula. Contoh: gerakan tubuh sederhana dengan properti (sapu, botol plastik bekas, kain) untuk menyampaikan isu lingkungan atau kebersihan.

- **Tableau Vivant (Patung Hidup)**

Peserta didik berpose diam, seperti patung di ruang publik sekolah, dengan tema tertentu (misalnya, “Pahlawan Lingkungan” atau “Anti-Bullying”). Kegiatan ini dapat bergantian dengan kelompok lain agar interaktif.

- **Body as Canvas**

Peserta didik melukis di wajah, tangan, atau pakaian putih sederhana (misalnya, kaos) sebagai media ekspresi isu sosial. *Performance art* tersebut ditampilkan dengan gerakan tubuh atau narasi singkat.

- **Flash Performance Bertema Isu Publik**

Peserta didik tampil singkat (2–3 menit) dengan gerakan simbolis terkait isu tertentu (misalnya, air bersih, sampah, perdamaian). Dapat direkam dan dibagikan sebagai bentuk dokumentasi karya seni publik digital.

Tujuan pengayaan *performance art*, antara lain membiasakan peserta didik berpikir lintas disiplin (seni rupa + seni pertunjukan); menumbuhkan keberanian berekspresi di ruang publik; melatih kreativitas, komunikasi simbolik, dan kerja tim.



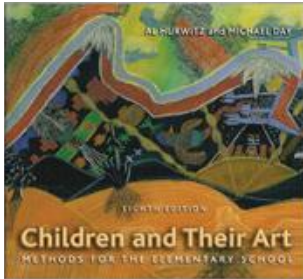
Gambar 3.9

Performance Art untuk Menyampaikan Isu Lingkungan atau Kebersihan

G. Sumber Belajar

Sumber referensi lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran sebagai berikut.

Sumber buku:



Hurwitz, Al, and Michael Day. *Children and Their Art: Methods for the Elementary School*. 8th ed. Belmont: Thomson Wadsworth, 2007.



Carr, Stephen, Mark Francis, Leanne G. Rivlin, dan Andrew M. Stone. *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

Sumber internet:

Skripsi Malang. “Skripsi Seni Rupa Ruang Publik.” SkripsiMalang.com, diterbitkan 28 Mei 2025, dilihat 19 Agustus 2025 rupa-ruang-publik/

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

"Peserta didik mampu menganalisis fungsi karya seni rupa di ruang publik"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

1. Amati lingkungan sekolah, temukan karya seni rupa yang ditempatkan di ruang publik (misalnya, patung, mural, taman hias, dan instalasi)
2. Pilih satu karya yang menurutmu menarik atau memiliki nilai penting.
3. Lengkapi tabel data dan analisis berikut.

Nama/ Deskripsi Karya	Jenis Karya	Media dan Teknik	Fungsi Karya	Penjelasan

Pertanyaan Refleksi

1. Apa pengaruh karya seni ini terhadap suasana di sekolah?
2. Menurutmu, apakah karya ini masih relevan? Jelaskan alasannya.

2. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

"Eksplorasi Potensi Alat dan Bahan Sekitar"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

1. Amati dengan cermat dokumentasi karya seni publik (misalnya, mural, monumen, atau instalasi berbasis daur ulang) yang ditampilkan oleh guru.
2. Identifikasilah alat dan bahan yang digunakan dalam karya tersebut, lalu berikan penilaian apakah bahan yang dipakai sudah sesuai untuk karya seni di ruang publik.
3. Bandingkan kelebihan dan kelemahan penggunaan bahan berbeda untuk jenis karya tertentu. Contoh: apa perbedaan mural yang dibuat dengan cat akrilik dibandingkan dengan cat tembok?
4. Tuliskan ide singkat berupa konsep karya seni publik yang menurutmu relevan dengan isu sosial atau lingkungan di daerahmu. Jelaskan pula alasan pemilihan alat dan bahan yang akan kamu gunakan.

Pertanyaan

1. Isilah tabel berikut berdasarkan karya seni publik yang diamati!

Nama Karya/ Lokasi	Alat yang digunakan	Bahan utama	Kelebihan bahan	Kekurangan bahan

2. Analisislah dengan kritis:

- a. Mengapa banyak patung ruang publik dibuat dengan batu atau logam, bukan dengan kayu?
- b. Bagaimana pemakaian bahan daur ulang, seperti plastik, ban, atau botol dapat mengubah cara masyarakat memandang masalah lingkungan?
- c. Jika karya mural di tembok menggunakan cat semprot dibandingkan cat kuas/roller, apa dampak perbedaan itu terhadap estetika, kecepatan pengerjaan, dan ketahanan karya?

3. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

"Menghidupkan Ruang Publik dengan Seni"

Kelompok :

Anggota Kelompok / :

No. Absen

Petunjuk

A. Identifikasi Ruang Publik

1. Pilih satu ruang publik di lingkunganmu yang menurutmu dapat dihidupkan dengan karya seni. Contoh: taman, lorong sekolah, dinding kosong, halte, atau lapangan.

Tuliskan nama dan lokasi ruang tersebut!

2. Jelaskan suasana ruang tersebut saat ini.
3. Apa yang kamu rasakan saat berada di sana?
4. Apa yang dirasakan orang lain?

B. Ide Karya Seni

1. Apa jenis karya seni yang ingin kamu buat untuk ruang tersebut? (Contoh: mural, instalasi, patung, atau poster interaktif) Jawaban:
2. Apa pesan atau perasaan yang ingin kamu sampaikan melalui karya itu?
3. Siapa yang akan melihat atau berinteraksi dengan karya ini?

Alat dan Bahan

- Tuliskan alat dan bahan yang akan kamu gunakan. Usahakan menggunakan bahan yang mudah ditemukan di sekitar.

D. Sketsa dan Desain

- Buatlah sketsa sederhana dari karya seni yang kamu rancang. (Gunakan kotak di bawah ini atau kertas terpisah)



E. Refleksi

1. Bagaimana karya seni ini dapat membuat ruang tersebut terasa lebih hidup, ramah, atau bermakna?
2. Apa tantangan yang kamu hadapi saat merancang karya ini?
3. Apa yang kamu pelajari tentang seni dan lingkungan dari kegiatan ini?

4. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 4

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4

"Membuat Karya Seni Rupa untuk Ruang Publik"

Kelompok :

Anggota Kelompok / :

No. Absen

A. Petunjuk Kerja

1. Kerjakan Proyek: Kolaboratif (Kelompok 4–6 peserta didik).
2. Diskusikan bersama kelompok masing-masing, catat hasil diskusi berupa laporan sederhana.

B. Pemahaman Konsep

1. Diskusikan dalam kelompok: apa fungsi seni di ruang publik?
2. Catat minimal dua fungsi utama dan contoh jenis karya (misalnya, mural, instalasi, atau monumen).

C. Identifikasi Lokasi dan Audiens

1. Pilih satu lokasi di lingkungan sekitar sekolah/masyarakat.
2. Deskripsikan siapa audiens utama (misalnya, anak-anak, warga, atau pengunjung).

D. Kolaborasi dengan Komunitas

1. Lakukan wawancara singkat/observasi dengan warga/teman sebaya.
2. Catat ide, aspirasi, atau cerita yang mereka sampaikan.

E. Eksplorasi Tema dan Ide Visual

1. Pilih tema sosial/lingkungan yang relevan.
2. Buat minimal dua sketsa ide karya.

F. Perencanaan Teknis

1. Tentukan media, bahan, teknik, ukuran
2. Rancang strategi keamanan dan efisiensi.

G. Simulasi dan Uji Coba

1. Buat miniatur/model uji (di kertas atau maket sederhana).
2. Catat kelebihan dan kekurangannya.

H. Produksi Karya

1. Bekerja kolaboratif menghasilkan karya sesuai rencana.
2. Dokumentasikan proses (foto/video).

I. Presentasi dan Refleksi

1. Presentasikan karya di depan kelas/komunitas.
2. Tuliskan refleksi:
 - apa makna sosial karya ini?
 - Apa dampaknya bagi komunitas?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/MA Kelas XII (Edisi Revisi)
Penulis: Ridhani Pangestuti, Dessy Rachma Waryanti
ISBN 978-634-00-3297-0 (jil.3 PDF)

Bab IV

Apresiasi dan Pameran Seni Rupa



Pendahuluan

Pada bab ini, peserta didik diajak untuk berlatih mengapresiasi karya seni dan membuat pameran seni rupa di sekolah. Kegiatan mengapresiasi karya seni ini melatih kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dalam mendeskripsi, menganalisis, menginterpretasi dan menilai karya seni yang diamatinya dalam kegiatan pameran. Kegiatan pameran seni rupa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelenggarakan kegiatan pameran di sekolah mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penyelenggaraan pameran.

Pembelajaran apresiasi dan pameran seni rupa memiliki manfaat untuk pengembangan kompetensi peserta didik. Bagi peserta didik, manfaat pembelajaran apresiasi karya seni rupa selain melatih kemampuan berpikir kritis juga dapat mengembangkan sikap untuk saling menghargai akan adanya perbedaan pandangan dan keragaman karya seni yang dilatarbelakangi oleh perbedaan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya. Sementara itu, kegiatan pameran selain dapat menguatkan jati diri melalui karya seni yang dipamerkan juga bermanfaat untuk berdialog dengan banyak orang, bertukar pandangan, serta memperkaya pemahaman terhadap karya seni melalui pengalaman kolektif.



1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menyajikan dan merefleksikan karya seni rupa, melalui analisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi, baik milik sendiri maupun teman dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

Indikator

- Mengapresiasi hasil analisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- Memberi dan menerima umpan balik hasil analisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- Merefleksikan hasil analisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.
- Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya sendiri berdasarkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsinya.
- Menggunakan kosakata seni rupa yang tepat saat mengungkapkan apresiasi terhadap karya orang lain.
- Memberikan umpan balik terhadap karya teman secara santun, spesifik, dan konstruktif berdasarkan analisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya.
- Mengomunikasikan perancangan pameran secara visual dalam menyusun konsep, tata letak, dan strategi penyajian karya agar komunikatif.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah sebagai berikut.

- Apresiasi Seni meliputi konsep atau definisi apresiasi seni, tujuan apresiasi seni, metode apresiasi seni, praktik apresiasi seni. Salah satu cara untuk mengapresiasi adalah pembelajaran kritik menurut Chapman (kritik induktif, deduktif, empatik, interaktif), Feldman (deskripsi, analisis formal, interpretasi, evaluasi), dan Soedarso SP (aplikatif, problematik, historis).

- Pameran Seni Rupa meliputi konsep atau definisi pameran, tujuan pameran, jenis pameran, dan praktik pameran (persiapan, pelaksanaan, evaluasi).

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Kegiatan pembelajaran pada materi Apresiasi dan Pameran Seni Rupa saling terkait dengan berbagai disiplin ilmu lain. Keterhubungan ini penting agar peserta didik mampu melihat seni rupa secara utuh, baik sebagai karya visual maupun sebagai bagian dari pengetahuan yang lebih luas. Mata pelajaran lain yang dapat dikolaborasikan dalam pembelajaran Bab IV Apresiasi dan Pameran Seni Rupa adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Bidang Keilmuan Lain yang Menunjang Apresiasi dan Pameran

Tabel 4.1 Bidang Keilmuan Lain dan Kontribusinya terhadap Apresiasi dan Pameran Seni Rupa

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Apresiasi dan Pameran Seni Rupa	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia	Melatih keterampilan menulis deskriptif, argumentatif, dan reflektif dengan menggunakan kosakata seni rupa.	Menulis jurnal apresiasi, esai kritik seni, atau narasi pameran karya.

Bidang Keilmuan/ Mata Pelajaran	Kontribusi terhadap Apresiasi dan Pameran Seni Rupa	Contoh Penerapan dalam Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Menghubungkan karya seni dengan budaya lokal dan isu sosial untuk memperdalam pemahaman dan konteks karya.	Diskusi tentang tema, konteks, dan makna karya berdasarkan kondisi sosial masyarakat.
Sejarah	Memahami latar belakang penciptaan karya dan menempatkan karya dalam kerangka historis serta perkembangan seni rupa.	Kolaborasi antara guru seni rupa dan guru sejarah untuk membahas konteks sejarah di balik karya seni.
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Mendukung proses dokumentasi, publikasi, dan promosi karya melalui teknologi digital.	Menggunakan aplikasi atau <i>software</i> untuk membuat katalog digital dan poster pameran, lalu memublikasikannya di media sosial.
Bahasa Inggris	Memperluas wawasan apresiasi dengan memahami istilah seni rupa berbahasa Inggris serta melatih komunikasi internasional.	Menerjemahkan teks katalog atau poster pameran dan melakukan simulasi tur pameran menggunakan bahasa Inggris.
PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)	Membentuk sikap menghargai perbedaan pendapat, beretika dalam memberi umpan balik, dan menumbuhkan semangat gotong royong.	Refleksi nilai-nilai kebangsaan dan kerja sama dalam kegiatan pameran seni rupa.

4. Peta Materi



Gambar 4.2 Peta Materi Bab IV

5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab



Rancangan periode pembelajaran pada contoh ini adalah 12 JP (12 x 45 menit atau 6 pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1 Jam Pelajaran (JP) = 45 menit
- 1 pertemuan = 2 JP
- 1 minggu = 1 pertemuan

Alokasi waktu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan ketentuan di sekolah.

Gambar 4.3 Saran Waktu Pembelajaran

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pengetahuan prasyarat yang seharusnya dimiliki sebelum apresiasi seni rupa dan pameran seni rupa adalah sebagai berikut.

- Memahami dasar seni rupa, seperti unsur-unsur rupa (garis, warna, bentuk, ruang, tekstur) dan prinsip desain. Kemampuan ini mendasari kemampuan menganalisis untuk membedah elemen seni rupa, prinsip desain, material, media, dan teknik.
- Terampil dalam menggambar/sketsa sederhana untuk mengomunikasikan perancangan pameran secara visual dalam menyusun konsep, tata letak, dan strategi penyajian karya agar komunikatif.
- Mempunyai pemahaman dasar sejarah seni sebagai bekal untuk menginterpretasi, menghubungkan makna visual dengan pengalaman pribadi, wacana seni, perkembangan budaya, dan konteks sosial-budaya zaman.
- Memiliki keterampilan dasar membaca dan menulis yang dapat digunakan untuk menyusun teks deskriptif atau esai seni serta memaparkannya dalam diskusi dan presentasi dengan penyampaian opini yang jelas dan santun.
- Memahami dasar penggunaan teknologi digital yang berkaitan dengan kegiatan publikasi, seperti pembuatan katalog, dokumentasi, promosi, dan publikasi karya seni dalam konteks pameran.

7. Kerangka Pembelajaran

Aspek-aspek yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kerangka pembelajaran adalah sebagai berikut.

Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilakukan melalui model *Project-Based Learning* yang melibatkan peserta didik dalam proses kreatif, mulai dari pengamatan, perumusan ide, eksplorasi medium, hingga pelaksanaan pameran sebagai hasil proyek. Proyek ini dirancang sebagai pengalaman pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan keterampilan praktik. Melalui metode ini, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, bekerja secara kolaboratif, dan menemukan relevansi seni dalam konteks kehidupan nyata.

Kemitraan Pembelajaran

Relasi dalam pembelajaran seni dipandang sebagai kemitraan yang setara antara guru, peserta didik, dan komunitas pengetahuan yang lebih luas. Guru tidak lagi berperan sebagai otoritas tunggal, melainkan sebagai fasilitator yang membuka ruang dialog, refleksi, dan apresiasi kritis. Kemitraan ini juga dapat diperluas dengan melibatkan aktor eksternal, seperti praktisi seni, lembaga budaya, atau masyarakat sekitar.

Lingkungan Pembelajaran

Ruang belajar yang digunakan bersifat fleksibel. Kegiatan pameran dapat diselenggarakan di ruang kelas yang diubah menjadi galeri untuk memamerkan karya peserta didik. Transformasi ruang kelas menjadi galeri mini ini dapat menjadi langkah awal dalam memajang karya peserta didik serta menciptakan ruang apresiasi dan refleksi bersama. Selain itu, kegiatan seperti kunjungan bersama ke perpustakaan, galeri, atau museum dapat melatih kemampuan apresiasi, memperkaya referensi visual, serta menumbuhkan kepekaan estetik dan kesadaran kritis peserta didik terhadap dunia di sekitarnya. Dengan demikian, seni dipandang sebagai media yang menghubungkan individu, komunitas, dan lingkungan dalam satu kesatuan proses belajar yang reflektif.

Pemanfaatan Digital

Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai instrumen pendukung, baik untuk medium artistik maupun platform digital, untuk mendokumentasikan proses, mengarsipkan ide, dan memperluas jangkauan karya peserta didik

ke ruang virtual yang lebih luas. Teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- *Website*, aplikasi, dan *software* desain: digunakan untuk merancang katalog pameran, poster, brosur, atau materi publikasi dengan tampilan visual yang menarik.
- Media Sosial dan *website*: menjadi sarana produksi publikasi dan sarana promosi kegiatan seni, sekaligus memperluas jangkauan pameran kepada masyarakat melalui unggahan foto, video, dan narasi kreatif.
- Google Classroom dan Google Drive: berfungsi sebagai ruang penyimpanan, berbagi berkas, serta platform kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam proses dokumentasi maupun presentasi karya.

8. Apersepsi

Sebelum memulai pembelajaran Bab IV Apresiasi dan Pameran Seni Rupa, guru dapat melakukan refleksi bersama dengan cara menampilkan contoh katalog pameran, poster, atau publikasi di media, dokumentasi foto atau video dari sebuah pameran seni rupa, baik lokal maupun internasional sebagai bahan diskusi awal.



Gambar 4.4 Pameran NYALA: 200 Tahun Perang Diponegoro di Galeri Nasional Indonesia

Sumber: Ridhani Pangestuti, 2025



Selanjutnya, guru dapat melemparkan pertanyaan reflektif kepada peserta didik seperti berikut ini.

- Pernahkah kalian mengunjungi sebuah pameran seni rupa atau pameran lainnya (misalnya, fotografi, desain, atau bahkan bazar sekolah)? Apa pengalaman yang paling berkesan dari kunjungan tersebut?
- Menurut kalian, mengapa sebuah karya seni perlu dipamerkan, tidak hanya disimpan pribadi oleh senimannya?
- Bagaimana perasaan kalian ketika berada di ruang pamer yang penuh karya seni?
- Apakah berbeda dengan berada di ruang kelas biasa?

Guru juga dapat memotivasi peserta didik untuk mengutarakan pengalaman mereka ketika mengunjungi pameran, konser musik, atau bahkan acara bazar sekolah. Kemudian, guru mengajak mereka untuk membandingkan pengalaman mereka tersebut dengan konsep pameran seni rupa. Jika terdapat peserta didik yang belum pernah melihat pameran secara langsung, kegiatan pembelajaran ini akan sangat membantu menambah pengalaman mereka. Selanjutnya, guru dapat memberikan pertanyaan reflektif yang sudah merujuk pada permulaan proyek akhir dan rangkaian pembelajaran Bab IV, yakni apresiasi dan pameran seni rupa dengan bertanya pertanyaan berikut ini.

“Jika kelas kita diubah menjadi “galeri mini”, kira-kira karya apa yang ingin kalian tampilkan dan bagaimana cara kalian menatanya?”

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran Bab IV, guru dapat meninjau kesiapan awal peserta didik dengan melakukan refleksi pemahaman untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami bagaimana menilai dan mendiskusikan karya seni, termasuk kemampuan mereka dalam mengamati, mendeskripsikan, dan mengekspresikan pendapat tentang karya sendiri atau karya teman. Beberapa langkah yang dapat dilakukan guru pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- Mengajukan pertanyaan terbuka:
 - ⌘ “Menurut kalian, apa yang membuat sebuah karya seni menarik atau penting untuk dilihat orang lain?”
 - ⌘ “Pernahkah kalian melihat atau memamerkan karya teman kalian? Apa yang kalian rasakan saat itu?”
- Menampilkan contoh karya seni, kemudian meminta peserta didik untuk mengidentifikasi hal-hal yang mereka perhatikan, misalnya unsur rupa, teknik, atau pesan yang disampaikan.
- Mengajak peserta didik melakukan observasi dan refleksi singkat dengan menilai karya teman sekelas atau karya yang sudah dibuat sebelumnya, misalnya memilih karya mana yang menurut mereka dapat dipamerkan dan mengapa.

Data dari kegiatan ini dapat digunakan guru untuk menyesuaikan pendekatan dan kedalaman materi. Jika sebagian besar peserta didik belum terbiasa menggunakan istilah seni atau kesulitan memberi umpan balik yang konstruktif, guru dapat memperkuat sesi pengantar konsep apresiasi, memberikan contoh cara mengapresiasi karya, dan melakukan latihan ringan sebelum masuk ke kegiatan utama, seperti perancangan pameran dengan mentransformasi kelas menjadi galeri mini. Dengan cara ini, murid merasa pembelajaran Bab IV bukanlah materi baru yang terpisah, melainkan lanjutan yang logis dari pengalaman pada bab-bab sebelumnya.

Gambar 4.5 “ARAK-ARAK: Midnight Haze and The Drifting Flocks”, karya Jompet Kuswidananto mengisi ruang kosong lantai 3 Plaza Tunjungan, Surabaya.

Sumber: Dokumentasi Art-Jog, 2025



B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Apresiasi Seni Rupa

a. Praktik Apresiasi Seni Rupa

Apresiasi seni rupa bukan sekadar melihat karya dengan mata, tetapi juga memahami makna, merasakan pesan, serta menghargai proses kreatif di baliknya. Melalui apresiasi, peserta didik belajar untuk mengamati secara kritis, menilai secara objektif, dan menghargai keunikan karya seni, baik dari segi teknik, bentuk, maupun gagasan yang terkandung di dalamnya.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu merefleksikan dan mengapresiasi hasil analisis unsur rupa, prinsip seni rupa, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas, serta memberi dan menerima umpan balik menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 4.2 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Apresiasi Seni Rupa

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

2) Langkah-Langkah

Peserta didik diajak untuk menganalisis hasil karya yang telah dibuat pada semester sebelumnya dengan Kesadaran, Bermakna, dan Menyenangkan.

AKTIVITAS 1

Melihat hasil-hasil karya peserta didik pada Bab I yang berbasis pada kegiatan pengamatan. Proses mengamati lingkungan sekitar merupakan dasar penting dalam praktik seni rupa, karena melalui aktivitas tersebut peserta didik dilatih untuk membangun kepekaan visual, mencatat fenomena, serta mengolahnya menjadi representasi artistik.

Dengan demikian, pameran hasil karya Bab I berfungsi sebagai sarana untuk menegaskan bahwa kemampuan mengamati adalah fondasi dalam membangun kualitas karya seni melalui observasi lapangan.

AKTIVITAS 2

Meninjau kembali karya cerita bergambar yang sudah dibuat pada kegiatan Bab II. Karya terbaik dari kegiatan tersebut dapat dipamerkan untuk menunjukkan bahwa ada banyak cara dan gaya seni rupa dalam bercerita dengan menggunakan gambar.

AKTIVITAS 3

Meninjau kembali dan merefleksi karya seni rupa di ruang publik (Bab III). Kegiatan ini tidak hanya membantu peserta didik mengingat kembali pengalaman belajar sebelumnya, tetapi juga membuka ruang diskusi kritis tentang kehadiran dan kebermaknaan karya seni di ruang publik.

AKTIVITAS 4

Bersama guru, peserta didik mendiskusikan karya yang dapat dipilih dari karya-karya yang sudah dikerjakan pada Bab I, II, dan III. Proses ini mendorong peserta didik untuk membiasakan diri menilai karya dengan objektif dan reflektif, bukan semata-mata memberi label “bagus” atau “jelek”, melainkan menimbang unsur rupa, prinsip seni rupa, teknik, media, konteks, dan pesan yang ingin disampaikan.

Catatan: Pada aktivitas-aktivitas di atas, peserta didik dipandu dengan menggunakan LKPD 1 (terlampir)

3) Pokok-Pokok Materi

a) Konsep atau Definisi Apresiasi Seni

Apresiasi seni adalah proses memahami, merasakan, dan menghargai karya seni melalui pengalaman estetik. Apresiasi tidak hanya sebatas melihat, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap unsur, prinsip, makna, serta konteks penciptaan karya seni (Sobandi, 2008)

b) Tujuan Apresiasi Seni

Tujuan utama apresiasi seni rupa adalah sebagai berikut.

- Mengembangkan kepekaan rasa dan estetika.
- Menumbuhkan kemampuan menilai dan memberi tanggapan kritis.
- Menghargai karya seni sebagai hasil kreativitas dan budaya.
- Melatih peserta didik agar mampu menikmati, menafsirkan, dan mengomunikasikan pengalaman seni.

c) Metode Apresiasi Seni

Berikut beberapa metode apresiasi seni.

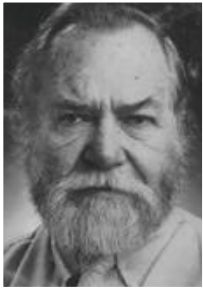


Metode Kritik Chapman

- ⌘ **Induktif:** dimulai dari pengamatan detail terhadap karya hingga penarikan kesimpulan umum.
- ⌘ **Deduktif:** dimulai dari teori atau prinsip, kemudian diterapkan pada analisis karya.
- ⌘ **Empatik:** berusaha memahami karya dari sudut pandang senimannya.
- ⌘ **Interaktif:** mengaitkan karya seni dengan pengalaman pribadi dan konteks sosial.

Gambar 4.6 Laura H. Chapman.

Sumber: springgroveobituaries.org/obituaries



Metode Kritik Feldman

- ⌘ **Deskripsi:** mengamati dan mencatat fakta visual karya.
- ⌘ **Analisis Formal:** menguraikan susunan unsur dan prinsip seni rupa.
- ⌘ **Interpretasi:** menafsirkan makna, gagasan, atau pesan dalam karya.
- ⌘ **Evaluasi:** menilai kualitas dan keberhasilan karya.

Gambar 4.6 Edmund Burke Feldman

Sumber: tc.columbia.edu/media (2014)



Metode Kritik Soedarso SP

- ⌘ **Aplikatif:** menghubungkan karya dengan penerapan nilai seni dalam kehidupan.
- ⌘ **Problematis:** melihat karya sebagai pemicu pertanyaan, isu, atau masalah.
- ⌘ **Historis:** mengkaji karya dalam kaitannya dengan latar sejarah, zaman, atau aliran seni.

Gambar 4.7 Soedarso SP

Sumber: Koleksi Dharu Sudarso (1980)

d) Praktik Apresiasi Seni

Praktik apresiasi seni dilakukan melalui kegiatan nyata, antara lain:

- mengamati langsung karya seni di galeri, museum, pameran, atau lingkungan sekitar;
- diskusi kelas atau forum kritik sederhana dengan menggunakan metode kritik (Chapman, Feldman, Soedarso);
- menulis esai apresiasi untuk menuangkan pemikiran kritis dan reflektif;
- presentasi hasil apresiasi karya secara lisan di depan kelas;

Praktik ini membantu peserta didik tidak hanya menjadi penikmat, tetapi juga pengamat kritis dan komunikator seni.

Proses apresiasi seni dilakukan mulai dari tahap pengindraaan, penanggapan, menuju kegiatan merespons karya. Selanjutnya, proses apresiasi tidak berhenti sampai pada tahap merespons karya saja, karena jika hanya sampai tahap ini, sikap yang muncul biasanya terbatas pada rasa suka atau tidak suka terhadap karya seni.

Salah satu kegiatan penting dalam melakukan apresiasi seni rupa adalah dengan menganalisis karya seni dengan melakukan pengamatan, mencatat, dan menulis poin-poin hasil pengamatan. Lebih jauh, apresiasi dapat dilakukan dengan mendalam, berdampak, dan mengendap di ingatan dengan menuliskannya secara runut dengan tata bahasa yang baik menjadi esai apresiasi seni rupa.

Chapman (dalam Stankiewicz, 2022) menekankan bahwa esai apresiasi harus menimbang beberapa aspek penting, yaitu berikut ini.

- **Ide:** gagasan dasar yang ingin disampaikan seniman.
- **Komposisi dan Tafsiran Visual:** bagaimana unsur-unsur visual diatur dan bagaimana pembaca atau esais dapat menafsirkan ulang secara kritis.
- **Konteks:** latar belakang sosial, budaya, dan sejarah yang memengaruhi karya.
- **Medium:** alat, teknik, dan bahan yang digunakan serta bagaimana hal itu mendukung makna.

Sudarso SP menambahkan dimensi pendekatan aplikatif, problematik, dan historis.

- **Aplikatif:** bagaimana karya seni dapat digunakan atau memberi manfaat bagi masyarakat.
- **Problem solving:** melihat karya sebagai jawaban atas persoalan tertentu, baik pribadi maupun sosial.
- **Historis:** menempatkan karya dalam perjalanan sejarah seni atau perkembangan pribadi seniman.

Salah satu cara paling efektif untuk menyusun esai seni rupa adalah menggunakan pendekatan kritik seni melalui proses berpikir sistematis dan terstruktur. Guru dapat memandu peserta didik dengan pertanyaan pancingan seperti berikut.

- Apa yang kamu lihat pada karya ini?
- Unsur apa saja yang paling menonjol?
- Apa makna yang kamu tangkap dari karya ini?
- Bagaimana pendapatmu tentang karya ini?

Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun esai apresiasi seni rupa dengan metode kritik Feldman. Langkah-langkah menyusun esai seni rupa dengan kritik seni dengan metode kritik Feldman (1967) adalah sebagai berikut.

- **Deskripsi**

Mengamati karya seni, kemudian mencatat semua hal yang tampak secara visual yang meliputi warna, bentuk, medium, teknik, ukuran, komposisi, tekstur, material, objek utama, warna dominan, dan karakter garis.

Contoh kalimat:

"Lukisan ini menampilkan lanskap pedesaan dengan dominasi warna hijau dan kuning dan menggunakan medium cat minyak di atas kanvas berukuran besar."

- **Analisis**

Membedah struktur visual serta memahami hubungan antarunsur yang saling memengaruhi dalam pengorganisasian keseimbangan, ritme, kontras, harmoni, dan proporsi dalam suatu karya seni.

Contoh kalimat:

"Penggunaan garis diagonal yang dibuat dengan warna putih dalam karya ini dilakukan secara berulang menciptakan ritme dinamis, dengan latar belakang warna biru membuat komposisi antara sawah dan gunung terlihat seimbang."

- **Interpretasi**

Mengartikan makna, pesan, atau perasaan yang muncul atau dapat dirasakan dalam karya seni.

Cara paling sederhana adalah menanyakan secara jujur: hal apa yang pertama kali terlintas setelah melihat karya seni rupa yang ada di hadapan kita? Karya tersebut mengingatkan pada apa? Emosi atau perasaan apa yang muncul saat melihatnya? Ataukah karya itu justru membuat kita ingin melakukan sesuatu setelah melihatnya?

Contoh kalimat:

"Lukisan ini seolah ingin menunjukkan kedamaian hidup di pedesaan. Pemandangan sawah dan gunung memberi rasa tenang dan dekat dengan alam."

- **Evaluasi**

Menilai karya seni tidak hanya soal bagus atau jelek, tetapi juga mencakup kemampuan untuk melihat keindahan dari segi teknik, pesan yang disampaikan, pengolahan material, serta suasana yang dihadirkan oleh karya seni rupa tersebut.

Contoh kalimat:

"Menurut saya, karya ini berhasil menampilkan suasana damai karena pemilihan warna yang harmonis dan komposisi yang rapi. Menariknya, meski detail pada bagian sawah yang tidak dibuat jelas justru dapat membuat karya menjadi memiliki sisi magis dan misterius"

4) **Pembelajaran Berdiferensiasi**

Guru dapat memvariasikan konten dengan menyediakan pilihan karya seni yang sesuai tingkat kesiapan peserta didik, mulai dari karya sederhana hingga karya seniman terkenal. Selanjutnya, guru dapat mendiferensiasi proses pembelajaran dengan menawarkan berbagai metode belajar, seperti diskusi lisan untuk peserta didik auditori, lembar kerja terstruktur untuk peserta didik visual, dan proyek kolase untuk peserta didik kinestetik. Terakhir, guru dapat memberikan pilihan produk akhir bagi peserta didik untuk menunjukkan

pemahaman mereka, misalnya dalam bentuk esai tertulis, presentasi digital, atau rekaman video, sehingga setiap peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang paling efektif.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Guru harus memastikan Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3), baik secara digital maupun emosional. Pada aspek digital, bimbing peserta didik untuk menggunakan sumber yang aman dan tepercaya di internet, serta mengingatkan mereka agar tidak mengklik tautan yang mencurigakan. Dari sisi emosional dan intelektual, tanamkan budaya kelas yang saling menghormati. Tegaskan bahwa kritik dan umpan balik harus berfokus pada karya, bukan pada pembuatnya, terutama saat menganalisis karya pribadi. Dengan begitu, guru menciptakan ruang yang aman bagi peserta didik untuk berbagi dan menerima masukan yang bersifat membangun.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Guru perlu secara proaktif mengatasi miskonsepsi yang sering muncul, seperti anggapan bahwa karya seni yang baik harus realistis, atau bahwa kritik selalu bersifat negatif. Tunjukkan kepada peserta didik bahwa nilai sebuah karya tidak hanya ditentukan oleh kemiripannya, tetapi juga oleh gagasan atau pesan yang dibawanya, dan bahwa kritik yang baik berfungsi untuk membantu seniman berkembang. Terakhir, guru harus siap memfasilitasi diskusi jika materi sensitif (seperti tema kekerasan atau sosial) muncul. Jadikan momen ini sebagai kesempatan edukatif dengan menetapkan aturan dasar agar diskusi tetap profesional, fokus pada konteks artistik, dan dilakukan dalam suasana yang saling menghargai.

7) Kegiatan Alternatif

Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

- **Galeri Berjalan: Analisis Berantai**

Kegiatan ini mendorong kolaborasi dan pemikiran cepat. Siapkan beberapa karya seni rupa (milik peserta didik atau seniman terkenal) di beberapa titik di kelas.

Langkah:

- ⌘ Setiap kelompok berdiri di depan satu karya. Anggota pertama dari setiap kelompok bertugas mendeskripsikan karya tersebut.
- ⌘ Setelah beberapa menit, kelompok berpindah ke karya berikutnya. Anggota kedua dari setiap kelompok melanjutkan dengan menganalisis unsur rupa pada karya baru.
- ⌘ Proses ini berlanjut, dengan setiap anggota kelompok mendapat bagian untuk melaksanakan tahap analisis yang berbeda—deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi—seiring perpindahan dari satu karya ke karya lainnya.

Kegiatan ini memastikan setiap peserta didik berpartisipasi aktif dan melatih kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan cepat dalam menganalisis berbagai jenis karya seni rupa.

- **Perekam Suara atau Pembuat Video Pendek**

Gunakan teknologi untuk mengubah tugas analisis menjadi proyek media.

Langkah:

- ⌘ Peserta didik diminta untuk membuat rekaman audio (*podcast*) atau video pendek (*vlog*) berdurasi 1–2 menit yang berisi analisis mereka terhadap sebuah karya seni.
- ⌘ Peserta didik dapat merekam diri mereka sendiri saat menjelaskan setiap tahapan analisis Feldman secara lisan.
- ⌘ Mereka dapat menambahkan musik latar, efek suara, atau gambar-gambar pendukung untuk membuat presentasi lebih menarik.

Kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi lisan dan visual peserta didik, serta memperkenalkan mereka pada keterampilan dasar produksi media.

d. Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran ini bertujuan memantau pemahaman peserta didik terhadap tahapan apresiasi seni—deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi—dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan kemampuan analisis.

Teknik Penilaian : Observasi
Bentuk Soal : Uraian
Langkah : Peserta didik memilih satu karya seni rupa untuk dianalisis dengan pendekatan kerangka Feldman.

Tabel 4.3 Rubrik Analisis Karya Seni Rupa

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
Deskripsi	Deskripsi unsur visual detail dan komprehensif, mencakup objek, unsur rupa, bahan, dan teknik.	Deskripsi unsur visual cukup jelas dan relevan, tetapi ada beberapa detail yang terlewat.	Deskripsi terbatas pada objek utama tanpa detail unsur rupa.	Deskripsi dangkal atau tidak relevan dengan karya.
Analisis	Mampu membedakan hubungan antarunsur rupa secara terstruktur dan logis.	Mampu menganalisis hubungan antarunsur, meski kurang mendalam.	Analisis terbatas pada pengamatan sederhana, tidak terstruktur.	Tidak mampu melakukan analisis yang relevan.

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
Interpretasi	Interpretasi memiliki argumen yang kuat, personal, dan relevan dengan data yang ada.	Interpretasi relevan dengan karya dan data.	Interpretasi sederhana dan kurang mendalam.	Interpretasi tidak sesuai atau tidak ada.
Evaluasi	Penilaian kritis dan konstruktif terhadap karya, didukung dengan argumen kuat.	Penilaian dengan alasan yang jelas.	Penilaian bersifat subjektif tanpa alasan kuat.	Penilaian tidak jelas atau tidak ada.

Panduan Penskoran

Skor Perolehan: Setiap kriteria memiliki skor maksimum sebesar 4.

Total skor maksimum untuk keseluruhan aktivitas ini adalah 16.

Skala Penilaian:

13 – 16 : Sangat Baik

9 – 12 : Baik

5 – 8 : Cukup

0 – 4 : Perlu Bimbingan

*LKPD terlampir di akhir bab ini.

2. Kegiatan Pembelajaran 2: Pameran Seni Rupa

a. Menyelenggarakan Pameran Seni Rupa

Menyelenggarakan pameran tidak hanya melatih keterampilan artistik, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan manajemen kegiatan. Peserta didik diajak merencanakan, menata, hingga mempresentasikan karya, sehingga mereka mengalami langsung bagaimana seni terhubung dengan masyarakat. Pameran seni rupa menjadi wadah pembelajaran yang utuh: menggabungkan proses berkarya, apresiasi, serta pengalaman sosial yang bermakna.

b. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menyelenggarakan pameran di kelas atau sekolah.

c. Langkah-Langkah Kegiatan

1) Pengalaman Belajar

Tabel 4.4 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Apresiasi Seni Rupa

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 3	Merefleksi	Menerapkan strategi berpikir.

2) Langkah-Langkah

Peserta didik diajak untuk memamerkan hasil karya selama kelas XII dengan Kesadaran, Bermakna, Menyenangkan.



AKTIVITAS 1

Merancang Pameran Seni Rupa: Menyusun rencana pameran, membagi kelompok dan peran kerja, dan merancang alur display karya.



AKTIVITAS 2

Menyusun data karya seni rupa dalam katalog: Mendokumentasikan karya secara sistematis, menuliskan identitas karya (judul, teknik,

medium, ukuran, tahun) dan menyusunnya dalam format katalog digital atau cetak.

AKTIVITAS 3

Menulis narasi pameran: Merancang teks kuratorial/narasi pameran yang menjelaskan tema, ide, pesan, dan makna karya, dapat berkolaborasi dengan guru bahasa Indonesia.

Catatan: Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan LKPD 2 (terlampir).

3) Pokok-Pokok Materi

a) Kurasi Karya

Dalam bahasa seni rupa, kegiatan menimbang unsur rupa, prinsip desain, teknik, media, konteks, dan pesan yang ingin disampaikan merupakan langkah awal yang disebut kurasi karya. Kurasi karya seni adalah proses memilih, menata, dan menyusun karya seni agar dapat dipamerkan dengan cara yang jelas dan bermakna. Dalam kegiatan ini, guru dapat memilih peserta didik yang menjadi kurator sebagai orang yang mengatur pameran, memutuskan karya mana yang paling relevan dengan tema, menarik untuk dilihat, bekerja sama dengan tim untuk memasang karya, dan mampu menyampaikan pesan atau cerita kepada audiens.

b) Pameran Seni Rupa

Seperti yang kita tahu, pameran seni rupa adalah kegiatan untuk menata, menampilkan, dan mengomunikasikan karya kepada publik. Kegiatan ini membuka jangkauan apresiasi yang lebih luas. Melalui pameran, karya seni rupa memperoleh ruang untuk berbicara dan menyampaikan gagasan, perasaan, atau kritik sosial yang ingin diungkapkan senimannya. Hal paling sederhana dalam melakukan pameran dapat dimulai dari lingkungan terdekat, misalnya dengan mentransformasi ruang kelas menjadi mini galeri. Kegiatan ini memungkinkan peserta didik merasakan pengalaman nyata mengatur dan menyajikan karya tanpa harus menunggu kesempatan pameran

formal di luar sekolah. Langkah-langkah menjadikan ruang kelas sebagai mini galeri seni rupa adalah sebagai berikut.

- Menentukan tema pameran sesuai karya yang dibuat, misalnya “Lingkungan Sekitar,” “Kedamaian dan Keindahan”, atau “Warna dalam Hidupku.”
- Memilih karya yang akan dipamerkan agar sesuai dengan tema.
- Menggeser meja dan kursi agar ruangan lebih lapang dan membuat jalur sederhana agar pengunjung dapat berjalan dan menikmati karya.
- Menempel karya di dinding kelas dan memberikan label karya yang berisi nama seniman, judul karya, material, dan deskripsi singkat.
- Mencetak hasil tulisan pengantar pameran yang berisi judul dan alasan tema pameran.
- Mengundang guru, teman kelas lain, atau orang tua untuk hadir melihat karya dan terlibat dalam diskusi.

c) Menyusun Data Karya Seni Rupa dalam Katalog

Peserta didik dilibatkan dalam proses menyusun katalog pameran sebagai dokumentasi dan sarana apresiasi karya. Kegiatan ini mencakup pemilihan foto karya, penulisan identitas karya (judul, nama pembuat, ukuran, media, dan tahun pembuatan), serta penulisan deskripsi singkat yang menjelaskan ide atau gagasan di balik karya. Guru dapat memberikan arahan agar peserta didik memahami fungsi katalog sebagai arsip, media informasi, sekaligus alat komunikasi antara karya dan audiens. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar menata informasi secara sistematis, mengembangkan kemampuan literasi visual dan verbal, serta mengasah kepekaan dalam mendesain katalog sederhana, baik dalam bentuk cetak maupun digital.

Lebih lanjut, penyusunan katalog dapat dikolaborasikan dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Peserta didik dapat memanfaatkan perangkat lunak pengolah kata, desain grafis, atau aplikasi berbasis daring untuk merancang tampilan katalog yang lebih menarik, terstruktur, dan mudah dibaca. Selain itu,

peserta didik juga dapat dilatih untuk menggunakan kamera digital atau gawai untuk menghasilkan dokumentasi foto karya dengan kualitas yang baik. Kolaborasi ini memberikan pengalaman lintas disiplin yang tidak hanya memperkaya keterampilan seni rupa, tetapi juga membekali peserta didik dengan kompetensi digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

d) Menulis Narasi Pameran

Merancang narasi pameran merupakan salah satu tahapan penting dalam kegiatan apresiasi seni rupa untuk memberikan arah, makna, serta kejelasan alur dalam sebuah pameran. Narasi pameran tidak sekadar mendeskripsikan karya yang dipamerkan secara singkat, tetapi juga menyusun kerangka cerita yang mampu menghubungkan antara tema, gagasan, serta pengalaman estetik yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah menengah, merancang narasi pameran dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis, menyusun argumentasi, serta mengekspresikan gagasan dalam bentuk tulisan yang komunikatif.

Kegiatan ini dapat dilakukan dengan meminta peserta didik, secara individu maupun berkelompok, untuk merumuskan kata kunci yang mewakili tema pameran. Selanjutnya, mereka mengembangkannya menjadi paragraf yang menjelaskan latar belakang, tujuan, serta pesan yang ingin dihadirkan melalui karya seni. Narasi tersebut dapat diperluas menjadi pengantar pameran, penjelasan setiap karya, atau tulisan reflektif yang melengkapi katalog pameran.

Selain itu, dalam praktiknya, penyusunan narasi pameran dapat dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kolaborasi ini memberikan penguatan keterampilan literasi, terutama dalam penyusunan teks eksposisi, argumentasi, serta deskripsi yang baik dan sesuai kaidah kebahasaan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengasah kompetensi artistik, tetapi juga keterampilan menulis akademis dan komunikatif yang mendukung proses pembelajaran lintas disiplin ilmu. Dengan keterlibatan guru seni rupa dan guru Bahasa Indonesia, narasi pameran dapat menjadi medium edukatif yang membantu audiens memahami karya seni secara lebih mendalam.

Materi lengkap mengenai konsep atau definisi pameran, tujuan pameran, jenis pameran, serta praktik pameran (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi) telah disampaikan pada kelas XI.



Materi tersebut dapat diakses melalui tautan berikut: <https://bukupusbuk.id/s/2v774b> atau dengan memindai kode respons cepat (QR code) berikut.

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Guru dapat memvariasikan konten dengan menyediakan pilihan fokus, seperti penataan ruang, kurasi dan narasi, atau aspek teknis produksi pameran, sesuai dengan minat peserta didik. Selanjutnya, guru dapat mendiferensiasi proses pembelajaran dengan menawarkan berbagai pilihan cara bekerja, baik secara mandiri (membuat pameran digital), kolaboratif dalam kelompok (merancang pameran fisik), maupun melalui proyek eksplorasi (mengkaji studi kasus pameran nyata atau virtual). Terakhir, produk yang dihasilkan peserta didik dapat beragam, mulai dari pameran fisik di kelas, pameran virtual, hingga katalog pameran yang dirancang secara kreatif, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk menunjukkan pemahaman dan bakat mereka dengan cara yang paling sesuai.

5) Keamanan dan Keselamatan Kerja (K-3)

Peserta didik perlu memahami bagaimana menata ruang pamer agar aman, seperti memastikan karya tidak menghalangi jalur keluar-masuk, menempatkan karya yang mudah pecah di area aman, serta memperhatikan pencahayaan dan instalasi listrik agar tidak membahayakan. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menjaga

sikap tubuh ketika memindahkan karya (misalnya, lukisan besar atau patung) agar tidak terjadi cedera. Keselamatan kerja juga mencakup menjaga kenyamanan pengunjung dengan memperhatikan sirkulasi udara, pencahayaan, dan penataan karya.

6) Miskonsepsi dan Materi Sensitif

Pada bab ini, peserta didik mungkin memiliki miskonsepsi bahwa pameran seni rupa hanya dapat dilakukan di galeri besar atau oleh seniman profesional. Guru perlu meluruskan bahwa pameran dapat dilakukan dalam ruang sederhana, termasuk ruang kelas, asalkan ditata dengan konsep yang jelas.

7) Kegiatan Alternatif

Jika pameran secara langsung tidak memungkinkan karena keterbatasan ruang, waktu, atau dana, guru dapat menawarkan kegiatan alternatif, seperti berikut ini.

- **Pameran Digital/Virtual:** Peserta didik memotret karya mereka dan membuat katalog digital menggunakan aplikasi sederhana, seperti Canva, Google Slides, atau Padlet.
- **Mini Displai di Sudut Kelas:** Karya ditempel di papan atau disusun di meja dengan tata letak sederhana, sehingga tetap terasa sebagai pameran.
- **Diskusi Karya dalam Kelompok:** Jika ruang terbatas, pameran dapat dilakukan dalam bentuk presentasi kelompok. Peserta didik menganalisis dan memberi apresiasi terhadap karya teman-temannya dalam presentasi tersebut.
- **Kolaborasi dengan Ekstrakurikuler:** Penggabungan pameran dengan kegiatan lain, seperti musik atau teater sekolah agar suasana lebih hidup.

Kegiatan alternatif ini menekankan bahwa pameran seni rupa bukan hanya soal ruang atau fasilitas besar, melainkan tentang bagaimana karya dapat dibaca, dinikmati, dan diapresiasi oleh orang lain.

d. **Formatif**

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan ini bertujuan untuk memantau pemahaman peserta didik terhadap perencanaan pameran.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik membuat perencanaan pameran secara berkelompok.

Tabel 4.5 Rubrik Pameran Seni Rupa

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
Kekompakan Kelompok	Semua anggota aktif berpartisipasi dan bekerja sama secara efektif dalam setiap tahapan.	Sebagian besar anggota berpartisipasi, dengan pembagian tugas yang jelas.	Hanya beberapa anggota yang aktif, dengan pembagian tugas yang tidak merata.	Tidak ada kerja sama yang terstruktur.
Kreativitas Konsep	Konsep pameran (tema, tata letak) sangat kreatif, orisinal, dan relevan dengan karya yang dipilih.	Konsep cukup kreatif dan relevan.	Konsep sederhana dan kurang terhubung dengan karya.	Konsep tidak jelas atau tidak ada.

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
Kelengkapan Rencana	Rencana pameran sangat lengkap, mencakup kurasi, tata ruang, teknis, hingga publikasi.	Rencana cukup lengkap, tetapi ada beberapa elemen yang kurang detail.	Rencana tidak lengkap, hanya mencakup beberapa poin dasar.	Tidak ada rencana yang jelas.
Sistematis dan Logis	Rencana disusun secara sistematis, mudah dipahami, dan menunjukkan alur berpikir yang logis.	Rencana tersusun cukup sistematis dan logis.	Rencana kurang sistematis dan sulit dipahami alurnya.	Rencana tidak terstruktur.

Panduan Penskoran: skor maksimal: 16 poin (4 kriteria x 4 poin).

Rentang Nilai:	Tindak Lanjut
13 – 16 Sangat Baik	Berikan apresiasi dan dorong kelompok untuk segera memulai persiapan pameran.
9 – 12 Baik	Berikan umpan balik spesifik pada area yang kurang (misalnya, "Konsep kalian sudah bagus, coba tambahkan detail untuk tata letak dan pencahayaan")
5 – 8 Cukup	Lakukan pendampingan intensif. Bimbing kelompok untuk memahami setiap tahapan dan bantu mereka menyusun kembali rencana agar lebih terstruktur
0 – 4 Perlu Bimbingan	

*LKPD terlampir pada akhir bab ini.

C. Sumatif

Uji kompetensi untuk mengukur pencapaian akhir peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan setelah melalui rangkaian proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan Apresiasi dan Pameran Seni Rupa, penilaian sumatif bertujuan untuk mengukur pencapaian peserta didik secara menyeluruh setelah menyelesaikan seluruh tahapan kegiatan, mulai dari analisis karya hingga perancangan dan pelaksanaan pameran. Penilaian mencakup kualitas karya, proses kurasi, perancangan pameran, dan kolaborasi dalam kelompok. Berikut adalah contoh tabel penilaian sumatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam meninjau kegiatan peserta didik.

1. Penilaian Antarteman

Berikut rubrik penilaian antarteman.

Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Antarteman

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan Refleksi Diri	Skor (1–5)
1.	Kualitas dan Relevansi Karya Individu	Sejauh mana karya yang dipamerkan menunjukkan penguasaan teknik dan seberapa relevan karya tersebut dengan tema pameran?	
2.	Kontribusi dalam Kelompok	Sejauh mana teman kalian berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam setiap tahapan proyek pameran yang meliputi kurasi, perancangan, dan pelaksanaan?	
3.	Kreativitas dan Konsep	Apakah ide-ide yang ia berikan orisinal dan membantu konsep pameran menjadi lebih menarik?	
4.	Sikap dan Kerja Sama	Bagaimana sikap teman kalian saat bekerja dalam kelompok? Apakah ia dapat berkomunikasi dengan baik dan terbuka terhadap pendapat lain?	

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan Refleksi Diri	Skor (1–5)
5.	Teks dan Narasi Pameran	Bagaimana kualitas tulisan yang ia buat, seperti teks kuratorial dan label)? Apakah informatif dan mudah dipahami?	

Gunakan skala berikut untuk memberikan nilai.

- Sangat Kurang: Kontribusi atau kualitas kerja sangat minimal.
- Kurang : Kontribusi atau kualitas kerja kurang dari yang diharapkan.
- Cukup : Berkontribusi dan menyelesaikan tugas dengan cukup baik.
- Baik: Berkontribusi secara signifikan dan menunjukkan kualitas kerja yang baik.
- Sangat Baik : Berkontribusi luar biasa, melebihi ekspektasi, dan menjadi inspirasi bagi anggota kelompok lain.

Pedoman Penskoran

Total Skor / 25

Nilai Akhir = $(\text{Total} \div 25) \times 100 = \dots\dots\dots$

*LKPD terlampir pada akhir bab ini.

2. Penilaian Apresiasi dan Pameran Seni Rupa

Teknik Penilaian : Proyek

Bentuk Soal : Uraian

Langkah : Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.

Tabel 4.7 Rubrik Penilaian Apresiasi dan Pameran Seni Rupa

Soal	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4–8 (Tinggi)	Skor 2–6 (Sedang)	Skor 0–2 (Rendah)	Skor 0
1.	Kemampuan Analisis Karya Seni Rupa	Kemampuan menyampaikan unsur, prinsip, dan makna karya seni rupa	Analisis sistematis, jelas, dan dapat dikomunikasikan dengan baik	Analisis cukup jelas dengan komunikasi sederhana	Analisis terbatas pada deskripsi visual	Analisis tidak lengkap/ tidak relevan
2.	Kemampuan Melakukan Pemilihan Karya Seni Rupa	Ketepatan memilih karya sesuai tema pameran	Ketepatan memilih karya sesuai tema pameran	Pemilihan sangat tepat, relevan dengan tema, dan variatif	Pemilihan cukup tepat dan relevan	Pemilihan tidak sesuai dan tidak relevan
3.	Perancangan Pameran Seni Rupa	Kreativitas dalam menata ruang, alur, dan display	kreatif, fungsional, dan komunikatif	cukup kreatif dan komunikatif	sederhana dan kurang komunikatif	tidak jelas/ tidak sesuai konsep
4.	Penyusunan Data Katalog	Kelengkapan data karya seni (judul, media, ukuran, tahun, deskripsi)	Data sangat lengkap, rapi, dan informatif	Data cukup lengkap dan rapi	Data kurang lengkap dan agak acak	Data tidak lengkap dan tidak sistematis

Soal	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4–8 (Tinggi)	Skor 2–6 (Sedang)	Skor 0–2 (Rendah)	Skor 0
5.	Penulisan Narasi Pameran	Kemampuan menulis teks kuratorial atau pengantar pameran	Narasi sangat runtut, kritis, komunikatif, dan sesuai konteks	Narasi cukup runtut, komunikatif, dan sesuai konteks	Narasi sederhana dan terbatas	Narasi tidak runtut dan tidak lengkap

Panduan Penskoran

Total Skor Maksimal = 40

Nilai Akhir = $(\text{Skor Perolehan} \div 40) \times 100$

Kategori:

86–100 = Sangat Baik

71–85 = Baik

56–70 = Cukup

≤55 = Perlu Bimbingan

*LKPD terlampir pada akhir bab ini.

D. Kunci Jawaban

Berikut disediakan kunci jawaban untuk setiap asesmen. Guru boleh mengganti beberapa jawaban yang sifatnya subjektif. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menyesuaikan jawaban dengan konteks lokal, sudut pandang peserta didik, serta dinamika diskusi yang muncul di kelas. Fleksibilitas ini penting untuk menjaga relevansi dan keadilan dalam penilaian.

1. Formatif Awal

Kunci jawaban pada formatif awal tidak bersifat tunggal karena pertanyaannya bersifat reflektif dan terbuka. Oleh karena itu, kunci jawaban disajikan dalam bentuk panduan jawaban yang diharapkan agar guru dapat menilai apakah peserta didik sudah memahami materi atau masih memerlukan bimbingan.

Kunci jawaban ini berfungsi sebagai panduan indikator untuk membantu guru menilai apakah peserta didik telah melakukan kegiatan berikut ini.

- Mengamati dengan detail unsur rupa, teknik, dan pesan dalam karya.
- Mendeskripsikan karya secara jelas dan runtut.
- Mengekspresikan pendapat dengan alasan objektif, bukan sekadar menyatakan “bagus atau jelek”.

2. Kegiatan Pembelajaran 1 : Apresiasi Karya

Asesmen Formatif: Analisis Karya Seni Rupa

Tidak ada satu pun kunci jawaban yang benar. Hal ini karena tujuan dari asesmen ini adalah untuk menilai proses berpikir dan kemampuan peserta didik dalam menganalisis karya seni, bukan untuk menemukan jawaban tunggal yang benar. Setiap peserta didik akan memilih karya yang berbeda dan menghasilkan deskripsi, analisis, interpretasi, serta evaluasi yang unik dan subjektif. Oleh karena itu, peran guru adalah menggunakan rubrik penilaian yang sudah dibuat sebelumnya. Rubrik ini berfungsi sebagai “kunci” atau pedoman untuk menilai kualitas proses analisis peserta didik pada setiap tahapnya, bukan menilai isi jawabannya secara harfiah. Berikut ini cara menggunakan rubrik sebagai “Kunci Jawaban”.

- Deskripsi: Nilailah apakah peserta didik mampu mendeskripsikan unsur visual karya yang dipilih secara detail dan komprehensif, bukan apakah deskripsinya sama dengan yang diberikan guru.
- Analisis: Periksa apakah peserta didik mampu membedah hubungan antarunsur rupa secara logis dan terstruktur. Fokus pada bagaimana mereka menghubungkan elemen-elemen visual.
- Interpretasi: Nilailah apakah interpretasi yang diberikan relevan dengan data yang mereka temukan dan didukung oleh argumen pribadi yang kuat. Tidak ada satu interpretasi yang benar.
- Evaluasi: Lihat apakah peserta didik mampu memberikan penilaian yang kritis dan konstruktif terhadap karya tersebut, serta memberikan alasan yang jelas atas penilaiannya.

3. Penilaian Sumatif

a. Penilaian Antarteman

Pada bagian ini, tidak disertai dengan kunci jawaban karena bersifat reflektif dan subjektif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mendorong peserta didik mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka secara pribadi. Oleh karena itu, guru dapat menyusun pedoman penilaian sendiri berdasarkan indikator yang relevan. Penilaian guru terhadap jawaban peserta didik sebaiknya bersifat apresiatif dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik yang membangun.

b. Penilaian Proyek: Apresiasi dan Perencanaan Pameran Seni Rupa

Tabel 4.8 Penilaian Apresiasi dan Perencanaan Pameran Seni Rupa

Aspek	Pertanyaan LKPD	Kunci Jawaban
Kemampuan Analisis Karya Seni Rupa	Analisislah sebuah karya seni rupa yang kalian pilih dengan menguraikan unsur rupa, prinsip desain, dan makna karyanya.	• Unsur rupa: garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang. • Prinsip desain: keseimbangan, proporsi, kesatuan, ritme, kontras. • Makna: pesan yang ingin disampaikan seniman, misalnya tentang lingkungan, budaya, atau perasaan. Jawaban dianggap baik apabila analisis runtut, jelas, dan dapat dikomunikasikan dengan baik.
Kemampuan Pemilihan Karya Seni Rupa	Pilih satu karya seni yang menurutmu paling sesuai untuk dipamerkan. Jelaskan alasanmu.	• Kesesuaian dengan tema pameran. • Karya memiliki daya tarik visual. • Relevan dengan konteks sosial/lingkungan. • Memberikan pesan atau nilai edukatif. Skor tinggi apabila alasan yang disampaikan tepat, relevan dengan tema, dan bervariasi.

Aspek	Pertanyaan LKPD	Kunci Jawaban
Perancangan Pameran Seni Rupa	Buatlah rancangan sederhana (sketsa/tulisan) tentang bagaimana karya seni akan ditata dalam ruang pameran.	• Memperhatikan alur kunjungan (<i>flow</i> pengunjung). • Penataan ruang yang kreatif dan komunikatif. • Displai mencakup pencahayaan, jarak antarkarya, dan keterangan karya harus diperhatikan. Skor tertinggi apabila rancangan kreatif, fungsional, dan komunikatif.
Penyusunan Data Katalog	Lengkapi data katalog dari karya yang dipilih yang mencakup judul, media, ukuran, tahun, dan deskripsi singkat.	Judul: "Suara Hutan" Media: Cat akrilik di atas kanvas Ukuran: 80 x 100 cm Tahun: 2023 Deskripsi: Karya ini menggambarkan keindahan hutan tropis dengan tujuan mengingatkan manusia akan pentingnya menjaga lingkungan. Jawaban baik apabila data lengkap, rapi, dan informatif.

Aspek	Pertanyaan LKPD	Kunci Jawaban
Penulisan Narasi Pameran	Tuliskan narasi singkat (kuratorial) untuk pameran berdasarkan karya yang dipilih.	- Narasi runtut, jelas, dan sesuai konteks tema. - Menyampaikan tujuan pameran, pesan karya, serta harapan kepada pengunjung. - Contoh Jawaban: "Pameran ini menghadirkan karya seni yang mengangkat isu lingkungan sebagai bentuk refleksi manusia terhadap alam. Karya yang dipamerkan mengajak kita untuk lebih peka terhadap perubahan lingkungan dan berkontribusi dalam pelestarian alam." Jawaban baik apabila narasi kritis, komunikatif, dan sesuai konteks.

Catatan untuk Guru:

- Kunci jawaban ini bersifat panduan acuan, bukan jawaban tunggal.
- Kreativitas, keberanian berpendapat, dan keaslian ide peserta didik tetap harus dihargai sesuai rubrik penilaian.

E. Refleksi

Refleksi dalam pembelajaran berfungsi sebagai perbaikan belajar, baik bagi peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, refleksi membantu mereka menyadari apa yang sudah dipahami, bagian yang masih sulit, serta strategi belajar yang efektif, sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa memiliki proses belajar, dan kemampuan mentransfer konsep ke konteks nyata. Refleksi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik menganalisis proses, menilai pilihan strategi, dan merancang langkah perbaikan yang personal.

Refleksi kegiatan belajar-mengajar di kelas diharapkan dapat dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berikut contoh refleksi guru dan peserta didik.

Refleksi Guru

1. Apakah ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan?
2. Bagaimana keaktifan peserta didik dalam diskusi, kerja kelompok, atau dalam menghasilkan karya?
3. Apakah **metode, media, serta strategi penyampaian guru sudah sesuai** dengan kebutuhan dan karakter peserta didik?
4. Apakah yang **perlu guru perbaiki** dari kekurangan proses pembelajaran ini?



Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan seperti berikut.

Apa hal yang paling berkesan menurutmu?

Apa yang saya pelajari hari ini? Apa yang masih membingungkan?

Apa hal baru yang kamu sadari dari cara pandang temanmu terhadap objek visual yang sama?

Apa yang ingin kamu eksplorasi lebih dalam lagi setelah pengalaman ini?

F. Pengayaan

Pengayaan dalam pembelajaran seni rupa bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi, kreativitas, serta minat mereka di luar materi inti. Melalui pengayaan, peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas sehingga pembelajaran tidak hanya sebatas pemenuhan kompetensi dasar.

- **Studi Literatur**

Peserta didik mencari dan membaca buku, artikel, atau jurnal seni rupa yang membahas pameran seni, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Hasil bacaan dapat dipresentasikan dalam bentuk rangkuman atau infografis.

- **Studi Karya Seniman**

Peserta didik menganalisis karya seniman yang pernah berpameran, termasuk gaya, tema, dan cara penyajian karya. Dapat dikaitkan dengan konsep pameran yang mereka rancang.

- **Eksplorasi Digital**

Menggunakan platform virtual exhibition atau aplikasi desain untuk membuat rancangan pameran digital. Melatih kemampuan menggunakan teknologi dalam konteks seni.

- **Kunjungan Virtual/Pameran Nyata**

Jika memungkinkan, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengunjungi pameran seni rupa, baik secara langsung maupun virtual. Peserta didik menuliskan laporan singkat mengenai pengalaman mereka.

- **Proyek Mini**

Peserta didik yang sudah selesai lebih cepat dapat membuat katalog mini pameran (misalnya dari 3–5 karya teman sekelas). Narasi dan desain dibuat dengan kreativitas masing-masing.

- **Kolaborasi Lintas Mata Pelajaran**

Peserta didik dapat membuat karya tulis yang menghubungkan seni rupa dengan bidang lain, seperti sejarah, teknologi, atau sosiologi. Misalnya, bagaimana teknologi digital memengaruhi konsep pameran seni rupa pada masa kini.

G. Sumber Belajar

Sumber referensi lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran sebagai berikut.

Sumber buku:

Chapman, Laura H. *Approaches to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1978.

Ching, Francis D. K. *Drawing: A Creative Process*. Hoboken, NJ: Wiley, 2015.

Feldman, Edmund Burke. *Varieties of Visual Experience*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1967.

Sobandi, Bandi. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset, 2008.

Soedarso, S. P. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Stankiewicz, Mary Ann. "Becoming and Being an Exemplary Art Educator: Laura Hill Chapman (1935–2021)." *Art Education* 75, no. 3 (2022): 48–50.

Suwati, Ni Made, dan Arif Kusrianto. *Pengantar Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020.

Sumber internet:

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi Revisi). Diakses 23 Agustus 2025. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/panduan-guru-seni-rupa-untuk-sma-ma-kelas-xi-edisi-revisi>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pusat Informasi Guru. Diakses 23 Agustus 2025. <https://pusatinformasi.guru.kemendikdasmen.go.id/>

.

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

"Identifikasi dan Evaluasi Hasil Kreasi Karya Seni Melalui Esai Seni Rupa"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

1. Pilih satu karya seni rupa yang telah dibuat pada bab-bab sebelumnya untuk dianalisis. Ikuti setiap tahapan dengan cermat.

Tahap 1: Deskripsi

- a. Apa yang kamu lihat secara langsung? (objek, figur, pemandangan)
- b. Apa saja unsur rupa yang dominan? (warna, garis, bentuk, tekstur, ruang)
- c. Bagaimana bahan dan teknik yang digunakan?

Tahap 2: Analisis

- a. Bagaimana penataan komposisi dalam karya ini? (seimbang, tidak seimbang, simetris, asimetris)
- b. Adakah ritme atau pengulangan unsur tertentu?
- c. Bagaimana penggunaan warna memengaruhi suasana karya?

Tahap 3: Interpretasi

- a. Apa pesan atau gagasan yang ingin disampaikan seniman?
- b. Bagaimana perasaan atau emosi yang muncul saat melihat karya ini?
- c. Apakah ada simbol atau makna tersembunyi yang kamu temukan?

Tahap 4: Evaluasi

- a. Bagaimana pendapatmu secara keseluruhan tentang karya ini?
- b. Apa kekuatan utama karya ini, misalnya teknik atau keunikan ide?
- c. Apa yang dapat diperbaiki dari karya ini jika kamu adalah senimannya?

2. Sajikan hasil analisis dalam bentuk esai seni rupa! (Contoh terlampir).

Contoh Esai Apresiasi Seni Rupa



Gambar 4.9 Lukisan Gunawan Bagea di Lobi Hotel Mercure Gatot Subroto Jakarta
Sumber: Ridhani Pangestuti, 2025

Judul Karya: Pasar

Nama Seniman: Gunawan Bagea

Tahun Dibuat: 2024

1. Deskripsi

Karya ini menggambarkan suasana pasar tradisional Indonesia yang ramai dan penuh warna. Tampak banyak perempuan mengenakan kebaya dan kain batik, berinteraksi dalam aktivitas jual beli. Di sisi kanan terdapat pedagang sayur, seperti wortel, kol, dan pisang; di sisi kiri terdapat penjual bunga. Latar belakang menunjukkan pemandangan alam dengan gunung dan pepohonan, memberi kesan lingkungan pedesaan. Media yang digunakan tampak seperti lukisan cat minyak atau akrilik di kanvas besar dengan gaya ekspresif dan dekoratif. Warna-warna yang digunakan dominan cerah, seperti merah, kuning, hijau, dan biru—yang menciptakan suasana hidup dan dinamis.

2. Analisis

Secara unsur rupa, karya ini menampilkan penggunaan warna yang sangat ekspresif dan kontras. Warna-warna cerah, seperti merah, kuning, hijau, dan biru digunakan untuk menggambarkan semangat dan keramaian suasana pasar. Garis-garis yang digunakan tampak dinamis dan tidak kaku, menunjukkan gaya ekspresionis yang menonjolkan emosi dan energi gerak dibandingkan realisme bentuk. Bentuk figur manusia tampak sedikit distorsi, namun tetap komunikatif dalam menunjukkan aktivitas dan interaksi sosial antartokoh. Ruang dalam lukisan dibangun dengan teknik tumpang tindih (*overlapping*) dan perubahan ukuran yang memberi kesan kedalaman, meskipun tanpa penerapan perspektif linier yang ketat. Komposisi visualnya padat dan penuh, mencerminkan suasana pasar yang ramai, sehingga hampir seluruh bidang kanvas diisi oleh tokoh dan aktivitas jual beli. Selain itu, sapuan kuas yang tebal dan tekstur visual yang kuat memberikan kesan gerak dan vitalitas yang memperkuat nuansa kehidupan dalam karya ini.

3. Interpretasi

Makna dari karya ini adalah perayaan kehidupan sosial masyarakat Indonesia, khususnya peran perempuan dalam aktivitas ekonomi tradisional. Pasar tradisional di sini menjadi simbol kebersamaan, gotong royong, dan kearifan lokal. Warna-warna cerah menggambarkan semangat hidup dan optimisme rakyat. Karya ini juga dapat diinterpretasikan sebagai nostalgia terhadap budaya lokal di tengah modernisasi, ketika pasar tradisional menjadi ruang interaksi sosial yang autentik dan hangat.

4. Evaluasi

Karya ini berhasil menyampaikan pesan dan suasana dengan kuat. Penggunaan warna cerah dan gaya ekspresif membuat penonton merasakan energi dan kehidupan dalam pasar. Secara estetis, karya ini menarik dan komunikatif, menggambarkan identitas budaya Indonesia dengan penuh semangat. Nilai artistik terletak pada kemampuan seniman menyeimbangkan keramaian visual dengan harmoni warna dan komposisi, sementara nilai budaya muncul dari pengangkatan tema lokal yang sarat makna sosial.

2. Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan Pembelajaran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

"Perancangan Pameran"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas.

Tahap 1: Kurasi Karya

1. Tema Pameran: Tuliskan tema pameran yang telah disepakati oleh kelompok
2. Daftar Karya: Masukkan nama-nama karya dari anggota kelompok yang akan dipamerkan.
3. Alasan Kurasi: Jelaskan mengapa setiap karya terpilih dan bagaimana karya-karya tersebut mendukung tema pameran.

Tahap 2: Konsep Tata Ruang dan Displai

1. Denah Ruang: Gambar denah sederhana dari ruang pameran (misalnya, ruang kelas).
2. Penempatan Karya: Tandai pada denah tersebut tempat setiap karya akan ditempatkan. Pertimbangkan alur pengunjung dan pencahayaan.
3. Teks Pameran: Rancang teks-teks yang dibutuhkan, seperti berikut.
 - a. Teks Kuratorial: Narasi singkat yang menjelaskan tema pameran.
 - b. Label Karya: Informasi setiap karya yang mencakup judul, nama seniman, medium, dan tahun.

Tahap 3: Rencana Teknis dan Publikasi

1. Daftar Kebutuhan: Buat daftar alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pameran, misalnya paku, palu, lampu tambahan, dan tali.
2. Pembagian Tugas: Tuliskan pembagian peran dan tanggung jawab setiap anggota kelompok, misalnya koordinator pameran, penata ruang, tim dokumentasi, dan tim publikasi.
3. Promosi (Opsional): Jika memungkinkan, rancang poster atau publikasi sederhana (digital/cetak) untuk mengundang audiens.

3. Lembar Kerja Peserta Didik Asesmen Sumatif

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SUMATIF

"Apresiasi dan Pameran Seni Rupa"

Nama Peserta Didik :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk

1. Kerjakan secara individu dan kelompok sesuai perintah.
2. Amati karya, diskusikan, lalu tuliskan hasilnya pada tabel atau ruang jawaban.
3. Gunakan bahasa yang jelas, runtut, dan komunikatif.
4. Hargai perbedaan pendapat dalam kelompok.

Kegiatan

1. Analisis Karya Seni Rupa

Pilih satu karya seni rupa yang akan dianalisis. Uraikan unsur rupa, prinsip desain, dan makna yang terkandung dalam karya.

Judul Karya	Unsur Rupa yang Tampak	Prinsip Desain yang Dipakai	Makna Karya	Pendapatmu

2. Pemilihan Karya untuk Pameran

Dari beberapa karya yang tersedia, pilih karya yang menurutmu paling sesuai untuk dipamerkan.

Judul karya yang dipilih:

Alasan pemilihan (kesesuaian tema, relevansi, variasi):

3. Perancangan Pameran Seni Rupa

Buat sketsa sederhana penataan ruang pameran yang mencakup alur, display, dan pencahayaan.

4. Penyusunan Data Katalog

Tuliskan data katalog dari karya yang dipilih.

Judul Karya	Media	Ukuran	Tahun	Deskripsi Singkat

5. Penulisan Narasi Pameran

Tulis teks kuratorial atau pengantar pameran yang menjelaskan tema, tujuan, dan pesan pameran.

Narasi:

6. Refleksi

Apa tantangan terbesar dalam menilai dan memilih karya untuk pameran?

Bagaimana pengalaman ini membantumu memahami pentingnya kurasi karya seni?

Glosarium

Apresiasi Seni	:	kemampuan memahami, menilai, dan menghargai karya seni rupa secara sadar dan kritis.
Desain	:	proses perancangan visual yang menggabungkan fungsi, estetika, dan komunikasi secara terencana.
Digital	:	berkaitan dengan teknologi berbasis komputer atau perangkat elektronik dalam penciptaan maupun pengolahan karya seni.
Dokumentasi	:	proses merekam, menyimpan, dan menyajikan kegiatan atau karya seni dalam bentuk visual maupun teks sebagai bukti dan arsip.
Ekspresi Visual	:	pernyataan gagasan, perasaan, atau pengalaman melalui bentuk-bentuk rupa yang dapat dilihat.
Eksplorasi Visual	:	proses pencarian ide, teknik, atau media baru untuk memperluas kemungkinan bentuk dalam berkarya seni rupa.
En Plein Air	:	teknik melukis secara langsung di luar ruangan dengan mengamati kondisi cahaya dan suasana alam secara nyata.
Estetis	:	berkaitan dengan keindahan dan pengalaman artistik yang memberikan kepuasan visual.
Fotografi	:	seni dan teknik menangkap serta mengolah gambar dengan menggunakan kamera sebagai alat perekam visual.
Fungsional	:	memiliki nilai guna atau manfaat praktis selain nilai keindahan estetikanya.
Galeri Seni Rupa	:	tempat atau lembaga yang berfungsi menampung, memamerkan, dan mengelola karya seni rupa untuk kepentingan apresiasi publik.
Geometri	:	bentuk atau pola visual yang didasarkan pada prinsip matematika, seperti garis, bidang, dan sudut.
Ilustrasi	:	gambar yang berfungsi menjelaskan, memperkuat, atau memperindah gagasan dalam teks atau media lainnya.
Ilustrator	:	seseorang yang memiliki keahlian dalam menciptakan ilustrasi untuk keperluan artistik, edukatif, atau komersial.
Kearifan Lokal	:	nilai, pengetahuan, dan praktik budaya yang berkembang dalam masyarakat setempat dan diwariskan secara turun-temurun.
Komik	:	karya visual yang memadukan gambar dan teks secara berurutan disertai cerita dengan balon percakapan antartokoh serta narasi gambar pendukung.
Komposisi Visual	:	tata susun unsur-unsur rupa dalam karya seni agar tercipta keseimbangan, harmoni, dan penekanan yang menarik.
Kreatif	:	kemampuan menciptakan gagasan baru atau menemukan pendekatan berbeda dalam menghasilkan karya yang bernilai.

Media Visual	:	sarana atau alat yang digunakan untuk menampilkan gagasan atau karya seni dalam bentuk yang dapat dilihat orang banyak.
Nature Journaling	:	kegiatan mencatat dan menggambar hasil pengamatan terhadap alam, flora, fauna, atau lanskap sebagai bentuk refleksi visual.
Objek	:	subjek atau benda yang menjadi pusat perhatian dalam kegiatan pengamatan atau karya seni rupa.
Observasi	:	kegiatan mengamati secara sistematis terhadap objek untuk memperoleh pemahaman mengenai bentuk, warna, tekstur, dan karakter visualnya.
Pameran Seni Rupa	:	kegiatan menampilkan karya seni kepada publik sebagai sarana apresiasi, edukasi, dan komunikasi artistik.
Picture Book	:	buku bergambar yang menyampaikan cerita atau pesan melalui kombinasi teks dan ilustrasi.
Platform Visual	:	wadah atau sistem digital yang digunakan untuk menampilkan, membagikan, atau mempromosikan karya seni rupa.
Prinsip Seni Rupa	:	kaidah pengolahan unsur rupa agar tercapai komposisi yang harmonis, seperti keseimbangan, irama, penekanan, kesatuan, dan kontras.
Publikasi	:	proses penyebarluasan karya seni atau kegiatan seni kepada khalayak melalui media cetak maupun digital.
Relief	:	karya tiga dimensi yang menonjol dari permukaan bidang dan sering digunakan sebagai ornamen arsitektural atau media bercerita visual.
Reliefboard	:	bidang cetak yang digunakan dalam teknik cetak tinggi (relief print), tempat gambar diukir sebelum diproses pencetakan.
Simetri	:	kesetaraan dan keseimbangan bentuk antara dua sisi bidang yang saling berhadapan.
Software Desain	:	perangkat lunak komputer yang berfungsi membantu proses penciptaan atau pengolahan karya seni digital.
Still Life	:	karya seni yang menampilkan susunan benda-benda mati sebagai objek pengamatan visual.
Tiga Dimensi	:	karya seni yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai arah, seperti patung atau instalasi.
Unsur Rupa	:	elemen dasar penyusun karya seni rupa yang meliputi titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, serta gelap-terang.
Urban Sketching	:	kegiatan menggambar langsung di ruang publik untuk merekam suasana kehidupan kota dan aktivitas masyarakat.
Visual	:	segala hal yang berkaitan dengan penglihatan atau tampilan rupa yang dapat ditangkap oleh indera mata.

Daftar Pustaka

- Carr, Stephen, Mark Francis, Leanne G. Rivlin, and Andrew M. Stone. *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.
- Chapman, Laura H. *Approaches to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1978.
- Ching, Francis D. K. *Drawing: A Creative Process*. Hoboken, NJ: Wiley, 2015.
- Feldman, Edmund Burke. *Varieties of Visual Experience*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1967.
- Hurwitz, Al, and Michael Day. *Children and Their Art: Methods for the Elementary School*. 8th ed. Belmont: Thomson Wadsworth, 2007.
- Salam, Sofyan, Sukarman, Hasnawati, dan Muhaimin M. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020.
- Sobandi, Bandi. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset, 2008.
- Soedarso, S. P. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.
- Stankiewicz, Mary Ann. "Becoming and Being an Exemplary Art Educator: Laura Hill Chapman (1935–2021)." *Art Education* 75, no. 3 (2022): 48–50.
- Suwati, Ni Made, dan Arif Kusrianto. *Pengantar Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020.
- 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.
- Welsh Assembly Government. *Art and Design: Guidance for Key Stages 2 and 3*. Cardiff: Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skills, 2008.

Sumber Internet:

- A Curious Nature. "A Curious Nature: Sketch with a Friend." *a-curious-nature.com*. Blog berbasis proyek yang menggabungkan kegiatan sketsa, observasi alam, dan eksplorasi bersama teman. Dilihat 4 Agustus 2025. <https://a-curious-nature.com>
- Artsy Channel. 2020. "Cara Membuat Komik untuk Pemula – Langkah-Langkah Menggambar Komik Mudah dan Pasti Bisa!!" *YouTube*, dilihat 7 Agustus 2025 <https://www.youtube.com/watch?v=6yoqcMlq71A>
- Bausenhardt, Julia, dan John Muir Laws. "How to Get Started with Nature Journaling." *John Muir Laws Blog*. Panduan praktis dari ilustrator dan ilmuwan alam tentang memulai jurnal visual dengan observasi penuh perhatian. Dilihat 4 Agustus 2025. <https://johnmuirlaws.com>

- Brickell, Pam Johnson. *Nature Journaling and Sketching Blog*. Blog yang menampilkan karya sketsa, penggunaan pena, cat air, dan jurnal alam. Dilihat 6 Agustus 2025. <https://pamjohnsonbrickell.com>
- Draw Awesome. 2020. "Observation for Drawing Success – Learning to Observe the Details Needed for Accurate Drawing." *YouTube*, 21 Januari 2020, dilihat 25 Juli 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=lewwqvg1BkY>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Katalog Buku Nonteks Pendidikan*. Dilihat 9 Agustus 2025. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-non-teks>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. "Membuat Buku Cerita Bergambar." *YouTube*, 2020, dilihat 9 Agustus 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=FFM75co67SY>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi Revisi)*. Diakses 23 Agustus 2025. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/panduan-guru-seni-rupa-untuk-sma-ma-kelas-xi-edisi-revisi>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Pusat Informasi Guru*. Diakses 23 Agustus 2025. <https://pusatinformasi.guru.kemendikdasmen.go.id/>
- Kevin Macpherson. (2020, August 19). *PLEIN AIR oil painting DEMONSTRATION with narration* [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=wpBQNREM1Sk>
- Macpherson, Kevin. 2020. "Plein Air Oil Painting Demonstration with Narration." *YouTube*, 19 Agustus 2020, dilihat 28 Juli 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=wpBQNREM1Sk>
- Nurhasanah, A. 2024. "Definisi Komik Menurut Ahli." *RedaSamudera.id*, dilihat 12 Agustus 2025. <https://redasamudera.id/definisi-komik-menurut-ahli/>
- Petersen, Robert S. 2010. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO. Dilihat 25 Juli 2025. <https://books.google.co.id/books?id=Hr7aZh6oonoC>
- Skripsi Malang. "Skripsi Seni Rupa Ruang Publik." *SkripsiMalang.com*, diterbitkan 28 Mei 2025, dilihat 19 Agustus 2025. <https://skripsimalang.com/artikel-skripsiyuk-com/skripsi-seni-rupa-ruang-publik/>
- Wild Wonder Foundation. *Nature Journal Club Map: Database Global Klub Jurnal Alam*. Dilihat 6 Agustus 2025. <https://www.wildwonderfoundation.org>
- Yu, Han. 2015. *The Other Kind of Funnies: Comics in Technical Communication*. 1st ed. New York: Routledge. <https://www.routledge.com/The-Other-Kind-of-Funnies-Comics-in-TechnicalCommunication/Yu/p/book/9780895038401>

Daftar Sumber Gambar

- Gambar 1** Education in Motion. (2018). Four Elements of Learning Design [Kerangka Kerja]. Dalam proyek New Pedagogies for Deep Learning. Diambil dari: <https://deep-learning.global>
- Gambar 1.7** Dessy Rachma Waryanti (2025). Contoh Garis dalam Seni Rupa. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 1.8** Dessy Rachma Waryanti (2025). Contoh Bidang dalam Seni Rupa. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 1.9** Steven Bradley//vanseodesign.com. Diambil dari /vanseodesign.com, URL: <https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2010/07/volumes.png> diakses pada 31 Juli 2025.
- Gambar 1.10** Dessy Rachma Waryanti (2025). Contoh Tekstur dalam Seni Rupa. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 1.11** Dessy Rachma Waryanti (2025). Contoh Warna dalam Seni Rupa. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 1.12** malcolm_monteith//www.malcolmmonteith.com (2021). Diambil dari /www.malcolmmonteith.com, URL: <https://www.malcolmmonteith.com/wp-content/uploads/2021/02/image.png>, diakses pada 4 Agustus 2025.
- Gambar 1.13** illustratorslounge.com/blog.artsper.com.(2025).The Denman Ross Value Scale. Image via illustratorslounge.com. Diambil dari blog.artsper.com, URL: https://i0.wp.com/d2jv9003bew7ag.cloudfront.net/uploads/The-Denman-Ross-Value-Scale-Image-via-illustratorslounge.com_.jpg?ssl=1, diakses pada 19 Agustus 2025.
- Gambar 1.26** Astri Ningsih dan Ridhani Pangestuti. (2025). Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks Bakorwil III Purwokerto. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 1.28** Astri Ningsih dan Ridhani Pangestuti. (2025). Bangunan Cagar Budaya Gedung Eks Bakorwil III Purwokerto. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 2.5** Ridhani Pangestuti. (2025). Buku Bergambar atau Picturebook pada Laman Sistem Informasi Perbukuan Indonesia atau SIBI. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 2.6** Kemendikbud/TIMES Indonesia. Relief Candi Borobudur [Foto]. Dalam artikel di TIMES Indonesia oleh Hermanto, Ronny Wicaksono, dan Sholihin Nur, 15 Agustus 2023. Diambil dari Timesmedia, URL: <https://cdn-1.timesmedia.co.id/images/2023/08/15/Relief-candi-Borobudur.jpg>, diakses pada 10 Juli 2025.
- Gambar 2.7** Ridhani Pangestuti. (2024). Buku Bergambar (Picturebook) “Kesepakatan Kelas Rimba”. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 2.8** Ridhani Pangestuti. (2021), M. Ali Sofi. (2024), dan Nana Maulana (2024). Contoh Komik. Dokumentasi Pribadi.
- Gambar 2.10** Webinar Kelas Menulis Komik bersama Dian K. (2024). Panel Komik. Dokumentasi Pribadi

Lumi Tidak Malu/SIBI/Kemendikdasmen (2024). Diambil dari SIBI, Url: <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/lumi-tidak-malu>, diakses pada 15 Juli 2025.

Gambar 2.11 Sketchkfy/Canva.com. Comic Script Bubble Yelling Illustration. Diambil dari Canva, URL: <https://www.canva.com/graphics/MAEMCd6WUnA/>, diakses pada 15 Juli 2025.

Gambar 2.12 Badan Bahasa Kemendikbud (@badanbahasakemendikbud). (2023). Mengenal Onomatope [Infografis Instagram]. Diunggah ulang oleh @writingprojects. Diakses dari Instagram @writingprojects, URL: <https://www.instagram.com/p/C99dLqIvRLk/>, diakses pada 15 Juli 2025.; Ridhani Pangestuti. (2021). Baju Kesayangan Ayu. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.13 Ridhani Pangestuti. (2024). Suasana Malam di Sebuah Hutan. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.14 Ridhani Pangestuti. (2021). Baju Kesayangan Ayu. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.23 Ridhani Pangestuti. (2024). Contoh Papan Cerita/Storyboard Buku Bergambar dari Juknis Gerakan Literasi Nasional Badan Bahasa Kemdikbud. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.24 Ridhani Pangestuti. (2024). Papan Cerita/Storyboard “Kesepakatan Kelas Rimba”. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.25 Ridhani Pangestuti. (2024). Ilustrasi Halaman 6 “Kesepakatan Kelas Rimba”. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.26 Ridhani Pangestuti. (2024). Ilustrasi Halaman 7 “Kesepakatan Kelas Rimba”. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.29 M. Ali Sofi. (2024). Storyboard Komik. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.30 Ridhani Pangestuti. (2025). Reliefboard Cerita Rakyat. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 2.32 Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kemenkumham RI. (2025). Halaman Depan Laman Resmi [Tangkapan Layar]. Diambil dari Laman Resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kemenkumham RI, URL: <https://www.dgip.go.id/>, diakses pada 20 Juli 2025.

Gambar 3.4 SMAN 2 Mandau/smandamandau.sch.id (2025). “Keren! Siswa-siswi Kelas X SMAN 2 Mandau Lakukan Pemanfaatan Sampah Anorganik Menjadi Karya Seni.”. Diambil dari smandamandau.sch.id, Url: https://smandamandau.sch.id/asset/upload/source/WhatsApp%20Image%202025-01-27%20at%202019-55_40a67073.jpg, diakses pada 20 Juli 2025 .

Gambar 3.5 Ridhani Pangestuti. (2025). Patung Knalpot Sebagai Ikon Purbalingga. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 3.6 Ian Abbot/Flickr (2015). “Burnt Patch,” sebuah instalasi dari ranting karya Andy Goldsworthy, menempati teras di luar lobi lantai utama Museum Seni San Jose. Diambil dari Flickr, Url: https://live.staticflickr.com/5322/18725526909_bc211b1b31.jpg, diakses pada 28 Juli 2025.

Gambar 3.7 Madelam/CC By 4.0 (2025). Patung Selamat Datang di Bundaran HI Jakarta. Diambil dari Wikipedia.org, Url: [https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Selamat_Datang#/media/Berkas:Monumen_Selamat_Datang_\(Maret_2025\).jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Selamat_Datang#/media/Berkas:Monumen_Selamat_Datang_(Maret_2025).jpg), diakses pada 5 Agustus 2025.

Terryosano1/CC0 (2024). Garuda Wisnu Kencana Cultural Park. Diambil dari Wikipedia.org, Url: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Garuda_Wisnu_Kencana_Cultural_Park_1.jpg#/media/Berkas:Garuda_Wisnu_Kencana_Cultural_Park_1.jpg, diakses pada 5 Agustus 2025

Sam Hidayat/CC BY-SA 4.0 (2021). Daytime Atmosphere on Malioboro Street, Yogyakarta. Diambil dari Wikipedia.org, Url: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1f/Daytime_atmosphere_on_Malioboro_Street%2C_Yogyakarta.jpg/500px-Daytime_atmosphere_on_Malioboro_Street%2C_Yogyakarta.jpg, diakses pada 5 Agustus 2025

Uda Figur/ CC BY-SA 4.0 (2017). Dengan latar belakang mural, pengunjung berjalan di jalur pedestrian di Pasar Raya, Padang, Sumatera Barat, Jumat. Pemkot Padang mempercantik jalur pedestrian di pasar itu yang awalnya kumuh menjadi indah dengan mural objek wisata. Diambil dari Wikipedia Commons, Url: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/09/Mural_di_Pasar_Raya_Padang.jpg/1280px-Mural_di_Pasar_Raya_Padang.jpg?20171108125446, diakses 5 Agustus 2025.

tactic.plastic (@tactic.plastic). (2025). Tangkapan Layar Instagram Reel. Diambil dari Instagram @tactic.plastic, URL: <https://www.instagram.com/p/DIv0UtWya-M/>, diakses pada 22 Agustus 2025.

Dokumentasi ARTJOG MMXXII diambil dari <https://artjog.id/2026/press.php?year=2022>, diakses pada 5 Agustus 2025.

MuklayStudio (@muklayyy). (2022). Tangkapan Layar Video TikTok. Diambil dari Tiktok, URL: <https://www.tiktok.com/@muklayyy/video/7159114006924479746>, diakses pada 22 Agustus 2025.

Gambar 4.4 Ridhani Pangestuti. (2025). Pameran NYALA: 100 Tahun Perang Diponegoro di Galeri Nasional Indonesia. Dokumentasi Pribadi.

Gambar 4.5 Dokumentasi Art-Jog/sugarandcream. (2025). ARAK-ARAK: Midnight Haze and The Drifting Flocks”, karya Jompert Kuswidananto mengisi ruang kosong lantai 3 Plaza Tunjungan, Surabaya. Diambil dari sugarandcream, Url: <https://sugarandcream.co/wp-content/uploads/2025/06/pic2-22.jpg>, diakses pada 3 September 2025.

Gambar 4.6 springgroveobituaries.org/obituaries. Laura H. Chapman. Diambil dari springgroveobituaries.org, Url: <https://tributecenteronline.s3-accelerate.amazonaws.com/ObituaryMedias/55746580/Image.webp>, diakses pada 5 September 2025

Gambar 4.7 tc.columbia.edu/media. (2014). Edmund Burke Feldman. Diambil dari tc.columbia.edu, Url: https://www.tc.columbia.edu/media/departments/aamph/arted/2014/people/alumni/alum_feldman.jpg, diakses pada 5 September 2025

Gambar 4.8 Dokumentasi Dharu Sudarso diambil dari <https://web.facebook.com/share/p/16jCuMvCqK/>, diakses 5 Agustus 2025.

Gambar 4.9 Ridhani Pangestuti. (2025). Lukisan di Lobi Hotel Mercure Gatot Subroto Jakarta. Dokumentasi Pribadi.

Indeks

A

apresiasi seni 58, 205, 209, 216–219, 222, 228

D

desain 8, 9, 11–13, 18, 19, 21, 22, 39, 49, 80, 81, 85–88, 131, 136, 137, 151, 152, 161, 171, 177, 181, 192, 205, 209, 211, 212, 226, 227, 239, 244, 250
digital 20, 22, 23, 33, 36, 39, 56, 58, 71, 80, 81, 85, 86, 88, 101, 104, 105, 109–111, 117, 124, 125, 152, 154, 181, 195, 207, 209, 210, 221, 226–230, 244, 249, 253, 254
dokumentasi 34, 36, 44, 45, 55, 57, 60, 62, 66, 71, 78, 102, 152, 164, 173, 176, 185, 195, 198, 207, 209, 211, 227, 228, 249

E

eksplorasi visual 58, 252
ekspresi visual iv, 11, 38, 57, 158
en plein air 53, 252
estetis iv, 26, 81, 84, 102, 164, 188, 248

F

fotografi 71, 212
fungsional 26, 36, 84, 164, 235, 240

G

galeri seni rupa 227
Geometri 252

I

ilustrasi vii, x, 81, 82, 85, 89, 93, 95, 96, 104, 109, 111, 113, 117, 118, 120, 121, 123, 129, 130, 132–135, 137, 142, 143, 252
ilustrator ii, 109, 252, 264

K

kearifan Lokal 253
komik vii, ix, x, 91, 95–97, 103, 117, 121, 123, 129, 134, 141, 142, 144, 253, 256, 257
komposisi visual 36, 104, 117
kreatif iii, iv, 3, 5, 8, 10, 11, 16–18, 21, 22, 29, 34, 39, 80–82, 87, 113, 114, 117, 118, 127, 129, 144, 146, 147, 152, 163, 167, 172, 174, 179, 185, 190, 210, 211, 214, 229, 231, 235, 240

M

media visual 253

N

nature journaling 54, 73, 74, 253, 256

O

objek ix, 40, 41, 60, 64–66, 68, 76, 160, 253
observasi 29, 58, 60, 103, 112, 127, 165, 173, 182, 223, 231, 253

P

pameran seni rupa vi, viii, 19, 203, 206, 211, 225, 226, 231, 233–235, 239, 240, 250, 251, 253
picture book ix, 89, 90, 95, 253
platform visual 253
prinsip seni rupa 35, 43, 50, 60, 76, 253
publikasi 177, 249, 253

R

relief ix, 90, 253
reliefboard vii, x, 125, 126, 129, 144, 254

S

simetri 84, 254
software desain 211
still life 53

T

tiga dimensi 17, 21, 41, 47, 65, 146, 151, 160, 178, 253

U

unsur rupa 44, 65, 66, 76, 127, 136, 239
urban sketching 54, 254

V

visual iv, 8, 11–14, 16, 17, 19–23, 25–27, 32–34, 36, 38, 39, 41–49, 52, 53, 55–58, 60, 62, 63, 66, 68–71, 73, 76–78, 80, 81, 83, 86–89, 92, 93, 95, 98, 100–104, 110, 111, 113, 114, 116, 117, 124, 125, 128, 134, 136, 149, 151, 152, 158, 159, 163–165, 173, 176, 177, 179, 182, 205, 206, 209–211, 215, 217–220, 222, 223, 227, 235, 238, 239, 243, 248, 252–254, 256, 258



Nama Lengkap : Ridhani Pangestuti
Email : ridhanipangestu@gmail.com
Instansi : SMA N 1 Bobotsari
Alamat Instansi : Jalan Raya Majapura RT 03/05
Bobotsari, Purbalingga Kode Pos
53353
Bidang Keahlian : Kriya, Menulis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Budaya, SMAN 1 Bobotsari (2022—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1: Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (2006—2010)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Jaga Alam dengan Tradisi Nusantara* (2017), 978-602-437-247-7
2. *Janji Tupai* (2019), 978-623-90264-9-3
3. *Baju Kesayangan Ayu* (2019), 978-602-437-831-8
4. *Sopan santun Seruni* (2019), 978-623-7278-67-2
5. *Kesepakatan Kelas Rimba* (2024)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Komik Rampai *HELLO (How to Understand Gambling Lowkey)* dengan Integrasi Kearifan Lokal Purbalingga sebagai Upaya Pencegahan Terjerumus Judi Online Pada Remaja



Nama Lengkap : Dessy Rachma Waryanti
Email : dessyrachms@gmail.com
Instansi : Seni Intermedia, FSRD, ISI Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Ringroad Mojosongo, Jebres, Kota Surakarta 57127
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Prodi Seni Intermedia, FSRD, ISI Surakarta (2021—sekarang)
2. Editor Visual buku nonteks kemdikbud: *Rumah Terakhir Di Foja, Hutan Rumah Owa, Buah Roti Buah Bintang* (2023)
3. Kurator pameran seni rupa (2022—sekarang)
4. Assistant Consultant, Jogjakarta Community School (2018—2021)
5. Dosen Luar Biasa, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya (2017—2018)
6. Illustrator, *visual designer & digital media artist independent* (2010—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1: Seni Rupa Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2011—2015)
2. S-2 Pengkajian Seni Rupa, Pascasarjana ISI Yogyakarta (2015—2017)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XII* (978-602-244-615-6)
2. *Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas XII* (978-602-427-955-4)
3. *Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas XI* (978-602-427-954-7)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Reading Art Therapy Practices As A Media For The Distribution Of Mental Wellbeing In Indonesia (*Indonesian Journal Of Visual Culture, Design, And Cinema*, 2024)
2. Challengin Stereotypes Of Art Education And The Intellectual Culture Of Creative Intelligence (*Novum*, Uns, 2024)
3. Collective Ethnography Of Printmaking In Yogyakarta: A Theoretical Study Of Art And Society (*Acintya*, 2024)



Nama Lengkap : Dr. Bandi Sobandi, S.Pd, M.Pd.
Email : bas@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudi No. 229
Bandung
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Juri Ajang Talenta Kemendikbud Ristek FLS2N bidang Kriya SMK, 2024.
2. Tim penyusun Panduan Mata Pelajaran Pada Pendidikan Khusus di Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemdikbud Ristek, 2024.
3. Penelaah Buku Pedoman Guru Seni Rupa SMA Kelas X, SD Kelas II, IV, dan V Kurikulum Merdeka, Pusbuk Kemdikbud Ristek, 2024.
4. Penyelia Buku Teks Pendamping (BTP) Jenjang SMK/MAK dalam rangka Penilaian Buku Pendidikan, Pusbuk Kemdikbud Ristek, 2023.
5. Juri FLS2N Cabang Kriya SMA/MA SMP Provinsi Banten, 2023.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-3: Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang (2025).
2. S-2: Pengembangan Kurikulum, Universitas Pendidikan Indonesia (2010)
3. S-1: Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, IKIP Bandung (1997).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Menelusuri Nilai Nasionalisme melalui Batik Kasumedangan (dalam *Peradaban Batik: Nilai dan Perkembangannya*), 2021.
2. Rumah Pendidikan Seni Moel Soenarko sebuah Ruang Edukasi, Kreasi, dan Apresiasi Seni bagi Masyarakat di Kota Bandung (dalam *Ruang Seni/ Ruang Imaji*), 2021.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Metode Pengolahan Sampah Plastik HDPE dalam Skala Mikro menjadi Produk Furniture dan Merchandes Sustainable*, Anggota, 2025.
2. *Model Pembelajaran Hibridasi Estetik untuk Meningkatkan Kompetensi Kreatif Mahasiswa melalui Batik Lukis Kontemporer*, Ketua, 2025.



Publikasi buku dan penelitian selengkapnya dapat dilihat di Google Scholar
<https://scholar.google.com/citations?user=qdAM9s4AAAAJ&hl=id&oi=ao>



Nama Lengkap : Muhammad Rain Rosidi, M.Sn.
Email : rainrosidi@gmail.com
Instansi : Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon
Bantul Yogyakarta
Bidang Keahlian : Kurator Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Kurator Pameran Seni Rupa Nandur Srawung Taman Budaya Yogyakarta (2025)
3. Kurator Pameran Seni Rupa Festival Kebudayaan Yogyakarta Kotamadya Yogyakarta (2025)
4. Kurator Pameran RESIPROKAL, Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta (2025)
5. Kurator Pameran Taktik Singgah, Villa Sare Yogyakarta (2025)
6. Tim Kurator Pameran Internasional YICAF #3 , di FSRD ISI Yogyakarta (2025)
7. Kurator ntermedia Art 2024 FLEXING THE FLUX: Prelude, Bale Black Box, Yogyakarta (2024)
8. Kurator pameran TAMASYA, Galeri Raos, Kota Batu, Malang, Jawa Timur (2024).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1: Seni Murni FSR ISI Yogyakarta (1999)
2. S-2: Pascasarjana ISI Yogyakarta (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Sekolah Sungai Siluk: Literasi dari Tepian Oya* (2025)
2. *RJ Katamsi di Tengah Pusaran Sejarah* (2024)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Konstruksi Identitas Asri Dalam Arena Kuasa Simbolik Seni Rupa Modern* (2021)



Publikasi buku dan penelitian selengkapnya dapat dilihat di Google Scholar
<https://scholar.google.com/citations?user=Lu4jFO8AAAAJ&hl=id>



Nama Lengkap : Meilany, S.S.
Email : meizyty@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Penyuntingan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Penulis dan Editor *freelance* (Mei 2016—sekarang)
2. Editor, Penerbit Medianara (Jan —Mei 2016)
3. Editor *freelance* (2013—2016)
4. Editor, Penerbit Jepe Press Media Utama (2012—2013)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 : Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Indonesia (1999)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

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



Nama Lengkap : Aditya Candra Kartika, S.Pd.
Email : aditya.aceka@gmail.com
Instansi : SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Madyotaman I/22 Surakarta
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru DKV SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta (2018—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 : Pendidikan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret (2012—2016)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas I Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2024)
2. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas IV Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2024)
3. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas VII Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2024)
4. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas X Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2024)
5. *Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas IV Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2024)
6. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas V Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2025)
7. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas VIII Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2025)
8. *Buku Panduan Guru Seni Tari Kelas XI Edisi Revisi, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2025)
9. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas XI, Kemendikbudristek* (Ilustrator, 2022)
10. *Buku PJOK Kelas V, Kemendikdasmen* (Ilustrator, 2025)
11. *Buku Panduan Guru PJOK Kelas V, Kemendikdasmen* (Ilustrator, 2025)
12. *Buku Bahasa Indonesia Kelas VI, Kemendikdasmen* (Ilustrator, 2025)
13. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas VI, Kemendikdasmen* (Ilustrator, 2025)



Nama Lengkap : Damar Sasongko, S.Hum. M.Sn.
Email : damarsas@proton.me
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Buku Anak

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Editor (*freelance*), Literacycloud Room to Read (2023—sekarang)
2. Editor visual dan desainer (*freelance*), Pusat Perbukuan Kemendikdasmen (2020—sekarang)
3. Editor visual (*freelance*) Yayasan Litara (2020—sekarang)
4. Editor visual (*freelance*), Yayasan Literasi Anak Indonesia (2024—2025)
5. Editor (*freelance*) Kayabaca Provisi Mandiri Pratama (2019—2025)
6. Editor visual (*freelance*), Aqra Publishing (2024)
7. Editor visual (*freelance*), Folxtale (2023)
8. Editor visual dan desainer (*freelance*) Letsread Asia (2020—2025)
9. *Lead Editor*, Zenius (2021—2022)
10. Editor buku anak, BIP Kompas Gramedia (2014—2021)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-2: Pengkajian Seni Rupa, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2023-2025)
2. 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.



Nama Lengkap : M Rizal Abdi
Email : kotakpesandarimu@gmail.com
Instansi : CRCS UGM
Alamat Instansi : Jl. Teknik Utara, Pogung,
 Sinduadi, Mlati, Sleman,
 Yogyakarta
Bidang Keahlian : Desain editorial dan ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer editorial, ilustrator, editor, pekerja lepas (2005—sekarang)
2. Center for Religious and Cross-cultural Studies, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada (CRCS UGM), Peneliti (2021—sekarang)
3. Media Kawan Lama, Art Director (2015—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-2: Agama dan Lintas Budaya, Sekolah Pascasarjana, UGM (2019)
2. S-1: Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, UGM (2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Bangsa yang Bergerak*, 2025. (CRCS UGM, Boston University, Henry Luce Foundation)
2. *Nation in Motion: A Companion Book for Indonesian Pluralities Film Series*, 2025, Penulis (CRCS UGM, Boston University, Henry Luce Foundation)
3. *Sejarah*, 2024, *Buku Teks Utama Kelas XI*, Editor (Kemendikbudristek).
4. *Sejarah*, 2022, *Buku Teks Utama Kelas XII*, Editor (Kemendikbudristek).
5. *Gerombolan Kucing Bandel*, 2021, Editor (Penerbit Pocer).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. "Exchanging Sacred: New Material Religion in Tembayat" (2025)
2. "Menakar Kebebasan Beragama atau Berkeyakinan dalam Pasal 300—305 KUHP 2023" (2025)
3. "Mixed Mecca in Tembayat" in *Little Meccas*, 7th Muhammad Alagil Chair in Arabia Asia Studi Conference, Asia Research Institute National University of Singapore (ARI-NUS), Singapore (2022)
4. "Meneroka Luar-Dalam Wayang dan Gamelan dalam Aras Global" *Kawistara*, Vol.9 No.1, 2019 (Graduate School, UGM, 2019)