



## MODUL AJAR

Sekolah : SMAK Untung Suropati Krian  
 Mata Pelajaran : Seni Budaya – Seni Rupa  
 Kelas / Semester : X / 1  
 Topik : Mengenal Seni Rupa berdasarkan pengalaman  
 Tahun Pelajaran : 2023/2024  
 Nama Penyusun : Niyah Asiwatin Sifa, S.Pd

Elemen	Capaian Pembelajaran Fase E
Mengalami	Di akhir fase E, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya, secara efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

10.1 Peserta didik mampu mengenal dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.

### B. ASESMEN

No	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian



1	Sikap	Observasi	Lembar Pengamatan
2	Pengetahuan	Penugasan	Penugasan
3	Keterampilan	Praktik	Lembar penilaian kerja/praktik

a) Asesmen Diagnostik

- Melakukan tanya jawab tentang kekhasan karya dan seniman serta macam-macam teknik berkarya
- Mengobservasi pembuatan sketsa dari unsur rupa

b) Asesmen Sumatif

- Melakukan penilaian terhadap hasil analisis bahan dan alat yang dipakai dalam berkarya
- Melakukan penilaian produk skesa dari unsur dan elemen rupa yang dibuat peserta didik.

**Pengayaan dan Pengayaan remedial** Memberikan contoh sebanyak-banyaknya karya seni rupa dua dimensi baik yang tergolong karya seni rupa terapan maupun karya seni rupa murni. Memberikan pula contoh karya seni rupa terapan yang dimanfaatkan sebagai benda hias atau estetis saja. Memberikan contoh-contoh bahan, medium, alat, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa dua dimensi tidak hanya bahan, medium, alat dan teknik.

**Remedial**

Peserta didik yang belum menguasai materi diberikan remedial dengan menampilkan karya seni melalui media elektronik, peserta didik menganalisis jenis karya, bahan, medium, teknik dan unsur-unsur visual pembentuknya.



### C. LANGKAH PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Pertama

Kegiatan awal

Salam pembuka oleh guru dan menanyakan kabar peserta didik

Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang seni rupa yang berkembang di lingkungannya dan senimannya

Kegiatan inti

1. Peserta didik mengamati video atau presentasi tentang lukisan karya Affandi dan Eko Nugroho



2. . Peserta didik menjawab pertanyaan

- Bentuk apa yang menarik dari lukisan karya Afandi dan Eko Nugroho
- Cerita dan makna apa yang terkandung dari lukisan tersebut
- Media apa yang digunakan dalam lukisan tersebut
- Aliran apa yang mereka gunakan pada karya lukisannya

3. Peserta didik melihat tanyangan vedio tentang proses berkarya dari Afandi dan Eko Nugroho dengan you tube chanel atau instgram

<https://www.youtube.com/watch?v=poCaHXmbx1Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=tqQs8fse0qk>

4. Peserta didik membuat pertanyaan tentang media, tehnik dan aliran yang di gunakan pelukis dalam berkarya

Pertanyaan pemantik

- Media, tehnik dan aliran apa yang digunakan serta dikembangkan pelukis untuk berkarya
- Apakah persamaan atau perbedaan dari kedua pelukis dalam berkarya

Peserta didik membuat deskripsi singkat tentang hasil pengamatan yang dilakukan dalam sebuah tulisan secara mandiri

Penutup



1. Peserta didik diwakili oleh satu atau dua anak mempresentasikan hasil tulisannya  
Peserta didik diminta menyiapkan buku gambar, pensil dan tinta bak untuk membuat sketsa

## **Pertemuan Kedua**

### Kegiatan awal

Salam pembuka oleh guru dan menanyakan kabar siswa

Peserta didik melihat contoh sketsa yang ditampilkan guru.

### Kegiatan Inti

1. Peserta didik berdiskusi dengan guru tentang sketsa yang diamati  
Pertanyaan Pemantik
  - Apa kesan yang kalian dapat dari beberapa sketsa yang dilihat?
  - Apakah sketsa itu samakah dengan sket?
  - Media apa saja yang nyaman untuk
2. Peserta didik menyiapkan bahan untuk membuat sketsa secara mandiri
3. Peserta didik membuat sketsa berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar atau berdasarkan imajinasi bebas

### Catatan untuk guru:

- o Bawa peserta didik melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekitar
  - o Buat sketsa sesuai dengan karakteristik peserta didik jika dalam suatu kelas ada 24 peserta didik maka akan didapatkan 24 karya sketsa yang berbeda
  - o Tidak ada benar atau salah dalam membuat karya seni rupa yang ada adalah olah rasa dan kreativitas dalam melihat hasil karya
4. Guru selalu berkeliling dan memberikan motivasi peserta didik saat membuat karya



#### Kegiatan penutup

1. Peserta didik diwakili oleh beberapa anak mempresentasikan hasil karyanya
2. Peserta didik diminta untuk mendokumentasikan karyanya sebagai langkah awal dalam berkarya seni rupa
3. Peserta didik dapat memajang karyanya di madding kelas

#### **D. Media**

Laptop / Komputer

LCD Proyektor

Youtube

Lembar Kerja Peserta Didik, Buku Gambar Lingkungan Sekitar

#### **E. Refleksi Untuk Peserta Didik**

1. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan saat mempelajari materi ini?
2. Kepada siapa kamu meminta bantuan jika ada kesulitan saat mempelajari materi ini?
3. Bagian mana yang kamu rasa paling sulit?
4. Seberapa berhasil menurut kamu saat mempelajari materi ini ?

#### **Refleksi untuk guru tentang materi ajar**

1. Apakah materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh peserta didik?
2. Apakah peserta didik menyukai materi yang disampaikan oleh guru?
3. Kesulitan apa saja yang dihadapi oleh peserta didik saat belajar?
4. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
5. Materi apa yang diperlukan untuk pengembangan pelajaran Mengenal Seni Rupa 2 dan 3 Dimensi berdasarkan media, tehnik dan aliran ?

#### **Bahan bacaan pendidik**

- Buku Panduan Guru Seni Rupa SMA/SMK dan peserta didik Kelas X, Kemdikbudristek 2021
- Modul Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas X, Kemdikbud, Direktorat SMA. 2020



- Referensi dari internet :
- <https://serupa.id/serupa-2-dimensipengertian-contoh/>
- Unsur Seni Rupa Dasar Terwujudnya Karya Seni Rupa  
<https://youtu.be/xQwk5eDi66w>

### **Glosarium**

- seni rupa dua dimensi adalah karya seni yang memiliki dua ukuran atau dua sisi.
- Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu.
- Garis adalah unsur seni rupa yang merupakan hasil dari penggabungan unsur titik.
- Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan berbagai bidang.
- Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata.
- Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa.
- Gelap terang adalah unsur yang bergantung dari intensitas cahaya.
- Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang membuat suatu ciptaan para seniman terasa hidup dan lebih ekspresif.
- Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.
- Teknik Blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya (siluet).
- Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.
- Teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap-terang objek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah) kemudian disapu dengan kertas, kain, atau tangan.
- Teknik pointilis merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan



medianya(pensil, pena, pastel, cat, dan lainlain) dengan cara dititik-titikkan hingga membentuk objek gambar atau lukisan.

- Teknik aquarel merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan cat berbahan air (cat air) dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.
- Teknik plakat merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan bahan cat yang memiliki sifat pekat (cat poster, cat acrilick, cat minyak, dan lain-lain) dengan sapuan warna yang tebal dan rata sehingga hasilnya pekat dan menutup.
- Teknik semprot merupakan cara menggambar dengan bantuan alat semprot khusus untuk menggambar. Menggambar dengan teknik semprot ini membutuhkan keahlian dan ketelitian dalam menggunakan alat semprotnya.
- Teknik cetak merupakan teknik berkarya seni rupa dengan cara dicetak (baik teknik cetak manual ataupun digital).

### **Daftar pustaka**

- Irianto. Asmudjo, A. Rikrik Kusmara, dkk Himawan. (2018), *Relasi Dan Ekspansi Medium Seni Rupa*, Bandung: Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Maria, Mia dan JJ Adibrata. (2015), *Buku Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.
- Thabroni, Gamal. 2019. "Seni Rupa 2 Dimensi: Pengertian, Unsur, Alat, Teknik & Contoh", 27 Oktober 2019. <https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensipengertian-contoh/>
- Thabaroni, Gamal. 2019. "Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)", 29 September 2019. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapatahli/>



**LAMPIRAN**

**Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Nama Kelompok : .....  
 No. Absen : .....  
 Hari/Tanggal Pengamatan : .....

Amati gambar di bawah ini untuk didiskusikan dengan kelompok!

(1)



(2)



(3)



(4)



Berdasarkan pengamatan, sekarang kelompokkan dan isilah tabel di bawah ini sesuai dengan jenis karya seni rupa dua dimensi:

No.	Jenis	Bahan/Alat	Teknik	Media
1				



2				
3				
4				

Setelah mengisi kolom tentang jenis, bahan, medium dan teknik pada karya seni rupa dua dimensi tersebut, kemudian diskusikan dengan kelompok gambar di atas dan tuangkan pada kolom di bawah ini, selanjutnya presentasikan hasil diskusinya!

No.	Aspek yang diamati	Uraian Hasil Pengamatan
1	Unsur-unsur rupa yang menonjol	
2	Objek yang tampak	
3	Potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi	

### **Kriteria untuk mengukur ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan asesmennya**

- Asesmen melalui diskusi kelompok terhadap unsur-unsur, bahan/alat, media dan teknik seni rupa yang terdapat pada gambar yang disajikan.
- Kriteria penilaian:
  - a. Siswa mampu mengidentifikasi seluruh unsur seni (titik, garis, bentuk, tekstur, warna) yang terdapat pada gambar yang disajikan.
  - b. Siswa mampu mengenal bahan/alat, media dan teknik seni rupa pada gambar yang disajikan.
  - c. Siswa mampu menganalisis objek dan potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.



No.	Kriteria	Penjelasan/Uraian	Nilai
1	Memenuhi Standar	Apabila siswa bisa menjelaskan secara lengkap unsur dan bahan/alat, media dan teknik yang terkandung dalam gambar yang disajikan	91 – 100
2	Hampir Memenuhi Standar	Apabila siswa bisa menjelaskan sebagian unsur dan bahan/alat, media dan teknik yang terkandung dalam gambar yang disajikan	81 – 90
3	Standar Minimum	Apabila siswa bisa menjelaskan salah satu unsur dan bahan/alat, media dan teknik yang terkandung dalam gambar yang disajikan	71 – 80
4	Belum Memenuhi Standar	Apabila siswa belum mampu menjelaskan dengan benar unsur dan bahan/alat, media dan teknik yang terkandung dalam gambar yang disajikan	61 – 70



## MODUL AJAR

Sekolah : SMAK Untung Suropati Krian  
Mata Pelajaran : Seni Budaya – Seni Rupa  
Kelas / Semester : X / 1  
Topik : Mengenal Seni Rupa berdasarkan pengalaman  
Tahun Pelajaran : 2023/2024  
Nama Penyusun : Niyah Asiwatin Sifa, S.Pd

Elemen	Capaian Pembelajaran Fase E
Mengalami	Di akhir fase E, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya, secara efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 10.2 Peserta didik mampu mengenal dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.

### B. ASESMEN

No	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
----	-------	------------------	------------------



1	Sikap	Observasi	Lembar Pengamatan
2	Pengetahuan	Penugasan	Penugasan
3	Keterampilan	Praktik	Lembar penilaian kerja/praktik

**Asesmen awal** pembelajaran non kognitif

- a. Menyebutkan bahan/alat/media berkarya karya seni rupa yang ada disekitar.
- b. Menyebutkan jenis-jenis teknik karya seni rupa. Tes Tulis (LKPD 5)

**Asesmen Formatif** : memantau perkembangan peserta didik dalam mengerjakan tugas

**Asesmen sumatif** : penilaian produk (portofolio). Kriteria yang dinilai :

- Kesesuaian gambar dengan standar yang digunakan dan waktu pengerjaan gambar (LKPD

### C. LANGKAH PEMBELAJARAN

- **Pendahuluan** :
  1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran di mulai.
  2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
  3. Guru memberi apersepsi tentang materi yang akan dipelajari dengan memberikan link kuis (*game edukasi*) secara online dengan yang diakses di :  
<https://www.blooket.com/play?id=>
  4. Guru memberi motivasi kepada peserta didik dan menanyakan kondisi kesehatan
  5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.



6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi yang dipelajari
7. Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan.

- **Kegiatan Inti**

**Pertanyaan Mendasar**

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan video (*disajikan di LMS dengan tautan : <https://youtu.be/WzpDRkeQfyw> dan [https://youtu.be/vM\\_T6XYn0Cg](https://youtu.be/vM_T6XYn0Cg) ) karya dua dimensi berupa gambar dengan media AR (*SketchAR*).*
- Guru membuka diskusi dengan memberikan pertanyaan pemantik.
- Peserta didik merespon pertanyaan terbuka dari guru.

**Menyusun Perencanaan Proyek**

- Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyiapkan bahan dan alat untuk membuat karya dua dengan media AR berupa aplikasi *SketchAR*.
- Guru menyampaikan kriteria penilaian proyek yang dilakukan peserta didik.
- Peserta didik merancang gambar yang dipilih pada aplikasi *SketchAR* pada tahapan proyek yang akan dilakukan. (LKPD 1)

**Menyusun Jadwal Proyek**

Peserta didik menyusun jadwal kegiatan penyelesaian proyek yang meliputi :

1. Penyediaan alat dan bahan berkarya.
2. Praktik pembuatan gambar  
(LKPD 2)

**Monitoring**

Guru memantau kegiatan peserta didik dan memfasilitasi penyelesaian proyek.



**Presentasi/publikasi hasil proyek**

- Guru menilai hasil karya siswa untuk mengukur ketercapaian guna mengevaluasi kemajuan siswa.
- Guru memberi umpan balik atas karya siswa agar terus termotivasi. (LKPD 3)

**Evaluasi proses dan hasil proyek**

- Guru bersama peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap hasil karya gambar.
- Siswa mengungkapkan pengalaman dalam proses berkarya
- Guru dan siswa mencatat kendala dan mencari solusi pemecahannya.

- **Penutup**

1. Guru memberikan umpan balik.
2. Guru bersama-sama peserta didik membuat rangkuman materi yang telah mereka pelajari.
3. Guru memberikan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas (secara berkelompok).
4. Guru menjelaskan informasi rencana kegiatan

**D. MEDIA :**

- Gawai, Komputer/Laptop, *Learning Management System (LMS)*, *Media AR (Augmented Reality)*, Internet, Tripod **Alat/bahan :**
- Kertas gambar A4, Pensil 2B, Drawing Pen

**E. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

No	Pertanyaan	Jawaban
Peserta didik		



1	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya memahami bahwa ....	
2	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya mampu ....	
3	Perasaan saya setelah melakukan pembelajaran hari ini adalah ....	
4	Setelah melakukan pembelajaran hari ini, target saya berikutnya adalah ....	
<b>Guru</b>		
1	Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?	
2	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?	
3	Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	
4	Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya	
5	Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu diperhatikan sebagai guru?	

**Bahan bacaan pendidik** - Buku Panduan Guru Seni Rupa SMA/SMK dan peserta didik Kelas X, Kemdikbudristek 2021

Modul Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas X, Kemdikbud, Direktorat SMA 2023  
Referensi dari internet : <https://serupa.id/teknik-menggambarintelegensi-persepsi-melihat-gambar/>



Thabrani, Gamal. 2019. "Seni Rupa 2 Dimensi: Pengertian, Unsur, Alat, Teknik & Contoh",  
 27 Oktober 2019 <https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensipengertian-contoh/>

Thabarani, Gamal. 2019. "Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)", 29  
 September 2019. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat ahli/>

**LAMPIRAN**

**Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1**

Kriteria untuk mengukur ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Asesmennya Lembar Kerja  
 Peserta Didik (LKPD) I

- Nama : .....
- No. Absen : .....
- Judul Karya : .....
- Petunjuk :Buatlah urutan langkah-langkah penyelesaian proyek dan konsultasi  
 Kerja pada Guru

No.	Urutan Langkah - Langkah Menggambar	Bahan/Alat
1		
2		
3		
4		
dst.		



## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2

- Nama : .....
- No. Absen : .....
- Judul Karya : .....
- Tujuan : Menyusun jadwal perancangan proyek tentang menggambar.
- Petunjuk Kerja : Buatlah urutan penyusunan jadwal proyek dan konsultasi pada Guru

No.	Rencana Kegiatan	Pertemuan	Pertemuan
1	Penyediaan alat dan bahan menggambar berdasarkan teknik yang ditentukan.		
2	Menentukan tema/ obyek gambar berdasarkan teknik yang ditentukan.		
3	Melakukan pengamatan terhadap obyek yang dipilih dalam menggambar berdasarkan teknik yang ditentukan.		
4	Membuat sketsa gambar		
5	Menentukan gelap terang (bayangan) pada obyek gambar.		
6	Melakukan finishing/sentuhan akhir pada obyek gambar		
7	Mengupload proses berkarya di <i>Youtube</i>		



### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3

- Asesmen melalui presentasi hasil karya/proyek seni rupa dua dimensi (gambar)
- Kriteria penilaian:
  - a. Peserta didik mampu memilih dan menggunakan bahan/alat/media yang terdapat pada gambar yang disajikan.
  - b. Peserta didik mampu menerapkan teknik seni rupa pada gambar yang disajikan.

No.	Kriteria	Penjelasan/Uraian	Nilai
1	Memenuhi Standar	Karya siswa sangat memiliki konsep yang jelas sesuai dengan Teknik yang ditentukan. Apabila siswa mampu menjelaskan gambar yang dibuatnya dengan baik dan jelas.	91 – 100
2	Hampir Memenuhi Standar	Karya siswa memiliki konsep dengan teknik cukup sesuai dengan yang ditentukan. Apabila siswa cukup dapat menjelaskan gambar yang dibuatnya dengan baik dan jelas.	81 – 90
3	Standar Minimum	Karya siswa memiliki konsep dengan teknik cukup sesuai dengan yang ditentukan. Apabila siswa kurang dapat menjelaskan gambar yang dibuatnya dengan baik dan jelas.	71 – 80
4	Belum Memenuhi Standar	Karya siswa konsepnya kurang jelas dan teknik yang ditentukan kurang sesuai. Apabila siswa kurang dapat menjelaskan gambar yang	61 – 70
		dibuatnya dengan baik dan jelas.	



**Assesmen Sumatif Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4**

Nama : .....

No. Absen : .....

Asesmen penilaian produk (portofolio)

Buatlah karya dua dimensi dengan ketentuan berikut:

1. Buat karya seni rupa 2 dimensi berupa gambar dengan menerapkan media AR berupa aplikasi *SketchAR* menggunakan teknik yang sudah dipelajari seperti teknik linier, arsir, dussel, siluet/blok.
2. Menentukan objek yang akan dipakai di dalam karya, boleh berupa objek benda mati/suasana/hewan/tumbuhan.
3. Karya dibuat dalam ukuran minimal A4 (21 cm X 29,7 cm).

No	Kriteria	Penjelasan/Uraian	Nilai
1	Mampu membuat karya sesuai dengan teknik	Keseluruhan objek dalam gambaran sesuai dengan Teknik yang ditentukan	89-100
		Keseluruhan objek dalam gambaran sesuai dengan Teknik namun ada sebagian objek yang kurang sesuai dengan Teknik yang ditentukan	77-88
		Ada sebagian kecil dari objek yang dibuat tidak sesuai dengan Teknik yang ditentukan	65-76
		Sebagian besar objek gambaran tidak sesuai dengan Teknik yang ditentukan	< 65
2	Mampu membuat karya sesuai dengan ketepatan bentuk	Keseluruhan bentuk objek dalam gambaran proporsional dan sesuai dengan karakter benda yang sesungguhnya	89-100
		Keseluruhan bentuk objek dalam gambaran proporsional ada sebagian kecil yang kurang sesuai dengan karakter benda yang sesungguhnya	77-88
		Ada sebagian kecil bentuk objek dalam gambaran tidak proporsional dan tidak sesuai dengan karakter benda yang sesungguhnya	65-76



		Sebagian besar bentuk objek dalam gambaran tidak proporsional dan tidak sesuai dengan karakter benda yang sesungguhnya	< 65
3	Mampu membuat karya dengan menentukan gelap terang	Keseluruhan gelap terang objek dalam gambaran sesuai dengan gelap terang dan karakter objek yang sesungguhnya	89-100
		Keseluruhan gelap terang objek dalam gambaran sesuai dengan karakter objek yang	77-88
		sesungguhnya, ada sebagian kecil yang kurang sesuai dengan gelap terang dan karakter objek yang sesungguhnya	
		Ada sebagian kecil gelap terang objek yang tidak sesuai dengan karakter objek yang sesungguhnya	65-76
		Sebagian besar gelap terang objek dalam gambaran tidak sesuai dengan gelap terang dan karakter objek yang sesungguhnya	< 65
4	Mampu membuat karya dengan tuntas	Unsur rupa	89-100
		Karya selesai 100 %	77-88
		Ada sebagian kecil objek yang kurang	65-76
		Detail/kurang sempurna penggarapannya	< 65



### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4

Nama : .....

No. Absen : .....

### Jawablah soal di bawah ini dengan baik dan benar!

- Berikut adalah contoh karya seni rupa dua dimensi, kecuali . . .
  - Seni lukis
  - Seni grafis
  - Seni ilustrasi
  - Relief
  - Seni arsitektur
- Seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan untuk memenuhi fungsi ekspresi, disebut dengan:
  - Fine art*
  - Discofery art*
  - Projeck artn*
  - Applied art*
  - Filling art*
- Salah satu cabang seni rupa yang memiliki wujud dua dimensi dengan proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak dan biasanya di atas kertas disebut ...
  - Seni grafis
  - Lukisan
  - Gambar
  - Batik printing
  - Batik



4. Berdasarkan fungsi dan orietasinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan untuk memenuhi fungsi praktis, karya seni tersebut sering disebut dengan:
  - A. *Fine art*
  - B. *Discofery art*
  - C. *Projeck art*
  - D. *Applied art*
  - E. *Filling art*
  
5. Dalam penciptaan karya kita kadang kita membutuhkan kesan bayangan pada obyek.  
Di bawah ini adalah unsur yang dapat mencapai kebutuhan tersebut, yaitu...
  - A. Tekstur, warna, bentuk, garis
  - B. Warna, tekstur, garis, titik
  - C. Garis, bentuk, tekstur, titik
  - D. Bentuk, warna, garis, titik
  - E. Titik, warna, bentuk, tekstur
  
6. Teknik menggambar menggunakan unsur garis lurus dan garis lengkung disebut dengan
  - A. Teknik dussel
  - B. Teknik pointilis
  - C. Teknik blok
  - D. Teknik arsir
  - E. Teknik linear
  
7. Unsur visual dalam seni rupa dua dimensi yang terbentuk karena hubungan beberapa garis disebut ...
  - A. Bidang
  - B. Bentuk
  - C. Raut



- D. Barik
  - E. Bangun
8. Suatu karya seni yang dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan isi dari cerita, puisi, tulisan, dan sebagainya disebut ...
- A. Seni lukis
  - B. Seni grafis
  - C. Seni ilustrasi
  - D. Seni rupa
  - E. Seni arsitektur
9. Karya seni rupa dua dimensi yang merupakan gambar dekoratif tanpa maksud yang jelas, merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong, disebut ....
- A. Karikatur
  - B. Kartun
  - C. Sketsa
  - D. Poster
  - E. Vinyet
10. Karya seni dua dimensi yang difungsikan untuk menginformasikan sebuah produk dan ditempatkan di tempat-tempat umum yang strategis, disebut dengan ...
- A. Karikatur
  - B. Kartun
  - C. Sketsa
  - D. Poster
  - E. Vinyet



11. Untuk menghasilkan karya seni rupa dua dimensi, kita membutuhkan beberapa teknik yang sesuai. Teknik yang digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa dua dimensi berupa :

- 1) Menutupan objek lukis
- 2) Menggunakan satu warna
- 3) Menggunakan cat minyak maupun cat akrilik

Pernyataan di atas merupakan teknik dari .....

- A. Plakat
- B. Kolase
- C. Siluet
- D. Dussel
- E. Aquarel

12. Perhatikan gambar di bawah ini !



(1)



(2)



(3)

Karya seni rupa dua dimensi dari berbagai media di atas menggunakan teknik .....

- A. Gambar (1) menggunakan teknik dusel, gambar (2) menggunakan teknik akuarel, dan gambar (3) menggunakan teknik plakat.
- B. Gambar (1) menggunakan teknik pointilis, gambar (2) menggunakan teknik akuarel, dan gambar (3) menggunakan teknik dusel.
- C. Gambar (1) menggunakan teknik pointilis, gambar (2) menggunakan teknik plakat, dan gambar (3) menggunakan teknik dusel.
- D. Gambar (1) menggunakan teknik pointils, gambar (2) menggunakan teknik akuarel, dan gambar (3) menggunakan teknik dusel.
- E. Gambar (1) menggunakan teknik arsir, gambar (2) menggunakan teknik plakat, dan gambar (3) menggunakan teknik dusel.



13. Sebelum menerapkan teknik dalam berkarya seni rupa tiga dimensi sangat penting memahami karakteristik suatu bahan yang akan diolah, seperti:
- 1) Cat air memiliki karakteristik transparan
  - 2) Cat minyak memiliki karakteristik plakat
  - 3) Kertas gambar mudah menyerap air
  - 4) Daya serap kanvas terhadap minyak lukis rendah
  - 5) Cat minyak relatif cepat kering bila digunakan pada kanvas
  - 6) Cat air memerlukan waktu yang cukup lama kering bila digunakan pada kertas gambar
- Karakteristik bahan dalam berkarya seni rupa yang sesuai adalah ....
- A. Pernyataan bahan nomor 1,2, 5, dan 6
  - B. Pernyataan bahan nomor 1,2, 3, dan 4
  - C. Pernyataan bahan nomor 3, 4, 5, dan 6
  - D. Pernyataan bahan nomor 1, 4, 5, dan 6
  - E. Pernyataan bahan nomor 2, 3, 5, dan 6
14. Pensil ini dipakai untuk membuat desain/ sket/ gambar rencana, baik untuk gambar dekorasi maupun gambar reklame. Pensil ini berjenis ....
- A. Pensil Biasa:
  - B. Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)
  - C. Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).
  - D. Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)
  - E. Pensil berwarna.
15. Pensil ini dapat menghasilkan garis-garis yang padat, gelap dan nada gelap terang. Jenis pensil ini banyak dipakai untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih. Pensil ini berjenis ....
- A. Pensil Biasa:
  - B. Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)
  - C. Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).
  - D. Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)



- E. Konte
16. Bahan ini memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang / transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya. Bahkan dari garis tumpang tindih itu menimbulkan efek warna campurannya. Bahan ini berjenis .....
- A. Cat Poster  
B. Crayon  
C. Cat Air  
D. Pastel  
E. Tinta
17. Bahan ini sifat lainnya adalah warnanya datar dan rata maka selain dapat digunakan dengan teknik *brush stroke* yang ekspresif atau untuk gambar dekoratif yang memerlukan warna-warna rata dan datar. Kelemahan warna ini tidak baik digunakan terlalu tebal karena ketika kering cepat pecah dan rontok. Bahan ini berjenis .....
- A. Cat Poster  
B. Crayon  
C. Cat Air  
D. Pastel  
E. Tinta
18. Media dalam menggambar sangat beraneka ragam. Di bawah ini manakah yang bukan termasuk media dalam menggambar?
- A. Kain  
B. Kanvas  
C. Kertas  
D. Crayon  
E. a dan b benar



19. Berikut ini yang merupakan alat dan media yang digunakan untuk melukis, yaitu .....
- Kertas dan Pensil
  - Kanvas dan Cat
  - Kanvas dan Crayon
  - Kertas dan Crayon
  - Crayon dan Pensil
20. Dalam Seni Rupa Dua Dimensi terdapat macam-macam golongan warna. Yang disebut dengan Warna Premier adalah .....
- Merah, Kuning, Ungu
  - Kuning, Merah, Hijau
  - Merah, Kuning, Biru
  - Biru, Merah, Orange
  - Kuning, Biru, Hijau

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{20} \times 100$$

**Kunci Jawaban :**

1.	E	11.	C
2.	A	12.	C
3.	A	13.	B
4.	D	14.	C
5.	B	15.	D
6.	E	16.	C
7.	A	17.	A
8.	C	18.	B
9.	E	19.	B
10.	D	20.	C



## BAHAN AJAR

### PPT (Power Point) Bahan Ajar :

[https://docs.google.com/presentation/d/17GtKM\\_JGqGkFIepF4sv6r3-kAPMbpXJ\\_/edit?usp=sharing&oid=108168970248289982227&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/17GtKM_JGqGkFIepF4sv6r3-kAPMbpXJ_/edit?usp=sharing&oid=108168970248289982227&rtpof=true&sd=true)

### 1. Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi

Bahan yang digunakan dalam karya dua dimensi:

Bahan terdiri dari dua kriteria yaitu bahan utama atau disebut medium, dan ke dua yaitu bahan penunjang yakni bahan yang mendukung medium utamanya. Sebagai contoh, dalam karya seni lukis, kanvas dan cat merupakan bahan utama pada lukisan, kemudian kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bingkai yang mengikat bentang kanvas atau biasa disebut dengan *spanram (stretch board)*.

Bahan untuk berkarya dua dimensi dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis:

- **Bahan baku alami** merupakan material yang bahan dasarnya berasal dari alam dan diolah tanpa proses kimiawi, contohnya adalah pewarna alami.
- **Bahan sintetis** adalah bahan alam yang telah diolah melalui proses industri atau pabrikasi tertentu sehingga menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus, contohnya adalah cat.

Bahan untuk berkarya dua dimensi juga dikategorikan berdasarkan sifat materialnya bahan lunak, bahan cair dan bahan padat. Alat dan bahan yang diperlukan antara lain: **a. Arang**

Di antara sekian banyak bahan untuk membuat karya seni rupa dua dimensional, arang adalah bahan yang paling mudah untuk didapat karena jika tidak ada bahan lain arang dapat dibuat sendiri. Ambil bilah bilah kayu yang tingkat kekerasannya sedang, kemudian bakar menjadi bara; tutuplah rapat-rapat dalam wadah dari bahan tanah liat dan bila baranya telah padam peserta didik sudah mendapatkan arang.



Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Arang>



## **b. Pensil**

Merupakan alat yang lembut, tidak banyak memberikan kedalaman, tingkat kekerasannya bermacam-macam, untuk permulaan gunakanlah pensil yang sedang lunaknya. (Untuk menggambar hendaknya selalu digunakan pensil yang paling bermutu sejauh yang dapat diperoleh).

Ada berbagai macam dan jenis pensil sesuai dengan penggunaannya, antara lain:

1) Pensil Biasa:

Pensil biasa dengan batang kayu relatif murah, dapat dipakai untuk membuat berbagai macam goresan, dan dapat digunakan untuk menutup bidang gambar dan membuat bayangan. Walaupun pensil biasa sudah cukup cocok untuk dipergunakan menggambar, namun dalam penggunaannya harus diperhatikan mutu dan jenis pensilnya.

2) Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)

Pensil jenis ini memiliki tingkat dan kualitas kekerasan mulai dari 9 H (sangat keras) kemudian F. Pensil jenis ini biasanya banyak dipakai untuk menggambar mistar, karena jenisnya yang keras tersebut. Semakin keras tingkatan isi pensil, semakin dapat digunakan untuk menghasilkan garis-garis yang padat, halus dan tipis.

3) Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).

Pensil ini dipakai untuk membuat desain/ sket/ gambar rencana, baik untuk gambar dekorasi maupun gambar reklame.

4) Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)

Isi pensil yang lunak dapat menghasilkan garis-garis yang padat, gelap dan nada gelap terang. Untuk hampir semua gambar tangan bebas, pensil jenis B merupakan jenis pensil yang banyak manfaatnya. Jenis pensil ini banyak dipakai untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih.

5) Konte, berwarna hitam arang dan berbeda dengan pensil biasa karena mempunyai goresan yang tebal dan lebar. Dibedakan pula menjadi:

a) Hard/H/keras.

b) Medium/HB/sedang

c) Soft/B/Lunak, dipakai untuk menggambar potret, pemandangan alam dan benda.



6) **Pensil berwarna.**

Pensil ini mengandung lilin dan tersedia dalam 12 dan 24 macam warna, mempunyai sifat lunak.



Sumber: <https://arsiteknews.files.wordpress.com/2013/08/jenis-pensil-1.jpg?w=584>



Sumber: [https://2.bp.blogspot.com/-gTs9F1wGDfQ/W9sAVIH\\_ZHI/AAAAAAAAAFWw/4q8aswIdsUkNnHBH8kD8ymcpBISwnWLQCLcBGAs/s1600/Screenshot\\_20181101-171605-01.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-gTs9F1wGDfQ/W9sAVIH_ZHI/AAAAAAAAAFWw/4q8aswIdsUkNnHBH8kD8ymcpBISwnWLQCLcBGAs/s1600/Screenshot_20181101-171605-01.jpg)



*Sumber:*

*<https://ds393qgzrxwzn.cloudfront.net/resize/m600x500/cat1/img/images/0/x6yzeHIItU.jpg>*

c. Pastel

Pastel adalah media menyerupai kapur tulis tetapi dibuat dengan pigmen warna dicampur dengan zat pengikat berupa resin dan plaster. Bahan ini dicampur, dibuat pasta kemudian dibentuk batangan lalu dikeringkan. Kualitas pastel tergantung dari komposisi bahannya.



*Sumber : <https://bobo.grid.id/read/08679321/perbedaan-krayon-dan-oil-pastel->*

d. Tinta

Pada saat ini tinta gambar dibuat dari pigmen warna, shellac dicampur air, sedang pada jaman dahulu tinta hitam dibuat dari campuran jelaga dengan lem dan sejenis cuka. Dengan berkembangnya teknologi, tinta tidak lagi hanya hitam, sekarang banyak dijual tinta dengan warna-warni. Secara tradisional, dalam penggunaan tinta memerlukan alat berupa pena dan kuas.



Sumber: [https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full//101/MTA-37218656/brd63809\\_kuretake-zig-sumi-ink-tinta-gambar-hitam-kaligrafi-calligraphy-lettering-comicmanga-alat-lukis\\_full05.jpg](https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full//101/MTA-37218656/brd63809_kuretake-zig-sumi-ink-tinta-gambar-hitam-kaligrafi-calligraphy-lettering-comicmanga-alat-lukis_full05.jpg)

#### e. Cat Air

Cat air adalah media seni rupa yang memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang / transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya. Bahkan dari garis tumpang tindih itu menimbulkan efek warna campurannya. Cat air menggunakan air sebagai medium pengencernya.



Sumber :



[https://media.karousel.com/media/photos/products/2017/11/04/cat\\_air\\_osama\\_new\\_1509789263\\_69c392a8.jpg](https://media.karousel.com/media/photos/products/2017/11/04/cat_air_osama_new_1509789263_69c392a8.jpg)

#### f. Cat Poster

Cat poster tergolong jenis cat air karena untuk medium pengencernya menggunakan air. Cat ini berbeda dengan cat air biasa karena sifatnya yang cepat kering dan dapat digunakan seperti cat minyak yakni teknik penggunaannya dengan warna pekat karena tidak banyak menggunakan air. Cat ini cepat kering, oleh karena itu warna awal dapat segera ditumpang dengan warna berikutnya.



Sumber : <https://biggo.id/s/cat+poster+set+sakura/>

## 2. Peralatan Dalam Karya Dua Dimensi

Peralatan yang digunakan dalam karya dua dimensi dikenal dengan beberapa kategori yaitu alat untuk menggambar, membentuk, mewarnai, mencetak (melipatgandakan), memotong, mengukur, dan sebagainya. Alat Berkarya Seni Rupa **a. Kuas**

Kuas merupakan alat pokok dalam menggambar, selain pena dan pensil. Mutu kuas ditentukan oleh mutu bulunya dan teknik mencengkeramkan pada gagangnya. Bentuk goresan yang dihasilkan ditentukan oleh bentuk, ketebalan dan panjang bulunya.



*Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran*

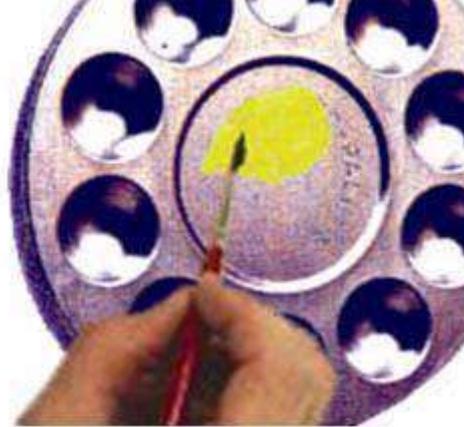
*Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*



*Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*

#### **b. Palet**

Berfungsi sebagai tempat untuk mencampur cat dalam takaran tertentu



*Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*

### **c. Karet Penghapus**

Untuk menghilangkan bagian gambar yang tidak berhasil. Penghapus potlot yang biasa sudah cukup, sepanjang bersifat lentur, lunak dan bersih. Dalam penggunaan karet penghapus harus disesuaikan dengan jenisnya. Penghapus yang keras tidak baik digunakan untuk menghapus goresan pensil pada kertas yang lunak. Penghapus keras memang dibuat bukan untuk menghapus pensil tetapi untuk menghapus goresan tinta. Penghapus yang lunak biasanya digunakan untuk menghapus goresan pensil.

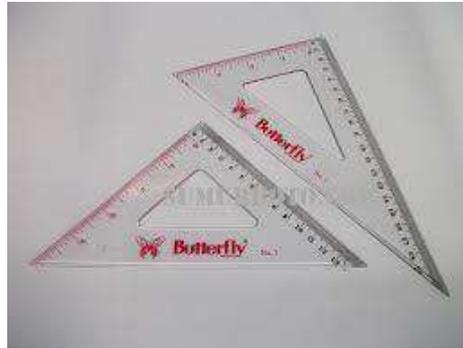


*Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*



#### d. Penggaris

Penggaris untuk membuat garis horizontal, gunakan penggaris panjang, dalam membuat garis vertikal gunakan penggaris segitiga.



*Penggaris Siku*

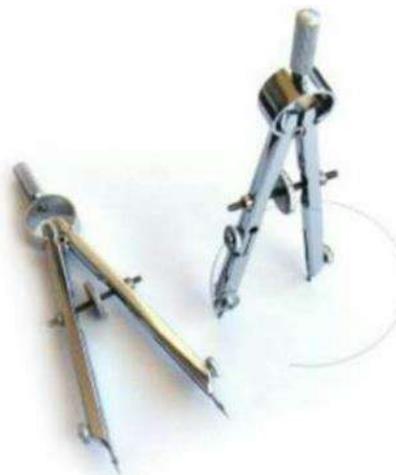


*Penggaris lurus terbuat dari besi*

*Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*

#### e. Jangka

Untuk menggambar lingkaran dengan ukuran bebas kita gunakan jangka.





*Jangka Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*

**f. Lem**

Ada beberapa jenis yang digunakan dalam berkarya seni rupa antara lain lem kertas, plastik dan kayu.



*Lem*

*Sumber : Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Seni Budaya Rupa SMA, Kemdikbud 2018*

**3. Membuat Karya Dua Dimensi dari Bahan Sekitar**

Setelah siswa mengenal beberapa teknik membuat karya dua dimensi, Selanjutnya siswa diajak mengamati dan mencari bahan lokal yang ada di sekitar sekolah atau tempat tinggalnya dengan tujuan mencari potensi alternatif media dan beradaptasi dengan keterbatasan dalam membuat karya dua dimensi.



### KISI-KISI ASESMEN SUMATIF

Jenjang Pendidikan : SMA

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas/Fase : X/ Fase E

Jumlah Soal : PG = 20

Alokasi Waktu : 45 Menit

Kurikulum : Kurikulum Merdeka

No.	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	1
2	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	2
3	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	3
4	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	4



5	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	5
6	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	6
7	Mendefinisikan seni rupa dan	Definisi, Fungsi, Unsur dan	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	7

No.	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
	eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Ragam Karya Dua Dimensi				
8	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	8
9	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	9



10	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi seni rupa	PG	10
11	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C3	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menentukan teknik seni rupa	PG	11
12	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C3	Disajikan gambar, Peserta didik dapat menentukan teknik seni rupa	PG	12
13	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	13
14	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	14
<b>No.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran (TP)</b>	<b>Materi</b>	<b>Level Kognitif</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>No. Soal</b>



15	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	15
16	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	16
17	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	17
18	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan/alat berkarya seni rupa	PG	18
19	Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.	Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi	C4	Disajikan pernyataan, Peserta didik dapat menganalisis bahan berkarya seni rupa	PG	19



**YAYASAN "YOHANNES GABRIEL"**  
**SMA KATOLIK "UNTUNG SUROPATI" KRIAN**  
Jl. Ki Hajar Dewantara 35 Krian Telp. (031)8987239  
**SMAKUNSUR "BERSINAR" BERiman berSikap beNAR**



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

20	Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi	C4	Peserta didik dapat menentukan unsur seni rupa	PG	20
----	---	---	----	--	----	----



## **MODUL AJAR**

### **KERAJINAN NUSANTARA**

#### **Identitas**

Nama : Niyah Asiwatin Sifa S.Pd  
Institusi : SMA Katolik Untung Suropati Krian  
Mata pelajaran : Prakarya  
Materi Pelajaran : Kerajinan Nusantara  
Tahun : 2023/2024  
Alokasi Waktu: 10 JP

#### **1. Tujuan pembelajaran**

10.2 Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara..

#### **2. Asesmen Formatif dan Sumatif**

- a. Asesmen Awal Pembelajaran : test tulis (uraian) terlampir pada lampiran 1
- b. Asesmen selama pembelajaran : keaktifan peserta didik terlampir pada lampiran 2
- c. Asesmen Formatif
  - (paham)  
Hasil test berupa soal uraian tentang Akuntansi Keuangan Dasar terlampir pada lampiran 3
  - (tidak paham)  
Hasil test berupa soal uraian tentang materi Akuntansi Keuangan Dasar terlampir pada lampiran 4
- d. Asesmen sumatif : test tulis (uraian) terlampir pada lampiran 5
- e. Pengayaan : uraian terlampir pada lampiran 6
- f. Lembar Kerja Peserta Didik : uraian pada lampiran 7

#### **2. Langkah-langkah**

##### **Kegiatan Awal**

- Guru menginstruksikan semua murid menghentikan sejenak semua aktivitas.
- Kemudian guru meminta peserta duduk dengan posisi nyaman, badan tegak dan rileks. Dengan mengawali kesiapan belajar diharapkan murid memiliki perasaan lebih tenang, pikiran lebih jernih dan sikap lebih positif.
- Guru melakukan kegiatan transisi seperti permainan tanya jawab atau melemparkan pertanyaan pertanyaan ringan yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- Dilanjutkan dengan penjelasan materi mengenai cara menggambarkan ide produk 3D dalam bentuk gambar teknik yang meliputi skala gambar, ukuran dan bahan. Bahan utama yang dipakai pada karya ini adalah kaca.

##### **Kegiatan Inti**

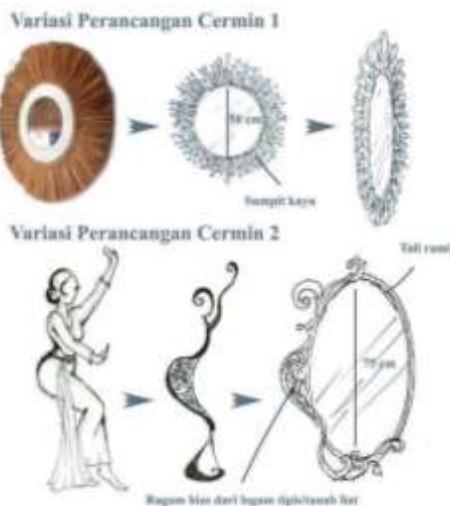


### Desain / Perencanaan

- Peserta didik mengembangkan konsep produk yang terinspirasi unsur budaya Nusantara non objek dan mengomunikasikan idenya dalam bentuk sketsa ide/prototipe produk aksesoris interior rumah tangga. Pembuatan desain ini dapat berupa gambar sketsa manual ataupun gambar digital memakai program-program digital seperti photoshop, sketch up, dll. Peserta didik perlu mempertimbangkan unsur kenyamanan, keamanan dan keindahan pada saat mengembangkan konsep produk.
- Peserta didik menyertakan keterangan yang menunjukkan skala ukuran produk yang akan dibuat dan detail teknik pembuatan di bagian yang ingin ditonjolkan.
- **Guru melihatkan referensi sketsa produk**



Gambar 2.20 Eksplorasi konsep dan sketsa ide  
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi



Gambar 2.21 Eksplorasi konsep dan sketsa ide

- Peserta didik melakukan survei harga pasar perincian bahan dan perkiraan biaya produksi serta perkiraan harga jual sebagai bagian analisis nilai ekonomis.
- Guru memberi tugas perencanaan proyek secara kelompok, Tugas LKPD 1



### Kegiatan Refleksi dan penutup

- Guru melakukan kegiatan refleksi dengan bertanya kepada peserta didik.
- Apakah peserta didik berhasil mengomunikasikan konsep produknya dalam bentuk sketsa/prototipe?
- Apakah perancangan produk yang dibuat telah mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan bagi pemakainya?
- Apakah perancangan produk memanfaatkan modifikasi bahan atau teknik produk kerajinan?
- Apakah peserta didik mendemonstrasikan karakter yang berani mengambil resiko dalam membuat perancangan produknya?
- Apakah peserta didik mendemonstrasikan kreatifitas dalam membuat perancangan produknya?
- Penutup dan salam

### 3. Media

- 1) Worksheet atau lembar kerja siswa
- 2) Lembar penilaian
- 3) LCD proyektor/slide presentasi PPT
- 4) Alat gambar : buku gambar, pensil penghapus dan marker

### 4. Tidak Lanjut

Rencana Kegiatan	Tempat Kegiatan	Pihak yang terlibat	Keterangan
Memberikan tugas atau Latihan yang harus dikerjakan dirumah.	Rumah siswa masing-masing	Siswa	Agar lebih memahami materi guru memberikan tugas Latihan dirumah untuk siswa mengenai materi pendapatan nasional.
Membahas kembali materi yang belum dikuasai siswa	Ruang kelas	Siswa dan guru	Guru meminta siswa untuk Menyusun pertanyaan mengenai materi yang belum dikuasai, setelah itu guru melakukan diskusi bersama siswa untuk membahas Kembali materi yang belum dikuasai.



Membaca materi dari sumber lain	Rumah dan ruang kelas	Siswa	Untuk menambah wawasan siswa mengenai pendapatan nasional, siswa bisa membaca buku atau sumber lain mengenai materi tersebut.
Memberikan motivasi atau bimbingan belajar	Rumah dan ruang kelas	Guru	Jika dirasa materi yang disampaikan masih kurang jelas, dan pendampingan siswa di dalam kelas masih kurang, maka guru bisa melakukan pendampingan siswa di rumah masing-masing melalui zoom.
Menginformasikan topik yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	Ruang Kelas	Guru	Guru menyampaikan kepada siswa mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Krian , 22 Juli 2023

Mengetahui,  
Kepala SMA Katolik Untung Suropati, Krian

Guru Mata Pelajaran,

**Ellysabeth Elly Susiana, S.Ag**

**Niyah Asiwatin Sifa, S.Pd**



### **LKPD 1**

- ❖ Buatlah beberapa sketsa ide dari produk aksesoris interior rumah tangga berdasarkan hasil eksplorasi, untuk menentukan desain/ perancangan yang akan dikembangkan.
- ❖ Buatlah konsep produk aksesoris interior rumah tangga yang telah ditentukan dalam bentuk gambar kerja manual/ digital/ model 3D
- ❖ Tambahkan keterangan ukuran, bahan, detail pengerjaan ataupun ragam hias budaya Nusantara yang ingin ditonjolkan dalam gambar perancangan aksesoris interior rumah tangga.
- ❖ Gambar perancangan dan keterangan yang dibuat didokumentasikan dalam jurnal siswa.



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

### KISI – KISI SUMATIF TENGAH SEMESTER GANJIL 2023/2024

KELAS : X

GURU MAPEL : NIYAH ASIWATIN

SIFA S.Pd

MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal	Soal	Jawaban
1.	10.1 Peserta didik mampu mengenal dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.	Seni Rupa	Penalaran	Disajikan sebuah pernyataan, peserta didik dapat menjelaskan cara mengembangkan ide dalam membuat seni rupa 2 dimensi	Uraian	1	Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk suatu karya seni dalam media yang bisa dilihat dan dirasakan dengan rabaan. Jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa dibagi menjadi dua yaitu karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Sesuai namanya, karya seni rupa dua dimensi hanya terdiri dari dua dimensi, oleh karena itu karya seni rupa jenis ini hanya bisa digambar di atas permukaan yang datar seperti kanvas, dinding, papan kayu, dan berbagai benda lain yang permukaannya datar. Dari bacaan tersebut jawablah pertanyaan berikut : a. Bagaimana cara mengembangkan ide dalam membuat karya seni rupa dua dimensi?	a. Cara mengembangkan ide dalam membuat karya seni rupa dua dimensi adalah dengan melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, mengamati karya seni rupa lainnya, serta menggabungkan berbagai elemen visual dan konsep yang diinginkan dalam karya tersebut. Selain itu, brainstorming dan diskusi dengan orang lain juga dapat membantu mengembangkan ide karya seni rupa dua dimensi. b. Cara mengapresiasi karya seni rupa di sekitar kita



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

							<p>b. Bagaimana cara mengapresiasi karya seni rupa di sekitar kita?</p> <p>c. Bagaimana peran seni rupa dalam kehidupan Masyarakat?</p>	<p>adalah dengan memahami konteks dan makna dari karya tersebut, mengamati detail dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya, serta memberikan tanggapan yang konstruktif dan menghargai karya tersebut.</p> <p>c. Seni rupa memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat dengan memberikan inspirasi, hiburan, dan edukasi. Seni rupa juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat identitas budaya dan mempromosikan keindahan serta keberagaman budaya masyarakat.</p>
2.	10.1 Peserta didik mampu mengenal dan menuangkan pengalaman dan	Seni rupa	Penalaran	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi seni rupa, klasifikasi dan	Uraian	2	Seni rupa merupakan hal yang umum kita semua ketahui. Berdasarkan hal tersebut, maka:	a. Seni Rupa dalam Kehidupan Sehari-Hari memiliki fungsi dan peran yang begitu penting. Secara umum, seni



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

<p>pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.</p>			<p>contoh seni rupa berdasarkan waktu pengembangnya</p>		<p>a) Sebutkan dan jelaskan fungsi dari seni rupa dalam kehidupan sehari-hari ! b) Sebutkan dan jelaskan klasifikasi seni rupa berdasarkan waktu pengembangannya? c) Sebutkan min. 3 contoh karya seni rupa berdasarkan waktu pengembangannya !</p>	<p>rupa memiliki 5 fungsi utama yakni sebagai sarana untuk memenuhi nilai Seremonial, artistik, naratif, fungsional, dan persuasif. Fungsi seremonial sendiri lebih untuk tujuan perayaan atau untuk memperingati suatu peristiwa/kejadian/era tertentu yang berkontribusi terhadap budaya dan aktivitas ritualistic dalam masyarakat. Fungsi naratif sebuah seni berguna untuk menceritakan kembali atau menggambarkan sesuatu yang ingin disampaikan oleh seniman pembuatnya. Fungsi artistik, dalam fungsi ini karya seni rupa lebih menekankan aspek estetika atau keindahannya. Produk seni</p>
--	--	--	---	--	---	--



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Kran Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

								<p>ini biasanya digunakan oleh para seniman sebagai media untuk mengekspresikan emosi, perasaan, ide, atau pengetahuan yang dimilikinya. fungsi Persuasif dalam karya seni rupa sendiri lebih berguna untuk mempromosikan ide, filosofi atau produk.</p> <p>b. Seni rupa tradisional yang erat kaitannya dengan kebudayaan lokal di daerah tertentu. Karya seni rupa tradisional ini umumnya diwarnai dengan pelambangan atau simbolisme, baik dalam bentuk metafora binatang, tumbuhan, manusia, maupun bangunan. seni rupa modern yang sudah terbaru dari seni rupa tradisional dengan mengubah pola atau aturan</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--





# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016  
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

								lukis, seni grafis, dan seni patung. Contoh seni rupa kontemporer seni instalasi, seni rupa video, seni rupa lingkungan, dan seni rupa pertunjukan
3.	10.1 Peserta didik mampu mengenal dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.	Sketsa	Penalaran	Peserta didik dapat menjelaskan keuntungan membuat sketsa sebelum berkarya	Uraian	3	Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global dan spontan untuk menggambarkan bagian-bagian pokok dari suatu objek. Berdasarkan tujuannya, sketsa dapat dikelompokkan menjadi sketsa sebagai catatan visual, sketsa sebagai studi bentuk, sketsa sebagai rancangan, dan sketsa sebagai seni. analisislah keuntungan membuat sketsa sebelum berkarya!	Meminimalisir kesalahan dalam menggambar atau melukis, memberi gambaran dasar atau tema dari lukisan, dan mempertajam ide dan pengamatan.
4.	10.2 Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan	Sketsa	Penalaran	Peserta didik dapat menggambarkan sketsa sesuai dengan pengamatan	Uraian	4	Buatlah sebuah sketsa yang menggambarkan hasil pengamatan kalian tentang lingkungan sekitar dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang kalian pilih!	Peserta didik menggambarkan sketsa sesuai hasil pengamatannya masing-masing
5.	10.2 Peserta didik mampu menciptakan	Sketsa	Penalaran	Peserta didik dapat menggambarkan sketsa mengenai	Uraian	5	Buatlah sketsa mengenai mimpi atau harapan kalian. Bayangkan detail bentuk, warna, dan bahkan perasaan	Peserta didik menggambarkan sketsa sesuai mimpi atau harapannya masing-masing.



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

	karya seni yang menunjukkan pilihan			mimpi atau harapan.			yang timbul saat membuat sketsa tersebut. Kalian dapat memilih alat yang ingin kalian gunakan untuk membuat sketsa.	
6.	10.2 Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan	Karya Seni	Penalaran	Disajikan sebuah bacaan, peserta didik dapat menjelaskan prinsip dari karya seni	Uraian	6	Prinsip-prinsip suatu karya seni adalah unsur non-fisik dalam karya seni berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh beberapa seniman secara konvensional dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Sementara itu, keindahan adalah nilai-nilai estetis yang menyertai sebuah karya seni. Keindahan dikenal juga dengan istilah estetika. Keindahan dapat diartikan sebagai pengalaman estetis. Pengalaman itu diperoleh ketika seseorang menaruh minat pada objek seni, atau dapat pula dipahami sebagai sebuah objek yang memiliki unsur keindahan. Nilai-nilai keindahan atau keunikan karya seni memiliki prinsip yaitu kesatuan (unity), keselarasan (harmoni), keseimbangan (balance), dan kontras (contrast), sehingga menimbulkan perasaan haru,	a. Kesatuan menyangkut keterkaitan unsur-unsur karya seni yang membentuk suatu sistem yang utuh. Kesatuan dalam karya seni menunjukkan keterpaduan berbagai unsur dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang terpadu dan saling mengisi akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah. Prinsip ini sering pula ditunjukkan dengan penataan berbagai objek yang terdapat dalam sebuah karya seni. Sedangkan keselarasan merupakan prinsip yang disebut sebagai keteraturan tatanan di antara



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

						<p>nyaman, nikmat, bahagia, agung, ataupun rasa senang. Dari bacaan tersebut jawablah pertanyaan sebagai berikut :</p> <p>a. Analisislah maksud dari kesatuan (unity) dan keselarasan (harmoni)!</p> <p>b. Analisislah maksud dari keseimbangan (balance), dan kontras (contrast)!</p>	<p>bagian suatu karya. Keselarasan menyangkut unsur-unsur yang sama atau mirip dan ditata menjadi selaras.</p> <p>b. Keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur yang berbeda atau berlawanan tetapi memiliki keterpaduan dan saling mengisi atau menyeimbangkan. Secara sederhana, keseimbangan menyangkut unsur-unsur yang berbeda, yang ditata sedemikian rupa sehingga seimbang. Ada dua metode pendekatan dalam menciptakan keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Sedangkan Kontras adalah adanya perbedaan yang mencolok pada beberapa unsur. Tujuan utama dalam penerapan prinsip kontras</p>
--	--	--	--	--	--	--	---



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

								untuk memberikan penekanan, yaitu untuk mengarahkan pandangan penikmat seni pada suatu yang ditonjolkan
7.	10.1 Peserta didik mampu Mengeksplorasi kerajinan nusantara.	Kerajinan Nusantara	Penalaran	Disajikan sebuah pernyataan, peserta didik dapat menganalisis kerajinan Nusantara, dan menyebutkan kerajinan Nusantara yang terkenal hingga dunia	Uraian	7	Letak strategis Indonesia memberikan keuntungan tersendiri bagi pengrajin kriya dan seniman lokal. Selain kaya akan bahan baku, perbedaan lanskap di setiap pulau memunculkan keanekaragaman flora dan fauna yang khas. Keanekaragaman flora dan fauna tersebutlah yang menjadi sumber inspirasi bagi para pelaku seni kriya dalam membuat karya. Setiap karya pun mewakili identitas dari setiap daerah, yang belum tentu dimiliki daerah lainnya. Sehingga hal ini pun memberi warna dalam khazanah kebudayaan Indonesia yang sangat beragam dan kaya. Kerajinan-kerajinan tangan khas Nusantara ini telah diwariskan secara turun-temurun, dan memiliki filosofi mendalam berkaitan dengan budaya masing-masing daerah.	a. Wayang Kulit (Yogyakarta) : Kerajinan tangan dari Yogyakarta ini telah ada sejak tahun 840M, dan telah masuk dalam Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity oleh UNESCO. Wayang kulit khas Yogyakarta terbuat dari kulit kerbau. Kulit kerbau dipilih sebagai bahan dasar karena sangat kuat dan tidak mudah melengkung. Dalam proses pembuatan satu wayang kulit umumnya memerlukan waktu sekitar 1 minggu hingga 4 bulan, tergantung



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016  
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

						<p>Berkat keindahan dan keunikan yang ditampilkan, tak heran jika kerajinan tangan khas Nusantara ini telah diakui hingga kancah Internasional. Dari bacaan tersebut jawablah pertanyaan berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Analisislah 2 kerajinan tangan Nusantara yang sudah terkenal hingga dunia! Dalam analisis sertakan proses pembuatannya.</li><li>Sebutkan kerajinan tangan Nusantara yang sudah terkenal hingga dunia! Sertakan dengan asal darimana kerajinan tersebut.</li></ol>	<p>tingkat kesulitannya. Proses pembuatan yang rumit karena pengrajin sangat memerhatikan detail yang ada di setiap wayang kulit. Getah Nyatu (Kalimantan) : Kekayaan hayati hutan Kalimantan melahirkan kerajinan tangan unik yang kenal dengan nama getah nyatu. Sesuai namanya, kerajinan tangan ini dibuat dengan memanfaatkan getah dari pohon nyatu. Pohon nyatu sendiri merupakan endemik Pulau Kalimantan, khususnya Pangkalan Bun dan Kecamatan Bukit Tangkiling. Kerajinan tangan ini pertama kali populer pada sejak 80-an, kerajinan tangan getah nyatu sering dijadikan</p>
--	--	--	--	--	--	--	--



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

								buah tangan saat orang berkunjung ke Kalimantan. Proses pembuatan kerajinan tangan getah nyatu cukup rumit. Mulai dari perebusan batang sebanyak tiga kali, hingga proses pemisahan dan pengolahan getahnya. Biasanya getah nyatu akan dibuat menjadi kerajinan berbentuk kapal dan replika boneka.
8.	10.2 Peserta didik mampu membuat	Kerajinan Nusantara	Penalaran	Disajikan sebuah bacaan, peserta didik dapat	Uraian	8	Indonesia dipenuhi dengan keberagaman. Keberagaman ini kemudian melahirkan banyak kerajinan.	b. Wayang kulit (Yogyakarta), Getah Nyatu (Kalimantan), Songket (Palembang), Noken (Papua), Anyaman Pandan (Natuna), Kipas kayu cendana (Bali )
								a. Dengan adanya kerajinan khas daerah dapat Meningkatkan pendapatan



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

	rancangan produk kerajinan nusantara.			menjelaskan manfaat memiliki kerajinan Nusantara		<p>Setiap daerah di Indoneisa memiliki khas masing- masing. Kerjainan ini disebut kerajinan daerah. Kerjaninan daerah adalah hasil karya yang diproduksi oleh daerah dengan mempresentasikan/menggambarkan budaya setempat. Dari bacaan tersebut jawablah pertanyaan berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Analisislah manfaat memiliki kerajinan khas daerah bagi Masyarakat daerah, dilihat dari bidang ekonomi !</li><li>Berikan contoh kerajinan daerah yang pernah kalian ketahui, beserta asal daerah kerajinan tersebut!</li></ol>	<p>masyarakat karena nantinya produk kerajinan yang dihasilkan bisa dijual. Membuka lapangan pekerjaan yang baru karena apabila usaha kerajinan tersebut semakin besar, maka dibutuhkan lebih banyak lagi perajin. Menjadi sarana dalam menunjang bisnis pariwisata daerah tersebut karena kerajinan daerah merepresentasikan kondisi dan budaya daerah yang tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Jawa timur : batik, keramik dinoyo , Jawa Tengah : batik, wayang kulit, ukiran jepara, lagam boyolali, Jawa barat : kerajinan angklung, wayang golek, tangan lembang</li></ol>
--	---------------------------------------	--	--	--	--	---	---



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016  
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

9.	10.2 Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara.	Rancangan produk kerajinan Nusantara	Penalaran	Disajikan sebuah bacaan, peserta didik dapat menjelaskan cara menentukan jenis produk, merancang, produksi, faktor faktor, menghitung dan memasarkan produk Nusantara	Uraian	9	Budaya tradisional dapat dikelompokkan menjadi budaya nonbenda dan artefak/objek budaya. Budaya nonbenda di antaranya pantun, cerita rakyat, tarian, dan upacara adat. Artefak/objek budaya di antaranya pakaian daerah, wadah tradisional, senjata, dan rumah adat. Pada kehidupan sehari-hari, produk budaya tradisional nonbenda maupun artefak tidak dipisahkan melainkan menjadi satu kesatuan dan saling melengkapi. Setiap jenis budaya tradisi baik nonbenda maupun artefak/objek budaya dapat menjadi sumber inspirasi untuk dikembangkan menjadi produk kerajinan. Setiap daerah dapat mengembangkan kerajinan khas daerah yang mengambil inspirasi dari budaya tradisi daerahnya masing-masing. Kekayaan budaya tradisi Indonesia adalah kearifan lokal (local genius)	a. Menentukan jenis kerajinan yang akan diproduksi dengan inspirasi objek budaya lokal, Menganalisis target pasar dan peluang pasar, Menentukan modal awal yang dibutuhkan untuk produksi kerajinan, Membuat rencana produksi, distribusi, dan pemasaran kerajinan, Membuat perencanaan biaya produksi, Menentukan keuntungan yang diharapkan dari usaha kerajinan, Menetapkan jangka waktu pencapaian target. b. Cara merancang kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal adalah Proses perancangan kerajinan diawali dengan pemilihan sumber inspirasi dan
----	--	--------------------------------------	-----------	---	--------	---	---	---



## YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

### SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

						<p>yang dapat menjadi sumber inspirasi yang tidak ada habisnya. Banyak dari pengerajin berupaya agar kerajinan daerah dapat terkenal hingga mancanegara. Dari bacaan tersebut jawablah pertanyaan dibawah ini :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Jelaskan langkah-langkah dalam perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal!</li><li>Bagaimana perancangan kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal?</li><li>Bagaimana produksi kerajinan dengan inspirasi objek benda lokal?</li><li>Jelaskan bagaimana cara menghitung biaya produksi kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal!</li><li>Apa saja faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan dan produksi</li></ol>	<p>pencarian ide produk kerajinan, pembuatan sketsa ide, pembuatan studi model kerajinan, dilanjutkan dengan pembuatan petunjuk produksi. Ide kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal akan dikembangkan menjadi produk kerajinan yang akan diproduksi dan siap dijual. Dengan demikian, produk yang dihasilkan harus memiliki nilai estetik dan inovasi agar diminati pasar.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Proses produksi kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat, yaitu bahan baku, teknik produksi, dan sumber daya manusia. Tahapan</li></ol>
--	--	--	--	--	--	--	--



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

							<p>kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal?</p> <p>f. Jelaskan bagaimana cara melakukan pemasaran langsung kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal!</p>	<p>produksi secara umum terbagi atas pembahanan, pembentukan dan perakitan, serta finishing.</p> <p>d. Cara menghitung biaya produksi kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal adalah sebagai berikut: Menghitung biaya bahan baku yang dibutuhkan untuk produksi kerajinan, Menghitung biaya tenaga kerja yang dikeluarkan untuk produksi kerajinan, Menghitung biaya produksi yang berkaitan dengan mesin dan peralatan yang digunakan untuk produksi kerajinan, Menghitung biaya overhead, seperti biaya sewa tempat, listrik, air, dan lain-lain, Menghitung biaya pemasaran, seperti</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	--







# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

							dengan inspirasi objek budaya lokal.
10.	10.2 Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara.	Pemasaran produk kerajinan	Penalaran	Disajikan sebuah bacaan, peserta didik dapat menjelaskan strategi pemasaran, faktor dan pentingnya pemasaran produk	Uraian	10	<p>Pemasaran langsung adalah promosi dan penjualan langsung kepada konsumen tanpa melalui toko. Penjualan langsung adalah hasil dari promosi langsung penjual kepada pembeli. Sistem penjualan langsung dapat berupa penjualan satu tingkat (single-level marketing) atau penjualan multitingkat (multi-level marketing). Penjualan satu tingkat adalah cara termudah untuk menjual produk secara langsung. Wirausahawan dapat memasarkan dan menjual langsung ke konsumen tanpa toko atau pramuniaga. Penjualan kerajinan tangan dapat dilakukan dengan cara memesan (pre-order). Konsumen bisa melihat langsung produknya atau melalui gambar kerajinannya kemudian memesan. Selain menjual hasil produksinya sendiri, produsen kerajinan juga dapat membentuk kelompok penjual (reseller) untuk menjual</p> <p>a. Beberapa strategi pemasaran langsung yang dapat diterapkan dalam usaha kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal antara lain: pameran, bazar, promosi melalui media sosial, kerjasama dengan toko souvenir, dan lain-lain</p> <p>b. Tidak Memahami Target Market dan Hanya Berdasarkan Pada Asumsi Pribadi Masih banyak perusahaan yang merancang strategi pemasaran hanya berdasarkan asumsi yang sudah ada. Asumsi memang tidak selalu berakibat buruk, akan tetapi menjadikan asumsi</p>



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016  
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

						<p>produknya langsung ke konsumen. Grup penjualan dapat berisi beberapa tingkatan. Sistem dengan beberapa tingkat kelompok penjual, disebut multi-level marketing Produk Perusahaan memiliki usaha di bidang penjualan langsung (direct selling) baik yang menggunakan single level maupun multi-level marketing wajib memiliki Surat Izin Usaha Penjualan Langsung yang dikeluarkan oleh BKPM sesuai dengan Peraturan Menteri Perdagangan No. 32 Tahun 2008. Dari bacaan tersebut, jawablah pertanyaan berikut ini :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Jelaskan beberapa strategi pemasaran langsung yang dapat diterapkan dalam usaha kerajinan dengan inspirasi objek budaya lokal!</li><li>Jelaskan faktor apa saja yang menyebabkan kegagalan dalam pemasaran suatu produk?</li></ol>	<p>sebagai poin utama dalam marketing, nilai keakuratannya diragukan. Sekalipun asumsi tersebut berdasarkan pada data yang dimiliki, Proses Marketing Dilakukan Tanpa Pengujian dan Perubahan <u>Proses pemasaran yang efektif</u> tidak hanya berdasarkan pada strategi marketing terbaik saja, melainkan perlu proses pengujian dan perubahan terhadap proses marketing sebelumnya. Tidak Mengenal Karakteristik Platform Digital Marketing Kegagalan dalam marketing sebagian besar terjadi karena marketer tidak memahami tempat untuk melakukan pemasaran.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Kran Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

						<p>c. Berikan alasan, mengapa pemasaran suatu produk sangat penting pada zaman sekarang?</p>	<p>Saat ini, platform digital yang bisa digunakan untuk melakukan kampanye pemasaran sangat beragam. Mulai dari email, website, WhatsApp, hingga media sosial, seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan <u>TikTok</u>. Terlalu Fokus Memproduksi Konten. Konten yang dibuat sebagus apa pun akan menjadi sia-sia jika tak ada yang melihatnya. Di sinilah Anda perlu menyeimbangkan antara anggaran memproduksi konten dengan berpromosi.</p> <p>c. Pemasaran ini sangatlah penting karena dengan adanya pemasaran, produk akan lebih dikenal dan</p>
--	--	--	--	--	--	--	--



# YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016

SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – 0000575AH.01.05 TAHUN 2016

## SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN

Jl. Ki Hajar Dewantara 175 Krian Telp. (031)8987239 / WA. 0856 4811 5945

SMAKUSKA “BERSINAR” BERiman berSikap beNAR



NSS : 303050209016

NPSN : 20501860

AKREDITASI : A

								lebih berpotensi untuk dibeli.
--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------