



Paket Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi



Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya



Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi



SD
Sekolah Dasar



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Paket Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Penulis:

**Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn.
Winarto, S.Pd. M.Pd**

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



KATA SAMBUTAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan YME, karena atas izin dan karunia-Nya Unit Pembelajaran Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi ini dapat diselesaikan.

Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi merupakan salah satu upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kemendikbud yang menekankan pada pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar yang sebaiknya dimiliki oleh seorang guru profesional.

Guru profesional memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan prestasi peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa 30% prestasi peserta didik ditentukan oleh faktor guru. Dengan demikian maka guru harus senantiasa meng-update dirinya dengan melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan. Jika program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan sebelumnya didasarkan pada hasil Uji Kompetensi Guru, berfokus pada peningkatan kompetensi guru khususnya kompetensi pedagogi dan profesional, maka Program Peningkatan Kompetensi





Pembelajaran Berbasis Zonasi lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berbasis zonasi ini dilakukan mengingat luasnya wilayah Indonesia. Zonasi diperlukan guna memperhatikan keseimbangan dan keragaman mutu pendidikan di lingkungan terdekat, sehingga peningkatan pendidikan dapat berjalan secara masif dan tepat sasaran.

Unit Pembelajaran yang sudah tersusun diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran. Unit Pembelajaran yang dikembangkan dikhususkan untuk Pendidikan Dasar yang dalam hal ini akan melibatkan KKG SD dan MGMP SMP. Kami ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh tim penyusun yang berasal dari PPPPTK, LPMP, maupun Perguruan Tinggi dan berbagai pihak yang telah bekerja keras dan berkontribusi positif dalam mewujudkan penyelesaian Unit Pembelajaran ini. Semoga Allah SWT senantiasa meridai upaya yang kita lakukan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jakarta, __ Mei 2019

Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,



Dr. Supriano, M.Ed.

NIP. 196208161991031001





KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya menyambut baik terbitnya Unit Pembelajaran Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi. Unit Pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, serta analisis soal-soal Ujian Nasional maupun Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN). UN dan USBN merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. UN adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah secara nasional dan persamaan mutu tingkat pendidikan antar daerah yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan. Hasil pengukuran capaian siswa berdasar UN ternyata selaras dengan capaian PISA maupun TIMSS. Hasil UN tahun 2018 menunjukkan bahwa siswa-siswa masih lemah dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) seperti menalar, menganalisis, dan mengevaluasi. Oleh karena itu siswa harus dibiasakan dengan soal-soal dan pembelajaran yang berorientasi kepada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) agar terdorong kemampuan berpikir kritisnya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas siswa melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi. Program ini dikembangkan dengan menekankan pembelajaran yang berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).





Untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta pemerataan mutu pendidikan, maka pelaksanaan Program PKP mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi. Melalui langkah ini, pengelolaan Pusat Kegiatan Guru (PKG) TK, kelompok kerja guru (KKG) SD dan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) SMP yang selama ini dilakukan melalui Gugus atau Rayon dalam zonasinya, dapat terintegrasi melalui zonasi pengembangan dan pemberdayaan guru. Zonasi memperhatikan keseimbangan dan keragaman mutu pendidikan di lingkungan terdekat, seperti status akreditasi sekolah, nilai kompetensi guru, capaian nilai rata-rata UN/USBN sekolah, atau pertimbangan mutu lainnya.

Semoga Unit Pembelajaran ini bisa menginspirasi guru untuk mengembangkan materi dan melaksanakan pembelajaran dengan berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Semoga Allah SWT senantiasa meridai upaya yang kita lakukan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Direktur Pembinaan Guru
Pendidikan Dasar,

Praptono
NIP. 196905111994031002





DAFTAR ISI

	Hal
KATA SAMBUTAN _____	III
KATA PENGANTAR _____	V
DAFTAR ISI _____	VII
UNIT PEMBELAJARAN 1 KARYA EKSPRESI DUA DAN TIGA DIMENSI _____	9
UNIT PEMBELAJARAN 2 KARYA IMAJINATIF DUA DAN TIGA DIMENSI _____	47
UNIT PEMBELAJARAN 3 KARYA DEKORATIF _____	81
UNIT PEMBELAJARAN 4 KARYA KOLASE, MONTASE, APLIKASI, DAN MOZAIK _____	121
UNIT PEMBELAJARAN 5 GAMBAR DAN BENTUK KARYA TIGA DIMENSI _____	167
UNIT PEMBELAJARAN 6 GAMBAR CERITA _____	207
UNIT PEMBELAJARAN 7 KARYA SENI RUPA DAERA _____	239
UNIT PEMBELAJARAN 8 REKLAME _____	293
UNIT PEMBELAJARAN 9 PATUNG _____	331
PENUTUP _____	375
DAFTAR PUSTAKA _____	377





halaman
viii

Program PKB
melalui PKP
berbasis Zonasi

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Ekspresi Dua dan Tiga Dimensi



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Ekspresi 2 dan 3 dimensi

Penulis:

Drs.FX.Supriyono,M.Ds

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	11
DAFTAR GAMBAR _____	12
DAFTAR TABEL _____	12
PENGANTAR _____	13
KOMPETENSI DASAR _____	15
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	15
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	15
BAHAN PEMBELAJARAN _____	25
A. Aktivitas Pembelajaran _____	25
Aktivitas 1 _____	25
Aktivitas 2 _____	26
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	29
Lembar Kerja 1 _____	29
Lembar Kerja 2 _____	30
C. Bahan Bacaan _____	31
Judul Bahan Bacaan 1 _____	31
Judul Bahan Bacaan 2 _____	34
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	41
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	41
B. Rambu-rambu kunci jawaban _____	42
KESIMPULAN _____	43
UMPAN BALIK _____	44





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Gambar ekspresi dua dimensi _____	18
Gambar 2 Gambar ekspresi dua dimensi _____	19
Gambar 3 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	19
Gambar 4 Gambar ekspresi dua dimensi _____	20
Gambar 5 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	21
Gambar 6 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	21
Gambar 7 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	22
Gambar 8 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	23
Gambar 9 Gambar ekspresi tiga dimensi _____	23
Gambar 10 Gambar ekspresi dua dimensi _____	26
Gambar 11 Gambar ekspresi dua dimensi _____	31
Gambar 12 Gambar Gagak Raksasa _____	34

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar _____	15
Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi _____	15
Tabel 3 <i>Discovery Learning</i> _____	26
Tabel 4 Butir Soal _____	41





PENGANTAR

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan siswa melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Unit membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Unit pembelajaran ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan serta dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing sekolah. Dengan demikian unit ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih tepat dari apa yang disajikan dalam unit pembelajaran ini.

Unit karya ekspresi dua dan tiga dimensi mulai dari mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi dan membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi untuk menggunakan, menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran melalui unit membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.





Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan unit pembelajaran ini. Semoga unit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis,
Drs. FX.Supriyono,M.Ds





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Kelas I
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Kelas I

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR PENDUKUNG	
3.1.1 Menyebutkan unsur rupa pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.1 Mencatat unsur pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi
3.1.2 Menyebutkan ciri ciri karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.2 Mencatat ciri karya ekspresi dua dan tiga dimensi





3.1.3 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya	4.1.3 Mengumpulkan bahan dan alat karya ekspresi dua dan tiga dimensi
--	---

Indikator Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR KUNCI	
3.1.1 Menjelaskan Pengertian karya ekspresi dua dimensi	4.1.1 Menyalin pengertian karya ekspresi dua dimensi
3.1.2 Menjelaskan unsur karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.2 Menyalin unsur rupa karya ekspresi dua dan tiga dimensi
3.1.3 Menjelaskan 2 bentuk karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.3 Menyalin bentuk karya ekspresi dua dan tiga dimensi
3.1.4 Menjelaskan karya ekspresi tiga dimensi	4.1.4 Menyalin Pngertian karya ekspresi tiga dimensi
3.1.5 Menidentifikasi jenis bahan dan alat membuat karya ekspresi dua dimensi	4.1.5 Merancang gambar karya ekspresi bentuk tumbuhan
3.1.6 Mengidentifikasi jenis bahan dan alat karya tiga dimensi	4.1.6 Merancang karya ekspresi tiga dimensi bentuk binatang
3.1.7 Mendiskusikan karya ekspresi dua dimensi	4.1.7 Membuat benda hias ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan
3.1.8 Mendiskusikan karya ekspresi tiga dimensi	4.1.8 Membuat benda hias ekspresi tiga dimensi bentuk binatang





Indikator Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR PENGAYAKAN	
3.4.1 Menerapkan teknik karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan	4.4.1 Membuat gambar karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan
3.4.2 Menerapkan teknik karya ekspresi dua dimensi bentuk binatang	4.4.2 Mewarnai komponen karya ekspresi tiga dimensi bentuk binatang
3.4.3 Menganalisis kelemahan dan kelebihan teknik karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan	4.4.3 Mewarnai gambar karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan
3.4.4 Menganalisis kelemahan dan kelebihan karya ekspresi tiga dimensi bentuk binatang	4.4.4. Merakit komponen karya ekspresi tiga dimensi

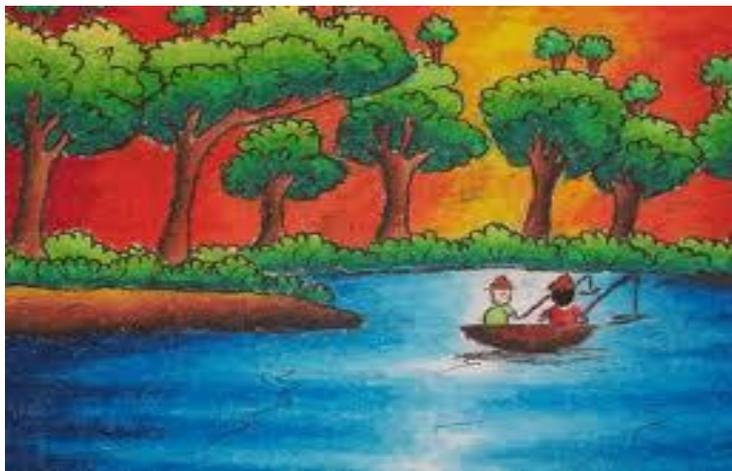




A. Karya Ekspresi dua dan tiga dimensi Dalam Kehidupan Manusia

Karya ekspresi dua dan tiga dimensi banyak kita jumpai di sekitar kita dan dalam kehidupan sehari-hari. Karya yang termasuk dua dimensi yang sering kita jumpai diantaranya lukisan, foto, poster, spanduk, baliho; sedangkan karya yang termasuk tiga dimensi diantaranya patung, candi, tugu, gerabah, patung dari keramik.

Karya ekspresi dua dimensi seperti lukisan dapat berfungsi untuk menghias ruangan tamu rumah tangga atau perkantoran ataupun museum. Bahan yang digunakan menggunakan cat minyak maupun cat air. Sedangkan karya ekspresi tiga dimensi berfungsi untuk menghias sudut ruangan tamu, ruang keluarga, sarana ibadah misalnya di klenteng, di gereja maupun di vihara. Bahan yang di gunakan bisa berupa bahan batu, semen, fiber, emas, besi, tembaga, maupun aluminium.



Gambar 1 Gambar ekspresi dua dimensi
Sumber: individu.wordpress.com





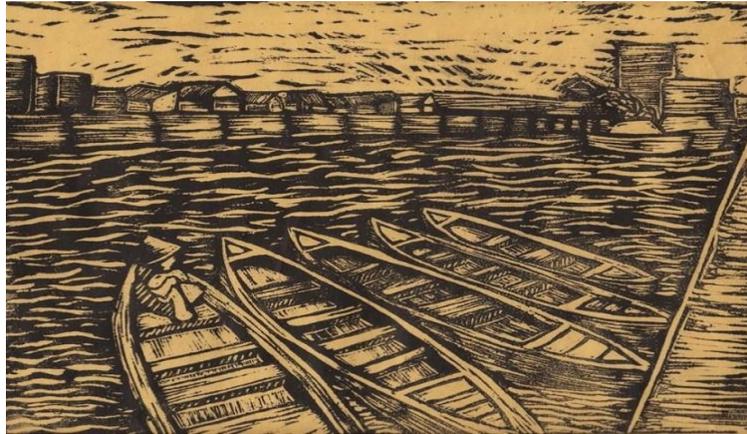
Gambar 2 Gambar ekspresi dua dimensi
Sumber: <https://sarungpreneur.com>



Gambar 3 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Adapaun hasil karya seni dua dimesni dengan media cetak misalnya poster ataupun suatu bentuk pemandangan denag cetk hitam putih seperti contoh di bawah in





Gambar 4 Gambar ekspresi dua dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

B. Sub Bagian

Karya ekspresi dua dimensi suatu karya yang membutuhkan suatu seni agar tidak terasa hambar dan monoton sehingga merasa cepat bosan. Sebuah karya seni yang indah tentu bisa membuat perasaan tenang dan merubah mood seseorang yang tadinya bosan menjadi semangat.

Sebagai contoh adalah hasil karya seni 2 dimensi yang mempunyai nilai artistik yang sangat tinggi, Pengertian dari dua dimensi adalah karya ekspresi yang hanya memiliki dua sisi saja yaitu sisi lebar dan sisi panjang. Sehingga karya ini tidak memiliki ruan karena tidak adanya unsur ketebalan. Jadi hasil karya yang ini hanya dinikmati melalui satu sisi saja. Membahas serta mengapresiasi suatu karya tentu tidak lepas dari hal-hal penting yang menjadi prinsip dasarnya.





Unit Pembelajaran Karya Ekspresi 2 dan 3 dimensi

Karya ekspresi dua dimensi termasuk salah satu dari berbagai cabang seni dan yang hasil karyanya bisa dinikmati oleh indera penglihatan dan perabaan. Karya ini juga dapat dilihat dan mempunyai wujud nyata



Gambar 5 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Karya ekspresi tiga dimensi banyak dikita jumpai di sekitar kita adalah yang terbuat dari bahan batu andesit, batu putih, semen, fiber, gerabah, keramik, bahan dari kayu logam dan lain sebagainya.



Gambar 6 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Karya ekspresi tiga dimensi karya yang dibatasi tidak saja dengan sisi panjang dan seni yang mempuan lebar, namun juga dibatasi oleh kedalaman





atau tinggi. Dalam bahasa sederhanya yaitu karya seni yang mempunyai volume dan menempati sebuah ruang.

Karya ekspresi tiga dimensi dengan mudah kita temukan dalam kehidupan sehari-hari misalnya seni kriya



Gambar 7 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Kriya merupakan karya seni yang menggunakan hand skill atau keterampilan tangan dan memperhatikan segi kebutuhan fisik dan segi keindahan. Karya seni kriya termasuk sebagai karya seni terapan nusantara

Seni Patung merupakan karya ekspresi tiga dimensi yang paling terkenal adalah patung. Patung biasa di buat dengan media batu, kayu, logam dan dapat dilihat dari segala arah mata memandang patung mempunyai panjang lebar dan tinggi dan terbuat dari benda padat dan lunak.





Unit Pembelajaran Karya Ekspresi 2 dan 3 dimensi



Gambar 8 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Keramik merupakan cabang seni yang bersifat tradisional sampai kontemporer atau perkembangan seni yang terkena dampak modernisasi. Seni keramik mempunyai fungsi antara lain sebagai kerajinan dengan menggunakan bahan utama dari tanah liat yang halus melalui proses di pijit, butsir, pilin sampai pembakaran dan gkasir.



Gambar 9 Gambar ekspresi tiga dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Anyaman merupakan karya ekspersi tiga dimensi yang ketahannya baik, yang umum dipakai adalah bambu, rotan, dan bahan sitesis. Hasilnya karya





ekspresi tiga dimensi dari bambu pada umumnya berupa perabotan rumah tangga, tetapi seiring perkembangan Zaman , kreativitas anyaman bambu kini merambah ke dunia fashion.





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Menggambar ekspresi merupakan salah satu teknik menggambar yang sering digunakan oleh para seniman maupun paraperancang dalam mengungkapkan gagasan ide dan kreatifitasnya. Menggambar ekspresi adalah gambar yang di buat secara bebas berdasar imajinasi, persepsi dan penafsiran gambar kepada obyeknya. Bebas penerapan atas menggambar secara bebas kadang tidak mengikuti kaidah perspektif bayangan, skala bahkan banyak pula gambar ekspresi yang tidak jelas atau abstrak. Bahan dan alat yang sering digunakan bisa berupa bentuk cair maupun bentuk kering. Bahan yang berupa cair bisa berupa cat air maupun cat minyak sedangkan baan kering berupa pastel, crayon konte, pensil. Mampu menjawab dan lekakukan

Untuk mendalami tetang karya ekspresi dua dimensi mari kita lakukan tahapan aktivitas di bawah ini. Aktivitas ini di bagi menjadi 3 bagian untk memperkuat konsep dan pemahaman dan di harapkan setelah melakukan aktivitas ini tugas tugas yang di berikan

Aktivitas 1

Persiapan menggambar karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan

Tujuan aktivitas pembelajaran

Setelah melakukan persiapan menggambar karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan peserta mampu :

- a. Menyebutakn bahan dan alat menggambar ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan
- b. Menentukan bahan dan alat menggambar karya eskpresi dua dimensi bentuk tumbuhan

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 15 Menit





(*Stimulation*/Pemberian Rangsangan dan *Problem statement*/Identifikasi Masalah)

Apa yang saudara lakukan:

1. Aktifitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut:

Alat: crayon, penggaris, penggaris, penghapus

Bahan : buku gambar

2. Amati dan diskusikan bahan-bahan yang telah disiapkan bersama dengan kelompok Siswa secara berkelompok mengamati berbagai gambar karya ekspresi dua dimensi yang dibawa oleh guru



Gambar 10 Gambar ekspresi dua dimensi
Sumber: individu.wordpress.com

Aktivitas 2

Pada pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

Tabel 3 *Discovery Learning*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada siswa</i>)	Alokasi Waktu
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	1. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang	disesuaikan





	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati tentang arya seni ekspresi dua dimensi berupa lukisan Siswa diskusi tentang seni ekspresi dua dimensi dengan 	
<i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati tentang karya ekspresi dua dimensi Menyebutkan jenis tentang karya ekspresi dua dimensi 	
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> Dengan adanya tanya jawab Guru meminta hasil identifikasi Guru mengadakan tanya jawab dan guru mengarahkan peserta didik memahami hasil pengamatan Siswa membuat dugaan jawaban atas pertanyaannya tersebut berdasarkan percobaannya 	
<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	<ol style="list-style-type: none"> Guru membuka cakrawala atau dari hasil tanya jawab Siswa dengan dibimbing guru, mencari informasi untuk menyakinkan dugaannya. Guru dapat memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dapat mengantarkan siswa untuk meyakinkan jawabannya. 	





	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta hasil identifikasi dari pengamatan siswa tentang karya ekspresi dua dimensi 4. Siswa mendiskusikan hasil temuannya dalam kelompok dengan kelompok lain 5. Guru memberikan rangkuman dari hasil pengamatan dan diskusi 	
<i>Verification</i> (Pembuktian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta tiap kelompok untuk mendefinisikan hasil kelompok 2. Selama kerja kelompok guru memandu dan mendampingi siswa 3. Siswa mencocokkan informasi yang diperoleh dengan percobaan yang dilakukan misal proses pewarnaan menggambar ekspresi dua dimensi 	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan dugaannya berdasarkan percobaan yang dilakukan 2. Guru meminta siswa menyimpulkan tentang karya dua dimensi 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar 	





	4. Memberikan kesimpulan 5. Memberikan informasi tentang materi minggu yang akan datang	
--	--	--

B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

- Judul : Menganalisis karya ekspresi dua dimensi yang ada dalam contoh
- Tujuan : Peserta dapat membedakan contoh karya ekspresi dua dimensi
- Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
- Petunjuk Kerja : Peserta didik mengamati berbagai jenis lukisan ekspresi dua dimensi sebagai contoh ide membuat karya ekspresi dua dimensi

No.	Aspek Analisis	Hasil Analisis
1.	Benda yang ditemukan	
2.	Produk kerajinan yang ditemukan	





Lembar Kerja 2

Melalui lembar kerja di harapkan mampu membuat rencana kegiatan membuat karya ekspresi dua dimensi

- Judul : Membuat karya ekspresi dua dimensi
- Tujuan : Siswa dapat membuat karya ekspresi dua dimensi
- Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
- Petunjuk Kerja : Peserta didik menyiapkan bahan, alat untuk
Membuat karya ekspresi dua dimensi
Proses Membuat karya ekspresi dua dimensi

No	Aspek Perencanaan	Proses Kerja
1	Alat dan Bahan yang digunakan	Alat :
		Bahan :
2.	Teknik yang digunakan	
3.	Langkah kerja	1.
		2.
		3.
		4.
		5.
4	Finishing dan Pewarnaan	





C. Bahan Bacaan

Judul Bahan Bacaan 1

Apakah kalian senang menggambar ekspresi ? Atau mungkin kalian gemar dengan komik yang menampilkan gambar-gambar lucu dan seru maupun bentuk karikatur.

Apa Sih Menggambar Ekspresi Itu?

Ekspresi adalah proses ungkapan emosi atau perasaan di dalam proses penciptaan karya seni, proses ekspresi bisa diaktualisasikan melalui media seni rupa adalah garis, bidang dan warna.



Gambar 11 Gambar ekspresi dua dimensi
Sumber: satujam.com

Menggambar ekspresi adalah seni grafis yang ditandai dengan penekanan pada bentuk, bukan massa dan warna seperti pada lukisan. Menggambar sangat berbeda dengan proses pembuatan grafis, karena menggambar biasanya disertai dengan unsur personal.





Dasar Seni Lainnya

Kebanyakan gambar ekspresi tergantung pada jenis seni lainnya. Jadi, meski tidak setiap lukisan, mosaik, permadani atau karya seni lainnya telah didahului dengan gambar dalam bentuk sketsa awal, gambar pada dasarnya adalah dasar dari semua seni visual.

Sebagai contoh, gambar arsitektur adalah dasar untuk semua konstruksi bangunan; tanda-tanda yang ditarik pada blok batu mentah adalah dasar untuk patung yang muncul; awalnya sebagian besar lukisan tumbuh dari sketsa awal – hanya ketika karya-karya tersebut diterapkan ke permukaan berwarna.

Semakin banyak pula investigasi yang menunjukkan bahwa gambar membentuk dasar material lukisan mural, panel, dan buku, patung, *etchings*, ukiran, mosaik, kaca patri, dan banyak bentuk seni dekoratif lainnya. Sketsa persiapan semacam itu mungkin terbatas pada pedoman yang luas atau mereka mungkin mengatur keseluruhan pekerjaan sampai ke detail terkecil.

Selain itu, sebagai bentuk seni mandiri yang berdiri sendiri, menggambar menawarkan ruang seluas mungkin untuk ekspresi kreatif. Tubuh, ruang, kedalaman, tiga dimensi, dan bahkan gerakan dapat dibuat terlihat melalui gambar. Selanjutnya, gambar mengekspresikan kepribadian si juru gambar secara spontan dalam arus baris, menjadikannya salah satu pernyataan artistik yang paling pribadi.

Wahana Menggambar

Gambar dapat diproduksi dengan menggunakan berbagai macam instrumen gambar. Sebut saja pena dan tinta, arang, kapur, pastel, titik logam, titik perak, titik grafit, krayon berwarna, dan juga jarum etsa untuk meniru jenis gambar.





Alternatif lainnya adalah krayon lilin atau conte, spidol, tongkat grafit, dan berbagai jenis pena tinta. Dukungan yang paling biasa (materi yang menjadi sorotan gambarnya) jelas merupakan kertas, namun pilihan lain termasuk kartu, papan tulis, papirus, kardus, kanvas, kulit, kulit binatang (kulit anak sapi), tekstil – bahkan plastik atau logam. Gambar media campuran adalah yang dieksekusi dengan menggunakan kombinasi dari bahan-bahan ini.

Perbedaan Menggambar dari Lukisan

Garis antara gambar dan lukisan selalu sedikit kabur. Misalnya, seni Cina, yang dipentaskan dengan kuas pada sutra atau kertas, sama dekatnya dengan lukisan seni rupa (misalnya Kaligrafi).

Beberapa manuskrip yang disinari dari Abad Pertengahan, seperti Mazmur Utrecht, memiliki gambar pena dan tinta dari kebebasan garis seperti itu sehingga menyerupai kartun modern dan berfungsi secara efektif sebagai lukisan.

Meski begitu, menggambar sebagai bentuk seni independen tidak muncul sampai seni Renaisans quattrocento (abad ke-15). Hingga saat itu, menggambar (disegno) dipandang lebih rendah daripada lukisan (colorito).

Kategori Gambar

Secara umum, kategori gambar mencakup 3 kategori dasar: Gambar santai, (corat-coret, sketsa): ini menunjukkan komposisi yang belum selesai dan biasanya tidak dimurnikan. Gambar-gambar ini tidak memiliki fungsi yang berkelanjutan. Gambar persiapan: ini menunjukkan penciptaan gambar atau serangkaian gambar tertentu, membentuk keseluruhan atau bagian dari komposisi yang ingin diselesaikan seniman dengan menambahkan warna pigmen (cat, tinta berwarna dll). Selesai menggambar: ini menunjukkan





sebuah karya otonom berdiri sendiri yang lengkap, seperti ilustrasi, kartun, karikatur, atau desain grafis.



Gambar 12 Gambar Gagak Raksasa
Sumber: satujam.com

Subjek Materi

Juru gambar telah memasukkan semua jenis gambar dalam komposisi mereka, termasuk representasi manusia dan hewan di semua genre, seperti gambar sejarah naratif, potret, karikatur, dan adegan genre, serta lanskap atau komposisi kehidupan yang masih hidup.

Judul Bahan Bacaan 2

Unsur-unsur Karya Seni Rupa 2 Dimensi

Untuk menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi yang baik, sebuah karya seni rupa 2 dimensi harus memenuhi unsur-unsur seni rupa. Berikut unsur-unsur seni rupa yang harus dipenuhi dalam membuat karya seni rupa 2 dimensi agar karya seni rupa tersebut menjadi karya yang lebih baik.





Titik

Titik adalah sebuah unsur seni rupa yang paling sederhana. Sebuah lukisan atau gambar dimulai dari sebuah unsur, yaitu titik.

Garis

Garis adalah unsur yang berasal dari pertemuan beberapa titik. Garis ini dibagi menjadi dua, yaitu:

Garis Alamiah

Garis alamiah adalah garis yang sudah ada atau garis cakrawala alam yang bisa dilihat sebagai batas antara langit dengan permukaan laut.

Garis Buatan

Garis buatan adalah garis yang sengaja dibuat atau tidak sengaja dibuat. Garis yang sengaja dibuat ini seperti garis hitam pada gambar ilustrasi. Sedangkan, garis yang tidak sengaja dibuat adalah garis yang muncul karena dihasilkan dari dua bidang dengan warna tekstur yang berbeda.

Fungsi Garis dalam Seni Rupa

Garis memiliki beberapa fungsi dalam seni rupa, yaitu:

Fungsi yang pertama adalah memberikan representasi, bentuk, dan bidang. Garis ini disebut garis kontour yang berfungsi sebagai batas gambar.

Fungsi yang kedua adalah menekankan nilai ekspresi seperti nilai irama, gerak, dan arah. Garis ini biasanya disebut juga sebagai garis grafis.

Fungsi yang ketiga adalah memberikan kesan dimensi dan barik. Garis seperti ini disebut juga garis arsir atau tekstur. Garis tekstur lebih bisa dirasakan dengan cara meraba.





Sifat Garis (berkaitan dengan jenis garis)

Garis memiliki beberapa sifat. Hal ini juga berkaitan dengan jenis garis. Berikut beberapa sifat garis.

Garis lurus horizontal dan vertikal ini memiliki kesan stabil, statis, dan tenang.

Garis putus-putus ini memiliki kesan gelisah.

Garis diagonal ini memiliki kesan tegang, gerak, dan ragu-ragu.

Garis lengkung ini memiliki kesan irama, lamban, dan santai.

Bidang

Bidang adalah perpaduan antara beberapa garis. Bidang ini terdiri dari dua, yaitu bidang alamiah dan bidang buatan. Bidang alamiah merupakan bidang yang memang sudah ada, seperti bidang langit, sawah, dan sebagainya. Sedangkan bidang buatan merupakan bidang yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Contoh dari bidang yang sengaja dibuat yaitu bidang lingkaran, segiempat, bidang lukisan, dan sebagainya. Bidang yang tidak sengaja dibuat yaitu bidang yang dihasilkan dari pembubuhan warna, cahaya, dan sebagainya.

Sifat Bidang

Bidang memiliki beberapa sifat. Hal ini juga berkaitan dengan jenis bidang. Berikut beberapa sifat bidang.

- Bidang horizontal dan vertikal ini memiliki kesan statis, tenang, stabil, dan gerak;
- Bidang bundar memiliki kesan kadang gerak, kadang stabil;
- Bidang segitiga memiliki kesan dinamis maupun statis;





- Bidang bergelombang (cekung dan cembung) memiliki kesan gerak dan irama.

Ruang

Ruang adalah suatu yang tidak dapat dilihat dan hanya dapat dihayati. Ruang juga baru bisa dihayati setelah terdapat unsur garis dan bidang dalam kehampaan. Misalnya saja ruang yang dibatasi oleh bidang dinding rumah.

Ruang ini terdiri dari dua, yaitu ruang alamiah dan ruang buatan. Ruang alamiah merupakan ruang yang memang sudah ada dan terdapat di alam yang dibatasi oleh benda alam dan pengaruh dari cahaya, seperti pemandangan alam. Sedangkan ruang buatan merupakan ruang yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Contoh dari ruang yang sengaja dibuat yaitu ruang interior dan eksterior bangunan, seperti masjid, rumah, dan sebagainya. Ruang yang tidak sengaja dibuat yaitu ruang yang muncul karena penempatan warna, jarak seperti pada lukisan

Fungsi Ruang

Sebuah ruang memiliki beberapa fungsi, yaitu:

Fungsi yang pertama adalah memberikan kesan 3 dimensi, seperti kesan jarak, kedalaman, dan plastisitas lukisan alam.

Fungsi yang kedua adalah menekankan suatu nilai ekspresi, seperti seni patung dan arsitektur.

Fungsi ketiga adalah memberikan kesan nilai praktis, seperti ruang pada almari.

Sifat Ruang

Ruang memiliki beberapa sifat. Berikut beberapa sifat ruang.





Ruang terbuka yaitu ruang yang ada di luar, seperti ruang eksterior bangunan. Ruang terbuka ini memberikan kesan keabadian/kelanggengan.

Ruang tertutup yaitu ruang yang memiliki batasan benda, seperti ruang patung.

Ruang perlambangan yaitu ruang yang memberikan arti kehadiran ruang, seperti pada pernyataan ruang alam kecil (microcosmos) dan ruang alam besar (macrocosmos);

Ruang gelap terang yaitu ruang yang muncul karena pengaruh cahaya atau pembubuhan warna seperti pada lukisan.

Warna

Warna merupakan hasil dari pantulan cahaya pada penglihatan. Beberapa istilah yang perlu untuk diketahui mengenai teori warna, antara lain:

Warna primer merupakan warna dasar. Warna primer ini antara lain biru, merah, dan kuning

Warna sekunder merupakan hasil campuran dari warna primer. Misalnya saja warna kuning dicampur dengan warna biru, maka akan menghasilkan warna baru, yaitu warna hijau. Warna hijau ini termasuk dalam warna sekunder.

Warna tersier merupakan hasil dari campuran warna sekunder dengan primer.

Warna analogus merupakan deretan warna dalam suatu lingkaran. Misalnya saja warna hijau menuju warna kuning.

- Warna komplementer merupakan warna yang kontras. Misalnya saja warna merah dengan hijau.

Tekstur





Tekstur adalah salah satu unsur seni rupa yang memberikan karakter pada suatu permukaan bidang. Tekstur ini bisa dilihat dan diraba. Tekstur ini terdiri dari dua, yaitu tekstur alamiah dan tekstur buatan. Tekstur alamiah merupakan karakter bidang yang sudah ada. Misalnya saja urat kayu. Sedangkan tekstur buatan merupakan tekstur yang sengaja dibuat.

Bentuk

Bentuk merupakan unsur seni rupa yang diartikan sebagai wujud yang ada di alam dan nyata. Bentuk ada sebagai manifestasi fisik objek yang dijiwai dan disebut sosok. Namun, ada juga bentuk yang tidak dijiwai yang disebut raga.

Dalam seni rupa, bentuk dibuat berdasarkan kebutuhan praktis atau fungsinya, seperti almari. Selain itu, bentuk juga dibuat berdasarkan isi perasaan yang ingin diungkapkan, seperti lukisan.

Jenis dan Sifat Bentuk

Bentuk organik merupakan karya seni rupa yang mengingatkan bentuk makhluk hidup, seperti binatang, manusia, dan sebagainya.

Bentuk dwi-matra merupakan karya seni rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar saja, seperti bentuk lukisan.

Bentuk tri-matra merupakan karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi, misalnya saja patung.

Bentuk bergerak dan diam, seperti motor dan patung.

- Bentuk berirama (ritmis) seperti pada patung dan bangunan.
- Bentuk agung dan abadi (monumental) seperti pada patung dan bangunan.





Gelap dan Terang

Gelap dan terang adalah unsur seni rupa yang terjadi akibat dari cahaya. Unsur gelap terjadi jika tidak mendapatkan cahaya, sedangkan unsur terang terjadi karena adanya cahaya. Cahaya yang bisa mempengaruhi nilai suatu karya seni terbagi menjadi dua, yaitu cahaya alamiah dan cahaya buatan. Cahaya alamiah adalah cahaya yang muncul dari unsur alam, seperti sinar matahari. Sedangkan, cahaya buatan adalah cahaya yang muncul dari hasil buatan manusia, seperti lampu.





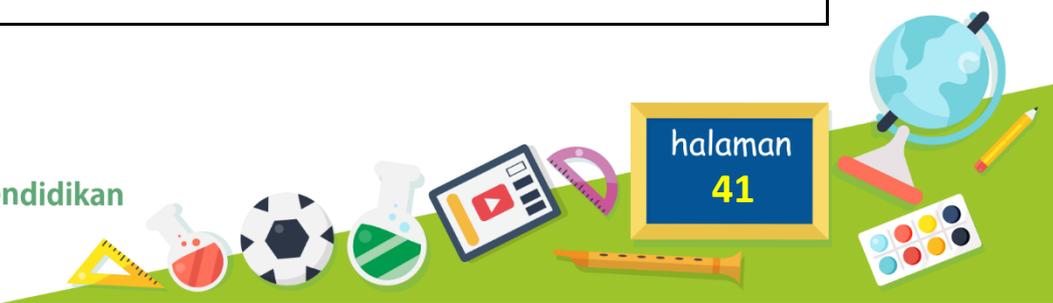
PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS dalam sub topik ini, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

Tabel 4 Butir Soal

Kompetensi Dasar	Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi
IPK	Setelah mempelajari unit ini peserta didik diharapkan mampu menyebutkan unsur rupa pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi dengan tepat.
Indikator Soal	Menyebutkan unsur rupa pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi
Soal: <i>(pilihan ganda atau esai)</i> Unsur unsur rupa pada karya ekspresi dua dimensi adalah a. Merah b. Garis c. Gelap terang d. Cahaya	
Kunci Jawaban: <i>(kunci jawaban beserta penjelasannya)</i> b. Garis menyampaikan informasi tentang unsur unsur senirupa ekspresi	





**) untuk soal esai ditambah dengan pedoman penskoran*

B. Rambu-rambu kunci jawaban

Instrumen Penilaian Karya Imajinatif dua dan tiga Dimensi

Jenis Karya :

Nama :

NO	ASPEK	SKOR MAX	SKOR				SKOR PEROLEHAN
			1	2	3	4	
1	Kesesuaian	4					
2	Kelengkapan obyek/kompleksitas	4					
3	Kesempurnaan penggarapan obyek	4					
4	Kreatifitas	4					
5	Bentuk	4					
6	Teknik	4					
7	Media	4					
8	Orisinalitas	4					
	SKOR MAKSIMAL	32					
		NILAI					

Nilai = Skor perolehan : Skor Maksimal x 100

....., Maret 2019

Penilai

Nama :

NIP :

Sekolah :





KESIMPULAN

1. Menggambar ekspresi adalah gambar yang di buat secara bebas berdasar imajinasi, persepsi dan penafsiran gambar kepada obyeknya.
2. Menggambar ekspresi adalah seni grafis yang ditandai dengan penekanan pada bentuk, bukan massa dan warna seperti pada lukisan. Menggambar sangat berbeda dengan proses pembuatan grafis, karena menggambar biasanya disertai dengan unsur personal.
3. Bahan dan alat yang sering digunakan bisa berupa bentuk cair maupun bentuk kering. Bahan yang berupa cair bisa berupa cat air mapun cat minyak sedangkan baan kering berupa pastel, crayon konte, pensil.
4. Mozaik teknik membuat karya seni dengan cara menempel benda 3 dimensi yang diatur dan ditata dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan lukisan.





UMPAN BALIK

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran karya ekspresi dua dan tiga dimensi, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran karya ekspresi dua dan tiga dimensi ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang identifikasi karya ekspresi dua dan tiga dimensi ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran karya ekspresi dua dan tiga dimensi ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, kedisiplinan, dan menghargai perbedaan pendapat selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran karya ekspresi dua dan tiga dimensi ini sehingga memerlukan perbaikan?



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Ekspresi Dua dan Tiga Dimensi



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Imajinatif Dua dan Tiga Dimensi



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Imajinatif 2 dan 3 Dimensi

Penulis:

Drs.FX.Supriyono,M.Ds

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	49
DAFTAR GAMBAR _____	50
DAFTAR TABEL _____	50
PENGANTAR _____	51
KOMPETENSI DASAR _____	53
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	53
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	53
BAHAN PEMBELAJARAN _____	61
A. Aktivitas Pembelajaran _____	61
Aktivitas 1 _____	62
Aktivitas 2 _____	63
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	66
Lembar Kerja 1 _____	66
Lembar Kerja 2 _____	67
C. Bahan Bacaan _____	68
Judul Bahan Bacaan 1 _____	68
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	75
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	75
B. Rambu rambu kunci jawaban _____	76
KESIMPULAN _____	77
UMPAN BALIK _____	78





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Gambar imajinatif dua dimensi _____	56
Gambar 2 Gambar imajinatif dua dimensi _____	57
Gambar 3 Gambar imajinatif tiga dimensi _____	57
Gambar 4 Gambar imajinatif tiga dimensi _____	58
Gambar 5 Gambar imajinatif tiga dimensi _____	59
Gambar 6 Gambar imajinatif tiga dimensi _____	59
Gambar 7 Gambar imajinatif dua dimensi _____	60
Gambar 8 Gambar imajinatif dua dimensi _____	63
Gambar 9 Gambar imajinatif dua dimensi _____	69
Gambar 10 Gambar imajinatif dua dimensi _____	70
Gambar 11 Gambar tiga dimensi _____	71
Gambar 12 Gambar dua dimensi _____	71
Gambar 13 Gambar tiga dimensi _____	72
Gambar 14 Gambar imajinatif dua dimensi _____	73
Gambar 15 Gambar imajinatif dua dimensi _____	73

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar _____	53
Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi _____	53
Tabel 3 <i>Discovery Learning</i> _____	63
Tabel 4 Butir Soal _____	75





PENGANTAR

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Subunit membuat karya imajinatif ini menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Subunit pembelajaran ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan serta dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing sekolah. Dengan demikian subunit ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih tepat dari apa yang disajikan dalam subunit pembelajaran ini.

Subunit membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi mulai dari mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi dan membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi untuk menggunakan, menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran melalui subunit membuat karya imajinatif.

Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan subunit pembelajaran ini. Semoga subunit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan





pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis,
Drs. FX.Supriyono,M.Ds





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi	Kelas II
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	Kelas II

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR PENDUKUNG	
3.1.1 Menyebutkan unsur rupa pada karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.1 Mencatat unsur pada karya imajinatif dua dan tiga dimensi
3.1.2 Menyebutkan ciri ciri karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.2 Mencatat ciri karya imajinatif dua dan tiga dimensi
3.1.3 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.3 Mengumpulkan bahan dan alat karya imajinatif dua dan tiga dimensi





Indikator Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR KUNCI	
3.1.1 Menjelaskan Pengertian karya imajinatif dua dimensi	4.1.1 Menyalin pengertian karya imajinatif dua dimensi
3.1.2 Menjelaskan unsur karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.2 Menyalin unsur rupa karya imajinatif dua dan tiga dimensi
3.1.3 Menjelaskan 2 bentuk karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.3 Menyalin bentuk karya imajinatif dua dan tiga dimensi
3.1.4 Menjelaskan karya imajinatif tiga dimensi	4.1.4 Menyalin pengertian karya imajinatif tiga dimensi
3.1.5 Menidentifikasi jenis bahan dan alat membuat karya imajinatif dua dimensi	4.1.5 Merancang gambar karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan
3.1.6 Mengidentifikasi jenis bahan dan alat karya tiga dimensi	4.1.6 Merancang karya imajinatif tiga dimensi bentuk binatang
3.1.7 Mendiskusikan karya imajinatif dua dimensi	4.1.7 Membuat benda hias imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan
3.1.8 Mendiskusikan karya imajinatif tiga dimensi	4.1.8 Membuat benda hias imajinatif tiga dimensi bentuk binatang





Indikator Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
INDIKATOR PENGAYAKAN	
3.4.1 Menerapkan teknik karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan	4.4.1 Membuat gambar karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan
3.4.2 Menerapkan teknik karya imajinatif dua dimensi bentuk binatang	4.4.2 Mewarnai komponen karya imajinatif tiga dimensi bentuk binatang
3.4.3 Menganalisis kelemahan dan kelebihan teknik karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan	4.4.3 Mewarnai gambar karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan
3.4.4 Menganalisis kelemahan dan kelebihan karya imajinatif tiga dimensi bentuk binatang	4.4.4. Merakit komponen karya imajinatif tiga dimensi



A. Karya imajinatif dua dan tiga dimensi Dalam Kehidupan Manusia

Karya imajinatif banyak kita temukan terutama di ruangan pameran lukisan, fungsi karya imajinatif adalah salah satunya menghias ruangan tamu maupun kamar hotel . Kalau berbicara tentang karya seni memang tidak ada habisnya. Selalu saja muncul karya-karya baru dari orang-orang kreatif. Mereka seperti tidak kehabisan bahan untuk membuat sesuai yang mengagumkan. Begitu juga karya ilustrator dari Jay Fleck ini. Seniman yang satu ini membuat sebuah lukisan indah penuh dengan imajinasi dan fantasi.

Lukisannya dibuat dengan grafis universal dan penuh dengan perasaan. Semua karya yang dihasilkan oleh Jay Fleck terinspirasi dari kehidupan masa kecilnya. Selain itu biasanya ia juga mendapatkan sumber inspirasi dari buku-buku yang dibacanya seperti *Where the Wild Things Are*, *The Berenstain Bears series*, *The Phantom Tollbooth*, *Bridge to Terabithia* and *The Hobbit*.



Gambar 1 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: goodmorningjakarta.wordpress.com



Unit Pembelajaran Karya Imajinatif 2 dan 3 dimensi



Gambar 2 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: goodmorningjakarta.wordpress.com

Begitu pula untuk karya lukisan imajinatif gagak raksasa begitu indah bila memiliki peliharaan burung raksasa dan bisa mengantarkan ke berbagai tempat yang kita sukai. Konsep yang mereka terapkan sangat menakjubkan begitu goresan goresan kuas yang mereka gunakan sangat halus.



Gambar 3 Gambar imajinatif tiga dimensi
Sumber: goodmorningjakarta.wordpress.com



Karya lukisan imajinatif dari Jay Fleck ini sangat lucu bukan? Bagaimana cara ia berimajinasi dengan membuat sebuah lukisan yang menggambarkan hewan jerapah yang akan berperang dengan menunggang ikan hiu. Hal ini sangat bagus ide ide yang di munculkan yang berkolaborasi dengan berbagai jenis binatang maun manusia untuk membuat karya lukisnya.



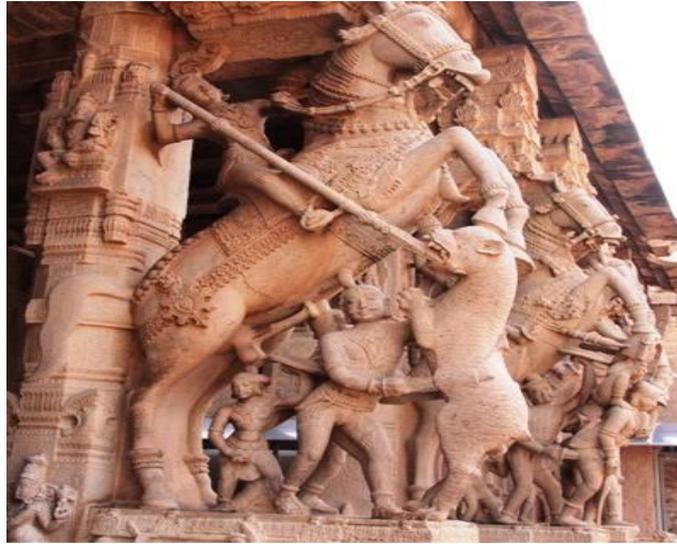
Gambar 4 Gambar imajinatif tiga dimensi
Sumber: goodmorningjakarta.wordpress.com

Karya imajinatif seni patung adalah salah satu contoh karya seni rupa murni 3 dimensi yang dibuat dari bahan baik itu batu, logam, kayu, fiber, ataupun karet. Patung sebenarnya tidak memiliki nilai praktis sama sekali, ia hanya digunakan sebagai hiasan atau pajangan belaka.





Unit Pembelajaran Karya Imajinatif 2 dan 3 dimensi



Gambar 5 Gambar imajinatif tiga dimensi
Sumber pixabay.com

Relief adalah sebuah pahatan yang dapat menggambarkan kisah ataupun diorama tertentu. Pahatan relief dapat kamu temukan pada bangunan bersejarah seperti mesuem, candi, tugu sebuah kota, dll. Nah, fungsi dari relief ini hanya sekedar untuk menambah keindahan pada bangunan saja. Biar terlihat lebih keren dan berkesan klasik.



Gambar 6 Gambar imajinatif tiga dimensi
Sumber pixabay.com





Topeng juga dapat digunakan sebagai properti tari ataupun kebutuhannya lainnya, namun jika ia hanya sekedar menjadi pajangann semata, maka fungsinya sudah tentu lain. Topeng juga menjadi salah satu karya seni rupa murni loh karena seni ini dapat mengekpresikann suasana hatii manusia dan tentu kamu juga dapat menjadikan topeng sebagai pajangan dirumah.



Gambar 7 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber pixabay.com





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Pengertian gambar imajinatif adalah suatu gambar yang dihasilkan dari khayalan atau pemikiran pelukis, jadi intinya gambar imajinatif itu tidak akan sama, karena berbeda pemikirannya. Misalnya saja ingin menggambar kartun monster jamur, jangan terpaku dengan gambar aslinya. Realistis memang perlu, tetapi pemikiranmu akan membuat unik, sehingga menjadi karya yang bernilai tinggi. Teknik menggunakan pensil saja penting diketahui, lalu bagaimana cara menggunakan pensil untuk menggambar imajinatif? sebenarnya sama saja karena intinya adalah, jangan menekan terlalu keras jika menggambar sketsa, kemudian gunakan jenis pensil sesuai keperluan.

Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat, kini menggambar ada teknik dengan menggunakan media digital juga. Tetapi kita tidak akan membahas mengenai teknik digitalnya melainkan lebih ke manualnya. Sebenarnya, tahapan dalam proses menggambar ada 3 tahapan yakni tahap persiapan, kemudian tahap pembuatan dan terakhir proses penyelesaian. Berikut ini beberapa langkah penting yang perlu untuk kamu ketahui ketika akan menggambar.





Aktivitas 1

Persiapan menggambar karya ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan

Tujuan aktivitas pembelajaran

Setelah melakukan persiapan menggambar karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan peserta mampu :

- a. Menyebutkan bahan dan alat menggambar ekspresi dua dimensi bentuk tumbuhan
- b. Menentukan bahan dan alat menggambar karya imajinatif dua dimensi bentuk tumbuhan

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 15 Menit

(*Stimulation*/Pemberian Rangsangan dan *Problem statement*/Identifikasi Masalah)

Apa yang saudara lakukan:

1. Aktifitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut:

Alat: crayon, penggaris, penggaris, penghapus

Bahan : buku gambar

2. Amati dan diskusikan bahan-bahan yang telah disiapkan bersama dengan kelompok Peserta didik secara berkelompok mengamati berbagai gambar karya Imajinatif dua dimensi yang dibawa oleh guru.





Gambar 8 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber azizah-hapsari.blogspot.com

Aktivitas 2

Pada pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

Tabel 3 *Discovery Learning*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada peserta didik</i>)	Alokasi Waktu
<i>Stimulation</i> (Pemberi Rangsangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang 2. Peserta didik mengamati tentang Karya seni imajinatif dua dimensi berupa lukisan 3. Peserta didik diskusi tentang seni dua dimensi dengan 	disesuaikan
<i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati tentang karya imajinatif dua dimensi 2. Menyebutkan jenis tentang karya imajinatif dua dimensi 	
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya tanya jawab 	





	<ol style="list-style-type: none">2. Guru meminta hasil identifikasi3. Guru mengadakan tanya jawab dan guru mengarahkan peserta didik memahami hasil pengamatan4. Peserta didik membuat dugaan jawaban atas pertanyaannya tersebut berdasarkan percobaannya	
<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka cakrawala atau dari hasil tanya jawab2. Peserta didik dengan dibimbing guru, mencari informasi untuk menyakinkan dugaannya. Guru dapat memancing peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dapat mengantarkan peserta didik untuk meyakinkan jawabannya.3. Guru meminta hasil identifikasi dari pengamatan peserta didik tentang karya imajinatif dua dimensi4. Peserta didik mendiskusikan hasil temuannya dalam kelompok dengan kelompok lain5. Guru memberikan rangkuman dari hasil pengamatan dan diskusi	





Unit Pembelajaran Karya Imajinatif 2 dan 3 dimensi

<i>Verification</i> (Pembuktian)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta tiap kelompok untuk mendefinisikan hasil kelompok2. Selama kerja kelompok guru memandu dan mendampingi peserta didik3. Peserta didik mencocokkan informasi yang diperoleh dengan percobaan yang dilakukan misal proses pewarnaan menggambar imajinatif dua dimensi	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menyimpulkan dugaannya berdasarkan percobaan yang dilakukan2. Guru meminta peserta didik menyimpulkan tentang karya imajinatif dua dimensi3. Guru mengakhiri kegiatan belajar4. Memberikan kesimpulan5. Memberikan informasi tentang materi minggu yang akan datang	





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

- Judul : Menganalisis karya imajinatif dua dimensi yang ada dalam contoh
- Tujuan : Peserta dapat membedakan contoh karya imajinatif dua dimensi
- Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
- Petunjuk Kerja : Peserta didik mengamati berbagai jenis lukisan ekspresi dua dimensi sebagai contoh ide membuat karya imajinatif dua dimensi

No.	Aspek Analisis	Hasil Analisis
1.	Benda yang ditemukan	
2.	Produk kerajinan yang ditemukan	





Lembar Kerja 2

Melalui lembar kerja di harapkan mampu membuat rencana kegiatan membuat karya ekspresi dua dimensi

- Judul : Membuat karya imajinatif dua dimensi
Tujuan : Peserta didik dapat membuat karya imajinatif dua dimensi
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja : Peserta didik menyiapkan bahan, alat untuk
Membuat karya imajinatif dua dimensi
Proses Membuat karya ekspresi dua dimensi

No	Aspek Perencanaan	Proses Kerja
1	Alat dan Bahan yang digunakan	Alat :
		Bahan :
2.	Teknik yang digunakan	
3.	Langkah kerja	1.
		2.
		3.
		4.
		5.
4	Finishing dan Pewarnaan	





C. Bahan Bacaan

Judul Bahan Bacaan 1

Menggambar adalah kegiatan membentuk sebuah imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan dan teknik. Alat yang biasanya digunakan adalah alat-alat sederhana, misalnya saja pensil, kertas gambar, pensil warna jika dibutuhkan dan tentunya penggaris dan penghapus. Untuk objek yang sering dipakai adalah gambaran kehidupan nyata dan hanya penuangan dari imajinasi seseorang.

Seperti yang kita semua ketahui, menggambar adalah salah satu pelajaran yang banyak digemari anak-anak. Bahkan ketika masih di bangku taman kanak-kanak, kita tidak bisa lepas dari satu jenis matapelajaran ini. Sadar atau tidak, ketika kita masih berada di taman kanak-kanak semua yang kita pelajari tersebut bertujuan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan sistem kerja otak, dan dengan menggambarlah sistem kerja otak kanan akan ditingkatkan.

Biasanya yang dapat menikmati karya seni adalah seseorang yang dapat mendalami makna dari sentuhan artistik yang ditampilkan dari hasil karya seni tersebut.

Seni rupa merupakan salah satu cabang dari kesenian yang membentuk suatu karya seni dengan menggunakan media dimana dapat ditangkap secara kasat mata serta dapat dirasakan atau di sentuh menggunakan indera peraba anda.

Jadi, berdasarkan pengertian seni rupa diatas, seseorang yang menciptakan sebuah karya seni akan meluapkan segala bentuk ekspresi, keindahan, serta kecintaan dimana dituangkan dalam suatu media yang dilihat secara langsung dengan mata dan bisa disentuh dengan nyata.





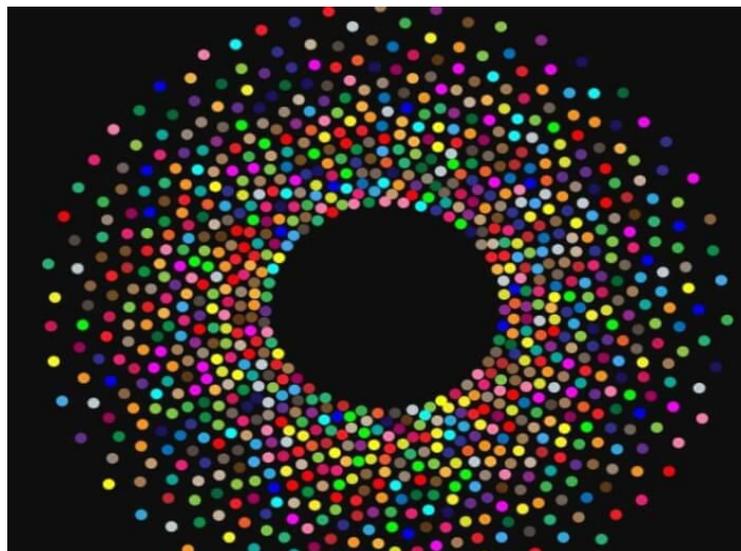
Contohnya, sebuah hasil karya lukisan seorang pelukis yang dituangkan dan diekspresikan segala macam bentuk imajinasinya ke dalam sebuah lukisan yang indah dengan perpaduan warna artistik yang sangat menakjupkan.

Maka tak heran karena segala keindahan yang ditorehkan dari karya seni itu dapat membuat orang yang melihatnya dapat tersentuh ke dalam suasana hasil karya seni itu. Hal ini berarti bahwa seni rupa dapat membuat orang merasa terhibur dengan hanya melihatnya secara langsung.

Unsur-unsur Seni Rupa

Jadi gimana setelah anda membaca pengertian dari seni rupa diatas kira-kira sudah mendapat gambarannya belum? Intinya, seni merupakan salah satu bentuk dari ekspresi seseorang dimana menumpahkan segala bentuk imajinasi ke dalam sebuah hasil karya seni yang mempunyai nilai-nilai keindahannya sendiri.

1. Titik



Gambar 9 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com





Adalah salah satu unsur yang terkecil dan merupakan suatu dasar dari berbagai ide karya seni yang akan di ciptakan. Untuk membuat unsur titik ini dapat dilakukan dengan variasi jarak yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Dimana bisa berjarak sempit, lebar, dan sebagainya.

Titik yang diciptakan juga bisa dipadukan dengan berbagai variasi warna. Dan hasil dari kombinasi tersebut akan menghasilkan suatu karya seni yang apik dan bagus. Teknik tersebut dikenal sebagai teknik pointilisme.

2. Garis



Gambar 10 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com

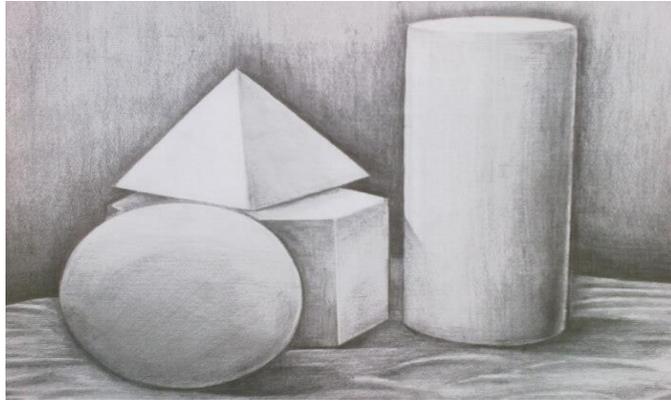
Garis merupakan salah satu unsur penggabung dari sebuah titik. Setiap garis yang di torehkan mempunyai arti bahwa sebuah watak dan ciri khas seperti keras, lentur, kaku, dan sebagainya dapat dijelaskan dengan baik hanya berdasar pada hasil karya seni itu.

Garis yang dibentuk biasanya memiliki banyak jenisnya seperti lurus, panjang, pendek, vertikal, horizontal, dan lain sebagainya. Selain itu, garis juga mempunyai wujud seperti garis nyata maupun garis semu.





3. Bidang

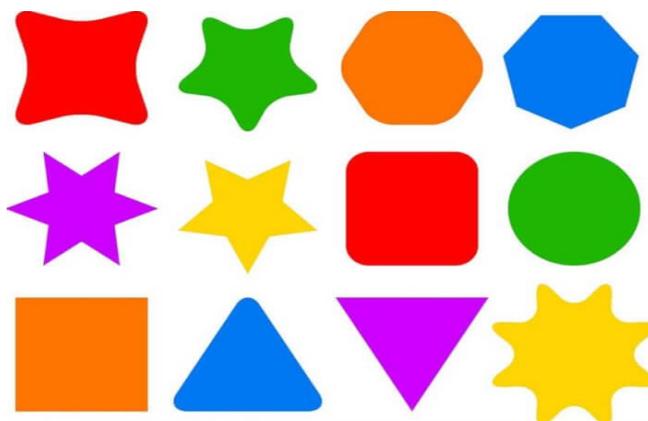


Gambar 11 Gambar tiga dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com

Bidang adalah salah satu bentuk pengembangan dari berbagai garis dimana bila di satukan akan membentuk beberapa sisi dari hasil karya seni rupa tersebut. Bidang dalam seni rupa ini mempunyai sisi panjang maupun lebar dengan berbagai macam ukuran.

Selain itu, berdasar dari bentuknya bidang dibagi atas bidang geometris dan bidang biomorfis. Yang memiliki sifat tak beraturan dan organis. Juga mempunyai unsur lebar seperti unsur isi dan volume.

4. Bentuk



Gambar 12 Gambar dua dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com





Dengan adanya bentuk maka karya seni yang dihasilkan akan menjadi lebih hidup. Hal ini dikarenakan adanya torehan dan detail yang sempurna sehingga karya seni yang dihasilkan sangat indah.

Pengelompokan bentuk dalam unsur seni rupa di bagi menjadi 2 macam, yakni

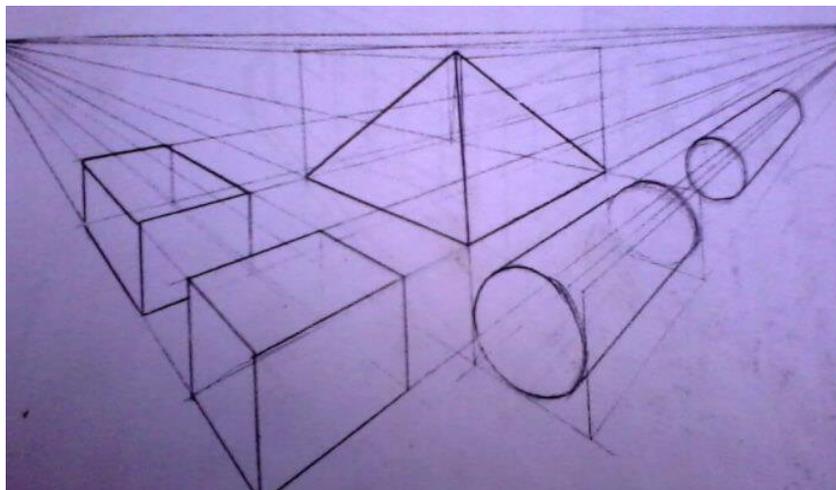
a. Geometris

Merupakan salah satu bentuk yang dibuat berdasarkan pada perhitungan kubistis dan silindris. Contohnya kubus, balok, tabung, bola, kerucut, dan lain sebagainya.

b. Nongeometris

Bentuk nongeometris merupakan bentuk yang meniru bentuk dari alam atau berdasar pada objek alam seperti hewan, manusia, dan tumbuhan.

5. Ruang



Gambar 13 Gambar tiga dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com

Ruang adalah salah satu unsur yang mempunyai dua sifat yakni nyata dan semu. Kedua sifat yang dimilikinya jelas mempunyai hasil yang berbeda entah itu dua dimensi atau tiga dimensi.





6. Warna

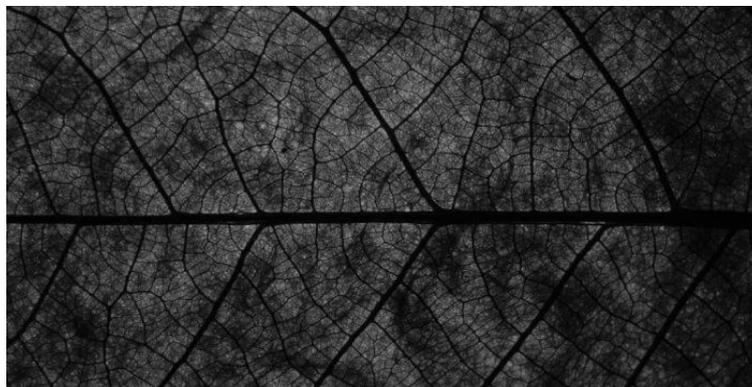


Gambar 14 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com

Dalam seni rupa, warna adalah salah satu unsur yang memiliki peranan penting karena dapat menjadikan hasil karya seni lebih indah. Kombinasi warna pada suatu karya seni biasanya relative dan tergantung pada si pencipta karya seni tersebut.

Dengan adanya kombinasi warna maka akan memberikan gambaran nyata dari hasil karya seninya. Karena suasana hati seperti sedang sedih atau senang akan ikut terbaca hanya dengan melihat hasil karya seni tersebut.

7. Tekstur



Gambar 15 Gambar imajinatif dua dimensi
Sumber: 3.bp.blogspot.com





Tekstur merupakan sifat atau kondisi yang dimiliki pada sebuah hasil karya seni. Biasanya tekstur dibedakan menjadi 2 yakni tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu adalah tekstur yang mempunyai kesan tak sama antara bagian penglihatannya dan indera perabanya.

Sementara tekstur nyata adalah tekstur yang dihasilkan oleh suatu karya seni dimana antara indera penglihatan dan indera perabanya merasakan kesamaan.





PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS dalam sub topik ini, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

Tabel 4 Butir Soal

Kompetensi Dasar	Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi
IPK	Setelah mempelajari unit ini, peserta didik diharapkan mampu menyebutkan unsur rupa pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi dengan benar.
Indikator Soal	Menyebutkan unsur rupa pada karya ekspresi dua dan tiga dimensi
Soal: <i>(pilihan ganda atau esai)</i> Suatu gambar yang di hasilkan dari khayalan atau pemikiran pelukis dinamakan a. Gambar bentuk b. Gambar ekspresi c. Gambar Imajinatif d. Gambar Model	
Kunci Jawaban: <i>(kunci jawaban beserta penjelasannya)</i> c. Gambar Imajinatif Menjelaskan arti imajinatif <i>*) untuk soal esai ditambah dengan pedoman penskoran</i>	





B. Rambu rambu kunci jawaban

Instrumen Penilaian Karya Imajinatif dua dan tiga Dimensi

Jenis Karya :

Nama :

NO	ASPEK	Skor Max	SKOR				Skor Perolehan
			1	2	3	4	
1	Kesesuaian	4					
2	Kelengkapan obyek/kompleksitas	4					
3	Kesempurnaan penggarapan obyek	4					
4	Kreatifitas	4					
5	Bentuk	4					
6	Teknik	4					
7	Media	4					
8	Orisinalitas	4					
	SKOR MAKSIMAL	32					
		NILAI					

Nilai = Skor perolehan : Skor Maksimal x 100

....., Maret 2019

Penilai

Nama :

NIP :

Sekolah :





KESIMPULAN

1. Karya imajinatif seni patung adalah salah satu contoh karya seni rupa murni 3 dimensi yang dibuat dari bahan baik itu batu, logam, kayu, fiber, ataupun karet. Patung sebenarnya tidak memiliki nilai praktis sama sekali, ia hanya digunakan sebagai hiasan atau pajangan belaka.
2. Relief adalah sebuah pahatan yang dapat menggambarkan kisah ataupun diorama tertentu.
3. Pengertian gambar imajinatif adalah suatu gambar yang dihasilkan dari khayalan atau pemikiran pelukis, jadi intinya gambar imajinatif itu tidak akan sama, karena berbeda pemikirannya.
4. Menggambar adalah kegiatan membentuk sebuah imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan dan teknik. Alat yang biasanya digunakan adalah alat-alat sederhana, misalnya saja pensil, kertas gambar, pensil warna jika dibutuhkan dan tentunya penggaris dan penghapus.





UMPAN BALIK

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran karya Imajinatif dua dan tiga dimensi, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran karya imajinatif dua dan tiga dimensi ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang identifikasi karya imajinatif ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran karya imajinatif dua dan tiga dimensi ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, kedisiplinan, dan menghargai perbedaan pendapat selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran karya imajinatif dua dan tiga dimensi ini sehingga memerlukan perbaikan?



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Imajinatif Dua dan Tiga Dimensi



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Karya Dekoratif



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Dekoratif

Penulis:

Winarto, M.Pd

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	83
DAFTAR GAMBAR _____	84
DAFTAR TABEL _____	85
PENGANTAR _____	86
KOMPETENSI DASAR _____	87
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	87
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	87
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	89
A. Karya Dekoratif Sub Bagian Pengetahuan _____	89
B. Sub Bagian keterampilan _____	90
BAHAN PEMBELAJARAN _____	91
A. Aktivitas Pembelajaran _____	91
Aktivitas 1 _____	91
Aktivitas 2 _____	93
Aktivitas 3 _____	95
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	97
Lembar Kerja 1 _____	97
Lembar Kerja 2 _____	98
C. Bahan Bacaan _____	100
Pengertian Dekoratif _____	100
Unsur-unsur Seni Rupa pada Karya Dekoratif _____	104
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	111
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	111
B. Rubrik Penilaian Produk _____	115
KESIMPULAN _____	117
UMPAN BALIK _____	118





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Gambar Dekoratif _____	89
Gambar 2 Kupu _____	101
Gambar 3 Merak _____	101
Gambar 4 Bentuk geometris _____	102
Gambar 5 Bentuk deformasi _____	103
Gambar 6 Bentukdeformasi _____	103
Gambar 7 Gambar Dekoratif _____	107
Gambar 8 Gambar Dekoratif _____	107
Gambar 9 Gambar Dekoratif _____	108
Gambar 10 Gambar Dekoratif _____	109
Gambar 11 Gambar Dekoratif _____	109
Gambar 12 Gambar Dekoratif _____	113
Gambar 13 Gambar Dekoratif _____	114





DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar _____	87
Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi _____	87
Tabel 3 Kisi-kisi butir soal _____	111
Tabel 4 Butir soal _____	112





PENGANTAR

Unit ini disusun sebagai salah satu alternatif sumber bahan ajar bagi guru untuk memahami topik gambar dan karya 3 dimensi dengan Kompetensi Dasar 3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.1 Membuat karya dekoratif. Melalui pembahasan materi yang terdapat pada Unit ini, diharapkan guru dapat memiliki dasar pengetahuan untuk mengajarkan materi yang sama ke peserta didiknya. Terutama dalam memfasilitasi kemampuan bernalar peserta didik. Selain itu, materi ini juga aplikatif untuk guru sendiri sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Aktivitas pembelajaran sepenuhnya melibatkan peserta didik dengan tujuan memberikan pengalamana terbaik melalui eksplorasi berbagai jenis bahan.

Alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan tema yang akan dibuat, sehingga ada ruang untuk mengembangkan sesuai dengan keinginan masing-masing peserta didik.

Aktivitas pembelajaran menggunakan pendekatan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dimana peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memilih dan memadukan warna dan bahan agar memperoleh hasil yang maksimal.

Contoh gambar dan lembar kerja peserta didik merupakan sarana untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Namun demikian masih perlu penjelasan, bimbingan dan arahan guru dalam memahami setiap informasi terkait pelaksanaan praktik membuat karya seni rupa.

Jakarta, April 2019

Penyusun





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Unit pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar kelas III:

Tabel 1 Kompetensi Dasar

No	Kopetensi Dasar	Target KD	Kelas
KD Pengetahuan			
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	III
KD Keterampilan			
4.1	Membuat karya dekoratif	Membuat Karya Dekoratif,	III

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator Pendukung	
3.1.1 Menyebutkan unsur rupa pada karya dekoratif	4.1.1 Mencatat unsur rupa pada karya dekoratif
3.1.2 Menyebutkan ciri-ciri karya dekotaif	4.1.2 Mencatat ciri-ciri karya dekoratif
3.1.3 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya dekoratif	4.1.3 Mengumpulkan bahan dan alat membuat karya dekoratif





Pengetahuan	Keterampilan
Indikator kunci	
3.1.1 Menjelaskan pengertian dekoratif	4.1.1 Menyalin pengertian karya dekoratif
3.1.2 Menjelaskan unsur rupa pada karya dekoratif	4.1.2 Menyalin unsur rupa pada karya dekoratif
3.1.3 Menjelaskan 2 bentuk karya dekoratif	4.1.3 Menyalin 2 bentuk karya dekoratif
3.1.4 Menjelaskan pengertian bentuk geometris	4.1.4 Menyalin pengertian bentuk geometris
3.1.5 Mengidentifikasi jenis bahan dan alat membuat karya dekoratif bentuk geometris	4.1.5 Merancang gambar karya dekoratif bentuk geometris
3.1.6 Mengidentifikasi jenis bahan dan alat membuat karya dekoratif bentuk stilasi	4.1.6 Merancang gambar karya dekoratif bentuk stilasi
3.1.7 Mendiskusikan karya dekoratif bentuk geometris	4.1.7 Membuat benda hias dengan bentuk geometris
3.1.8 Mendiskusikan karya dekoratif bentuk stilasi	4.1.8 Membuat benda hias dengan bentuk stilasi

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator Pengayaan	
3.4.1 Menerapkan teknik karya dekoratif bentuk geometris	4.4.1 Mengemas hasil karya teknik bentuk geometris
3.4.2 Menerapkan teknik karya dekoratif bentuk stilasi	4.4.2 Mengemas hasil karya teknik bentuk stilasi
3.4.3 Menganalisis kelemahan dan kelebihan teknik karya dekoratif bentuk geometris	4.4.3 Menempel hasil karya teknik bentuk geometris
3.4.4 Menganalisis kelemahan dan kelebihan teknik karya dekoratif bentuk stilasi	4.4.4 Menempel hasil karya teknik bentuk stilasi





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Karya Dekoratif Sub Bagian Pengetahuan

Karya dekoratif tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Sehari-hari kita menjumpai bahkan membutuhkan karya dekoratif. Misal kita membuat kartu undangan, kartu ulang tahun, bahkan peringatan hari-hari besar agama pun membutuhkan karya dekoratif. Karena karya dekoratif adalah karya yang bercorak dekor atau dipakai untuk menghias. Karya dekoratif dapat dibuat dengan memadukan dan menggabungkan titik, garis, bidang dan warna.

Karya dekoratif adalah gambar hiasan yang memiliki pola atau motif tertentu, gambar dekoratif sering kali buat untuk mempercantik ruangan atau menambahkan elemen dekoratif pada suatu ruang. gambar dekoratif mirip seperti gambar pola pattern atau gambar semi abstrak sama halnya seperti batik yang menunjukkan keanekaragaman suatu pola tertentu.



Gambar 1 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com





B. Sub Bagian keterampilan

Membuat karya dekoratif memerlukan kesabaran, ketelitian, dan kreatifitas. Maka pada saat merencanakan pola harus mempertimbangkan prinsip-prinsip membuat karya dekoratif. Selain itu membuat karya dekoratif memerlukan keterampilan untuk memahami, menerapkan teknik tertentu, mengkombinasikan warna, menempatkan unsur-unsur rupa agar menghasilkan karya yang baik.

Kemampuan dan keterampilan dapat dilatih dalam praktik yang berulang-ulang dengan berbagai bahan, sehingga dapat memahami karakteristik setiap bahan yang digunakan untuk menghasilkan karya yang baik





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Jika kita memperhatikan lingkungan disekitar kita banyak karya dekoratif yang terpajang dimana-mana, bahkan hampir setiap ruangan rumah kitapun ada karya dekoratif. Banyak hasil karya dekoratif yang terbuat dari limbah , tetapi memilii nilai seni tinggi. Disisi lain banyak limbah kertas, kayu, kain, plastik, besi, kaca yang semakin hari semakin banyak dan terbuang berserakan dimana-mana mengotori/mencemari lingkungan. Sementara limbah-limbah tersebut masih bisa dimanfaatkan menjadi barang/benda hias yang memiliki nilai harga tinggi. Apa yang bisa kita perbuat dengan benda-benda tersebut? mengapa demikian? bagaimana itu bisa kita lakukan?

Untuk menjawab pertanyaan yang muncul tersebut, mari kita lakukan aktivitas dibawah ini. Aktivitas ini di bagi menjadi 3 bagian untuk memperkuat konsep dan pemahaman saudara, diharapkan setelah melakukan aktivitas ini, saudara mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut..

Aktivitas 1

1. Memilih limbah/bahan yang bisa dibuat karya dekoratif

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah memilih limbah/bahan yang bisa dibuat karya dekoratif, diharapkan peserta didik mampu:

- a. Mengidentifikasi jenis limbah/bahan yang bisa dibuat karya dekoratif
- b. Menjelaskan manfaat masing-masing limbah/bahan yang sudah dipilih,
- c. Mengelompokan jenis limbah sesuai dengan jenisnya

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 15 Menit.

(*Stimulation dan Problem statement*)

Apa yang saudara lakukan:





1. Membagi peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan 3-4-orang
2. Menunjuk satu orang sebagai ketua kelompok
3. Memanggil satu orang perwakilan peserta didik pada setiap kelompok untuk melakukan identifikasi dengan langkah sebagai berikut.
 - a. Siapkan beberapa jenis limbah/bahan yang ada di sekitar sekolah.
 - b. Peserta perwakilan diminta mengidentifikasi jenis limbah/bahan yang ada .
 - c. Peserta diminta memilah sesuai dengan jenis limbah/bahan yang ada
 - d. Catat masing-masing limbah/bahan bisa dimanfaatkan untuk apa.

No	Aktivitas	Pengamatan	Prediksi sementara
1.	Mengumpulkan limbah yang bisa didaur ulang	Jenis limbah yang bisa didaur ulang	Belum tentu limbah yang ada bisa didaur ulang menjadi karya hias
2.	Identifikasi limbah yang bisa didaur ulang	Kebenaran hasil idetifikasi	Terdapat kesalahan identifikasi
3.	Mengelompokan sesuai dengan jenisnya	Kesesuaian jenis limbah	Sebagian besar sudah sesuai

4. Peserta didik mendiskusikan bersama teman di kelompoknya, kemukakan hasil diskusi tersebut dalam tabel dibawah.

Jenis Limbah/Bahan	Manfaat
Kayu	Bisa dimanfaatkan sebagai media karya dekoratif
Kain perca	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya dekoratif
Botol plastik	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya dekoratif
Plastik berwarna	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya dekoratif





Aktivitas 2

2. Praktik Membuat Karya Dekoratif

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan praktik membuat karya dekoratif, diharapkan peserta mampu:

- Memilih bahan yang sesuai,
- Menerapkan teknik membuat karya dekoratif
- Membagi bidang secara proporsional
- Mewarna pada bidang yang telah dibuat

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 70 Menit.

(*Data Collecting* dan *Data Processing*)

Apa yang saudara lakukan:

1. Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.

Alat : penggaris, pensil, penghapus

Bahan : karton, manila, kertas gambar, limbah kertas, kain, plastik atau bahan lain yang relevan .

2. Amati dan diskusikan tabel membuat karya dekoratif dibawah bersama kelompok.

No.	Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Persiapan membuat karya dekoratif dengan motif fauna Merancang gambar sket sesuai yang diinginkan.	Alat : pensil, penggaris, karet penghapus Bahan : kertas manila, karton, triplek
2.	Menyiapkan dan memilih bahan	Alat : gunting, pisau carter Bahan : Lem, bijia-bijian, kertas
3.	Menempel bahan pada gambar sket yang telah dibuat sesuai bentuk dan warna yang diinginkan. (Proses membuat Karya Dekoratif)	Alat : gunting, Bahan : Gambar yang sudah dibaut, Lem, bijia-bijian, kertas





No.	Kegiatan	Alat dan Bahan
4.	Penyelesaian akhir karya dekoratif	Alat : Lem, pencil warna Bahan : Kertas warna

- Setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan daftar kebutuhan experimennya.
- Lakukan praktik membuat karya dekoratif sesuai dengan gambar dan urutan langkah yang telah diberikan, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.

Kegiatan	Hambatan/ kendala	Cara mengatasi/ solusi	Hasil	Kesimpulan
Kegiatan 1				
Kegiatan 2				
Kegiatan 3				
Kegiatan 4				

- Setelah saudara melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan lakukan pengelompokan kegiatan berdasarkan hambatan/kendala yang ada.

Kegiatan	Kendala	Catatan
Kegiatan 1		
Kegiatan 2		
Kegiatan 3		
Kegiatan 4		

- Tampilkan hasil karya yang saudara buat, sampaikan kepada kepada kelompok lain.





Aktivitas 3

3. Apresiasi Hasil Karya Dekoratif

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan apresiasi hasil karya dekoratif, diharapkan peserta mampu:

- Mengapresiasi hasil karya dekoratif dengan teliti
- Memberikan argumen berdasar teori yang ada dalam bacaan
- Menganalisis kekurangan dan kelebihan hasil karya
- Menyimpulkan proses membuat karya dekoratif,

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 35 Menit.

(*Verification dan Generalization*)

Apa yang saudara lakukan:

- Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.

Alat : kertas catatan, bolpoin

Bahan : hasil karya yang sudah jadi

- Amati dan diskusikan tabel hasil karya dekoratif dibawah bersama kelompok.

No.	Aspek	Catatan
	Kesatuan hasil karya	
	Keseimbangan	
	Irama	
	Keserasian warna	
	Proporsi	

- Setiap kelompok untuk menyiapkan hasil karya dan alat tulis secara individu.





- Lakukan praktik mengapresiasi karya dekoratif secara silang, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.

Prinsip	Hasil Apresiasi	Kesimpulan
Kesatuan hasil karya		
Keseimbangan		
Irama		
Keserasian warna		
Proporsi		

- Setelah saudara melakukan apresiasi terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan tuliskan kekurangan dan kelebihan dari setiap karya .

Judul Karya	Kekurangan	Kelebihan

- Display hasil karya yang saudara buat, kelompokkan sesuai bentuknya.





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

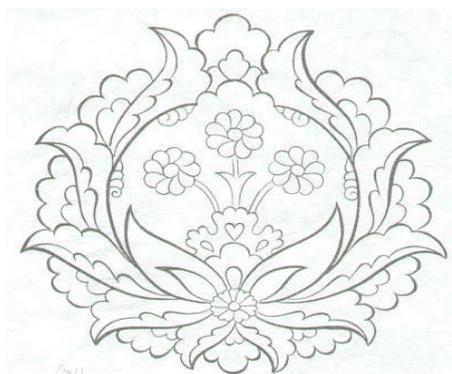
Judul	:	Membuat karya dekoratif
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya dekoratif sesuai dengan gambar
Identitas mata pelajaran	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	<ul style="list-style-type: none">• Buatlah sebuah karya dekoratif sesuai dengan gambar rencana.• Tema dan model fauna.• Pilihlah pewarna yang cerah, sehingga memiliki komposisi warna yang menarik





Lembar Kerja 2

Judul	:	Membuat karya dekoratif
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya dekoratif bentuk deformasi atau stilasi flora.
Identitas mata pelajaran	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	<ul style="list-style-type: none">• Amati gambar stilasi flora dibawah ini• Buatlah sebuah karya dekoratif bentuk stilasi• Tema dan model flora.• Pilihlah pewarna yang cerah, sehingga memiliki komposisi warna yang menarik

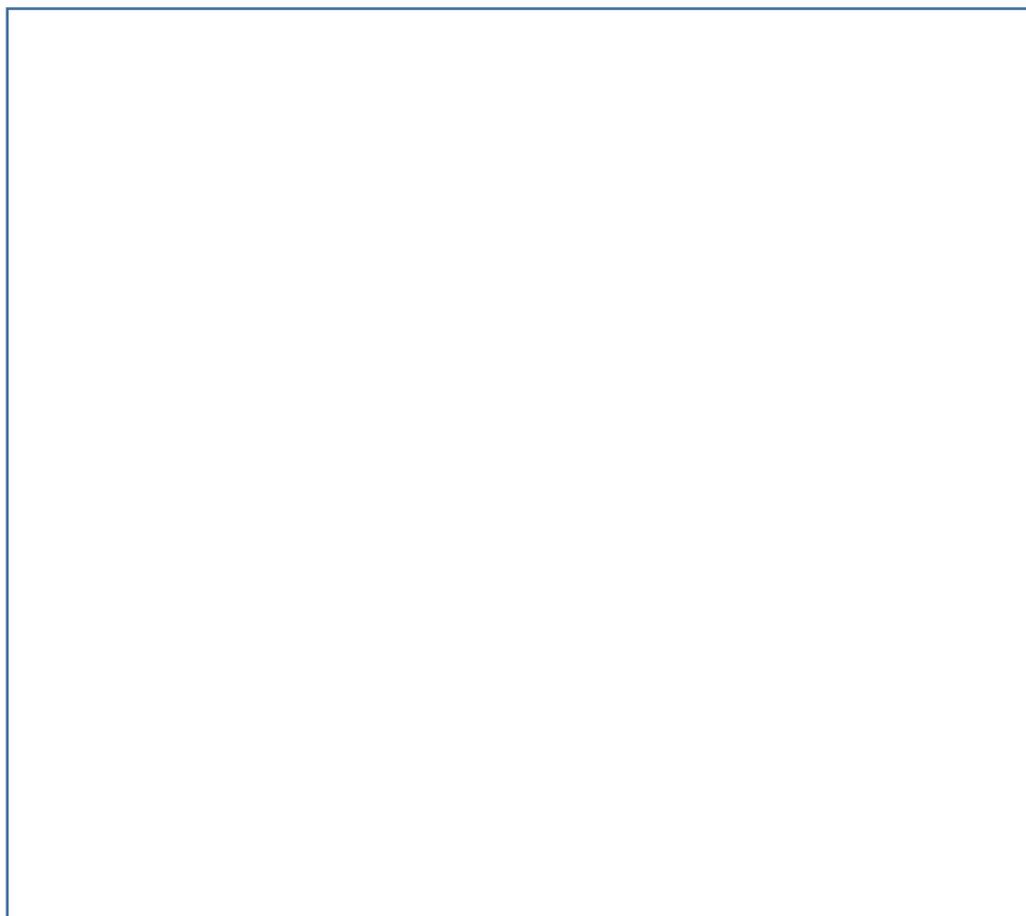


Contoh stilasi flora





Unit Pembelajaran Karya Dekoratif



Catatan:
Lembar kerja ini hanya sebagai contoh informasi, jadi jenis tugas bisa dikembangkan dengan teknik yang lain.





C. Bahan Bacaan

Pengertian Dekoratif

Pengertian dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Karya dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

Gambar dekoratif adalah gambar hiasan yang memiliki pola atau motif tertentu, gambar dekoratif sering kali buat untuk mempercantik ruangan atau menambahkan elemen dekoratif pada suatu ruang. Gambar dekoratif mirip seperti gambar pola pattern atau gambar semi abstrak sama halnya seperti batik yang menunjukkan keanekaragaman suatu pola tertentu.

Gambar dekoratif sangat beragam bentuknya, namun kebanyakan adalah bermotif daun tumbuhan sebagai elemen hias pada karya seninya.

Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk-bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya bunga, hewan, tumbuhan yang digayakan. Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu. Dan masih banyak motif-motif hias lain.

Berikut ini beberapa contoh motif bercorak hewan :





Gambar 2 Kupu
Sumber: www.gambar.com



Gambar 3 Merak
Sumber: www.gambar.com

Motif hewan ini sangat banyak di gunakan sebagai obyek, mungkin karena bentuk nya yang bermacam macam dengan beberapa desain dekoratif yang unik.

Motif hias tersebut banyak dijumpai pada kain batik, kain songket, kain tenun, relief candi, dan ukiran wayang. Dalam menggambar dekoratif, bentuk-bentuk



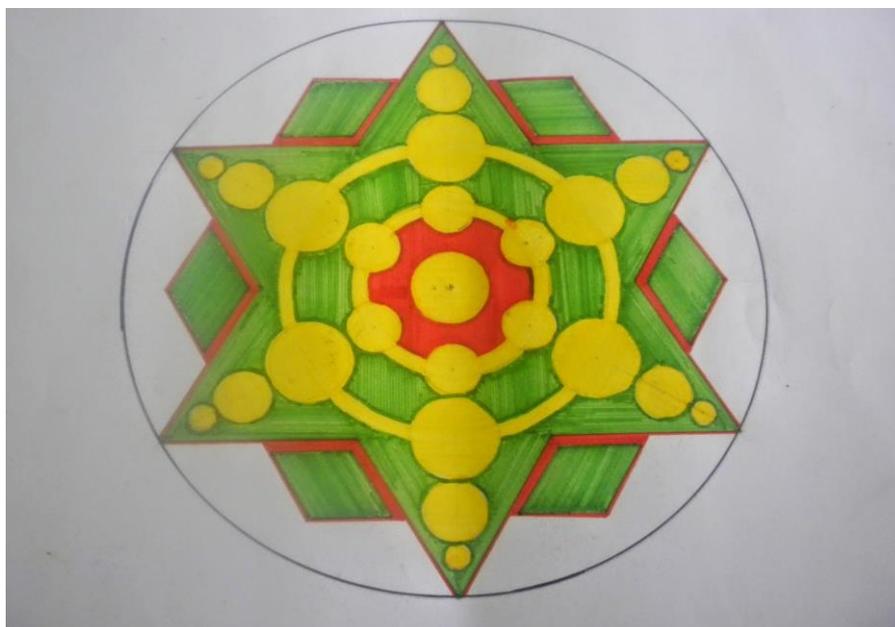


yang telah distilir ditempatkan pada bidang yang akan dihias agar menjadi lebih indah. Keindahan gambar dekoratif terletak pada komposisi, warna, garis dan bentuk motifnya. Sedangkan bidang-bidang yang dihias dapat berbentuk lingkaran, segitiga, persegi atau segi lima.

Karya seni dekoratif dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian utama yakni dekoratif geometris dan dekoratif deformasi/stilasi.

1. Bentuk geometris yaitu bentuk yang memiliki keteraturan, baik ukuran maupun bentuknya. Karya seni rupa geometris karya seni rupa yang bebas dari peniruan alam, perwujudannya merupakan susunan motif, bentuk atau pola tertentu yang ditata sedemikian rupa sehingga memiliki kapasitas untuk membangkitkan perasaan keindahan.

Contoh bentuk geometris adalah segi tiga sama sisi, segi empat, segi lima, segi enam, dan lingkaran.



Gambar 4 Bentuk geometris
Sumber: www.gambar.com

2. Bentuk deformasi adalah bentuk-bentuk yang berasal dari alam (nature), yang digayakan atau distilasi sedemikian rupa sehingga menjadi indah.





Pengayaan bentuk ini yang kemudian cenderung kita sebut dengan istilah stilasi atau deformasi. Bentuk deformasi yaitu bentuk dengan berbagai pengayaan/digayakan. Misalnya, motif, flora, fauna, dan manusia. Bentuk-bentuk itu seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia ataupun alam lainnya



Gambar 5 Bentuk deformasi
Sumber: www.gambar.com



Gambar 6 Bentuk deformasi
Sumber: www.gambar.com





Unsur-unsur Seni Rupa pada Karya Dekoratif

Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur itu terdiri dari :

a. Titik /Bintik

Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik.

b. Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung. Beberapa contoh symbol ekspresi garis serta kesan yang ditimbulkannya, dan tentu saja dalam penerapannya nanti disesuaikan dengan warna-warnanya

c. Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya.





d. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun atau bentuk plastis (form). Bangun ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segiempat, trapesium dan lingkaran. Sedang bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder.

e. Ruang

Ruang dalam arti yang luas adalah seluruh keluasan, termasuk di dalamnya hawa udara. Dalam pengertian yang sempit ruang dibedakan menjadi dua, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Ruang negatif adalah ruang yang mengelilingi wujud bentuk, sedang ruang positif adalah ruang yang diisi atau ditempati wujud bentuk.

f. Warna

Warna merupakan unsur penting dan paling dominant dalam sebuah penciptaan karya dekoratif. Melalui warna orang dapat menggambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya.





g. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, mungkin juga halus, mungkin juga lunak mungkin juga kasap atau licin dan lain-lain.

Ada dua macam tekstur yakni tekstur nyata dan tekstur semu, sebagai berikut :

1) Tekstur nyata

Tekstur nyata adalah tekstur fisik suatu benda secara nyata yang dikarenakan adanya perbedaan permukaan suatu benda. Misalnya tekstur wool berbeda dengan kapas, kain sutera berbeda dengan plastik, dan lain sebagainya. Tekstur ini dapat dikelompokkan dalam tekstur alam, tekstur buatan dan tekstur reproduksi. Tekstur alam adalah tekstur yang berasal langsung dari alam, misalnya daun, kulit kayu, permukaan batu, dan lainnya. Tekstur buatan adalah tekstur yang tercipta dari susunan benda-benda alam, seperti tikar (dari daun yang disusun), goni . Sedangkan tekstur reproduksi adalah tekstur yang dibuat melalui reproduksi benda yang sebenarnya, misalnya wallpaper.

2) Tekstur semu

Tekstur semu adalah tekstur yang terlihat saja berbeda tetapi bila diraba ternyata sama saja. Tekstur ini hadir karena adanya unsur gelap terang atau karena unsur perspektif.

Selain nilai raba pada suatu permukaan, tekstur juga dapat menimbulkan kesan berat dan ringan. Sebuah kubus dari besi yang berat bila dibagian luarnya dilapisi dengan karton maka akan memberi kesan ringan dan kosong.





A. Prinsip-prinsip Karya Rupa

1. Kesatuan (*Unity*)



Gambar 7 Gambar Dekoratif
Sumber: <https://thegorbalsla.com>

Prinsip Kesatuan (*Unity*) adalah wadah unsur-unsur lain di dalam seni rupa sehingga unsur-unsur seni rupa saling berhubungan satu sama lain dan tidak berdiri sendiri. Sehingga unsur seni rupa akan bersatu padu dalam membangun sebuah komposisi yang indah, serasi, dan menarik. Prinsip kesatuan merupakan bahan awal komposisi karya seni.

2. Keseimbangan (*Balance*)



Gambar 8 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com





Prinsip keseimbangan berhubungan dengan berat ringannya suatu karya seni. Karya seni diatur agar mempunyai daya tarik yang sama di setiap sisinya. Prinsip keseimbangan ini memberikan pengaruh besar pada kesan suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Balance bisa dibuat secara *formal /simetris* dan dengan *informal /asimetris* serta keseimbangan *radial /memancar*.

Terdapat 4 jenis keseimbangan, yaitu:

- Keseimbangan Sentral (Terpusat)
- Keseimbangan Diagonal
- Keseimbangan Simetris
- Keseimbangan Asimetris

3. Irama (*Rythme*)



Gambar 9 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com

Irama atau *Rythme* merupakan pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur dan terus menerus sehingga mempunyai kesan bergerak. Pengulangan ini bisa berwujud bentuk, garis, atau rupa-rupa warna. Pengulangan unsur bentuk jika diletakkan ditempat yang sama maka akan terlihat statis, berbeda dengan irama harmonis maka menghasilkan nilai estetika yang unik. Untuk itu pintar-pintar dalam melakukan variasi warna, ukuran, jarak, dan tekstur.





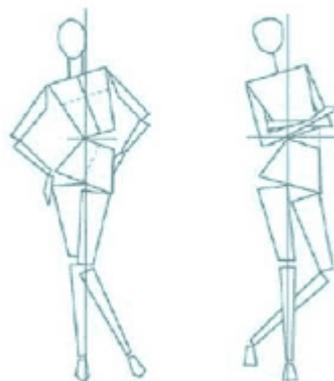
4. Komposisi



Gambar 10 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com

Prinsip seni rupa Komposisi merupakan salah satu prinsip yang menjadi dasar keindahan dari sebuah karya seni. Karena komposisi berhubungan dengan penyusunan unsur-unsur seni rupa sehingga menjadi susunan yang teratur, serasi, sehingga menghasilkan karya seni yang bagus dan menarik sehingga dapat bertujuan untuk menampilkan ekspresi.

5. Proporsi (Kesebandingan)



Gambar 11 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com

Prinsip ini bertanggung jawab membandingkan bagian satu dengan bagian lainnya sehingga terlihat selaras dan enak dipandang. Besar kecil, panjang





pendek, luas sempit, tinggi rendah adalah masalah prinsip proporsi. Contoh mudah yang bisa kita jadikan gambaran yaitu ketika akan membuat lukisan tubuh manusia maka bagian tubuh (kita ambil wajah) ukuran antara alis, mata, hidung, mulut harus seimbang.

6. Keselarasan (*Harmoni*)

Keselarasan adalah prinsip guna menyatukan unsur yang ada di dalam seni rupa dari berbagai bentuk berbeda. Keselarasan muncul dengan adanya kesesuaian, kesamaan, dan tidak bertentangan. Keselarasan bisa dimunculkan dengan cara mengatur warna, pencahayaan, bentuk dengan rapi atau tidak terlalu mencolok satu sama lain. Tujuan prinsip harmoni ini untuk menciptakan perpaduan yang selaras.

B. Bahan dan Alat Membuat Karya Dekoratif

Bahan-bahan yang dapat digunakan untuk pembuatan karya dekoratif antara lain:

Kertas gambar, karton, pewarna, kuas, pensil hitam/pensil warna/spidol.

C. Cara Membuat Karya Dekoratif

Langkah-langkah Membuat Karya Dekoratif

1. Buat rancangan atau gambar berupa motif hias/ornamen pada kertas yang telah disediakan.
2. Ragam Motif hias boleh berupa stilasi dari alam, ataupun gambar gaya bentuk geometris.
3. Warnai sesuai dengan pewarna yang tersedia tetapi usahakan dengan warna cerah.
4. Penyelesaian akhir pada gambar sesuaikan dengan karakteristik motif pada yang ada.
5. Jangan lupa beri identitas masing-masing: nama, judul karya, teknik pembuatan.





PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

Dalam rangka memahami materi pada sub unit ini, alangkah baiknya Anda mengerjakan beberapa soal berikut!

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2018/2019

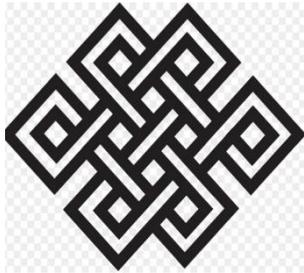
Tabel 3 Kisi-kisi butir soal

NO	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	Pemahaman karya Dekoratif	Karya Dekoratif Bentuk Geometris dan Stilasi	Setelah mempelajari unit ini, peserta didik diharapkan mampu menganalisis kelemahan dan kelebihan karya dekoratif bentuk geometris dengan benar.	1	C4	Essey





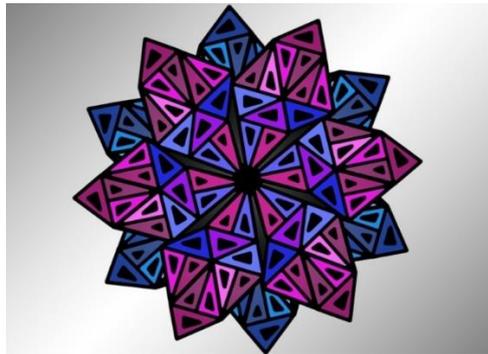
Tabel 4 Butir soal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL Tahun Pelajaran				
Jenis Sekolah : SD Kelas : VI Mata Pelajaran : SBDP		Kurikulum : 2013 Bentuk Soal : Pilihan ganda Nama Penyusun :		
KOMPETENSI DASAR Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif LINGKUP MATERI Pemahaman karya Dekoratif MATERI Karya Dekoratif Bentuk Geometris dan Stilasi INDIKATOR SOAL Menganalisis kelemahan dan kelebihan karya dekoratif bentuk geometris	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
	Nomor Soal	RUMUSAN BUTIR SOAL		
	1	Perhatikan karya geometris di bawah ini! <div style="text-align: center;">  </div>		
	Kunci Jawaban	Analisislah kekurangan dan kelebihan karya dekoratif tersebut! Kunci Jawaban: Kekurangan: gerak statis, bentuk dan garis monoton Kelebihan: gerak teratur, bentuk dan garis tegas, rapi, mudah dalam membuatnya.		





1. Apa yang dimaksud dengan karya dekoratif? Jelaskan!
2. Berdasarkan pemahaman Anda, apa yang dimaksud dengan karya bentuk deformasi/stilasi? Berilah contohnya!
3. Dalam karya dekoratif terkandung unsur-unsur rupa. Sebutkan dan jelaskan masing-masing!
4. Amati gambar berikut!



Gambar 12 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com

Mengapa gambar ini dikatakan karya dekoratif bentuk geometris?

5. Mengapa kita memerlukan karya dekoratif?

Rambu-rambu Kunci Jawaban.

1. Karya dekoratif adalah gambar hiasan yang memiliki pola atau motif tertentu, untuk memperindah ruang.
2. Bentuk deformasi adalah bentuk-bentuk yang berasal dari alam (nature), yang digayakan atau distilasi sedemikian rupa sehingga menjadi indah.

Contoh :





Gambar 13 Gambar Dekoratif
Sumber: www.gambar.com

3. Ada 7 unsur rupa pada karya dekoratif
 - a. Titik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik.
 - b. Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya.
 - c. Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis.
 - d. Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form).
 - e. Ruang dalam arti yang luas adalah seluruh keluasan, termasuk di dalamnya hawa udara.
 - f. Warna merupakan unsur penting dan paling dominant dalam sebuah penciptaan karya dekoratif.
 - g. Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu.
4. Karena karya tersebut dikembangkan dari bentuk segi tiga.
5. Karena kita senang dengan keindahan, sehingga perlu karya dekoratif untuk memperindah ruangan. (boleh dengan jawaban lain yang relevan)



B. Rubrik Penilaian Produk

Berikut merupakan rambu-rambu untuk menilai hasil karya peserta yang berupa produk baik seni budaya maupun prakarya. Aspek dan unsur yang dinilai boleh dikembangkan sesuai dengan karakteristik karya yang dinilai. Bobot setiap aspek boleh disesuaikan dengan karya yang dihasilkan. Misal dalam proses pembuatan produk dirasa cukup berat bobot boleh dinaikkan. Begitu juga sebaliknya.

NILAI UNJUK KERJA/PRODUK

Kompetensi/Materi : **Membuat.....**

KODE	ASPEK DAN UNSUR PENILAIAN	SKOR (1 - 4)	SKOR MAK	JUMLAH
A	PERSIAPAN			
	1. Penyiapan Bahan (daftar komponen)		12	
	2. Memilih alat (daftar alat)			
	3. Memilih bahan			
	Rata-rata			
B	PROSES			
	1. Penggunaan alat		20	
	2. Pembuatan komponen			
	3. Pengeleman			
	4. Perakitan			
	5. Penghalusan			
	Rata-rata			
C	PRODUK			
	1. Ketepatan ukuran komponen		20	
	2. Konstruksi (sambungan)			
	3. Kesikuan + kerataan			
	4. Ketepatan engsel			
	5. Kreativitas			
	Rata-rata			
D	SIKAP			





	1.Kedisiplinan		16	
	2.Kerja sama			
	3.Kejujuran			
	4.Tanggung jawab			
	Rata-rata			
	NILAI AKHIR			

Kategori Nilai :

- 86 – 100 = Sangat Baik (A)
- 76 – 85 = Baik (B)
- 65 – 75 = Cukup (C)
- 55 – 64 = Kurang (D)
- < 55 = Sangat Kurang (E)

Jakarta,.....Maret 2019

Fasilitator

.....
NIP.

Contoh menghitung nilai produk:

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

Misal: Skor perolehan 58 maka nilai produk = $\frac{58}{68} \times 100 = 85$
Dengan demikian, nilai produk SBdP KD 4.4 adalah 85.





KESIMPULAN

Pengertian gambar dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.

Karya dekoratif adalah gambar hiasan yang memiliki pola atau motif tertentu, gambar dekoratif sering kali dibuat untuk mempercantik ruangan atau menambahkan elemen dekoratif pada suatu ruang.

Karya seni dekoratif dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian utama yakni dekoratif geometris dan dekoratif deformasi/stilasi.

Bentuk geometris yaitu bentuk yang memiliki keteraturan, baik ukuran maupun bentuknya.

Bentuk deformasi adalah bentuk-bentuk yang berasal dari alam (nature), yang digayakan atau distilasi sedemikian rupa sehingga menjadi indah. Bentuk deformasi yaitu bentuk dengan berbagai pengayaan/digayakan.

Unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada karya dekoratif terdiri dari :

- | | |
|------------|-----------|
| b. Titik | e. Garis |
| c. Bidang | f. Bentuk |
| d. Ruang | g. Warna |
| e. Tekture | |

Prinsip-prinsip seni rupa

- | | |
|-------------|-----------------|
| a. Kesatuan | d. keseimbangan |
| b. Irama | e. keselarasan |
| c. Proporsi | f. Komposisi |





UMPAN BALIK

Unit ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang membuat Karya Dekoratif. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan kajian tentang Karya Dekoratif. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan berdasarkan sub unit ini dapat dilanjutkan dengan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif. Sehingga setelah mempelajari sub unit ini peserta sangat diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan variatif di sekolah masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting, karena mereka inilah yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggung-jawab mereka bersama.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang karya dekoratif, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik:

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang karya dekoratif. ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran ini sehingga memerlukan perbaikan?
4. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran tentang Karya dekoratif.?



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Dekoratif



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Karya Kolase, Montase, Aplikasi dan Mozaik



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik

Penulis:

Winarto, M.Pd

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	123
DAFTAR GAMBAR _____	124
DAFTAR TABEL _____	124
PENGANTAR _____	125
KOMPETENSI DASAR _____	127
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	127
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	127
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	129
A. Kolase Dalam Sub Bagian Pengetahuan _____	129
B. Montase _____	131
C. Sub Bagian keterampilan _____	132
BAHAN PEMBELAJARAN _____	133
A. Aktivitas Pembelajaran _____	133
Aktivitas 1 _____	133
Aktivitas 2 _____	135
Aktivitas 3 _____	137
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	139
Lembar Kerja 1 _____	139
Lembar Kerja 2 _____	140
C. Bahan Bacaan _____	142
Karya Kolase _____	142
Karya Montase _____	148
Karya Aplikasi _____	151
Karya Mozaik _____	153
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	155
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	155
B. Rambu-rambu kunci Jawaban _____	157
C. Rubrik Penilaian Produk _____	159





KESIMPULAN _____	161
UMPAN BALIK _____	163

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Mobil _____	130
Gambar 2 Fauna _____	131
Gambar 3 Bermain _____	132
Gambar 4 Kupu _____	143
Gambar 5 contoh kolase dari kertas _____	147
Gambar 6 Contoh karya kolase dari biji-bijian _____	147
Gambar 7 Contoh karya kolase dari limbah serutan pencil _____	148
Gambar 8 Bermain _____	149
Gambar 9 Beberapa contoh karya aplikasi _____	152
Gambar 10 Mozaik Pohon _____	154
Gambar 11 Mozaik Buah _____	154

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar _____	127
Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi _____	127
Tabel 3 Kisi-kisi soal _____	155
Tabel 4 Butir soal _____	156





PENGANTAR

Unit ini disusun sebagai salah satu alternatif sumber bahan ajar bagi guru untuk memahami topik gambar dan karya 3 dimensi dengan Kompetensi Dasar 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel dan 4.4 Membuat Karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik. Melalui pembahasan materi yang terdapat pada Unit ini, diharapkan guru dapat memiliki dasar pengetahuan untuk mengajarkan materi yang sama ke peserta didiknya. Terutama dalam memfasilitasi kemampuan bernalar peserta didik. Selain itu, materi ini juga aplikatif untuk guru sendiri sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas pembelajaran sepenuhnya melibatkan peserta didik dengan tujuan memberikan pengalamana terbaik melalui eksplorasi berbagai jenis bahan.

Alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan tema yang akan dibuat, sehingga ada ruang untuk mengembangkan sesuai dengan keinginan masing-masing peserta didik.

Aktivitas pembelajaran menggunakan model dan pendekatan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dimana peserta didik dilatih untuk menganalisis, berpikir kritis dan kreatif dalam memilih dan memadukan warna dan bahan agar memperoleh hasil yang maksimal.





Contoh gambar dan lembar kerja peserta didik merupakan sarana untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Namun demikian masih perlu penjelasan, bimbingan dan arahan guru dalam memahami setiap informasi terkait pelaksanaan praktik membuat karya seni rupa.

Jakarta, ... April 2019

Penyusun





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Unit pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar kelas IV:

Tabel 1 Kompetensi Dasar

No	Kopetensi Dasar	Target KD	Kelas
KD Pengetahuan			
3.4	Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	IV
KD Keterampilan			
4.4	Membuat Karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik	Membuat Karya kolase, Membuat Karya montase, Membuat Karya aplikasi, Membuat Karya mozaik	IV

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator Pendukung	
3.4.1 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya kolase	4.4.1 Mengumpulkan bahan dan alat membuat karya kolase
3.4.2 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya montase	4.4.2 Mengumpulkan bahan dan alat membuat karya montase
3.4.3 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya aplikasi	4.4.3 Mengumpulkan bahan dan alat membuat karya aplikasi
3.4.4 Menyebutkan bahan dan alat membuat karya mozaik	4.4.4 Mengumpulkan bahan dan alat membuat karya mozaik





Pengetahuan	Keterampilan
Indikator kunci	
3.4.1 Menjelaskan pengertian kolase	4.4.1 Merancang gambar karya kolase
3.4.2 Menjelaskan pengertian montase	4.4.2 Merancang gambar karya montase
3.4.3 Menjelaskan pengertian aplikasi	4.4.3 Merancang gambar karya aplikasi
3.4.4 Menjelaskan pengertian mozaik	4.4.4 Merancang gambar karya mozaik
3.4.5 Mengidentifikasi jenis bahan dan membuat karya kolase	4.4.5 Membuat benda hias dengan teknik kolase
3.4.6 Mengidentifikasi jenis bahan dan membuat karya montase	4.4.6 Membuat benda hias dengan teknik montase
3.4.7 Mengidentifikasi jenis bahan dan membuat karya montas3	4.4.7 Membuat benda hias dengan teknik aplikasi
3.4.8 Mengidentifikasi jenis bahan dan membuat karya montase	4.4.8 Membuat benda hias dengan teknik mozaik

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator Pengayaan	
3.4.1 Membedakan antara karya kolase dan montase	4.4.1 Mengemas hasil karya teknik kolase
3.4.2 Membedakan antara karya aplikasi dan mozaik	4.4.2 Mengemas hasil karya teknik montase
3.4.3 Menentukan bahan dan alat membuat kolase	4.4.3 Mengemas hasil karya teknik aplikasi
3.4.4 Menentukan bahan dan alat membuat mozaik	4.4.4 Mengemas hasil karya teknik mozaik
3.4.5 Menerapkan teknik cara membuat kolase	4.4.5 Menempel hasil karya teknik kolase
3.4.6 Menerapkan teknik cara membuat mozaik	4.4.6 Menempel hasil karya teknik mozaik
3.4.7 Menganalisis hasil karya kolase	4.4.7 Menyajikan kekurangan dan kelebihan karya kolase





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Kolase Dalam Sub Bagian Pengetahuan

Kolase adalah salah satu jenis seni yang senantiasa hadir di setiap kurikulum pelajaran sekolah dasar. Biasanya, anak-anak akan disuruh membawa perlengkapan macam kain bekas atau biji-bijian yang mudah ditemukan di warung atau dirumah sendiri. Selain mengolah kreativitas, kolase juga punya manfaat bagi perkembangan anak. Beberapa ahli, mengatakan kolase berperan penting dalam kemampuan anak-anak. Kolase juga punya manfaat untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik halus yang menyinergikan antara tangan dan mata. “Soalnya kolase melibatkan berbagai potongan-potongan kecil dan warna yang aneka ragam. Setiap anak dinilai berdasarkan kerapian, kebersihan media, dan kesesuaian warna. Biasanya, kolase untuk usia dini adalah pencocokkan gambar dengan warna dari kertas lipat yang telah digunting menjadi potongan kecil. Kolase adalah aktivitas artistik utama di prasekolah. Kolase dan seni kertas sangat penting untuk anak-anak dalam periode ini karena mengembangkan penalaran, kreatif, imajinatif, dan pemecahan masalah. “Ada sebuah keterampilan memecahkan masalah lewat kolase. Sebagai bentuk seni, kolase memungkinkan anak-anak mengekspresikan perasaan, pikiran, dan keinginan bebas dengan suara, gambar, dan gerakan. Robert Motherwell, seorang seniman asal Amerika Serikat, mencatat bahwa kolase adalah inovasi terbesar abad kedua puluh. Bahkan, kolase menjadi bentuk seni rupa yang paling penting abad ke-20. Mengutip Art Space, kolase berasal dari 'coller' dalam bahasa Prancis yang berarti 'untuk merekatkan' atau 'menempel'. Kolase muncul sebagai media seni yang berdiri sendiri pada awal abad ke-20 dengan dasar aliran seni kubisme, sebuah gerakan seni avant-garde yang dirintis Pablo Picasso dan Georges Braque. Duo Picasso dan Braque menciptakan istilah “kolase” untuk menggambarkan karya-karya yang terdiri dari potongan-potongan kertas



berwarna, kertas koran, dan kain yang ditempel. Saat ini, kolase dianggap merevolusi seni menjadi sebuah gagasan modern. Tengok saja karya Picasso bertajuk “Still Life With Chair Caining” (1912).



Gambar 1 Mobil
Sumber: www.gambar.com

Anak-anak selalu menyukai kegiatan yang dinamis dan banyak merangsang motorik mereka, termasuk kegiatan menggunting dan menempel potongan-potongan kertas, kain perca dan material lain yang terdapat di sekitar mereka. Sembilan manfaat kolase bagi anak, menurut Luchantic, yaitu :

- Melatih motorik halus
- Meningkatkan kreativitas
- Melatih konsentrasi
- Mengenal warna
- Mengenal bentuk
- Melatih memecahkan masalah
- Mengasah kecerdasan spasial
- Melatih ketekunan
- Meningkatkan kepercayaan diri



Selain manfaat yang telah disebutkan di atas, kolase juga membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan melatih kepekaan estetis serta membangun rasa kepedulian terhadap lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai, seperti kertas bekas, bungkus bekas, daun kering dsb.



Gambar 2 Fauna
Sumber: www.gambar.com

B. Montase

Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang telah merambah kepada karya tiga dimensi. Karya montase ini juga kurang dikenal oleh kalangan umum, karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni kriya, seni patung. Fungsi praktis pada kehidupan sehari-hari, karya tersebut dapat digunakan sebagai bahan dekorasi, fungsi edukatif dapat membantu mengembangkan daya pikir, daya serap, emosi, estetika, dan kreativitas, dengan menggunakan berbagai bahan dan tekstur dapat membantu melejitkan ekspresi.





Gambar 3 Bermain
Sumber: www.gambar.com

C. Sub Bagian keterampilan

Membuat karya teknik tempel memerlukan kesabaran, ketelitian, dan kreatifitas. Maka pada saat merencanakan pola harus mempertimbangkan prinsip-prinsip membuat karya teknik tempel. Selain itu membuat karya teknik tempel memerlukan keterampilan untuk memahami, menerapkan bahan tertentu, mengkombinasikan warna, menempatkan unsur-unsur rupa agar menghasilkan karya yang baik.

Kemampuan dan keterampilan dapat dilatih dalam praktik yang berulang-ulang dengan berbagai bahan, sehingga dapat memahami karakteristik setiap bahan yang digunakan untuk menghasilkan karya yang baik





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Jika kita memperhatikan lingkungan disekitar kita tentang banyaknya limbah kertas, kayu, kain, plastik, besi, kaca yang semakin hari semakin banyak dan terbuang berserakan dimana-mana mengotori/mencemari lingkungan. Sementara limbah-limbah tersebut masih bisa dimanfaatkan menjadi barang/benda hias yang memiliki nilai harga tinggi. Apa yang bisa kita perbuat dengan benda-benda tersebut? mengapa demikian? bagaimana itu bisa kita lakukan?

Untuk menjawab pertanyaan yang muncul tersebut, mari kita lakukan aktivitas dibawah ini. Aktivitas ini di bagi menjadi 3 bagian untuk memperkuat konsep dan pemahaman saudara, diharapkan setelah melakukan aktivitas ini, saudara mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Aktivitas 1

1. Mengumpulkan bahan/limbah yang bisa didaur ulang

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah mengumpulkan bahan/limbah yang bisa didaur ulang, diharapkan peserta didik mampu:

- Mengidentifikasi jenis bahan/limbah yang bisa didaur ulang,
- Menjelakan manfaat masing-masing limbah yang bisa didaur ulang,
- Memilah jenis bahan/limbah sesuai dengan jenisnya

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 15 Menit.

(*Stimulation dan Problem statement*)

Apa yang saudara lakukan:

- Membagi peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang





2. Menunjuk satu orang sebagai ketua kelompok
3. Memanggil satu orang perwakilan peserta didik pada setiap kelompok untuk melakukan identifikasi dengan langkah sebagai berikut.
 - a. Siapkan beberapa jenis bahan/limbah yang ada di sekitar sekolah.
 - b. Peserta perwakilan diminta mengidentifikasi jenis limbah yang ada .
 - c. Peserta diminta memilah sesuai dengan jenis bahan/limbah yang ada
 - d. Catat masing-masing bahan/limbah bisa dimanfaatkan untuk apa.

No	Aktivitas	Pengamatan	Prediksi sementara
1.	Mengumpulkan bahan/limbah yang bisa didaur ulang	Jenis bahan/limbah yang bisa didaur ulang	Belum tentu bahan/limbah yang ada bisa didaur ulang menjadi karya hias
2.	Identifikasi bahan/limbah yang bisa didaur ulang	Kebenaran hasil idetifikasi	Terdapat kesalahan identifikasi
3.	Mengelompokan sesuai dengan jenisnya	Kesesuaian jenis limbah	Sebagian besar sudah sesuai

4. Peserta didik mendiskusikan bersama teman di kelompoknya, kemukakan hasil diskusi tersebut dalam tabel dibawah.

Jenis Limbah	Manfaat
Kayu	Bisa dimanfaatkan untuk membuat karya mozaik
Kain perca	Bisa dimanfaatkan untuk membuat karya aplikasi, montase
Kertas	Bisa dimanfaatkan untuk membuat karya aplikasi, montase
plastik	Bisa dimanfaatkan untuk membuat karya aplikasi, kolase, mozaik





Aktivitas 2

2. Praktik Membuat Karya Kolase

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan praktik membuat karya kolase, diharapkan peserta mampu:

- Memilih bahan yang sesuai,
- Menerapkan teknik membuat karya kolase
- Menganalisis kekurangan dan kelebihan hasil karya
- Menyimpulkan proses membuat karya kolase,

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 70 Menit.

(*Data Collecting* dan *Data Processing*)

Apa yang saudara lakukan:

- Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.

Alat : Gunting, carter, penggaris, pensil, penghapus

Bahan : karton, manila, kertas gambar, limbah kertas, kain, plastik atau bahan lain yang relevan .

- Amati dan diskusikan tabel membuat karya kolase dibawah bersama kelompok.

No.	Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Persiapan membuat karya kolase dengan motif fauna Merancang gambar sket sesuai yang diinginkan.	Alat : pensil, penggaris, karet penghapus Bahan : kertas manila, karton, triplek
2.	Menyiapkan dan memilih bahan	Alat : gunting, pisau carter Bahan : Lem, bijia-bijian, kertas
3.	Menempel bahan pada gambar sket yang telah dibuat sesuai bentuk dan warna yang diinginkan. (Proses membuat Karya Kolase)	Alat : gunting, Bahan : Gambar yang sudah dibaut, Lem, bijia-bijian, kertas
4.	Penyelesaian akhir karya kolase	Alat : Lem, pensil warna Bahan : Kertas warna





3. Setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan daftar kebutuhan percobaannya.
4. Lakukan praktik membuat karya kolase sesuai dengan gambar dan urutan langkah yang telah diberikan, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.

Kegiatan	Hambatan/ kendala	Cara mengatasi/ solusi	Hasil	Kesimpulan
Kegiatan 1				
Kegiatan 2				
Kegiatan 3				
Kegiatan 4				

5. Setelah saudara melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan lakukan pengelompokan kegiatan berdasarkan hambatan/kendala yang ada.

Kegiatan	Kendala	Catatan
Kegiatan 1		
Kegiatan 2		
Kegiatan 3		
Kegiatan 4		

6. Tampilkan hasil karya yang saudara buat, sampaikan kepada kepada kelompok lain.





Aktivitas 3

3. Apresiasi Hasil Karya Kolase

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan apresiasi hasil karya kolase, diharapkan peserta mampu:

- Mengapresiasi hasil karya kolase dengan teliti
- Memberikan argumen berdasar teori yang ada dalam bacaan
- Menganalisis kekurangan dan kelebihan hasil karya
- Menyimpulkan proses membuat karya kolase,

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 35 Menit.

(*Verification* dan *Generalization*)

Apa yang saudara lakukan:

- Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.

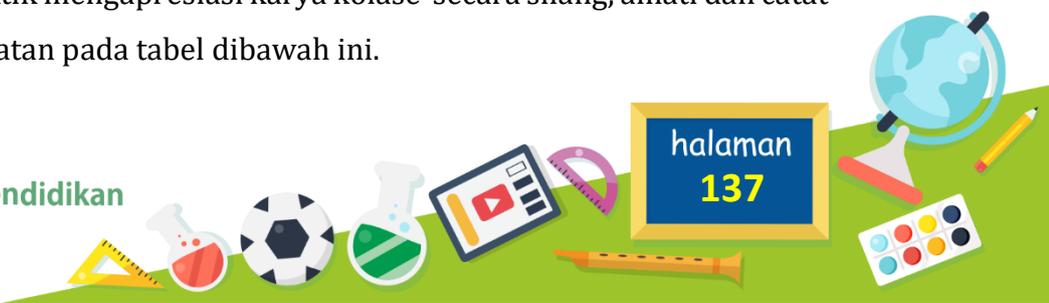
Alat : kertas catatan, bolpoin

Bahan : hasil karya yang sudah jadi

- Amati dan diskusikan tabel hasil karya kolase dibawah bersama kelompok.

No.	Aspek	Catatan
	Kesatuan hasil karya	
	Keseimbangan	
	Irama	
	Keserasian warna	
	Proporsi	

- Setiap kelompok untuk menyiapkan hasil karya dan alat tulis secara individu.
- Lakukan praktik mengapresiasi karya kolase secara silang, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.





Prinsip	Hasil Apresiasi	Kesimpulan
Kesatuan hasil karya		
Keseimbangan		
Irama		
Keserasian warna		
Proporsi		

5. Setelah saudara melakukan apresiasi terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan tuliskan kekurangan dan kelebihan dari setiap karya .

Judul Karya	Kekurangan	Kelebihan

6. Display hasil karya yang saudara buat, kelompokkan sesuai bentuknya.





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

Judul	:	Membuat karya kolase
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya kolase sesuai dengan gambar rencana
Identitas mata pelajaran	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	Amati contoh gambar karya kolase, kemudian buatlah sebuah karya kolase sesuai dengan gambar rencana. Tema dan model bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing.





Lembar Kerja 2

Judul	:	Membuat karya montase
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya montase sesuai dengan gambar rencana
Identitas mata pelajarn	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	<ul style="list-style-type: none">• Amati contoh gambar karya montase, kemudian buatlah sebuah karya montase sesuai dengan gambar rencana.• Minimal 3 unsur gambar berbeda.• Tema dan model bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing.

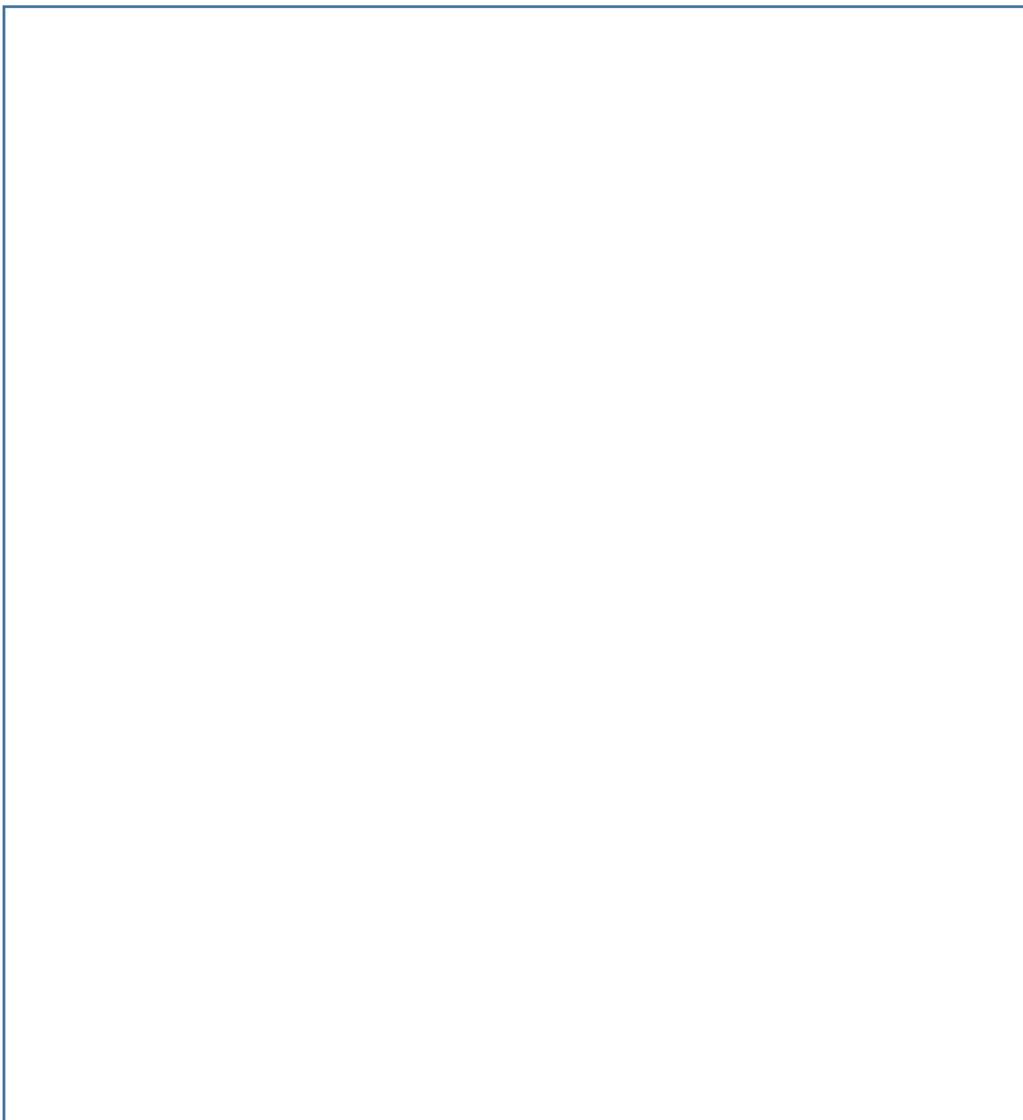
Buatlah sebuah karya montase dengan minimal 3 unsur gambar yang berbeda!

Pilihlah bahan yang warnanya cerah, sehingga memiliki komposisi warna yang menarik





Unit Pembelajaran Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik



Catatan:
Lembar kerja ini hanya sebagai contoh informasi, jadi jenis tugas bisa dikembangkan dengan teknik yang lain.





C. Bahan Bacaan

Karya Kolase

1. Pengertian Kolase

Pengertian kolase menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah Komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari bermacam-macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam-macam macam paduan bahan. Selama bahan itu dapat dipadukan dengan bahan dasar, akan menjadi karya seni kolase yang dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya.

Dari definisi tersebut dapat diuraikan pengertian kolase, yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan apapun yang dapat dirangkum (dikolaborasikan) sehingga menjadi karya seni rupa dua dimensi, dapat digolongkan / dijadikan bahan kolase.

Seni kolase berlawanan sifatnya dengan seni lukis, pahat atau cetak dimana karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai. Pada seni lukis, misalnya, dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni. Dalam seni kolase bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat. Jadi kalau menggunakan kerang-kerangan atau potongan-potongan foto, material itu wajib masih dapat dikenali bentuk aslinya meskipun sudah dirakit menjadi satu kesatuan.

Dalam sejarahnya, seni kolase berkembang pesat di Venice Italia, kira-kira pada abad 17. Selanjutnya seni ini kian berkembang di Perancis, Inggris, Jerman, dan kota-kota lain di Eropa. Kolase menjadi media yang digemari kalangan seniman karena unik dan menuntut kreativitas tinggi. Pelukis Pablo





Picasso, Georges Braque dan Max Ernst terkenal dengan karya lukis memakai teknik kolase kertas, kain dan bermacam-macam objek lainnya. Henri Matisse adalah salah satu seniman yang beralih kepada seni kolase saat jari-jari tangannya terserang arthritis sehingga tidak mampu melukis lagi.

Pemanfaatan bahan baku kolase yang bermacam-macam akan menghasilkan karakter bentuk kolase yang unik dan menarik yang dapat dibedakan menjadi : kolase dua dimensi dan kolase tiga dimensi untuk fungsi yang berbeda.



Gambar 4 Kupu
Sumber: www.gambar.com

2. Unsur-unsur Dalam Karya Kolase

1. Titik dan Bintik: titik adalah unit unsur rupa yang terkecil yang tidak mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedang bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat diwujudkan dari butir-butir pasir laut. Sedang bintik dapat diwujudkan dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.
2. Garis: adalah perpanjangan dari titik yang mempunyai ukuran panjang namun relatif tidak mempunyai lebar. Ditinjau dari jenisnya garis dapat dibedakan menjadi: garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral. Unsur garis pada kolase dapat diwujudkan dari potongan kawat, lidi, batang korek, benang dan sebagainya.





3. Bidang: adalah unsur rupa yang terjadi sebab pertemuan beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, melintang. Aplikasi unsur bidang pada kolase bisa berupa bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D).
4. Warna: adalah unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat dicerap oleh indera penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tertier. Unsur warna pada kolase dapat diwujudkan dari unsur cat, pita/renda, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

3. Bahan dan Alat Membuat Karya Kolase

Bahan-bahan yang dapat digunakan untuk pembuatan kolase antara lain:

1. Serutan Kayu

Untuk bahan kolase dapat digunakan serutan kayu yang wajib dikeringkan dahulu. Hal ini dimaksudkan agar warnanya tidak berubah, lalu serutan kayu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan dan siap untuk ditempel.

2. Kaca

Kaca yang digunakan adalah bekas potongan kaca yang biasa didapat di tempat orang yang memasang bingkai untuk gambar pajangan yang sudah tidak digunakan lagi. Agar kaca berwarna, dapat digunakan kaca biasa yang dicat. Kalau pemotong kaca tidak ada, kaca dapat dibentuk dengan cara mengetok atau menghempaskan ke atas permukaan yang keras. Dengan cara ini akan diperoleh ukuran kaca yang tidak teratur dan tidak sama besar. Dalam pengolahan kaca diharapkan berhati-hati agar tidak terluka.

3. Batu

Batu yang cocok adalah batu akik sebab memiliki bermacam-macam warna, lalu diasah sehingga warnanya akan kelihatan lebih cemerlang.





4. Logam

Untuk kolase sebaiknya dipilih bekas-bekas logam yang gampang didapat, seperti seng, kuningan, dan aluminium. Plat logam dapat dipotong-potong dengan ukuran yang dikehendaki, lalu baru didatarkan ke bidang dasar kolase.

5. Keramik

Keramik mempunyai warna yang cukup banyak. Untuk keperluan membuat kolase dapat digunakan bekas potongan keramik untuk lantai rumah. Bahan ini dapat dipotong-potong, sesuai ukuran yang dikehendaki.

6. Tempurung (batok kelapa)

Untuk bahan kolase sebaiknya dipilih tempurung dari kelapa setengah tua sampai kelapa tua, lalu dibersihkan dari serat-serat sabut itu dihaluskan dengan ampelas. Setelah halus, baru dipotong dengan ukuran yang dikehendaki. Tempurung dapat dipotong-potong dengan gergaji besi sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

7. Biji-Bijian

Biji-bijian diperoleh dari tumbuh-tumbuhan, biji-bijian ini banyak pula macamnya, demikian pula bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya. Biji-bijian ini hendaknya dikeringkan terlebih dahulu agar warnanya tidak berubah lagi demikian pula penyusutannya. Bila perlu, dapat pula digoreng tanpa minyak.

8. Daun-daunan

Daun-daunan adalah bahan kolase yang sangat gampang diperoleh. Untuk dijadikan bahan kolase, diambil daun kering atau daun yang sudah gugur. Pilihlah warna daun kering yang berbeda-beda agar dalam penyusunannya menjadi sebuah lukisan atau desain akan lebih mudah.





9. Kulit-kulitan

Kulit-kulit berasal dari kulit buah dan kulit batang tumbuh-tumbuhan. Tidak semua kulit buah dapat dijadikan bahan kolase, demikian pula dengan kulit batang, kulit salak, kulit kacang tanah, kulit jeruk, dan kulit rambutan. Kulit batang yang dapat dijadikan kolase di antaranya: rambutan, kulit pisang, dan kelopak bambu. Semua kulit-kulitan haruslah dikeringkan dahulu sebelum digunakan sebagai bahan kolase, lalu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

10. Kertas Bekas

Untuk bahan kolase sebainya dipilih kertas yang berwarna. Semua kertas berwarna pada dasarnya dapat dijadikan bahan kolase. Kertas-kertas bekas sampul, majalah, poster-poster, almanak-almanak, kemasan rokok atau kemasan produk-produk industri dapat pula digunakan sebagai bahan kolase. Dalam pemakaian, kertas dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

4. Cara Membuat Karya Kolase

Langkah-langkah Membuat Karya Kolase

1. Siapkan bahan dari barang bekas, seperti koran, majalah, dan kertas. Media dan perangkat yang dibutuhkan: kalender bekas/kertas gambar, pewarna, gunting pensil, dan lem.
2. Buat gambar bunga (atau gambar lain yang kalian inginkan) di kalender bekas/kertas gambar.
3. Rencanakan penempelan bahan bekas pada gambar yang sudah kamu buat. Bahan bekas diberi pewarna terlebih dahulu.
4. Gunting atau sobek bahan bekas menjadi ukuran kecil.
5. Oleskan lem sedikit demi sedikit pada gambar yang akan ditemplei kertas.





Unit Pembelajaran Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik

6. Tempelkan guntingan atau sobekan bahan bekas tadi pada kertas.
7. Lakukan dengan rapi sesuai kreativitasmu. Usahan tempelan kertas tertata dengan rajin sehingga hasil kolase juga rajin.



Gambar 5 contoh kolase dari kertas
Sumber: www.gambar.com



Gambar 6 Contoh karya kolase dari biji-bijian
Sumber: <https://bagiinfo.com>



Gambar 7 Contoh karya kolase dari limbah serutan pencil
Sumber: kaskus.co.id

Karya Montase

1. Pengertian Montase

Pengertian Montase, menurut kamus besar Bahasa Indonesia, yaitu komposisi gambar-gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber. Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang telah merambah kepada karya tiga dimensi. Karya montase ini juga kurang dikenal oleh kalangan umum, karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni kriya, seni patung. Sehingga jenis karya ini dianggap sebagai salah satu dari jenis karya tersebut.

Montase adalah karya seni tempel yang mengkombinasikan gambar-gambar jadi dari berbagai sumber menjadi susunan karya seni baru. Sumber yang dimaksud bisa dari koran bekas, majalah bekas, buku yang sudah tidak dipakai, pamphlet ataupun yang lainnya.

Jadi karya montase dapat dihasilkan dari gambar jadi dieksposisikan dengan gambar jadi lainnya. Misalkan gambar binatang dari majalah dipotong lalu ditempel pada permukaan media gambar dan digabungkan dengan gambar



Unit Pembelajaran Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik

binatang lain dari buku, gambar rumah dari pamphlet menjadi sebuah karya gambar baru pada media gambar yang sama.

Karya montase dihasilkan dari mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya. Gambar rumah dari majalah kemudian dipotong yang hanya diambil Gambar rumahnya saja kemudian ditempelkan pada permukaan alas gambar. Ini merupakan salah satu contoh sederhana dari karya montase.

Montase dua dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materialnya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan karya ilustrasi. Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang telah merambah kepada karya tiga dimensi. Karya montase ini juga kurang dikenal oleh kalangan umum, karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni kriya, seni patung. Sehingga jenis karya ini dianggap sebagai salah satu dari jenis karya tersebut.



Gambar 8 Bermain
<https://gemadikan.blogspot.com>





2. Fungsi Montase:

Sedangkan fungsi dari Montase, sebagai berikut:

- Fungsi praktis , yaitu fungsi pada benda sehari – hari, karya tersebut dapat digunakan sebagai bahan dekorasi.
- Fungsi edukatif ,yaitu dapat membantu mengembangkan daya pikir, daya serap, emosi, estetika, dan kreativitas
- Fungsi ekspresi, yaitu dengan menggunakan berbagai bahan dan tekstur dapat membantu melejitkan ekspresi.
- Fungsi psikologis, yaitu dengan menuangkan ide, emosi yang menimbulkan rasa puas dan kesenangan sehingga dapat mengurangi beban psikologis
- Fungsi sosial, yaitu dapat menyediakan lapangan pekerjaan dengan banyaknya karya yang dimiliki diharapkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dengan modal kreativitas.

3. Langkah-langkah Membuat Montase

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan montase, yaitu:

- Sediakan alat dan bahan:
- Majalah, koran, gambar-gambar yang akan dijadikan montase
- Gunting
- Lem
- Buku gambar sebagai tempat menempelkan gambar
- Potonglah gambar-gambar dari majalah yang akan dijadikan montase, misalkan badan dan kepala berbeda
- Guntinglah gambar tersebut yang dirasakan sudah cocok
- Tempelkan gambar pada buku gambar yang sudah disiapkan dengan menggunakan lem
- Lihat hasil montase yang dibuat.





Karya Aplikasi

1. Pengertian Aplikasi

Karya Aplikasi adalah karya seni yang dibuat dengan menempelkan suatu bentuk dari bahan tertentu yang biasanya banyak pada kerajinan kain.

Teknik aplikasi perca merupakan suatu proses pembuatan produk kerajinan tekstil yang terbuat dari potongan-potongan kain atau biasa disebut dengan perca dan digabungkan dengan cara dijahit sesuai dengan design atau keinginan.

Langkah-langkah Teknik Aplikasi Perca sebagai berikut :

1. Pilihlah sisa-sisa guntingan kain (kain perca) yang ada setelah membuat pakaian atau karya kerajinan tekstil lainnya.
2. Buatlah design motif yang ingin dibuat.
3. Guntinglah motif dan tempel atau rekatkan pada design gambar yang telah dibuat.
4. Gunakan teknik menjahit untuk menyempurnakan design yang diinginkan.
5. Tambahkan hiasan lainnya jika ingin lebih memperindah design.

Cara membuat karya seni aplikasi adalah:

1. Tentukan terlebih dahulu karya seni apa yang akan dibuat dari bahan kain.
2. Mencari bahan yang sesuai dengan karya seni yang akan dibuat.
3. Potonglah bahan dan ditempelkan sehingga membentuk karya seni yang telah dirancang sebelumnya.





Gambar 9 Beberapa contoh karya aplikasi
Sumber: <https://ilmuseni.com>





Karya Mozaik

A. Pengertian Mozaik

Pengertian mozaik, menurut kamus besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.

Dari definisi mozaik tersebut dapat diuraikan pengertiannya, yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Kepingan benda-benda itu, antara lain; kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu. Tetapi untuk sebuah tema gambar menggunakan satu jenis material, misalnya kalau menggunakan kaca maka dalam satu tema gambar tersebut menggunakan pecahan kaca semua, hanya berbeda-beda warnanya.

Mozaik juga merupakan karya seni tempel yang mengkombinasikan kepingan bahan disusun membentuk sesuai yang diinginkan. Kepingan bahan bisa berupa kepingan kertas, kepingan kulit telur, kepingan keramik, kepingan kaca, kepingan daun, kepingan batu, kepingan kayu atau kepingan yang lainnya.

Kepingan ditempel pada media kertas, kanvas, bisa juga lantai atau dinding yang telah diberi pola dari berbagai macam bentuk kepingan yang tidak karuan. Kepingan dari berbagai warna sehingga membentuk gambaran yang diinginkan.





Gambar 10 Mozaik Pohon
Sumber: blogspot.com



Gambar 11 Mozaik Buah
Sumber: blogspot.com





PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2017/2018

Tabel 3 Kisi-kisi soal

No	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Pemahaman karya Kolase	Karya Kolase, Montase, Aplikasi, Mozaik	Setelah mempelajari unit ini, peserta didik diharapkan mampu menganalisis hasil karya kolase berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa dengan benar.	1	C4	Essey





Tabel 4 Butir soal

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL Tahun Pelajaran 2018/2019			
Jenis Sekolah	: SD	Kurikulum	: 2013
Kelas	: IV	Bentuk Soal	: Essey
Mata Pelajaran	: SBDP	Nama Penyusun	: Winarto
KOMPETENSI DASAR	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi <input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Nomor Soal	RUMUSAN BUTIR SOAL	
LINGKUP MATERI Pemahaman karya Kolase	1	<p>Amati gambar berikut!</p>  <p>Berdasarkan gambar tersebut carilah kekurangannya ditinjau dari prinsip-prinsip seni rupa!</p> <p>Kunci Jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi gambar tidak sesuai karena perbandingan antara batang dan bunga terlalu besar. • Gambar tidak memenuhi prinsip kesatuan karena daun sangat kontas 	
MATERI Karya Kolase, Montase, Aplikasi, Mozaik	Kunci Jawaban		
INDIKATOR SOAL Menganalisis hasil karya kolase			





Unit Pembelajaran Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik

Dalam rangka memahami materi pada sub unit ini, alangkah baiknya Anda mengerjakan beberapa soal berikut!

1. Apa yang dimaksud dengan karya kolase? Jelaskan!
2. Berdasarkan pemahaman Anda, apa perbedaan karya kolase dengan montase? Berilah contohnya!
3. Dalam membuat karya mozaik memerlukan langkah-langkah yang benar. Jelaskan!
4. Amati gambar berikut!



Jenis karya apakah gambar diatas ? Mengapa demikian?

5. Gambar diatas terbuat dari bahan limbah

B. Rambu-rambu kunci Jawaban

1. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam-macam macam paduan bahan.
2. Kolase terbuat dari potongan atau susunan beberapa bahan yang berbeda, sedangkan montase dibuat dari beberapa gambar jadi yang berbeda.



Contoh gambar Kolase



Contoh gambar Montase

3. Langkah-langkah membuat mozaik

- a. Siapkan gambar pola yg sudah dibuat atau dirancang.
 - b. Olesi kertas/papan yang berpola menggunakan lem
 - c. Tempel bahan yang sudah disiapkan pada pola yg telah diolesi lem tadi.
 - d. Susun sedemikian rupa warna yang ada sehingga menutupi seluruh permukaan, kombinasikan warna yang serasi agar menarik.
4. Gambar mozaik, karena terbuat dari potongan-potongan bahan yang ditempel dengan lem.
 5. Terbuat dari kulit telur





C. Rubrik Penilaian Produk

Berikut merupakan rambu-rambu untuk menilai hasil karya peserta yang berupa produk baik seni budaya maupun prakarya. Aspek dan unsur yang dinilai boleh dikembangkan sesuai dengan karakteristik karya yang dinilai. Bobot setiap aspek boleh disesuaikan dengan karya yang dihasilkan. Misal dalam proses pembuatan produk dirasa cukup berat bobot boleh dinaikkan. Begitu juga sebaliknya.

NILAI UNJUK KERJA/PRODUK

Kompetensi/Materi : **Membuat.....**

KODE	ASPEK DAN UNSUR PENILAIAN	SKOR (1 - 4)	SKOR MAK	JUMLAH
A	PERSIAPAN			
	1. Penyiapan Bahan (daftar komponen)		12	
	2. Memilih alat (daftar alat)			
	3. Memilih bahan			
	Rata-rata			
B	PROSES			
	1. Penggunaan alat		20	
	2. Pembuatan komponen			
	3. Pengeleman			
	4. Perakitan			
	5. Penghalusan			
	Rata-rata			
C	PRODUK			
	1. Ketepatan ukuran komponen		20	
	2. Konstruksi (sambungan)			
	3. Kesikuan + kerataan			
	4. Ketepatan engsel			
5. Kreativitas				





	Rata-rata			
D	SIKAP			
	1.Kedisiplinan		16	
	2.Kerja sama			
	3.Kejujuran			
	4.Tanggung jawab			
Rata-rata				
NILAI AKHIR				

Kategori Nilai :

86 – 100 = Sangat Baik (A)

76 – 85 = Baik (B)

65 – 75 = Cukup (C)

55 – 64 = Kurang (D)

< 55 = Sangat Kurang (E)

Bandung,.....Maret 2019

Fasilitator

.....

NIP.





KESIMPULAN

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari bermacam-macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam-macam macam paduan bahan.

Montase adalah karya seni tempel yang mengkombinasikan gambar-gambar jadi dari berbagai sumber menjadi susunan karya seni baru. Sumber yang dimaksud bisa dari koran bekas, majalah bekas, buku yang sudah tidak dipakai, pamphlet ataupun yang lainnya.

Jadi karya montase dapat dihasilkan dari gambar jadi dieksposisikan dengan gambar jadi lainnya

Karya Aplikasi adalah karya seni yang dibuat dengan menempelkan suatu bentuk dari bahan tertentu yang biasanya banyak pada kerajinan kain dan digabungkan dengan cara dijahit sesuai dengan desaiain atau pola yang diinginkan.

Definisi mozaik , yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem.

Langkah-langkah membuat mozaik

1. Siapkan alat dan alat yang akan kita gunakan dalam membuat mozaik.
2. Buatlah pola atau gambar pada buku gambar sesuai dengan keinginan kita.





3. Kemudian tempelkan satu persatu kertas yang sudah dibentuk pada gambar yang telah dibuat, pada saat menempel bisa menggunakan alat bantu agar lebih memudahkan.
4. Tutupi pola secara menyeluruh dengan kertas warna-warni (warna yang digunakan sesuai dengan keinginan)





UMPAN BALIK

Unit ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang membuat Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan kajian tentang Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik.. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan berdasarkan sub unit ini dapat dilanjutkan dengan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif. Sehingga setelah mempelajari sub unit ini peserta sangat diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran di sekolah masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting, karena mereka inilah yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggung-jawab mereka bersama.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik., beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik:

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik. ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran ini sehingga memerlukan perbaikan?





4. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran tentang Karya Kolase, Montase, Aplikasi, dan Mozaik.?



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Kolase, Montase, Aplikasi dan Mozaik



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi



Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya



Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi



SD
Sekolah Dasar



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN (PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi

Penulis:

Winarto, M.Pd

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

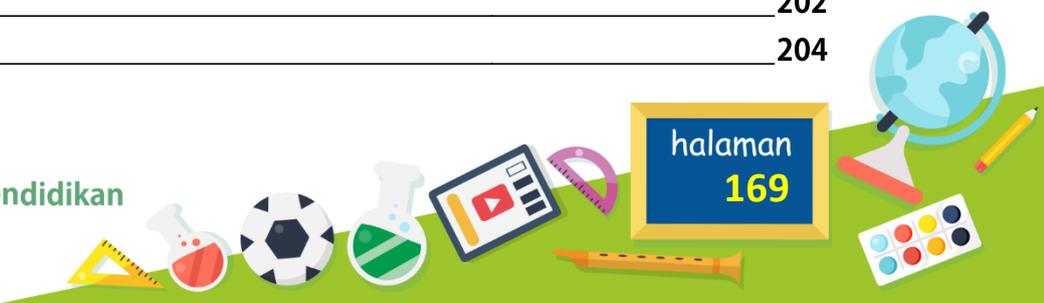
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	169
DAFTAR GAMBAR _____	170
DAFTAR TABEL _____	171
PENGANTAR _____	172
KOMPETENSI DASAR _____	173
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	173
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	173
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	175
A. Karya 3 Dimensi Dalam Sub Bagian Pengetahuan _____	175
B. Sub Bagian keterampilan _____	176
BAHAN PEMBELAJARAN _____	177
A. Aktivitas Pembelajaran _____	177
Aktivitas 1 _____	177
Aktivitas 2 _____	179
Aktivitas 3 _____	181
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	184
Lembar Kerja 1 _____	184
Lembar Kerja 2 _____	185
C. Bahan Bacaan _____	186
Pengertian Gambar 3 Dimensi _____	186
Karya / Bentuk 3 Dimensi _____	186
D. Teknik-teknik Seni Rupa 3 Dimensi _____	189
E. Prinsip-prinsip Seni Rupa 3 Dimensi _____	194
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	195
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	195
B. Rubrik Penilaian Produk _____	199
KESIMPULAN _____	202
UMPAN BALIK _____	204





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Gambar 3 dimensi _____	176
Gambar 2 Keranjang sampah _____	184
Gambar 3 Produk Kriya _____	187
Gambar 4 Produk Patung _____	188
Gambar 5 Produk Keramik _____	188
Gambar 6 Produk Arsitektur _____	189
Gambar 7 Produk Teknik Aplikasi _____	190
Gambar 8 Produk Teknik Mozaik _____	191
Gambar 9 Produk Teknik Merakit _____	191
Gambar 10 Produk Teknik Pahat _____	192
Gambar 11 Produk Teknik Cor _____	193





DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar _____	173
Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi _____	173
Tabel 3 Kisi-kisi butir soal _____	195
Tabel 4 Butir soal _____	196





PENGANTAR

Unit ini disusun sebagai salah satu alternatif sumber bahan ajar bagi guru untuk memahami topik gambar dan karya 3 dimensi dengan Kompetensi Dasar 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi dan 4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi. Melalui pembahasan materi yang terdapat pada unit ini, diharapkan guru dapat memiliki dasar pengetahuan untuk mengajarkan materi yang sama ke peserta didiknya. Terutama dalam memfasilitasi kemampuan bernalar peserta didik. Selain itu, materi ini juga aplikatif untuk guru sendiri sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas pembelajaran sepenuhnya melibatkan peserta didik dengan tujuan memberikan pengalaman terbaik melalui eksplorasi berbagai jenis bahan.

Alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan tema yang akan dibuat, sehingga ada ruang untuk mengembangkan sesuai dengan keinginan masing-masing peserta didik.

Aktivitas pembelajaran menggunakan pendekatan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dimana peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memilih dan memadukan warna dan bahan agar memperoleh hasil yang maksimal.

Contoh gambar dan lembar kerja peserta didik merupakan sarana untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Namun demikian masih perlu penjelasan, bimbingan dan arahan guru dalam memahami setiap informasi terkait pelaksanaan praktik membuat karya seni rupa.

Jakarta, April 2019

Penyusu





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Unit pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar kelas IV:

Tabel 1 Kompetensi Dasar

No	Kopetensi Dasar	Target KD	Kelas
KD Pengetahuan			
3.1	Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi	Mengetahui gambar 3 dimensi Mengetahui bentuk 3 dimensi	IV
KD Keterampilan			
4.1	Menggambar dan membentuk tiga dimensi	Menggambar 3 dimensi Membentuk 3 dimensi	IV

Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan		Keterampilan	
Indikator Pendukung			
3.1.1	Menyebutkan gambar 3 dimensi	4.1.1	Mencatat gambar 3 dimensi
3.1.2	Menyebutkan ciri-ciri gambar 3 dimensi	4.1.2	Mencatat ciri-ciri gambar 3 dimensi
3.1.3	Menyebutkan unsur-unsur karya 3 dimensi	4.1.3	Mencatat unsur-unsur karya 3 dimensi
3.1.4	Menyebutkan ciri-ciri bentuk 3 dimensi	4.1.4	Mencatat ciri-ciri karya 3 dimensi





3.1.5. Menyebutkan bahan dan alat membuat gambar 3 dimensi	4.1.5 Mengumpulkan bahan dan alat membuat gambar 3 dimensi
--	--

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator kunci	
3.1.1 Menjelaskan pengertian gambar 3 dimensi	4.1.1 Menyalin pengertian gambar 3 dimensi
3.1.2 Menjelaskan prinsip-prinsip pada gambar 3 dimensi	4.1.2 Menyalin prinsip-prinsip pada gambar 3 dimensi
3.1.3 Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar 3 dimensi	4.1.3 Menyalin langkah-langkah menggambar 3 dimensi
3.1.4 Mengidentifikasi jenis bahan dan alat membuat gambar 3 dimensi	4.1.4 Merancang gambar 3 dimensi
3.1.5 Mendiskusikan gambar 3 dimensi	4.1.5 Membuat karya 3 dimensi

Pengetahuan	Keterampilan
Indikator Pengayaan	
3.4.1 Menerapkan teknik membuat gambar 3 dimensi	4.4.1 Membuat karya 3 dimensi sesuai dengan teknik
3.4.2 Memproses pekerjaan akhir karya 3 dimensi	4.4.2 Mengemas hasil karya 3 dimensi
3.4.3 Menganalisis kelemahan dan kelebihan hasil karya 3 dimensi	4.4.3 Menyajikan hasil karya 3 dimensi





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Karya 3 Dimensi Dalam Sub Bagian Pengetahuan

Bangunan 3 dimensi adalah sesuatu yang pasti tidak luput dari penglihatan kita dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anda bekerja, makan, beristirahat, jalan-jalan dan sebagainya pasti anda akan melihat benda 3D di sekeliling anda.

Karya 3 dimensi tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Sehari-hari kita menjumpai bahkan membutuhkan karya-karya bentuk 3 dimensi. Misal kita membuat meja belajar, tempat duduk, almari pakaian. Karena karya 3 dimensi merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan setiap keluarga. Karya 3 dimensi merupakan karya seni yang tidak hanya sebagai pajangan rumah saja, tapi juga berfungsi untuk membantu kehidupan manusia. Seni rupa terapan lebih mengutamakan kegunaan dibandingkan keindahannya.

Demikian dengan seni rupa 3D, bila anda ingin membedakannya, telusurilah apakah hasil karya tersebut dapat dilihat dari segala sisi atau tidak. Seni rupa 3D ini akan menarik untuk dipelajari karena konsepnya yang murni realistis.

Membahas mengenai seni rupa 3 Dimensi, tentu tidak cukup hanya gambaran umumnya saja. Ada beberapa pokok pembahasan yang sangat penting dipelajari di seni rupa ini, yakni unsur-unsur, contoh, teknik seni rupa 3D. Semua akan diulas lebih komplit dan berurutan pada pembahasan berikut ini.

Dalam seni rupa 3 Dimensi, terdapat beberapa unsur yang membentuk satu kesatuan, yang mana dapat menjadikan benda 3D tersebut lebih indah.

Tentang bahan bacaan unsur-unsur seni rupa 3 dimensi lihat di Unit 1.3.





Gambar 1 Gambar 3 dimensi
Sumber: www.gambar.com

B. Sub Bagian keterampilan

Membuat karya 3 dimensi memerlukan kesabaran, ketelitian, kreatifitas, dan memahami teknik dengan benar. Maka pada saat merencanakan model harus mempertimbangkan prinsip-prinsip membuat karya 3 dimensi. Selain itu membuat karya 3 dimensi memerlukan keterampilan untuk memahami, menerapkan teknik tertentu, mengkombinasikan warna, menempatkan unsur-unsur rupa agar menghasilkan karya yang baik.

Kemampuan dan keterampilan dapat dilatih dalam praktik yang berulang-ulang dengan berbagai bahan, sehingga dapat memahami karakteristik setiap bahan yang digunakan untuk menghasilkan karya yang baik





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Jika kita memperhatikan lingkungan disekitar kita banyak karya 3 dimensi yang terpajang dimana-mana, bahkan hampir setiap ruangan rumah kitapun ada karya 3 dimensi. Banyak hasil karya 3 dimensi yang terbuat dari limbah, tetapi memiliki nilai seni tinggi. Disisi lain banyak limbah kertas, kayu, kain, plastik, besi, kaca yang semakin hari semakin banyak dan terbuang berserakan dimana-mana mengotori/mencemari lingkungan. Sementara limbah-limbah tersebut masih bisa dimanfaatkan menjadi barang/benda hias yang memiliki nilai harga tinggi. Apa yang bisa kita perbuat dengan benda-benda tersebut? mengapa demikian? bagaimana itu bisa kita lakukan?

Untuk menjawab pertanyaan yang muncul tersebut, mari kita lakukan aktivitas dibawah ini. Aktivitas ini di bagi menjadi 3 bagian untuk memperkuat konsep dan pemahaman saudara, diharapkan setelah melakukan aktivitas ini, saudara mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut..

Aktivitas 1

Memilih bahan/limbah yang bisa dibuat karya 3 dimensi

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah memilih bahan/limbah yang bisa dibuat karya 3 dimensi, diharapkan peserta didik mampu:

- Mengidentifikasi jenis bahan/limbah yang bisa dibuat karya 3 dimensi
- Menjelaskan manfaat masing-masing bahan/limbah yang sudah dipilih,
- Mengelompokan jenis bahan/limbah sesuai dengan jenisnya

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 15 Menit.

(Stimulation dan Problem statement)





Apa yang saudara lakukan:

- Membagi peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan 3-4-orang
- Menunjuk satu orang sebagai ketua kelompok
- Memanggil satu orang perwakilan peserta didik pada setiap kelompok untuk melakukan identikasi dengan langkah sebagai berikut.
- Siapkan beberapa jenis bahan/limbah yang ada di sekitar sekolah.
- Peserta perwakilan diminta mengidentifikasi jenis bahan/limbah yang ada
- Peserta diminta memilah sesuai dengan jenis bahan/limbah yang ada
- Catat masing-masing bahan/limbah bisa dimanfaatkan untuk apa.

No	Aktivitas	Pengamatan	Prediksi sementara
1.	Mengumpulkan limbah yang bisa didaur ulang	Jenis limbah yang bisa didaur ulang	Belum tentu limbah yang ada bisa didaur ulang menjadi karya 3 dimensi
2.	Identifikasi limbah yang bisa didaur ulang	Kebenaran hasil idetifikasi	Terdapat kesalahan identifikasi
3.	Mengelompokan sesuai dengan jenisnya	Kesesuaian jenis bahan/limbah	Sebagian besar sudah sesuai

- Peserta didik mendiskusikan bersama teman di kelompoknya, kemukakan hasil diskusi tersebut dalam tabel dibawah.

Jenis Bahan/Limbah	Manfaat
--------------------	---------





Kayu	Bisa dimanfaatkan sebagai media karya 3 dimensi
Kain perca	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya 3 dimensi
Botol plastik	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya d3 dimensi
Plastik berwarna	Bisa dimanfaatkan sebagai bahan kombinasi karya 3 dimensi

Aktivitas 2

Praktik Membuat Karya 3 Dimensi

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan praktik membuat karya 3 dimensi, diharapkan peserta mampu:

- Memilih bahan yang sesuai,
- Menerapkan teknik membuat karya 3 dimensi
- Menganalisis kekurangan dan kelebihan hasil karya
- Menyimpulkan proses membuat karya 3 dimensi,

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 70 Menit.

(Data Collecting dan Data Processing)

Apa yang saudara lakukan:

- Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.
Alat : penggaris, pensil, penghapus
Bahan : Kayu, kertas warna, kain, plastik atau bahan lain yang relevan .
- Amati dan diskusikan tabel membuat karya 3 dimensi dibawah bersama kelompok.





No.	Kegiatan	Alat dan Bahan
	Persiapan membuat karya 3 dimensi dengan bentuk bebas Merancang gambar sket sesuai yang diinginkan.	Alat : pensil, penggaris, karet penghapus Bahan : kertas manila, karton, triplek
	Menyiapkan dan memilih bahan	Alat : gunting, pisau carter Bahan : kayu, kertas warna, kain perca, dll
	Menempel/merakit bahan sesuai gambar sket yang telah dibuat sesuai bentuk dan warna yang diinginkan. (Proses membuat Karya Dekoratif)	Alat : sesuai kebutuhan, Bahan : Gambar yang sudah dibuat, Lem, bijia-bijian, kertas atau alat lain yang sesuai
	Penyelesaian akhir karya dekoratif	

Setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan daftar kebutuhan percobaannya.

Lakukan praktik membuat karya dekoratif sesuai dengan gambar dan urutan langkah yang telah diberikan, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.

Kegiatan	Hambatan/ kendala	Cara mengatasi/ solusi	Hasil	Kesimpulan
Kegiatan 1				
Kegiatan 2				
Kegiatan 3				
Kegiatan 4				





Unit Pembelajaran Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi

Setelah saudara melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan lakukan pengelompokan kegiatan berdasarkan hambatan/kendala yang ada.

Kegiatan	Kendala	Catatan
Kegiatan 1		
Kegiatan 2		
Kegiatan 3		
Kegiatan 4		

Tampilkan hasil karya yang saudara buat, sampaikan kepada kepada kelompok lain.

Aktivitas 3

Apresiasi Hasil Karya 3 Dimensi

Tujuan Aktivitas Pembelajaran;

Setelah melakukan apresiasi hasil karya 3 dimensi diharapkan peserta mampu:

- Mengapresiasi hasil karya 3 dimensi dengan teliti
- Memberikan argumen berdasar teori yang ada dalam bacaan
- Menganalisis kekurangan dan kelebihan hasil karya
- Menyimpulkan proses membuat karya 3 dimensi

Estimasi Waktu Aktivitas Pembelajaran : 35 Menit.

(Verification dan Generalization)

Apa yang saudara lakukan:

Aktivitas ini memerlukan alat dan bahan sebagai berikut.





Alat : kertas catatan, bolpoin

Bahan : hasil karya yang sudah jadi

Amati dan diskusikan tabel hasil karya 3 dimensi dibawah bersama kelompok.

No.	Aspek	Catatan
	Kesatuan hasil karya	
	Keseimbangan	
	Irama	
	Keserasian warna	
	Proporsi	

Setiap kelompok untuk menyiapkan hasil karya dan alat tulis secara individu. Lakukan praktik mengapresiasi karya 3 dimensi secara silang, amati dan catat hasil pengamatan pada tabel dibawah ini.

Prinsip	Hasil Apresiasi	Kesimpulan
Kesatuan hasil karya		
Keseimbangan		
Irama		
Keserasian warna		
Proporsi		

Setelah saudara melakukan apresiasi terhadap setiap kegiatan diatas, diskusikan dalam kelompok dan tuliskan kekurangan dan kelebihan dari setiap karya .





Unit Pembelajaran Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi

Judul Karya	Kekurangan	Kelebihan

Display hasil karya yang Anda buat, kelompokkan sesuai bentuknya.





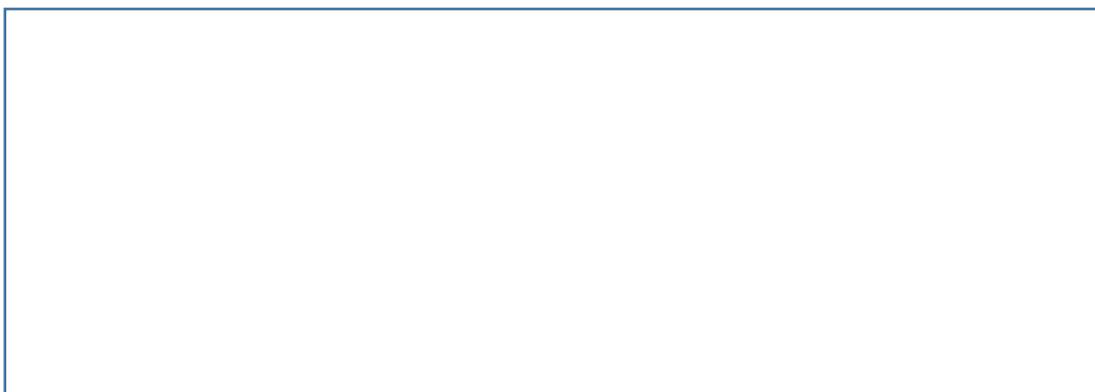
B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

Judul	:	Membuat karya 3 dimensi
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya 3 dimensi sesuai dengan gambar rencana
Identitas mata pelajarn	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	Amati contoh gambar karya dimensi dibawah ini, kemudian buatlah sebuah karya 3 dimensi sesuai dengan gambar rencana. Tema dan model bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing.



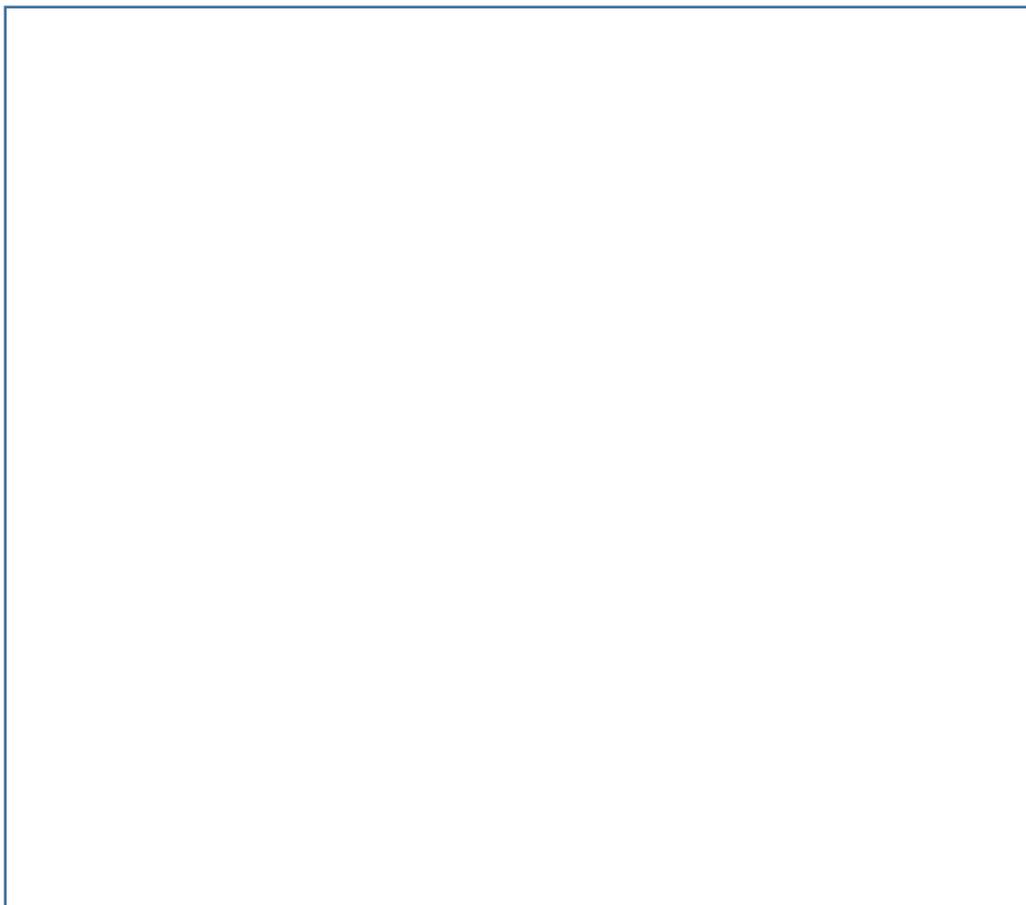
Gambar 2 Keranjang sampah
Sumber: www.gambar.com





Lembar Kerja 2

Judul	:	Membuat karya 3 dimensi
Tujuan	:	Peserta didik dapat membuat karya 3 dimensi sesuai dengan
Identitas mata pelajarn	:	Seni Budaya dan Prakarya
Petunjuk Kerja	:	<ul style="list-style-type: none">• Buatlah sebuah karya 3 dimensi sesuai dengan gambar rencana.• Tema dan model bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing.• Pilihlah bahan yang warnanya cerah, sehingga memiliki komposisi warna yang menarik



Catatan:
Lembar kerja ini hanya sebagai contoh informasi, jadi jenis tugas bisa dikembangkan dengan teknik yang lain.





C. Bahan Bacaan

Pengertian Gambar 3 Dimensi

Terdapat dimensi tebal pada gambar sehingga menjadikan gambar jauh lebih nyata dari pada gambar dua dimensi. Biasanya bidang tiga dimensi dinyatakan dengan sumbu X Y dan Z. Representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya. Tiga Dimensi, biasanya digunakan dalam penanganan grafis. Konsep tiga dimensi atau 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari: kedalaman, lebar dan tinggi. Contoh tiga dimensi suatu objek / benda adalah bola, piramida atau benda spasial seperti kotak sepatu.

Karya / Bentuk 3 Dimensi

Seni rupa 3D atau karya 3 dimensi ialah jenis seni rupa yang terdiri atas 3 sisi, yakni sisi panjang, lebar, dan tinggi, atau seni rupa berbentuk sebuah bangun ruang yang memiliki volume. Pada seni rupa 3D lebih kompleks dan dapat dilihat dari segala penjuru. Bentuknya sama persis dengan obyek yang dibayangkan sebagai karya seni.

Seni rupa 3 dimensi adalah karya seni yang dibatasi tidak saja dengan sisi panjang dan lebar, namun juga dibatasi oleh kedalaman atau tinggi. Dalam bahasa sederhananya yaitu karya seni yang mempunyai volume dan menempati sebuah ruang. Sehingga unsur ruang inilah yang menjadi pembeda antara karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Selanjutnya seni 3 dimensi terus mengalami perubahan, baik dari sudut pandang, model ruang, pola berkarya hingga jenisnya.

Seni Rupa 3 Dimensi sangat banyak kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing bangunan 3D memiliki konsep bangunan yang berbeda-beda. Berikut beberapa contoh Seni Rupa 3D :





Berikut beberapa contoh Seni Rupa 3D :

1. Seni Kriya

Seni Kriya ialah salah satu cabang seni rupa yang mengandalkan hand skill atau keterampilan tangan dengan memperhatikan segi keindahan serta kebutuhan dalam membuat karya seni. Jenis seni rupa yang satu ini sering dimanfaatkan sebagai dekorasi, atau benda terapan seperti mainan, furniture, dan lain-lain. Terdapat beberapa jenis seni kriya yakni, seni kriya kayu, seni kriya keramik, seni kriya tekstil, seni kriya batu, serta seni kriya kulit.



Gambar 3 Produk Kriya
Sumber: www.gambar.com

2. Patung

Patung merupakan salah satu seni rupa 3D yang paling terkenal hingga saat ini dan memiliki nilai seni yang tinggi. Seni rupa patung telah mengalami banyak perkembangan dari bahan pembuatnya, cara membuatnya dan teksturnya. Biasanya orang membuat patung dibentuk serupa seperti manusia, binatang, atau bentuk-bentuk lainnya.





Gambar 4 Produk Patung
Sumber: www.gambar.com

3. Keramik

Karya seni keramik adalah karya seni rupa yang dapat bersifat tradisional hingga kontemporer atau modern. Fungsi dari seni keramik ialah sebagai kerajinan dimana memanfaatkan tanah liat sebagai bahan utama dan harus melewati beberapa tahapan, yakni proses dipijit, butsir, pilin hingga pada tahap pembakaran dan glasir. Kualitas dari sebuah keramik adalah dapat ditelusuri oleh proses dan bahan pembuatannya.



Gambar 5 Produk Keramik
Sumber: www.gambar.com





4. Arsitektur

Arsitektur ialah jenis seni terpakai yang dapat dikategorikan juga sebagai seni rupa 3 dimensi. Seni rupa jenis ini lebih menekankan pada kesatuan, keseimbangan, keserasian, dan irama sebagai jenis seni rupa yang utuh mencakup dalam berbagai aspek. Untuk itu, dalam arsitektur, tidak hanya diperhatikan mengenai wujud bangunannya, tetapi juga berat, volume tampung, kekokohan bangunan, dan sebagainya.



Gambar 6 Produk Arsitektur
Sumber: www.gambar.com

D. Teknik-teknik Seni Rupa 3 Dimensi

Dalam membuat Seni Rupa 3 Dimensi, ada beberapa teknik yang dapat anda pakai. Masing-masing teknik mempunyai konsep tersendiri dan hasil karya yang berbeda-beda. Berikut beberapa teknik seni rupa 3 dimensi yang dapat anda terapkan :





1. Teknik Aplikasi

Teknik seni rupa ini adalah teknik karya hias yang dimanfaatkan dalam seni menjahit, yakni dengan cara menempelkan beberapa macam potongan kain yang telah di gunting, seperti bentuk bunga, bintang, bulan, atau bentuk-bentuk lainnya dalam sebuah kain. Tujuannya adalah sebagai hiasan untuk memperindah pakaian.



Gambar 7 Produk Teknik Aplikasi

Sumber: www.gambar.com

2. Teknik Mozaik

Teknik ini adalah teknik membuar karya dengan memakai bentuk potongan bahan tertentu. Tujuan menggunakan potongan bahan ialah sebagai pengganti bahan utama pewarna. Dengan adanya mozaik, media seni tidak terlihat polos, nampak lebih indah, dan lebih memiliki corak tertentu.





Gambar 8 Produk Teknik Mozaik
Sumber: www.gambar.com

3. Teknik Merakit

Teknik merakit dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh. Cara menyambungkan tersebut dinamakan merakit, sedangkan rakitan ialah hasil karyanya. Merakit dapat diterapkan pada benda-benda yang lebih kompleks, seperti miniatur kapal, pesawat, atau alat transportasi lainnya.



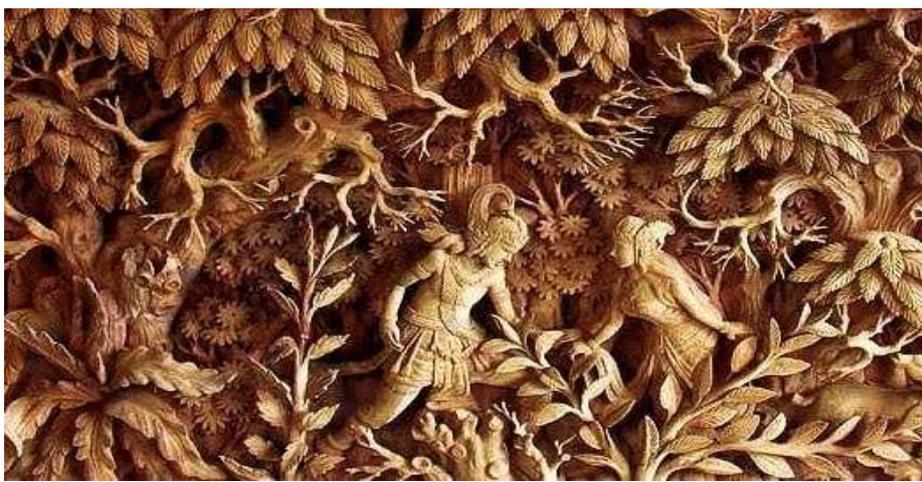
Gambar 9 Produk Teknik Merakit
Sumber: www.gambar.com





4. Teknik Pahat

Teknik memahat yakni teknik karya seni dengan membuang atau menyisihkan bahan-bahan yang tidak perlu digunakan. Alat yang biasa digunakan adalah martil, pahat, kikir, dan sebagainya. Biasanya teknik pahat digunakan pada beberapa karya seni seperti patung dan miniatur tertentu.



Gambar 10 Produk Teknik Pahat
Sumber: www.gambar.com

5. Teknik Cor

Teknik cor ialah sebuah teknik karya seni yang diaplikasikan dengan cara menuang zat cair tertentu pada sebuah alat cetakan khusus. Bahan cair yang sering digunakan ialah bahan-bahan yang terbuat dari karet, semen, logam, dan lain-lain.





Gambar 11 Produk Teknik Cor
Sumber: www.gambar.com

Itulah seputar pengetahuan mengenai seni rupa 3 Dimensi. Seni rupa ini memiliki ciri khas dimana anda dapat melihat karya seni yang dihasilkan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Jenis seni rupa ini telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari yang dapat dengan mudah kita temui. Ada beberapa hal yang menarik untuk dipelajari mengenai seni rupa 3 Dimensi, yakni unsur-unsur seni rupa, contoh seni rupa, dan teknik-teknik serupa.

Unsur-unsur seni rupa dan contoh seni rupa dapat membantu anda mengenali seni rupa 3D. Sementara teknik-teknik seni rupa, dapat membantu anda mengetahui bagaimana cara membuat seni rupa 3D dengan baik sesuai dengan selera.





E. Prinsip-prinsip Seni Rupa 3 Dimensi

Teori tentang prinsip-prinsip Seni Rupa 3 dimensi bisa anda baca pada Unit 1.3.





PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
 Alokasi Waktu : menit
 Jumlah Soal : 1
 Tahun Pelajaran: 2018/2019

Tabel 3 Kisi-kisi butir soal

No	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi	Pemahaman gambar dan bentuk tiga dimensi	Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi	Setelah mempelajari unit ini peserta didik diharapkan mampu menganalisis kelemahan dan kelebihan hasil karya 3 dimensi dengan benar dan teliti.	1	C4	Essey





Tabel 4 Butir soal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL Tahun Pelajaran 2018/2019						
Jenis Sekolah : SD Kelas : IV Mata Pelajaran : SBDP		Kurikulum : 2013 Bentuk Soal : Pilihan ganda Nama Penyusun : Winarto				
KOMPETENSI DASAR Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran		
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">Nomor Soal</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </table>	Nomor Soal	1	RUMUSAN BUTIR SOAL		
Nomor Soal						
1						
LINGKUP MATERI Pemahaman gambar dan bentuk tiga dimensi						
MATERI Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi						
INDIKATOR SOAL Menganalisis kelemahan dan kelebihan hasil karya 3 dimensi	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">Kunci Jawaban</th> </tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td> </tr> </table>	Kunci Jawaban		Berdasarkan hasil analisis anda apa kelebihan dan kekurangan karya 3 dimensi tersebut? Kekurangan: proporsi kurang baik, keseimbangan kurang baik, kesatuan kurang baik, komposisi warna kurang mendukung. Kelebihan: gerak garis dan pahatan bagus dan tegas, keselarasan bagus.		
Kunci Jawaban						

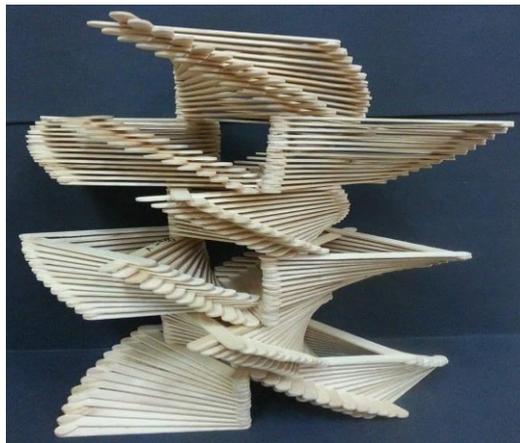




Unit Pembelajaran Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi

Dalam rangka memahami materi pada sub unit ini, alangkah baiknya Anda mengerjakan beberapa soal berikut!

1. Apa yang dimaksud dengan karya 3 dimensi? Jelaskan!
2. Berdasarkan pemahaman Anda, apa perbedaan karya 2 dimensi dengan karya bentuk 3 dimensi? Berilah contohnya!
3. Dalam karya 3 dimensi terdapat teknik-teknik pembuatan. Sebutkan dan uraikan masing-masing!
4. Amati gambar berikut!



Mengapa gambar ini dikatakan karya 3 dimensi? Apakah teknik yang digunakan untuk membuat karya tersebut?

Rambu-rambu Kunci Jawaban.

1. Karya 3 dimensi ialah jenis seni rupa yang terdiri atas 3 sisi, yakni sisi panjang, lebar, dan tinggi, atau seni rupa berbentuk sebuah bangun ruang yang memiliki volume.
2. Seni Rupa dua dimensi merupakan karya seni yang memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar. Seni rupa dua dimensi hanya mampu dinikmati dari arah depan.





Contoh bentuk karya 2 dimensi

Seni Rupa tiga dimensi -merupakan karya seni yang memiliki tiga ukuran, yaitu panjang, lebar dan tinggi/volume. Berbeda dengan seni rupa dua dimensi, seni rupa tiga dimensi mampu diminati dari berbagai arah.



Contoh bentuk karya 3 dimensi

3. Teknik pembuatan Seni Rupa pada karya 3 dimensi
 - a. Teknik Aplikasi

Teknik seni rupa ini adalah teknik karya hias yang dimanfaatkan dalam seni menjahit, yakni dengan cara menempelkan beberapa macam potongan kain yang telah di gunting, seperti bentuk bunga, bintang, bulan, atau bentuk-bentuk lainnya dalam sebuah kain.





b. Teknik Mozaik

Teknik ini adalah teknik menggambar dengan memakai bentuk potongan bahan yang ditempel pada bidang tertentu.

c. Teknik Merakit

Teknik merakit dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh.

d. Teknik Pahat

Teknik memahat yakni teknik karya seni dengan membuang atau menyisihkan bahan-bahan yang tidak perlu digunakan. Alat yang biasa digunakan adalah martil, pahat, kikir kayu atau logam.

e. Teknik Cor

Teknik cor ialah sebuah teknik karya seni yang diaplikasikan dengan cara menuang zat cair tertentu pada sebuah alat cetakan khusus

4. a. Karena gambar tersebut memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga memiliki volume.
- b. Teknik merakit.

B. Rubrik Penilaian Produk

Berikut merupakan rambu-rambu untuk menilai hasil karya peserta yang berupa produk baik seni rupa maupun prakarya. Aspek dan unsur yang dinilai boleh dikembangkan sesuai dengan karakteristik karya yang dinilai. Bobot setiap aspek boleh disesuaikan dengan karya yang dihasilkan. Misal dalam proses pembuatan produk dirasa cukup berat bobot boleh dinaikkan. Begitu juga sebaliknya.





NILAI UNJUK KERJA/PRODUK

Kompetensi/Materi : Membuat....

KODE	ASPEK DAN UNSUR PENILAIAN	SKOR (1 - 4)	SKOR MAK	JUMLAH
A	PERSIAPAN			
	1. Penyiapan Bahan (daftar komponen)		12	
	2. Memilih alat (daftar alat)			
	3. Memilih bahan			
	Rata-rata			
B	PROSES			
	1. Penggunaan alat		20	
	2. Pembuatan komponen			
	3. Pengeleman			
	4. Perakitan			
	5. Penghalusan			
	Rata-rata			
C	PRODUK			
	1. Ketepatan ukuran komponen		20	
	2. Konstruksi (sambungan)			
	3. Kesikuan + kerataan			
	4. Ketepatan engsel			
	5. Kreativitas			
	Rata-rata			
D	SIKAP			
	1. Kedisiplinan		16	
	2. Kerja sama			
	3. Kejujuran			
	4. Tanggung jawab			
	Rata-rata			
			NILAI AKHIR	

Kategori Nilai :

- 86 - 100 = Sangat Baik (A)
- 76 - 85 = Baik (B)
- 65 - 75 = Cukup (C)
- 55 - 64 = Kurang (D)





Unit Pembelajaran Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi

< 55 = Sangat Kurang (E)

Bandung,.....Maret 2019

Fasilitator

.....
NIP.





KESIMPULAN

Gambar 3 dimensi yaitu adanya dimensi tebal pada gambar sehingga menjadikan gambar jauh lebih nyata dari pada gambar dua dimensi. Biasanya bidang tiga dimensi dinyatakan dengan sumbu X Y dan Z

Seni rupa 3D atau karya 3 dimensi ialah jenis seni rupa yang terdiri atas 3 sisi, yakni sisi panjang, lebar, dan tinggi, atau seni rupa berbentuk sebuah bangun ruang yang memiliki volume.

Beberapa jenis contoh karya 3 dimensi yang sering kita lihat:

1. Jenis Kriya
 - a. Kriya kayu
 - b. Kriya Tekstile
 - c. Kriya Keramik
 - d. Kriya kulit
2. Jenis patung
3. Jenis Arsitektur

Teknik-teknik dalam Seni Rupa pada karya 3 dimensi

- a. Teknik Aplikasi

Teknik seni rupa ini adalah teknik karya hias yang dimanfaatkan dalam seni menjahit, yakni dengan cara menempelkan beberapa macam potongan kain yang telah di gunting, seperti bentuk bunga, bintang, bulan, atau bentuk-bentuk lainnya dalam sebuah kain.

- b. Teknik Mozaik

Teknik ini adalah teknik menggambar dengan memakai bentuk geometris tertentu.





c. Teknik Merakit

Teknik merakit dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh.

d. Teknik Pahat

Teknik memahat yakni teknik karya seni dengan membuang atau menyisihkan bahan-bahan yang tidak perlu digunakan. Alat yang biasa digunakan adalah martil, pahat, kikir kayu atau logam.

e. Teknik Cor

Teknik cor ialah sebuah teknik karya seni yang diaplikasikan dengan cara menuang zat cair tertentu pada sebuah alat cetakan khusus





UMPAN BALIK

Unit ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang membuat Karya 3 dimensi. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan kajian tentang Karya 3 dimensi. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan berdasarkan unit ini dapat dilanjutkan dengan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif. Sehingga setelah mempelajari unit ini peserta sangat diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan variatif di sekolah masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting, karena mereka inilah yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggung-jawab mereka bersama.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang karya 3 dimensi., beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik:

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang karya 3 dimensi ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran ini sehingga memerlukan perbaikan?
4. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran tentang Karya 3 dimensi?



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Gambar dan Bentuk Karya 3 Dimensi



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Gambar Cerita



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN
(PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi **Gambar Cerita**

Penulis:

Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn.

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	209
DAFTAR GAMBAR _____	210
DAFTAR TABEL _____	210
PENGANTAR _____	211
KOMPETENSI DASAR _____	213
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	213
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	213
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	215
A. Gambar cerita di sekitar kita _____	215
B. Manfaat gambar cerita _____	216
BAHAN PEMBELAJARAN _____	219
A. Aktivitas Pembelajaran _____	219
Aktivitas 1 _____	219
Aktivitas 2 _____	219
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	222
Lembar Kerja 1 _____	222
Lembar Kerja 2 _____	222
C. Bahan Bacaan _____	224
Jenis bentuk dan fungsi gambar cerita _____	224
Tahapan membuat gambar cerita _____	228
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	233
Mengembangkan Soal HOTS _____	233
KESIMPULAN _____	235
UMPAN BALIK _____	236





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Ilustrasi cerita Malin Kundang _____	216
Gambar 2 Contoh gambar ilustrasi untuk kartu ucapan _____	217
Gambar 3 contoh gambar ilustrasi untuk sampul buku _____	218
Gambar 4 contoh gambar ilustrasi _____	220
Gambar 5 contoh gambar komik _____	225
Gambar 6 contoh gambar Ilustrasi sampul buku _____	226
Gambar 7 contoh gambar vignette _____	227
Gambar 8 contoh gambar untuk cerita bergambar _____	228
Gambar 9 Bahan dan alat untuk menggambar _____	229
Gambar 10 Tahap pembuatan sketsa gambar cerita yang sudah detail ____	231
Gambar 11 Tahap pewarnaan gambar cerita _____	232
Gambar 12 karikatur _____	234

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	213
Tabel 2 IPK Pendukung _____	213
Tabel 3 IPK Kunci _____	214
Tabel 4 IPK Pengayaan _____	214
Tabel 5 Tahapan Pembelajaran _____	219
Tabel 6 LK 1 _____	222
Tabel 7 LK 2 _____	222
Tabel 8 Rubrik LK _____	223
Tabel 9 Kisi-kisi soal _____	233





PENGANTAR

Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Unit Gambar cerita ini menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Unit pembelajaran ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan serta dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing sekolah. Dengan demikian Unit ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih tepat dari apa yang disajikan dalam Unit pembelajaran ini.

Unit Gambar cerita ini menyajikan pembelajaran Gambar cerita mulai dari aplikasi di dunia nyata, aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap





perkembangan yang terjadi untuk menggunakan, menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran melalui Unit gambar cerita ini.

Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan Unit pembelajaran ini. Semoga Unit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis.





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Memahami gambar cerita	Memahami gambar cerita	V
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat gambar cerita	Membuat gambar cerita	V

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 IPK Pendukung

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pendukung	
3.1.1 Mengidentifikasi jenis gambar cerita	4.1.1 Mengumpulkan jenis gambar cerita
3.1.2 Mengidentifikasi fungsi gambar cerita	4.1.2 Menyesuaikan fungsi gambar cerita
3.1.3 Mengidentifikasi bahan alat untuk membuat gambar cerita	4.1.3 Melatih penggunaan bahan alat untuk membuat gambar cerita
3.1.4 Mengidentifikasi langkah membuat gambar cerita	4.1.4 Melatih langkah gambar cerita





Tabel 3 IPK Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Kunci	
3.1.5 Menjelaskan jenis gambar cerita	4.1.5 Menunjukkan jenis gambar cerita
3.1.1 Menjelaskan fungsi gambar cerita	4.1.6 Menunjukkan fungsi gambar cerita
4.1.7 Menjelaskan bahan alat untuk membuat gambar cerita	4.1.7 Menunjukkan bahan alat untuk membuat gambar cerita
4.1.8 Menjelaskan langkah membuat gambar cerita	4.1.8 Mendemonstrasikan langkah membuat gambar cerita

Tabel 4 IPK Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pengayaan	
3.1.9 Mengurutkan langkah membuat gambar cerita	4.1.9 Membandingkan jenis gambar cerita
3.1.10 Menyimpulkan bahan alat untuk membuat gambar cerita	4.1.10 Membandingkan fungsi gambar cerita
3.1.11 Mengaitkan hubungan antara gambar dan cerita	4.1.11 Membandingkan jenis bahan alat untuk membuat gambar cerita





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Gambar cerita di sekitar kita

Cobalah membuka sebuah buku pelajaran, cerita, ataupun komik. Dalam buku pelajaran, cerita ataupun komik tersebut terdapat narasi tulisan, dan gambar. Apabila narasi tulisan hanya berdiri sendiri menjelaskan sesuatu fakta, konsep, gagasan, cerita, ataupun penjelasan yang panjang lebar tanpa adanya gambar yang mampu menjelaskan narasi tersebut, maka pembaca akan merasa kesulitan dalam mencerna dan menangkap maksud dan isi tulisan tersebut. Mungkin juga pembaca akan merasa jenuh dan bosan apabila buku tersebut hanya berisi tulisan saja.

Gambar cerita memiliki kegunaan atau fungsi penting untuk beberapa tujuan, khususnya untuk menjelaskan suatu maksud, karena gambar dapat menceritakan lebih banyak dari tulisan. Oleh karena itu gambar digunakan dalam banyak keperluan dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa gambar selalu akrab mengisi ruang di sekitar kita, sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita.





Gambar 1 Ilustrasi cerita Malin Kundang

Sumber: <https://dongengterbaru.blogspot.com/2015/08/malin-kundang-anak-durhaka.html>

B. Manfaat gambar cerita

Gambar cerita biasanya dibuat oleh ilustrator, yaitu orang yang berprofesi sebagai pencipta, pembuat, atau penyedia gambar untuk memperjelas maksud suatu tulisan tertentu atau untuk membuat tulisan tersebut terlihat menarik tampilannya. Gambar cerita sangat dibutuhkan, atau bermanfaat untuk memberikan penjelasan dalam bentuk gambar atau ilustrasi pada buku, novel, majalah, koran, iklan, maupun poster.

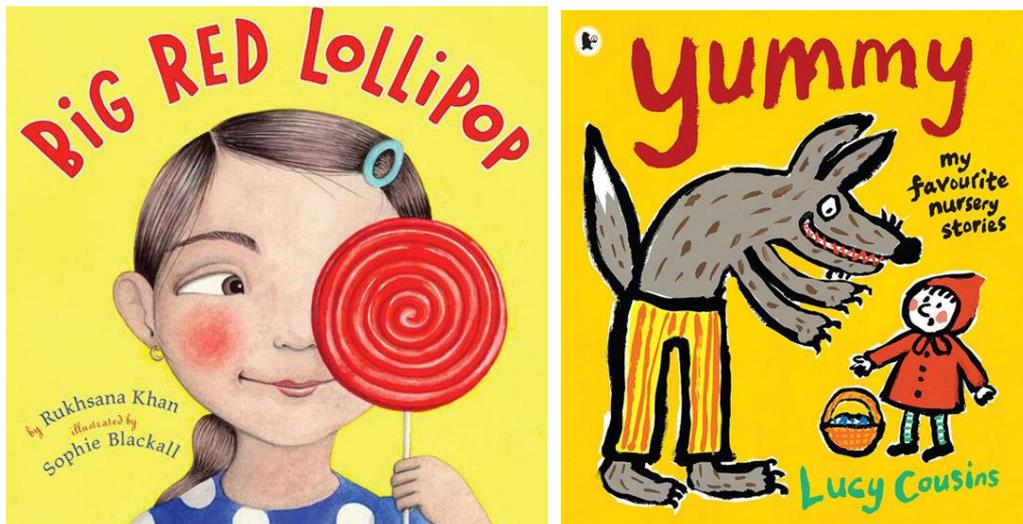


Membuat gambar cerita memerlukan keterampilan untuk memahami isi bacaan, dan kemampuan menggambar atau menyusun komponen-komponen rupa (elemen visual) yang akan dijadikan ilustrasi. Kemampuan dapat dilatih untuk memahami bacaan, menginterpretasikan isi bacaan, menentukan gagasan yang akan digambar, dan mewujudkannya dalam gambar. Keterampilan menggambar juga memerlukan latihan agar gambar yang dihasilkan semakin menarik.



Gambar 2 Contoh gambar ilustrasi untuk kartu ucapan
Sumber: <http://archizone.org/contoh-gambar-ilustrasi-yang-mudah-digambar>





Gambar 3 contoh gambar ilustrasi untuk sampul buku
Sumber <https://blog.sribu.com/id/20-gambar-ilustrasi-indah-di-sampul-buku/>





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Gambar cerita dapat kita jumpai dan digunakan pada buku pelajaran, koran, majalah, buku cerita, buku sejarah, novel, komik, dan dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai keperluan.

Sebuah buku memerlukan sampul yang menarik agar orang tertarik untuk melihat, membuka, membaca, dan membelinya. Sampul dapat diibaratkan sebagai bungkus atau kemasan yang harus dibuat menarik agar orang menjadi penasaran, tertarik untuk membelinya.

Aktivitas 1

1. Kumpulkan beberapa gambar yang pernah kalian buat.
2. Pilihlah satu gambar yang dapat dibuat cerita.
3. Apakah jenis bahan dan alat yang digunakan untuk membuat gambar tersebut?
4. Bagaimanakah langkah-langkahmu dalam membuat gambar tersebut?
5. Tuliskanlah suatu cerita tentang isi dan maksud dari gambar tersebut.
6. Periksa apakah tulisan yang dibuat sudah sesuai dengan gambarnya?
7. Tukarkan gambar dan tulisan tersebut dengan temammu, mintalah untuk mencermati, dan memberikan saran apakah antara gambar dan cerita yang dibuat sudah mempunyai kesesuaian?

Aktivitas 2

Tabel 5 Tahapan Pembelajaran





Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada peserta didik</i>)	Alokasi Waktu
<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p>	<p>Peserta didik mengamati gambar ilustrasi berikut</p>  <p>Gambar 4 contoh gambar ilustrasi Sumber https://www.flickr.com/photos/tiffany_komara/2802594183</p>	
<p><i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah)</p>	<p>Peserta didik dengan bimbingan guru mengidentifikasi gambar cerita, meliputi obyek apa saja yang ada dalam gambar, dan aktivitas yang dilakukan.</p>	
<p><i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)</p>	<p>Buatlah gambar sendiri dengan tema kerja bakti di sekolah. Ceritakanlah gambar tersebut dengan cara menuliskan ceritanya pada selembar kertas.</p>	
<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan data)</p>	<p>Membentuk kelompok, minimal ada 4 kelompok sesuai topik diskusi. Pilih dan sepakatilah satu gambar karya peserta didik. Diskusikan dalam kelompok tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegunaan dari gambar tersebut 2. Alat yang digunakan untuk menggambar 3. Langkah dalam membuat gambar 4. Hubungan antara cerita dan gambar 	
<p><i>Verification</i> (Pembuktian)</p>	<p>Presentasikan dalam kelas hasil diskusi masing-masing kelompok, kelompok lain memberikan</p>	





Unit Pembelajaran Gambar Cerita

	masukin terhadap hasil diskusi tersebut. Presentasi dapat menggunakan media yang tersedia, misalnya kertas HVS, kertas tulis, kertas plano, ataupun power point.	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	Peserta didik dan guru bersama-sama membuat kesimpulan tentang jenis, fungsi, bahan alat, dan langkah pembuatan gambar cerita.	





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

Urutkanlah langkah dalam membuat gambar cerita berikut ini. Gunakan format di bawah ini untuk mengerjakannya.

Tabel 6 LK 1

Langkah menggambar cerita	Urutan
Membuat sketsa	1.
Membuat detail	2.
Menentukan gambar cerita	3.
Menyiapkan bahan dan alat	4.
Penyelesaian akhir	5.

Lembar Kerja 2

Perbandingan jenis gambar dan fungsi

Pilihlah 3 buah gambar cerita untuk dibandingkan antara gambar dan fungsinya. Gunakan format perbandingan di bawah ini untuk menyelesaikan LK ini.

Tabel 7 LK 2

No.	Obyek yang ada dalam gambar cerita	Fungsi gambar cerita





Rubrik LK

Rubrik ini digunakan untuk menilai hasil pengerjaan LK yang dilakukan peserta didik sesuai lembar kerja yang dikerjakan.

Langkah-langkah penilaian

1. Cermati tugas yang diberikan
2. Berikan nilai pada hasil pengisian LK sesuai dengan penilaian Anda terhadap hasil kerja sesuai rubrik berikut

Tabel 8 Rubrik LK

PERINGKAT	NILAI	KRITERIA
Amat Baik (AB)	$90 < AB \leq 100$	<ol style="list-style-type: none">1. Urutan langkah LK 1 dikerjakan secara benar2. Pada LK 2 pengisian obyek gambar dilakukan sesuai gambar yang dipilih3. Pada LK 2 fungsi gambar diisi sesuai gambar yang dipilih4. Semua format pada LK 1 dan LK 2 diisi dengan benar
Baik (B)	$80 < B \leq 90$	Ada 3 aspek sesuai dengan kriteria, 1 aspek kurang sesuai
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$	Ada 2 aspek sesuai dengan kriteria, 2 aspek kurang sesuai
Kurang (K)	≤ 70	Ada 1 aspek sesuai dengan kriteria, 3 aspek kurang sesuai





C. Bahan Bacaan

Jenis bentuk dan fungsi gambar cerita

Gambar cerita merupakan suatu gambar yang dapat menceritakan tentang suatu adegan ataupun peristiwa. Misalnya dalam buku cerita rakyat yang menceritakan tentang Malin Kundang, Lutung Kasarung, Timun mas, Candi Prambanan, dan sebagainya. Gambar yang ada dalam buku cerita rakyat tersebut harus mampu menggambarkan salah satu adegan yang ada dalam cerita rakyat tersebut. Begitu juga dengan buku pelajaran IPA misalnya, dalam menjelaskan bagian-bagian dari suatu botol termos untuk menyimpan air panas, atau menjelaskan bagian-bagian mesin, tidak cukup hanya dengan kata dan kalimat saja, tetapi perlu gambar ilustrasi yang dapat menjelaskan tentang bentuk dan bagian-bagiannya.

Jenis Gambar cerita ada bermacam-macam bentuknya, misalnya Bentuk gambar kartun, bisa berupa dengan tokoh manusia ataupun hewan yang berisi cerita humor yang bersifat menghibur. Gambar karikatur, menampilkan berbagai karakter yang dilebih-lebihkan, unik lucu, dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran. Objek dari gambar karikatur bisa diambil dari tokoh manusia atau hewan. Bentuk komik, terdiri atas rangkaian gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur cerita. Bentuk komik bisa berupa buku maupun lembaran gambar singkat. bentuk Ilustrasi Karya Sastra, fungsi gambar ilustrasi di sini adalah untuk memberi penguatan dan mempertegas isi atau narasi di dalam materi. Bentuk Vignette, merupakan gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong dalam kertas narasi.

Ada beberapa fungsi dari gambar cerita, yaitu untuk memperjelas alur atau isi cerita; memperjelas isi pesan dalam promosi suatu barang;





menarik perhatian; menambah nilai artistik/keindahan; dan sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan dari penggambaranya.

Bentuk suatu obyek gambar cerita dapat berupa gambar manusia, tumbuhan ataupun hewan. Obyek gambar dapat berdiri sendiri atau merupakan gabungan dari berbagai obyek yang berbeda. Obyek sebuah gambar cerita disesuaikan dengan narasi atau tema yang telah dibuat. Gambar cerita dapat menggunakan warna hitam atau putih saja. Pembuatan gambar cerita dapat menggunakan tangan langsung seperti pensil, pena, kuas, spidol, ataupun menggunakan teknologi digital.

Gambar cerita sering juga disebut dengan gambar ilustrasi, gambar ini banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk-bentuk gambar cerita dapat kita temukan pada

Komik, yaitu rangkaian gambar berangkai tidak bergerak yang disusun membentuk sebuah jalinan cerita. Contoh dari gambar komik adalah seperti di bawah ini.

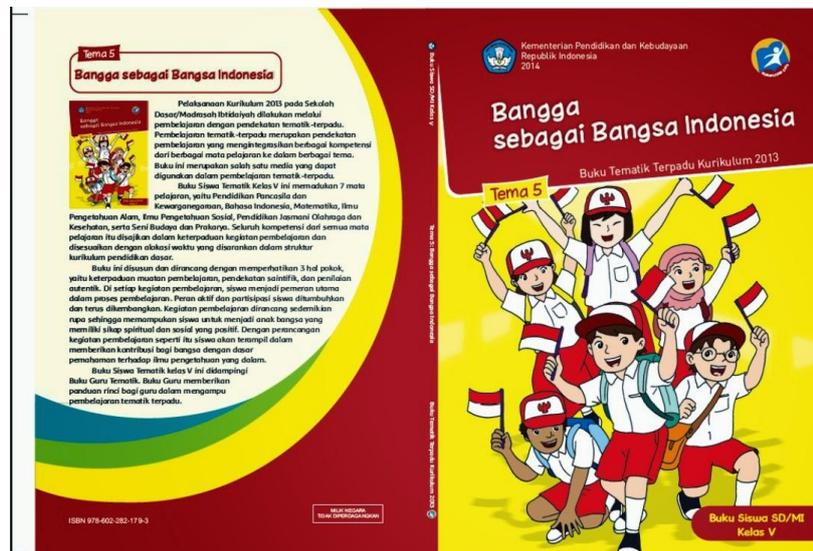


Gambar 5 contoh gambar komik
Sumber <http://berita.baca.co.id/28162812>





Cover, yaitu kulit sampul suatu buku, majalah, CD. Gambar cover memuat isi dari buku sehingga terlihat menarik. Berikut di bawah ini merupakan ontho ilustrasi cover buku pelajaran.



Gambar 6 contoh gambar ilustrasi sampul buku
Sumber <https://byrdbarnhouse.com/sdit-ulul-albab-tarakan.html>

Majalah atau surat kabar, yaitu media penyampai berita, baik tercetak maupun online. Dalam majalah maupun surat kabar membutuhkan gambar yang dapat digunakan untuk menjelaskan, mengisi, ataupun untuk memberi hiasan dari suatu artikel atau naskah agar lebih menarik. Ada gambar yang disebut Vignette, yaitu gambar pengisi halaman kosong pada majalah atau surat kabar yang memiliki fungsi menghias. Di bawah ini merupakan contoh ilustrasi Vignette pada majalah.





Gambar 7 contoh gambar vignette

Sumber

<https://www.kompasiana.com/berthybrahawarin/5c386b2212ae9417fe6c7e54/mant-era-di-arena-fb>

Cerita, baik Cerita bergambar (cergam), ataupun cerita pendek (Cerpen). Suatu cerita biasanya dilengkapi dengan ilustrasi cerita. Gambar Ilustrasi cerita ini mewakili cerita yang terkandung di dalamnya. Berikut di bawah ini contoh ilustrasi cerita pendek.





Gambar 8 contoh gambar untuk cerita bergambar
Sumber <https://guruceritaku.blogspot.com/2017/06/dongeng-anak-dengan-cerita-bergambar-edukatif.html>

Tahapan membuat gambar cerita

Membuat gambar cerita yang baik perlu keterampilan dalam menggambar. Keterampilan menggambar ini dapat diperoleh dengan cara latihan secara terus menerus, karena rajin melakukan latihan akan makin mempertajam kemampuan dalam menggambar. Oleh karena itu rajin berlatih tanpa kenal bosan menjadi kunci keberhasilan dalam menggambar yang baik.

Kita dapat melatih keterampilan dengan berbagai cara, mungkin seseorang dapat menemukan caranya sendiri untuk membuat gambar tertentu. Menjiplak mungkin merupakan cara yang paling mudah untuk dilakukan dalam menggambar. Dalam menjiplak kita tinggal menempelkan kertas kosong yang cukup transparan dan menindaskan pensil atau pena pada gambar yang akan dijiplak. Cara yang kedua adalah dengan cara meniru. Meniru merupakan cara yang sedikit lebih sulit, karena hasilnya belum tentu persis seperti halnya dalam menjiplak.





Menggambar cerita merupakan kegiatan yang menyenangkan karena kita bisa bercerita melalui gambar yang kita buat. Tidak perlu takut apabila kita merasa bahwa gambar kita tidak bagus, karena hal itu dapat diperbaiki dengan sering dan rajin berlatih. Penting bagi kita untuk tidak perlu ragu ataupun takut dalam membuat gambar cerita, tetapi berani dan yakin bahwa gambar yang kita buat mampu bercerita banyak. Oleh karena itu marilah kita mulai menggambar cerita dengan yakin dan berani tanpa ragu.

Menyiapkan bahan dan alat

Persiapkanlah bahan dan alat yang akan digunakan untuk menggambar cerita, yaitu buku ataupun kertas gambar, pensil HB, penghapus, pensil warna, pena, ballpoint, ataupun spidol, dan cat air. Gunakan alat dan bahan yang tersedia di sekitarmu



Gambar 9 Bahan dan alat untuk menggambar

Sumber <http://www.mikirbae.com/2018/03/langkah-langkah-membuat-gambar-cerita.html>

Ada dua teknik yang dapat digunakan untuk menggambar, yaitu teknik kering dan teknik basah. Teknik kering merupakan teknik yang tidak menggunakan pengencer seperti air ataupun minyak, misalnya pensil, pensil warna dan krayon. Sedangkan teknik basah adalah teknik yang menggunakan pengencer air ataupun minyak, misalnya cat air, cat poster, acrylic, dan cat minyak.





Menentukan gambar cerita

Tentukan gambar cerita yang akan dibuat pada kertas gambar. Gambar cerita dapat ditentukan berdasar perintah ataupun instruksi dari guru, tetapi dapat juga menentukan cerita yang kita pilih sendiri. Berdasar cerita tersebut kita dapat menentukan obyek yang akan kita gambar.

Membuat sketsa

Membuat sketsa merupakan tahap penting untuk mewujudkan gambar, buatlah sketsa atau rancangan gambar dengan pensil secara tipis di atas kertas gambar. Setelah itu, tebalkan garis gambar secara detail,

Membuat detail

Sketsa gambar yang sudah selesai umumnya baru berupa garis yang belum lengkap secara detail, oleh karena itu perlu dibuat detailnya.

Pembuatan detail dengan teknik kering dapat dilakukan dengan cara diarsir, yaitu menggoreskan media kering dengan gradasi ketebalan yang berbeda. Arsir yang digunakan harus mampu memberikan kesan terhadap bentuk maupun pencahayaan dari obyek yang digambar.

Pelaksanaan pembuatan detail dengan teknik kering dapat menggunakan alat seperti:

Pensil, biasanya adalah pensil dengan kode B, yang sifatnya cukup lunak, misalnya pensil 2B.

Krayon, merupakan campuran antara lilin dan bahan pewarna yang aman digunakan untuk anak-anak. Bahan ini digunakan untuk menggambar cerita yang memerlukan variasi dalam pewarnaannya.

Pulpen, ballpoint ataupun Spidol, digunakan untuk menggambar cerita dengan karakter yang tegas dengan menggunakan garis-garis.

Pembuatan detail dengan teknik basah dilakukan dengan memberi pewarnaan terhadap gambar dan obyeknya.





Penyelesaian akhir

Apabila detail sudah dibuat secara lengkap dan menyeluruh, maka langkah terakhir adalah membuat penyelesaian akhir ataupun finishing. Pekerjaan ini mencakup kegiatan untuk mengamati, menilai, mengevaluasi, memperbaiki beberapa kekurangan yang ada agar gambar menjadi sempurna dalam arti selesai secara tuntas. Misalnya masih ada latar belakang, pewarnaan, arsir, garis, bidang, kejelasan gambar cerita masih ada yang kurang, ada kotoran atau coretan yang mengganggu. Oleh karena itulah pada tahap ini semua pekerjaan gambar cerita harus diselesaikan, termasuk memberikan identitas atau nama pembuatnya. Semuanya menjadi bagian yang menyatu dengan keseluruhan gambar yang dibuat, sehingga kesatuan, keharmonisan, keindahan gambar dapat dicapai.



Gambar 10 Tahap pembuatan sketsa gambar cerita yang sudah detail
<http://www.mikirbae.com/2018/03/langkah-langkah-membuat-gambar-cerita.html>

Sumber
cerita.html





Gambar 11 Tahap pewarnaan gambar cerita

Sumber <http://www.mikirbae.com/2018/03/langkah-langkah-membuat-gambar-cerita.html>



PENGEMBANGAN PENILAIAN

Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS dalam sub topik ini, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2017/2018

Tabel 9 Kisi-kisi soal

NO	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Memahami gambar cerita	Pemahaman gambar cerita	Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu Menganalisis fungsi gambar cerita dengan benar	1	C4	Pilihan ganda





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL



Tahun Pelajaran

Jenis Sekolah : SD	Kurikulum : 2013
Kelas : VI	Bentuk Soal : Pilihan ganda
Mata Pelajaran : SBDP	Nama Penyusun : Fajar Prasudi

KOMPETENSI DASAR	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
Memahami karya gambar cerita	Nomor Soal	RUMUSAN BUTIR SOAL		
LINGKUP MATERI Pemahaman gambar cerita	1	<p>Amatilah gambar berikut ini.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 12 karikatur Sumber https://espospedia.solopos.com/read/20120210/487/161168/karikatur-korupsi-2</p> <p>Gambar cerita berupa karikatur di atas mempunyai fungsi</p> <ol style="list-style-type: none"> mengkritik melarang menjelaskan menentang 		
MATERI Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	Kunci Jawaban			
INDIKATOR SOAL Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis fungsi gambar cerita dengan benar	a			





KESIMPULAN

- Gambar cerita merupakan gambar yang menceritakan suatu adegan atau peristiwa. Gambar cerita sering juga disebut gambar ilustrasi. Fungsi gambar cerita adalah untuk memperjelas isi cerita. Gambar cerita dibuat menarik agar mampu menarik perhatian banyak orang. Gambar cerita juga harus mampu menambah keindahan untuk suatu buku, maupun majalah. Gambar cerita juga dapat menjadi sarana untuk mengungkapkan perasaan penggambarannya.
- Teknik dalam membuat gambar cerita meliputi teknik kering, dan teknik basah. Teknik kering dalam pelaksanaannya tidak memerlukan pengencer air ataupun minyak. Contohnya adalah pensil, pensil warna, dan crayon. Teknik basah dalam pelaksanaannya memerlukan pengencer air ataupun minyak, misalnya cat air, cat poster, dan cat minyak.
- Langkah dalam membuat gambar cerita dimulai dari menentukan gambar cerita, membuat sketsa, membuat detail, dan penyelesaian akhir.





UMPAN BALIK

- Unit gambar cerita ini perlu dikembangkan oleh guru agar peserta didik dapat lebih optimal dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pengembangan materi harus kontekstual dengan perkembangan yang terjadi di sekitar.
- Dalam proses pembelajaran yang mengacu pada modul ini kemungkinan masih terdapat banyak permasalahan, terutama dalam hal kesesuaian seperti pelaksanaan model pembelajaran, metode, materi, ataupun konteksnya, oleh karena itu tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah menyesuaikan, memperbaiki, meningkatkan, dan mengoptimalkan segala sumber daya yang ada untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.
- Refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dapat menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan. Cara yang efektif untuk memperbaiki adalah dengan terus menerus berusaha dan mau belajar meningkatkan kemampuannya.



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Gambar Cerita



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Seni Rupa Daerah



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN
(PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi **Karya Seni Rupa Daerah**

Penulis:

Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn.

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	241
DAFTAR GAMBAR _____	242
DAFTAR TABEL _____	244
PENGANTAR _____	245
KOMPETENSI DASAR _____	247
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	247
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	247
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	249
A. Ruang lingkup seni rupa daerah _____	249
B. Jenis seni rupa terapan _____	252
Seni kriya _____	252
Seni Arsitektur (Bangunan) _____	258
BAHAN PEMBELAJARAN _____	261
A. Aktivitas Pembelajaran _____	261
Aktivitas 1 _____	261
Aktivitas 2 _____	262
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	266
Lembar Kerja 1 _____	266
Lembar Kerja pengayaan _____	267
C. Bahan Bacaan _____	267
Jenis seni rupa daerah _____	267
Pembuatan Seni Rupa Daerah _____	276
D. Mengembangkan Soal HOTS _____	284
KESIMPULAN _____	288
UMPAN BALIK _____	289





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 vas bunga keramik _____	250
Gambar 2 seni rupa terapan berupa wayang kulit _____	251
Gambar 3 beberapa jenis hiasan dari janur _____	253
Gambar 4 pincuk, sudi dan takir _____	253
Gambar 5 Beberapa jenis permainan dari daun _____	254
Gambar 6 permainan wayang dari kardus _____	254
Gambar 7 seni rupa terapan berupa anyaman bambu _____	254
Gambar 8 aktivitas membatik sebagai bagian dari seni rupa terapan _____	255
Gambar 9 aktivitas memahat/mengukir sebagai bagian dari seni rupa terapan _____	255
Gambar 10 hiasan dinding dari logam _____	256
Gambar 11 pahat/ukir batu _____	256
Gambar 12 Pakaian adat dari Jawa Barat _____	257
Gambar 13 Pakaian adat dari Sumatera Utara _____	257
Gambar 14 Senjata tradisional rencong dari Aceh _____	258
Gambar 15 Senjata tradisional Keris dari Jawa tengah _____	258
Gambar 16 Seni arsitektur berupa rumah adat Bolon (Sumatera Utara) _____	259
Gambar 17 Rumah Gadang dari Sumatera Barat _____	260
Gambar 18 Honai, rumah khas Papua _____	260
Gambar 19 keramik Pleret Purwakarta, Jawa Barat _____	269
Gambar 20 keramik dari Banyumulek, Lombok _____	270
Gambar 21 keramik dari desa Sakok, Singkawang, Kalimantan Barat _____	270
Gambar 22 ukiran pada rumah adat Aceh _____	271
Gambar 23 ukiran pada rumah adat Aceh _____	272
Gambar 24 kain sasirangan dari Kalimantan Selatan _____	273
Gambar 25 kain Tapis dari Lampung _____	273





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah

Gambar 26 kain tenun Dayak _____	274
Gambar 27 Motif batik Kawung dan Parang _____	274
Gambar 28 Motif batik Mega Mendung dari Cirebon _____	274
Gambar 29 Kerajinan logam dari Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah _____	275
Gambar 30 Kerajinan logam dari Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah _____	276
Gambar 31 Proses pembuatan anyaman keranjang _____	282
Gambar 32 wayang kardus dengan tokoh keluarga _____	283
Gambar 33 produk seni rupa terapan _____	285
Gambar 34 wayang kardus dengan tokoh keluarga _____	286
Gambar 35 produk seni rupa terapan _____	286
Gambar 35 pengambilan bahan mentah _____	287
Gambar 36 alat untuk membuat karya seni rupa terapan _____	287





DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	247
Tabel 2 IPK Pendukung _____	247
Tabel 3 IPK Kunci _____	248
Tabel 4 IPK Pengayaan _____	248
Tabel 5 Identifikasi Seni Rupa Daerah _____	261
Tabel 6 Jenis, fungsi dan pembuatan Seni rupa daerah _____	262
Tabel 7 Tahapan pembelajaran _____	262
Tabel 8 Format perbandingan karya _____	265
Tabel 9 Format fungsi karya seni rupa _____	265
Tabel 10 Analisis fungsi karya seni rupa daerah _____	266
Tabel 11 Format perbandingan karya _____	267
Tabel 12 Kisi-kisi soal _____	284





PENGANTAR

Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS).

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Unit Seni rupa daerah ini menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Unit pembelajaran ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan dan dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing sekolah. Dengan demikian Unit pembelajaran ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih sesuai dari apa yang disajikan dalam Unit pembelajaran ini.

Unit Seni rupa daerah ini menyajikan pembelajaran Seni rupa daerah mulai dari aplikasi di dunia nyata, ruang lingkup seni rupa daerah, jenis seni rupa daerah, dilengkapi aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap





perkembangan yang terjadi untuk menggunakan, menyesuaikan, dan mengembangkan pembelajaran melalui Unit seni rupa daerah ini.

Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan sub unit seni rupa daerah ini. Semoga Unit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis.





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Memahami karya seni rupa daerah	Memahami karya seni rupa daerah	V
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat karya seni rupa daerah	Membuat karya seni rupa daerah	V

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 IPK Pendukung

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pendukung	
3.1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa daerah	4.1.1 Mengumpulkan jenis karya seni rupa daerah
3.1.2 Mengidentifikasi fungsi karya seni rupa daerah	4.1.2 mematuhi fungsi karya seni rupa daerah
3.1.3 Mengidentifikasi bahan untuk membuat karya seni rupa daerah	4.1.3 menyesuaikan penggunaan bahan untuk membuat karya seni rupa daerah
3.1.4 Mengidentifikasi langkah pembuatan karya seni rupa daerah	4.1.4 Melatih langkah pembuatan karya seni rupa daerah





Tabel 3 IPK Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Kunci	
3.1.5 Menjelaskan jenis karya seni rupa daerah	4.1.5 Menunjukkan jenis karya seni rupa daerah
3.1.6 Menjelaskan fungsi karya seni rupa daerah	4.1.6 Menunjukkan fungsi karya seni rupa daerah
3.1.7 Merinci jenis bahan untuk membuat karya seni rupa daerah	4.1.7 Menunjukkan jenis bahan untuk membuat karya seni rupa daerah
3.1.8 Menjelaskan langkah pembuatan karya seni rupa daerah	4.1.8 Menirukan langkah pembuatan karya seni rupa daerah

Tabel 4 IPK Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pengayaan	
3.1.9 Menyimpulkan bahan dan alat untuk membuat karya seni rupa daerah	4.1.9 Membandingkan jenis karya seni rupa daerah
3.1.10 Menyimpulkan fungsi karya seni rupa daerah	4.1.10 Menunjukkan fungsi karya seni rupa daerah
3.1.11 Menyimpulkan langkah membuat karya seni rupa daerah	4.1.11 Mendemonstrasikan langkah membuat karya seni rupa daerah





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Ruang lingkup seni rupa daerah

Seni rupa daerah merupakan karya seni berwujud dua dan tiga dimensi yang muncul dari setiap daerah, masing-masing mempunyai karakteristik dan ciri khasnya sendiri-sendiri. Hal ini dimungkinkan karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai suku. Setiap suku memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda. Keanekaragaman budaya tersebut menjadi kekayaan yang tak ternilai, khususnya kekayaan seni rupanya. Setiap suku mempunyai kekayaan seni rupanya dengan ciri khasnya masing-masing.

Ada lima faktor yang menyebabkan masing-masing suku mempunyai kekayaan seni rupa yang berbeda, yaitu:

1. letak geografis tiap daerah;
2. sifat dan tata kehidupan yang berbeda;
3. sistem kepercayaan dan adat-istiadat yang berbeda;
4. potensi alam yang berbeda; dan
5. adanya kontak dengan daerah lain yang berbeda pula.

Karya seni rupa daerah dapat kita temukan di sekitar kita, meliputi dua bagian besar, yaitu seni bangun atau arsitektur, dan seni kriya atau berbagai kerajinan, di dalamnya terdapat berbagai jenis alat upacara, alat kebutuhan sehari-hari, benda hias, dan berbagai alat permainan daerah. Seni rupa daerah pada umumnya berupa seni terapan, artinya seni rupa tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari sebagai benda fungsi. Karya seni rupa terapan tersebut dibuat dengan menggunakan berbagai bahan atau material, misalnya keramik, tekstil, kayu, logam, rotan, batu, bambu, dan sebagainya.





Dalam suatu bangunan rumah tradisional kita dapat menemukan beberapa jenis seni rupa terapan. Di atas pondasi rumah kita bisa menemukan batu umpak yang dihias untuk alas penyangga tiang, pada tiang penyangganya kita bisa menemukan hiasan tiang berukir, juga pada bagian pintu, ataupun jendela dapat ditemukan ukiran, pada ventilasi udara yang berbentuk hiasan, dan di atap kita bisa melihat bubungan dari keramik berhias.

Di dalam rumah kita bisa menemukan dipan, kursi, dan meja berukir dengan kelengkapan bantal bersarung batik, renda, tenun atau kain printing. Terkadang pada dinding rumah dapat kita temukan hiasan kristik, pigura, atau hiasan lainnya. Di meja makan dapat kita temukan alat makan dan minum dari keramik, anyaman keranjang buah, dan berbagai alat memasak dari gerabah. Tentunya masih banyak lagi bentuk-bentuk seni rupa terapan yang dapat kita temukan seperti baju yang kita pakai, hiasan untuk wanita, dan sebagainya.



Gambar 1 vas bunga keramik
Sumber: <https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa-terapan/>





Seni Rupa terapan sesungguhnya sudah ada sejak zaman pra sejarah, ketika manusia masih hidup di gua-gua, mereka menorehkan gambar pada dinding gua, dan membuat peralatan yang berguna untuk membantu melakukan kegiatan dalam kehidupan mereka.



Gambar 2 seni rupa terapan berupa wayang kulit
Sumber: <https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa-terapan/>

Karya seni rupa terapan memiliki fungsi atau manfaat untuk membantu serta menunjang segala aktivitas manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Setiap karya seni rupa dapat dipastikan mengandung unsur keindahan atau nilai estetis. Sehingga selain fungsi praktis atau guna, dalam karya seni rupa terapan sendiri juga mengandung nilai keindahan atau estetis. Contohnya adalah pada bentuk pintu, lemari, kursi berukir, wayang kulit, anyaman keranjang, tikar, baju, dan sebagainya.

Seni rupa daerah atau seni rupa terapan tersebut banyak kita temukan pada karya-karya seni yang dibuat oleh masing-masing daerah yang tersebar di Indonesia. Contohnya seperti rumah adat, baju adat, senjata tradisional berupa rencong, badik, mandau, keris, golok, kujang dan





lain-lain, transportasi tradisional perahu dan dokar, serta juga seni kriya lainnya yang khas dari daerah masing-masing.

Jenis seni rupa daerah lainnya dapat kita temukan di sekitar kita, misalnya hiasan dari janur untuk upacara adat, alat permainan tradisional anak-anak seperti kincir angin, wayang suket, wayang kardus, angkrek, dan sebagainya yang dulu pernah ada, namun sekarang tergerus perubahan zaman dan teknologi, sehingga jenis permainan ini menjadi langka, bahkan punah.

B. Jenis seni rupa terapan

Beberapa jenis seni rupa terapan yang terdapat pada setiap daerah meliputi:

Seni kriya

Merupakan karya seni rupa yang dibuat menggunakan keterampilan atau skill tangan (*hand skill*). Karya seni ini dalam pembuatannya membutuhkan kecekatan dan keterampilan tangan dalam membuatnya, selain itu juga membutuhkan kreativitas agar hasilnya memenuhi unsur fungsi/kegunaan dan unsur keindahan.

Contoh dari seni kriya adalah seni ukir kayu, seni pahat topeng, seni kriya logam, seni keramik, seni tekstil, seni anyaman bambu, dan pahat batu. Beberapa jenis seni rupa terapan yang digunakan untuk upacara tertentu juga dapat ditemukan di daerah mengingat setiap daerah mempunyai budaya dan kepercayaan yang berbeda. Pembuatan hiasan, dan wadah, yang dilakukan dengan memanfaatkan daun seperti daun kelapa muda (janur), dan daun pisang banyak kita temukan di daerah,





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah

namun karya ini semakin tergerus zaman dan menjadi langka. Sebagai contoh misalnya ada bleketepe, penjor, kembar mayang, mayang sari, dan wadah sesaji dari janur. Ada lagi wadah makanan ataupun pembungkus yang dibuat dari dari daun pisang seperti sudi, pincuk, pinjung, samir, sumpil, tum, takir, dan terpelang.

Beberapa jenis alat permainan anak juga dapat kita temukan sebagai bentuk seni rupa daerah yang paling sederhana, misalnya layang-layang, kincir angin, sumpitan, gasing, dan sebagainya.



Gambar 3 beberapa jenis hiasan dari janur

Sumber <http://mahligai-indonesia.com/ragam-budaya/tradisi-nusantara/tradisi-janur-kuning-di-nusantara-dan-filosofinya-4562>



Gambar 4 pincuk, sudi dan takir

Sumber <http://kamusdapurku.blogspot.com/2007/05/berbagai-jenis-bungkusan-dari-daun.html>





Gambar 5 Beberapa jenis permainan dari daun

Sumber <http://novehasanah.blogspot.com/2015/08/cara-membuat-wayang-daun-singkong.html>



Gambar 6 permainan wayang dari kardus

Sumber <http://maulia-ceritaaa.blogspot.com/2013/08/wayang-kardus-tak-kalah-keren.html>



Gambar 7 seni rupa terapan berupa anyaman bambu

Sumber: <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/anyaman-bambu-di-tengah-zaman-plastik#lg=1&slide=5>





Gambar 8 aktivitas membatik sebagai bagian dari seni rupa terapan
Sumber: <https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa-terapan/>



Gambar 9 aktivitas memahat/mengukir sebagai bagian dari seni rupa terapan
Sumber: <https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa-terapan/>





Gambar 10 hiasan dinding dari logam

Sumber: <http://www.tawaranindonesia.com/auctions/info/3565/-Handmade-Haiti-Capung-Metal-Taman-Karya-seni-Logam-Metal-Wall-Art-Dekorasi-Dinding-Haiti-Seni-Seni-Haiti-28x43cm/>



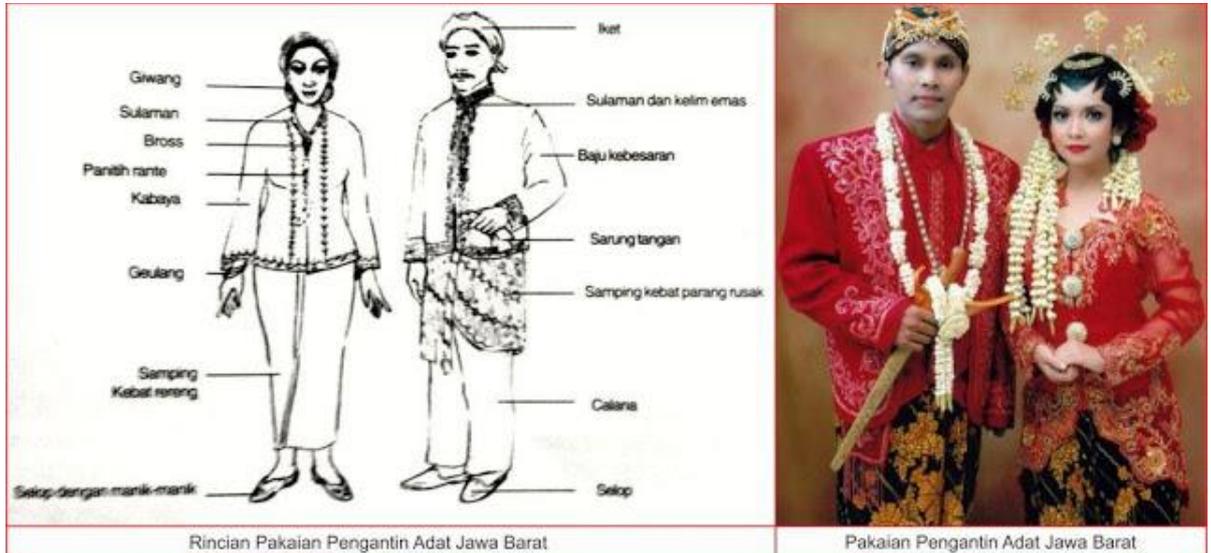
Gambar 11 pahat/ukir batu

Sumber: <https://handicraftkhasbali.wordpress.com/2012/09/28/ukiran-khas-bali/>



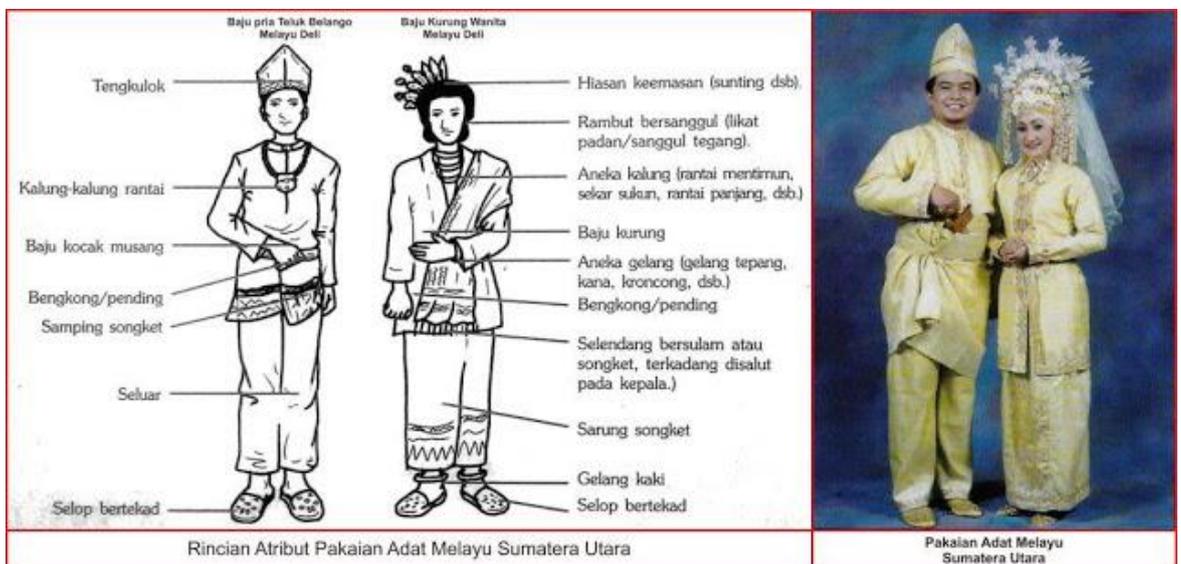


Pakaian adat tradisional kebaya



Gambar 12 Pakaian adat dari Jawa Barat
Sumber <https://moondoggiesmusic.com/pakaian-adat/>

Pakaian adat tradisional ulos



Gambar 13 Pakaian adat dari Sumatera Utara
Sumber <https://moondoggiesmusic.com/pakaian-adat/>





Gambar 14 Senjata tradisional rencong dari Aceh
Sumber <https://moondoggiesmusic.com/senjata-tradisional/>



Gambar 15 Senjata tradisional Keris dari Jawa tengah
Sumber <https://moondoggiesmusic.com/senjata-tradisional/>

Seni Arsitektur (Bangunan)

Seni arsitektur merupakan suatu karya seni rupa yang berupa suatu ruang atau bangunan. Biasanya seni asitektur banyak dipakai dalam perancangan bangunan besar seperti gedung-gedung pencakar langit, sebuah monumen,





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah

menara-menara tinggi, jembatan dan lain sebagainya. Seni arsitektur juga selain menyajikan struktur yang kuat, sekaligus menyajikan nilai keindahan bentuk secara keseluruhan, sehingga dalam perancangan pembuatannya harus mempertimbangkan nilai fungsi, termasuk keamanan dan keindahan di dalamnya. Arsitektur sendiri merupakan suatu seni atau ilmu pengetahuan tentang konstruksi terhadap suatu bangun yang secara khusus diperuntukkan bagi kepentingan manusia.



Gambar 16 Seni arsitektur berupa rumah adat Bolon (Sumatera Utara)
Sumber <https://nasional.sindonews.com/read/1291791/15/10-rumah-adat-terpopuler-di-indonesia-1521706315>





Gambar 17 Rumah Gadang dari Sumatera Barat
Sumber <http://nativeindonesians.blogspot.com/2016/09/10-rumah-adat-paling-eksotis-di-indonesia.html>



Gambar 18 Honai, rumah khas Papua
Sumber <http://nativeindonesians.blogspot.com/2016/09/10-rumah-adat-paling-eksotis-di-indonesia.html>





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Pada aktivitas pembelajaran ini akan dilakukan proses pemahaman dan pengembangan keterampilan yang dilakukan melalui proses meniru bentuk karya yang sederhana.

Aktivitas 1

Temukan beberapa bentuk hasil seni rupa daerah yang ada di rumah atau sekolah, berupa benda kerajinan daerah, misalnya wadah dari anyaman bambu atau rotan, alat dari gerabah, kain tenun, kain batik, souvenir berupa replika ataupun tiruan rumah adat, pakaian adat, dan sebagainya.

1. Bentuklah kelompok untuk mendiskusikan beberapa hal tentang:
 - a. Jenis seni rupa daerah,
 - b. Fungsi seni rupa daerah,
 - c. bahan yang digunakan untuk membuat seni rupa daerah, dan
 - d. teknik pembuatan seni rupa daerah.

Identifikasikan beberapa hal yang terkandung dalam karya seni rupa daerah tersebut dengan menggunakan format berikut:

Format identifikasi seni rupa daerah

Tabel 5 Identifikasi Seni Rupa Daerah

No.	Nama/jenis karya	Fungsi/kegunaan	Bahan	Teknik
1	<i>Besek</i>	<i>Wadah</i>	<i>Bambu</i>	<i>Anyam</i>
2	<i>Cobek</i>	<i>Alat untuk melumat bumbu</i>	<i>Tanah liat</i>	<i>Putar</i>
...				





2. Jelaskan jenis, fungsi, dan langkah pembuatan dari suatu jenis seni rupa daerah yang anda temukan. Gunakan format berikut ini untuk mengerjakan aktivitas ini. Untuk mengerjakan aktivitas ini silakan mencari sumber belajar yang sesuai, misalnya buku teks pelajaran, buku bacaan, internet, atau orang yang membuatnya.

Format langkah pembuatan

Tabel 6 Jenis, fungsi dan pembuatan Seni rupa daerah

No.	Nama/ jenis karya	Fungsi	Langkah pembuatan	Sumber belajar
1	Besek	Wadah	<ul style="list-style-type: none"> Bambu diirat Dianyam membentuk besek 	https://www.youtube.com/watch?v=H7sCJSjTnVk https://www.youtube.com/watch?v=7q6MR98Ax2c
2	Cobek	Menghaluskan bumbu	<ul style="list-style-type: none"> Tanah liat diletakkan di atas meja putar Dipukul-pukul sambil diputar Dibentuk dan dihaluskan Dikeringkan dibakakar 	https://www.youtube.com/watch?v=T6MiVA9Ipbs https://www.youtube.com/watch?v=xVELabF81pk
...				

Aktivitas 2

Tabel 7 Tahapan pembelajaran





Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada peserta didik</i>)	Alokasi Waktu
<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p>	<p>1. Peserta didik diminta mengamati gambar/video. Gambar atau video bisa diambil dari internet, misalnya dari</p> <p>https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa-terapi/</p> <p>http://nativeindonesians.blogspot.com/2016/09/10-rumah-adat-paling-eksotis-di-indonesia.html</p> <p>https://moondoggiesmusic.com/senjata-tradisional/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=H7sCJSjTnVk</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7q6MR98Ax2c</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=T6MiVA9lpbs</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=xVELabF81pk</p> <p>Peserta didik menyimak tayangan guru tentang jenis seni rupa daerah, fungsi, bahan, dan teknik pembuatan. Guru memberikan contoh dan peraga yang tersedia di sekitar.</p>	
<p><i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah)</p>	<p>Peserta didik dengan bimbingan guru mengidentifikasi jenis seni rupa daerah, fungsi atau kegunaan, bahan dan alat, dan langkah pembuatannya. Gunakan format yang sesuai.</p>	
<p><i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)</p>	<p>Peserta didik mengumpulkan beberapa gambar hasil seni rupa daerah berupa hasil-hasil kerajinan dari daerah yang berbeda-beda baik jenis, bahan, maupun teknik pembuatan.</p>	
<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan data)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok dan mendiskusikan tentang jenis seni rupa daerah berupa hasil-hasil kerajinan daerah. Masing-masing kelompok membahas satu topik hasil seni rupa daerah tersebut. • Masing-masing kelompok mengisi format identifikasi, dan format langkah pembuatan. 	





<i>Verification</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none">• Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, secara lisan dengan dibacakan di sepan kelas, atau menggunakan kertas plano yang ditempelkan di dinding.• Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil kelompok yang berbeda.• Guru memberikan penegasan terhadap hasil masing-masing kelompok.• Masing-masing kelompok memperbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan dari kelompok lain dan penegasan guru.	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang hasil diskusi kelompok. Masing-masing kelompok memberikan kesimpulannya, guru memberikan penguatan seperlunya.	





Pengayaan :

1. Bandingkan beberapa jenis seni rupa daerah yang ada di sekitar yang mempunyai bahan yang sama namun berbeda fungsinya.
2. Tunjukkan fungsi karya seni rupa daerah di sekitarmu. Selain digunakan untuk fungsi utama, dapat digunakan untuk apa lagi hasil produk seni rupa daerah tersebut?.
3. Demonstrasikan pembuatan seni rupa daerah yang ada di sekitarmu, gunakan bahan yang mudah ditemukan dan pilihlah bentuk yang sederhana dan mudah ditiru, kemudian buatlah sedikit variasi dan nilai tambah yang dapat dilakukan agar produk tersebut mempunyai nilai tambah.

Gunakan format berikut untuk mempermudah pelaksanaannya

Tabel 8 Format perbandingan karya

No.	Nama/Jenis seni rupa	Bahan	Fungsi

Tabel 9 Format fungsi karya seni rupa

No.	Nama/Jenis seni rupa	Fungsi utama	Fungsi lain





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

Membuat karya seni rupa daerah

Kumpulkan beberapa jenis karya kerajinan yang ada di sekitar.

Lakukan analisis fungsi, selain fungsi utama apakah dapat digunakan untuk fungsi yang lain?. Kerjakan menggunakan format berikut.

Tabel 10 Analisis fungsi karya seni rupa daerah

No.	Jenis karya/nama karya seni rupa daerah	Fungsi utama	Fungsi lain
1.	<i>Besek</i>	<i>Wadah</i>	<i>Kap lampu</i>
...			

Cermatilah video pembuatan besek, atau jenis kerajinan lain yang mudah dibuat, video dapat diunduh dari internet, misalnya dari

<https://www.youtube.com/watch?v=H7sCJSjTnVk>

<https://www.youtube.com/watch?v=7q6MR98Ax2c>

Guru dapat memodifikasi, menyesuaikan dengan kondisi setempat dengan mencari jenis kerajinan yang mudah dibuat oleh peserta didik, dengan bahan yang mudah diperoleh di sekitar sekolah.

1. Tirukan pembuatan besek atau kerajinan lain yang sudah dipilih dengan menggunakan bahan yang sesuai atau bahan pengganti yang mudah ditemukan. Apabila benda yang dibuat terlalu besar dan tidak dapat diselesaikan dapat dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dan mudah dibuat, disesuaikan dengan bahan dan waktu yang tersedia.





Lembar Kerja pengayaan

Perbandingan jenis dan fungsi seni rupa daerah

Pilihlah 3 jenis hasil seni rupa daerah yang mempunyai bahan yang sama. Bandingkan fungsi dari masing-masing hasil karya tersebut, gunakan format perbandingan di bawah ini untuk menyelesaikan LK ini.

Tabel 11 Format perbandingan karya

No.	Jenis seni rupa daerah	Bahan	Fungsi

1. Ulangilah pembuatan karya kerajinan seperti yang telah selesai dibuat dengan memodifikasi atau menambahkan variasi tertentu, dengan tetap mempertimbangkan nilai guna ataupun nilai keindahan, sehingga benda yang dibuat tersebut mempunyai nilai tambah.

C. Bahan Bacaan

Jenis seni rupa daerah

Seni rupa daerah seringkali disamakan dan disebut sebagai seni terapan. Disebut demikian karena karya seni rupa ini digunakan untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari. Karya seni rupa terapan ini dibuat dengan menggunakan berbagai bahan atau material yang tersedia di masing-masing daerah, sehingga setiap daerah memiliki jenis seni rupa yang berbeda. Beberapa daerah misalnya mempunyai berbagai hasil kerajinan





seperti keramik, tekstil, kayu, logam, rotan, batu, bambu, dan sebagainya, masing-masing daerah akan mempunyai karakteristik yang berbeda.

Berdasarkan bentuknya karya seni rupa daerah dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu, seni bangunan atau arsitektur, dan seni kriya. Seni arsitektur meliputi bangunan rumah adat, tempat ibadah, monumen, dan tempat rekreasi. Sedangkan seni kriya meliputi benda fungsional untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, dan benda hias. Benda fungsional misalnya alat makan dan minum, pakaian, senjata dan alat pertanian, dan berbagai bentuk wadah. Benda hias misalnya berbagai bentuk asesoris seperti kalung, gelang, giwang, cincin, bros, dan hiasan ruang berbentuk 2 dimensi seperti gambar, lukisan, relief, serta bentuk 3 dimensi seperti hiasan berbentuk patung. Berdasarkan bahannya karya seni kriya dapat dibedakan menjadi beberapa bahan, seperti bahan kayu, logam, keramik, tekstil, kulit, rotan, batu, gelas, dan sebagainya.

Beberapa jenis karya kriya yang didasarkan pada bahannya adalah sebagai berikut.

1. Keramik

Keramik merupakan istilah untuk menamakan jenis barang yang dibuat dari tanah liat melalui proses pembentukan tertentu, kemudian dibakar sampai mencapai kematangannya sehingga bahan tanah liat berubah menjadi keras, dan perubahan ini disebut dengan perubahan keramik (*ceramic change*).

Karya keramik dalam bentuk seni terapan banyak kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk karya keramik terapan di antaranya berupa perlengkapan makan dan minum, guci, peralatan memasak, dan hiasan untuk bangunan.

Beberapa daerah penghasil keramik jenis gerabah adalah Banyuwangi di Lombok, Kasongan dan Pundong di Yogyakarta, Bayat di daerah Klaten





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah

Jawa tengah, Takalar di Makassar, Purwakarta di Jawa Barat, Klampok di Jawa tengah, dan sebagainya.



Gambar 19 keramik Pleret Purwakarta, Jawa Barat

Sumber <https://www.menggambar-unik.com/2018/03/kerajinan-keramik-nusantara-10-contoh.html>





Gambar 20 keramik dari Banyuwangi, Lombok

Sumber

<https://travel.kompas.com/read/2013/07/15/0749197/Mampir.di.Banyuwangi.Jangan.Lupa.Kendi.Maling.>



Gambar 21 keramik dari desa Sakok, Singkawang, Kalimantan Barat

Sumber <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/keramik-desa-sakok-teknik-tradisional-dengan-kualitas-terbaik#lg=1&slide=3>





2. Seni Ukir

Seni ukir terapan yang dapat kita lihat pada hiasan bangunan, mebel, bingkai lukisan, dan bingkai cermin. Daerah-daerah yang terkenal dengan karya seni ukirnya yaitu Toraja, Bali, dan Jepara. Setiap daerah memiliki ciri khas atau keistimewaannya sendiri-sendiri dalam beberapa hal, misalnya dalam hal motif hias, bahan, maupun teknik pembuatannya. Contohnya pada motif hias Toraja, hampir semua motif hiasnya berupa motif hias geometris yang tidak kita temukan pada karya ukiran dari daerah lain. Pada ukiran Bali kebanyakan bersifat naturalis.

Ukiran Bali kebanyakan berupa ukiran daun yang cembung dan gemuk, selain itu juga bentuk-bentuk mitologi seperti kepala raksasa, gajah, dan naga.



Gambar 22 ukiran pada rumah adat Aceh
Sumber <https://phinemo.com/fakta-tongkonan-rumah-adat-tana-toraja/>



Gambar 23 ukiran pada rumah adat Aceh
Sumber <https://notepam.com/rumah-adat-aceh/>

3. Tekstil

Tekstil merupakan pengolahan dari bahan serat yang dijadikan kain sebagai bahan sandang, dari bahan ini muncul berbagai variasi teknik dan motif yang diaplikasikan dalam bentuk seni terapan di antaranya berupa kain batik, sarung tenun, dan aneka sulaman. Karya seni tekstil tersebut diaplikasikan pada benda-benda pakai, misalnya pakaian, taplak meja, sarung bantal, dan tas.

Di Indonesia kini batik sudah dibuat di berbagai daerah, terutama di Pulau Jawa seperti di Jawa Tengah yang merupakan pusat kegiatan pembatikan. Dua kota di wilayah ini yang paling produktif menghasilkan batik adalah Surakarta dan Pekalongan. Batik surakarta dan batik pekalongan memiliki keunikan tersendiri. Banyak ragam hias batik surakarta yang mengandung simbol. Sebagai contoh ragam hias *sawat* atau *lar* menyimbolkan mahkota atau penguasa, ragam hias





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah

meru menyimbolkan gunung atau tanah, dan ragam hias *naga* melambangkan *banyu* atau air. Warna-warna batik surakarta cenderung monoton, dan didominasi oleh warna-warna gelap, misalnya hitam, cokelat, dan merah marun. Sebaliknya, batik pekalongan lebih variatif dalam hal warna, ragam hiasnya pun lebih naturalistik.

Sekarang ini hampir di setiap propinsi atau bahkan Kabupaten sudah mengembangkan corak motifnya sendiri-sendiri yang menunjukkan betapa kaya dan beragamnya hasil budaya kita. Hal ini perlu kita jaga dan kembangkan agar menjadi modal bangsa kita untuk mampu bersaing dalam kancah global.



Gambar 24 kain sasirangan dari Kalimantan Selatan

Sumber <https://www.idntimes.com/travel/destination/fafa/13-kain-tradisional-khas-indonesia-yang-luar-biasa-indah/full>



Gambar 25 kain Tapis dari Lampung

Sumber <https://www.idntimes.com/travel/destination/fafa/13-kain-tradisional-khas-indonesia-yang-luar-biasa-indah/full>





Gambar 26 kain tenun Dayak

Sumber <https://www.idntimes.com/travel/destination/fafa/13-kain-tradisional-khas-indonesia-yang-luar-biasa-indah/full>



Gambar 27 Motif batik Kawung dan Parang

Sumber <https://www.kemejingnet.com/2016/06/15-jenis-nama-motif-batik-tradisional.html>



Gambar 28 Motif batik Mega Mendung dari Cirebon

Sumber <https://seruni.id/batik-indonesia/>





4. Logam

Kerajinan logam dapat ditemukan di beberapa daerah, salah satunya adalah di Kotagede Yogyakarta, sebagai salah satu daerah yang terkenal dengan seni kerajinan perak. Adapun jenis-jenis kerajinan yang dihasilkan antara lain: aneka perhiasan, penahan tirai, penahan kawat nyamuk, miniatur becak, sepeda, gerobag, dan sebagainya.



Gambar 29 Kerajinan logam dari Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah
Sumber <https://eksotisjogja.blogspot.com/2017/12/pusat-kerajinan-perak-kota-gede-yogyakarta.html>

Di daerah Tumang – Cepogo – Boyolali – Jawa Tengah. terdapat industri kerajinan logam yang terkenal dengan kualitas hasil produksi kerajinan logam yang mengerjakan berbagai macam seni kerajinan logam. Pada umumnya kerajinan logam yang dikerjakan terbuat dari material logam tembaga, kuningan dan juga alumunium. Beberapa jenis karya yang dihasilkan antara lain berbentuk bak mandi dari tembaga, Meja, mangkok, guci, kaligrafi, lampu dinding, lampu gantung, lampu meja, kubah masjid, handle pintu, patung, relief, vas, dan bentuk-bentuk lain sesuai pesanan.





Gambar 30 Kerajinan logam dari Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah
Sumber <http://www.aagallery.co.id/pusat-kerajinan-logam-di-indonesia/>

Pembuatan Seni Rupa Daerah

Membuat karya seni rupa daerah khususnya yang berupa seni rupa terapan memerlukan keterampilan khusus. Keterampilan tersebut harus dilatih selama beberapa waktu, tergantung pada tingkat kesulitan dan kemampuan serta kemauan belajar peserta didik. Pengenalan terhadap bahan dan alat, serta apresiasi terhadap hasil karya seni rupa daerah perlu dilakukan sebelum membuat karya seni rupa tersebut.

Kita dapat melatih keterampilan dengan berbagai cara, mungkin seseorang dapat menemukan caranya sendiri untuk membuat karya seni rupa sendiri, misalnya dengan meniru, membuat miniatur, ataupun replika.

Tahapan membuat Seni rupa daerah

1. Menyiapkan bahan dan alat

menyiapkan bahan dan alat merupakan tahapan yang harus dilakukan





sebelum membuat karya seni rupa daerah, yang berupa benda kerajinan, sebagai bentuk dari karya seni rupa terapan. Setiap jenis benda dan bahan yang berbeda memerlukan bahan dan alat yang berbeda, sehingga tidak mungkin semuanya akan dapat dibuat.

Sebagai contoh, misalnya untuk latihan membuat hiasan patung atau boneka dengan cara meraut, maka yang harus dipersiapkan adalah kayu dan pisau raut sebagai bahan dan alat utama, bahan lain yang diperlukan adalah ampelas, cat kayu, dan kuas.

Untuk membuat anyaman yang digunakan sebagai alas makan dari pandan atau mendong misalnya. Maka yang harus dipersiapkan adalah iratan pandan atau mendong sebagai bahan utama untuk dianyam. Sedangkan bahan penunjang lainnya misalnya bahan pewarna atau cat serta kuas untuk membuat hiasan pada alas makan tersebut. Tetapi sebagai latihan dapat digunakan bahan pengganti seperti potongan kertas yang digunakan untuk menganyam. Berlatihlah membuat anyaman dari bahan kertas.

Untuk membuat bentuk cobek, atau mangkuk keramik misalnya, harus menyiapkan bahan tanah liat, meja putar, spon, kawat pemotong, pengerok, dan penggosok.

2. Membuat kerajinan

Pembuatan benda kerajinan yang akan kita latih dalam kegiatan ini adalah:

Membuat wayang kardus

Wayang kardus merupakan permainan wayang dengan beberapa tokoh yang dapat dibuat sesuai cerita dari daerah setempat, cerita yang sering diberikan anak adalah cerita tentang kancil, atau cerita daerah lain yang tokoh-tokohnya kita buat menjadi tokoh wayang. Sumber belajar yang bisa digunakan misalnya dari internet dengan alamat:





<http://maulia-ceritaaa.blogspot.com/2013/08/wayang-kardus-tak-kalah-keren.html>



Bahan-bahan

1. Kardus bekas untuk membuat gambar tokoh ayang
2. Pensil / alat tulis untuk membuat gambar rencana
3. Benang tali / Kenur untuk mengikat
4. Pewarna / spidol untuk mewarnai
5. Paku untuk melubang kardus
6. gunting / cutter untuk memotong
7. bambu untuk membuat tangkai
8. isolasi kertas atau lakban untuk menempelkan kardus dengan tangkai bambu

Cara membuatnya:

1. Ambil kardus, gunakan bagian kosong yang ukurannya lebar.
2. Buatlah gambar tokoh wayang yang akan dibuat di atas kardus, akan lebih bagus kalau di warnai. Gunakan spidol untuk menebalkan batas gambar dan detailnya.
3. Potong kardus sesuai gambar tokoh wayang yang sudah dibuat





4. Siapkan tangkai dari bambu, kardus yang sudah dipotong rapi, diberi pegangan dari tangkai bambu, gunakan isolasi kertas atau lakban untuk menenpelkan tangkainya sampai kuat. Apabila tidak ada lakban dapat digunakan tali kenur untuk mengikat wayang dengan tangkai bambunya. Caranya dengan melubangi kardus diantara tangkai sehingga tangkai dapat terikat kuat dengan kardusnya. Buatlah beberapa lubang agar ikatannya lebih kuat.
5. Apabila menginginkan bagian tangan atau kaki dapat bergerak, maka harus dipisah pada bagian engselnya. Bagian tersebut selanjutnya diikat dengan tali yang berfungsi sebagai engsel, sehingga dapat digerakkan dengan diberi tangkai bambu.

Kegiatan ini bermanfaat untuk:

1. meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi anak
2. memberikan kepercayaan diri pada anak dengan membuat mainan sendiri.
3. mengisi waktu luang, bila dimainkan anak-anak secara bersama akan mengasah kemampuan sosialnya. Setiap anak memilih perannya dan saat berinteraksi tak jarang menimbulkan masalah. Anak akan berusaha menyelesaikan persoalan diantara mereka. Ketika berebut berperan wayang misalnya, maka mereka akan belajar berorganisasi.
4. Mengarahkan anak dalam kegiatan yang positif
5. Memberikan persepsi kepada anak bahwa mainan yang bagus adalah hasil karyanya sendiri.

Tips&Trik

1. Untuk memudahkan dalam menggambar gunakanlah kardus yang permukaan rata
2. Agar tidak mudah rusak pilihlah kardus yang tebal dan jenis kertasnya mudah dipotong.





3. Dalam melubangi usahakan sesuai dengan ukuran tali
4. Buatlah banyak macam wayang dan mainkan dengan teman-teman, maka akan lebih seru.

Sebagai pengayaan dapat dipilih pembuatan karya seni rupa daerah yang sederhana, yang dapat ditiru oleh peserta didik. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah.

Berikut ini contoh pembuatan produk seni rupa daerah yang dapat dilaksanakan di daerah yang mempunyai sumberdaya yang mendukung, misalnya:

Proses membuat keranjang dari sedotan

Untuk prosesnya dapat dilihat di internet dengan alamat :

<https://loexie.wordpress.com/2014/10/27/membuat-sendiri-keranjang-anyam-dari-sedotan/>



Prosesnya sebagai berikut:





Unit Pembelajaran Karya Seni Rupa Daerah



1



2



3



4



5



6

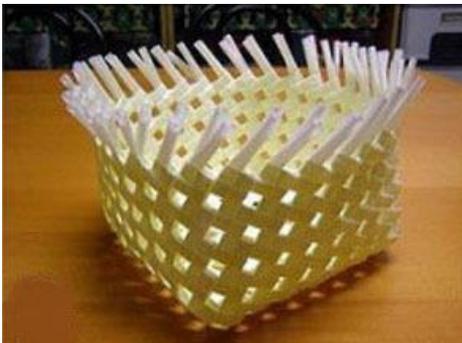




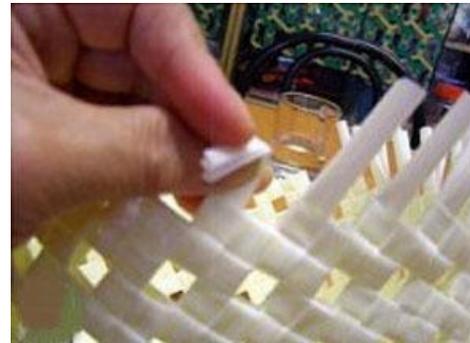
7



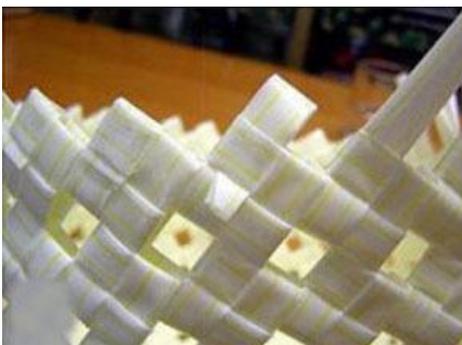
8



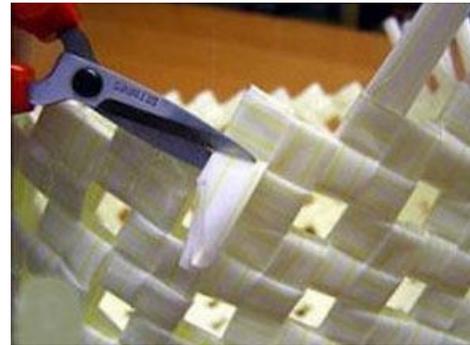
9



10



11



12

Gambar 31 Proses pembuatan anyaman keranjang
Sumber <https://loexie.wordpress.com/2014/10/27/membuat-sendiri-keranjang-anyam-dari-sedotan/>





Atau membuat wayang kardus dengan berbagai tokoh yang mengesan bagi peserta didik, misalnya tokoh keluarga seperti figur kakek, nenek, bapak, ibu, adik, atau tokoh kartun yang menarik.



Gambar 32 wayang kardus dengan tokoh keluarga

Sumber <https://mangrovemagz.com/2018/01/30/wayang-kartun-media-sosialisasi-pentingnya-mangrove-untuk-generasi-muda/>

Penyelesaian akhir

Apabila karya sudah dibuat secara lengkap dan menyeluruh, maka langkah terakhir adalah membuat penyelesaian akhir ataupun finishing. Pekerjaan ini meliputi kegiatan untuk mengamati, menilai, mengevaluasi, memperbaiki beberapa kekurangan yang ada agar karya menjadi lebih baik dan selesai secara tuntas. Misalnya masih bentuk yang kurang baik, fungsi yang tidak lancar atau optimal, pewarnaan yang kurang rata, dan sebagainya. Intinya pada tahapan ini karya harus selesai secara menyeluruh, berfungsi baik, dan mempunyai nilai keindahan.





D. Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS dalam sub topik ini, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2017/2018

Tabel 12 Kisi-kisi soal

NO	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Memahami karya seni rupa daerah	Pemahaman karya seni rupa daerah: anyaman	Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis jenis bahan yang digunakan dalam karya seni rupa daerah dengan benar	1	C4	Pilihan ganda





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KARTU SOAL
 Tahun Pelajaran

Jenis Sekolah : SD	Kurikulum : 2013
Kelas : VI	Bentuk Soal : Pilihan ganda
Mata Pelajaran : SBDP	Nama Penyusun : Fajar Prasudi

KOMPETENSI DASAR	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
	Memahami karya seni rupa daerah	RUMUSAN BUTIR SOAL		

LINGKUP MATERI	Nomor Soal	Amatilah gambar berikut ini, untuk membuat karya seni rupa daerah tersebut bahan yang paling tepat digunakan adalah 
	1	

MATERI	Kunci Jawaban	Gambar 33 produk seni rupa terapan Sumber https://www.blibli.com/jual/keranjang-anyaman a. Plastik b. Kertas dan lidi c. Karton dan bambu d. Seng dan besi

INDIKATOR SOAL	Kunci Jawaban	Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis jenis bahan yang digunakan dalam karya seni rupa daerah dengan benar





--	--	--

2. Amatilah gambar berikut ini, jelaskan material apa sajakah yang dapat digunakan untuk membuat wayang tersebut?



Gambar 34 wayang kardus dengan tokoh keluarga

Sumber <https://mangrovemagz.com/2018/01/30/wayang-kartun-media-sosialisasi-pentingnya-mangrove-untuk-generasi-muda/>

3. Berikut ini merupakan hasil karya seni daerah berupa anyaman. Dapat digunakan untuk apa sajakah benda tersebut?



Gambar 35 produk seni rupa terapan

Sumber <https://www.blibli.com/jual/keranjang-anyaman>

4. Gambar berikut ini merupakan bahan mentah yang dapat digunakan untuk membuat karya seni rupa terapan. Apa nama bahan tersebut dan dengan cara apa dapat dibuat karya tersebut? Jelaskan!





Gambar 36 pengambilan bahan mentah
Sumber

<https://republika.co.id/berita/ekonomi/pertanian/18/01/30/p3d2xz313-forum-tani-akan-olah-eceng-gondok>

5. Apa nama alat pada gambar di bawah ini, dan digunakan untuk apa?
Jelaskan!



Gambar 37 alat untuk membuat karya seni rupa terapan

Sumber <https://www.tokopedia.com/jualalatukirkayu/jual-alat-ukir-kayu-alat-ukir-kayu-alat-pahat-kayu-pahat-ukir-kayu>





KESIMPULAN

- Seni rupa daerah merupakan hasil seni dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang muncul dari setiap daerah dengan karakteristik dan ciri khasnya masing-masing. Ada lima faktor yang menyebabkan masing-masing suku mempunyai kekayaan seni rupa yang berbeda, yaitu:
 - 1) letak geografis tiap daerah;
 - 2) sifat dan tata kehidupan yang berbeda;
 - 3) sistem kepercayaan dan adat-istiadat yang berbeda;
 - 4) potensi alam yang berbeda; dan
 - 5) adanya kontak dengan daerah lain
- Secara garis besar seni rupa daerah dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu seni bangunan atau arsitektur, dan seni kriya, yaitu seni kerajinan yang menghasilkan benda-benda fungsional dan benda hias, maupun permainan yang dibuat untuk memenuhi dan menunjang keperluan hidup sehari-hari.
- Teknik yang digunakan dalam membuat seni rupa daerah tergantung dari jenis bahan dan alat yang digunakan. Untuk seni bangunan menggunakan ilmu dan teknik konstruksi, sedangkan dalam seni kriya digunakan beragam teknik, antara lain dengan memotong, menempel, menyambung, membentuk, mengkonstruksi,
- Langkah dalam membuat seni rupa daerah dimulai dari menyiapkan alat dan bahan, membuat karya dan detailnya, serta penyelesaian akhir.



UMPAN BALIK

- Unit seni rupa daerah ini perlu dikembangkan oleh guru, agar peserta didik dapat lebih optimal dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pengembangan materi harus kontekstual dengan perkembangan yang terjadi di sekitar.
- Dalam proses pembelajaran yang mengacu pada buku modul ini kemungkinan masih terdapat banyak kekurangan, ataupun kurang sesuai, misalnya pelaksanaan model pembelajaran, metode, ataupun materinya, oleh karena itu tugas guru adalah menyesuaikan, memperbaiki, meningkatkan, dan mengoptimalkan segala sumber daya yang ada untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.
- Refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dapat menjadi pintu masuk bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan. Cara yang efektif adalah dengan terus menerus berusaha dan belajar untuk meningkatkan kemampuannya.





Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Seni Rupa Daerah



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id

Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Reklame



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN
(PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi **Reklame**

Penulis:

Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn.

Desainer Grafis dan Ilustrator:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	295
DAFTAR GAMBAR _____	295
DAFTAR TABEL _____	296
PENGANTAR _____	297
KOMPETENSI DASAR _____	299
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	299
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	299
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	301
A. Ruang lingkup reklame _____	301
B. Jenis reklame _____	303
BAHAN PEMBELAJARAN _____	307
A. Aktivitas Pembelajaran _____	307
Aktivitas 1 _____	307
Aktivitas 2 _____	308
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	312
C. Bahan Bacaan _____	317
Jenis reklame _____	317
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	325
A. Mengembangkan Soal HOTS _____	325
KESIMPULAN _____	327
UMPAN BALIK _____	328

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 suasana jalanan perkotaan yang dipenuhi papan reklame _____	301





Gambar 2 iklan layanan masyarakat _____	302
Gambar 3 panel LCD videotron sebagai media reklame audio visual ____	304
Gambar 4 Billboard di pinggir jalan utama _____	304
Gambar 5 videotron yang dipasang pada bangunan _____	305
Gambar 6 contoh bentuk brosur _____	305
Gambar 7 contoh bentuk leflet _____	306
Gambar 8 contoh poster _____	313
Gambar 9 reklame outdoor _____	321
Gambar 10 Reklame indoor _____	321
Gambar 11 beberapa jenis logo _____	322
Gambar 12 Spanduk _____	322
Gambar 13 neonbox _____	322

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	299
Tabel 2 IPK Pendukung _____	299
Tabel 3 IPK Kunci _____	300
Tabel 4 IPK Pengayaan _____	300
Tabel 5 Format identifikasi sifat reklame _____	307
Tabel 6 Format langkah pembuatan _____	308
Tabel 7 Tahapan pembelajaran _____	308
Tabel 8 Format perbandingan karya _____	312
Tabel 9 Format simpulan jenis reklame _____	312
Tabel 10 Rubrik penilaian produk membuat poster _____	314
Tabel 11 Format perbandingan karya _____	316
Tabel 12 Kisi-kisi soal _____	325





PENGANTAR

Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS).

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Unit Reklame ini menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Unit reklame ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan dan dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing satuan pendidikan. Dengan demikian Unit reklame ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan, dan mengembangkan pembelajaran yang lebih tepat dari apa yang disajikan dalam Unit reklame ini.

Unit Reklame ini menyajikan pembelajaran reklame mulai dari aplikasi di dunia nyata, ruang lingkup reklame, jenis reklame, dilengkapi aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi untuk





menggunakan, menyesuaikan, serta mengembangkan pembelajaran melalui Unit reklame ini.

Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan Unit reklame ini. Semoga Unit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis.





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Memahami reklame	Memahami reklame	VI
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat reklame	Membuat reklame	VI

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 IPK Pendukung

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pendukung	
3.1.1 Mengidentifikasi jenis reklame	4.1.1 Mengumpulkan jenis reklame
3.1.2 Mengidentifikasi fungsi reklame	4.1.2 Menyesuaikan fungsi karya reklame
3.1.3 Mengidentifikasi bahan untuk membuat reklame	4.1.3 Melatih penggunaan bahan untuk membuat karya reklame
3.1.4 Mengidentifikasi langkah membuat karya reklame	4.1.4 Melatih langkah pembuatan reklame





Tabel 3 IPK Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Kunci	
3.1.5 Menjelaskan jenis karya reklame	4.1.5 Menunjukkan jenis karya reklame
3.1.6 Menjelaskan fungsi karya reklame	4.1.6 Menunjukkan fungsi reklame
3.1.7 Merinci jenis bahan untuk membuat karya reklame	4.1.7 Menunjukkan jenis bahan untuk membuat karya reklame
3.1.8 Menjelaskan langkah pembuatan karya reklame	4.1.8 Menirukan langkah pembuatan karya reklame

Tabel 4 IPK Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pengayaan	
3.1.9 Menyimpulkan bahan dan alat untuk membuat karya reklame	4.1.9 Membandingkan jenis karya reklame
3.1.10 Menyimpulkan fungsi karya reklame	4.1.10 Menyimpulkan fungsi karya reklame
3.1.11 Menyimpulkan langkah membuat karya reklame	4.1.11 Mendemonstrasikan langkah membuat karya reklame





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Ruang lingkup reklame

Bila kita menyusuri jalanan di kota seringkali kita jumpai papan-papan reklame yang bertebaran di pinggir jalan, semuanya menawarkan sesuatu barang ataupun jasa agar dibeli, dimiliki sebanyak mungkin orang. Reklame sendiri berasal dari bahasa Spanyol, yaitu berasal dari kata *re* yang berarti berulang-ulang, dan *clamo* yang artinya seruan. Reklame dapat diartikan sebagai seruan yang berulang-ulang dalam rangka menawarkan barang dagangan atau jasa kepada konsumen. Para pedagang atau penjual pada masa lalu menggunakan cara-cara dagang seperti ini.



Gambar 1 suasana jalanan perkotaan yang dipenuhi papan reklame
Sumber: <http://www.sumberpengertian.co/pengertian-reklame>





Gambar 2 iklan layanan masyarakat
Sumber: <https://thegorbalsla.com/iklan-layanan-masyarakat/>

Dalam hal promosi ada dua istilah yang perlu kita ketahui, yaitu reklame dan iklan. Antara reklame dengan iklan mempunyai perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah jika iklan umumnya berupa kalimat panjang bahkan ada yang juga yang berupa artikel, sedangkan reklame hanya berupa kalimat singkat yang disertai dengan gambar yang mencolok. Persamannya adalah sama-sama mempunyai fungsi dan tujuannya yang hampir sama. Biasanya iklan lebih banyak dipasang pada media cetak (koran dan majalah) dan media elektronik (televisi, radio, film, internet). Reklame biasanya dipasang menggunakan papan, spanduk, poster, leaflet, baliho, papan nama, brosur, dan tempat-tempat terbuka atau umum.





B. Jenis reklame

Dengan berkembangnya media dan teknologi maka jenis reklame juga mengalami perkembangan. Reklame sebagai media promosi mempunyai beberapa jenis dan bentuk, yaitu Iklan, Spanduk, Brosur, Embalase, Poster, Baliho, Billboard, Banner, Leaflet, dan Kalender.

Menurut tujuan pengadaannya, reklame dibedakan menjadi 2 bentuk, yaitu reklame komersial, dan non komersial. Sedangkan menurut sifatnya reklame dibagi dalam 3 golongan, yaitu reklame penerangan, peringatan, dan ajakan atau permintaan. Bila dilihat menurut pemasangannya ada reklame yang dipasang dalam ruangan (*indoor*) dan reklame yang dipasang di luar ruangan (*outdoor*).

Menurut bentuk medianya reklame dibagi dalam 3 bentuk, yaitu bentuk audio bentuk visual, dan bentuk campuran antara audio dan visual, atau disebut audio visual.

Bentuk visual dari reklame terdiri dari beberapa jenis, yaitu poster, spanduk, plakat, etiket, leaflet, brosur, logo, papan nama, dan baliho.

Bentuk yang ke tiga adalah bentuk media campuran, yaitu audio visual.





Gambar 3 panel LCD videotron sebagai media reklame audio visual
Sumber <http://arbendfc.blogspot.com/2012/10/reklame-audio-visual.html>



Gambar 4 Billboard di pinggir jalan utama
Sumber <http://www.bamburuncing.id/detailpost/billboard-megatron-dan-videotron>



Gambar 5 videotron yang dipasang pada bangunan
Sumber <http://indonesian.rgbledscreen.com/sale-8307033-commercial-giant-led-screen-outdoor-advertising-outdoor-digital-message-board-10mm-real-pixels.html>



Gambar 6 contoh bentuk brosur
Sumber <https://www.sribu.com/id/flyer-brochure-design/contests/brosur-gym-exo-fitness-alam-sutera-5768a631f714f2957b000002/overview>





Gambar 7 contoh bentuk leflet

Sumber https://www.123rf.com/photo_43281044_stock-vector-brochure-leaflet-design-tri-fold-template-vector-illustration.html





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Reklame dibuat untuk tujuan menawarkan, mempromosikan, dan mengajak menggunakan suatu produk ataupun jasa. Aktivitas pembelajaran ini akan mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi, menjelaskan, menyimpulkan, dan mendemonstrasikan pembuatan reklame.

Aktivitas 1

Temukan beberapa bentuk reklame yang ada di sekitar. Dapat berupa iklan dari majalah, koran, ataupun bentuk brosur, poster, dan lain sebagainya.

1. Diskusikan dalam kelompok untuk mengidentifikasi beberapa hal:
 - a. Jenis reklame,
 - b. Fungsi reklame,
 - c. bahan yang digunakan, dan
 - d. cara pembuatannya.

Identifikasikan beberapa hal yang terkandung dalam reklame tersebut dengan menggunakan format berikut:

Tabel 5 Format identifikasi sifat reklame

No.	Nama/jenis karya	Fungsi/kegunaan	Bahan	Teknik
1	<i>leaflet</i>	<i>Promosi sekolah, ajakan.</i>	<i>Kertas</i>	<i>cetak</i>





...				
-----	--	--	--	--

2. Jelaskan jenis, fungsi, dan langkah pembuatan reklame yang anda temukan. Gunakan format berikut ini untuk mengerjakan aktivitas ini. Untuk mengerjakan aktivitas ini silakan mencari sumber belajar lain yang sesuai, misalnya buku teks pelajaran, buku bacaan, internet, atau datang kepada orang yang membuatnya.

Beberapa alamat video berikut dapat menjadi wawasan dalam membuat reklame

<https://www.youtube.com/watch?v=0dDm7rZKx0g>

https://www.youtube.com/watch?v=7IQpt_Hve50

<https://www.youtube.com/watch?v=0bqzWQPbq4A>

Tabel 6 Format langkah pembuatan

No.	Nama/ jenis karya	Fungsi	Cara pembuatan	Sumber belajar
1	Papan reklame	Promosi sekolah	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rencana Menyusun kata ringkas Penggunaan teks huruf yang besar Gambar menarik Warna kontras 	https://www.youtube.com/watch?v=0dDm7rZKx0g https://www.youtube.com/watch?v=7IQpt_Hve50 https://www.youtube.com/watch?v=0bqzWQPbq4A
...				

Aktivitas 2

Tabel 7 Tahapan pembelajaran





Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada peserta didik</i>)	Alokasi Waktu
<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p>	<p>Peserta didik diminta mengamati gambar sebuah reklame berupa penawaran produk atau jasa yang dapat diambil dari koran, ataupun majalah.</p> <p>Misalnya:</p> <div data-bbox="549 770 1187 1122"> </div> <div data-bbox="549 1151 1214 1581"> </div> <div data-bbox="549 1615 1214 1832"> </div>	
<p><i>Problem Statement</i> (Identifikasi</p>	<p>Peserta didik mengidentifikasi jenis reklame, fungsi atau kegunaan reklame, unsur atau bagian yang ada dalam reklame, bahan yang digunakan,</p>	





masalah)	dan tahap pembuatannya. Identifikasi dilakukan dengan menggunakan format identifikasi yang sesuai.	
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan hasil identifikasi beberapa jenis reklame	
<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok dan mendiskusikan reklame menurut sifatnya, yaitu reklame penerangan, reklame peringatan, dan reklame ajakan. Masing-masing kelompok membahas satu topik reklame tersebut. • Masing-masing kelompok mengisi format identifikasi, dan format langkah pembuatan. 	
<i>Verification</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, secara lisan dengan dibacakan di sepan kelas, atau menggunakan kertas plano yang ditempelkan di dinding. • Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil kelompok yang berbeda. • Guru memberikan penegasan terhadap hasil masing-masing kelompok. • Masing-masing kelompok memperbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan dari kelompok lain dan penegasan guru. 	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang hasil diskusi kelompok. Masing-masing kelompok memberikan kesimpulannya, guru memberikan penguatan seperlunya. 	





Pengayaan :

1. Bandingkan beberapa jenis reklame yang ada di sekitar yang mempunyai sifat yang sama namun berbeda penyampaiannya.
2. Simpulkan beberapa reklame yang ada di sekitarmu. Berdasarkan jumlah yang paling banyak, digunakan untuk apa?





3. Demonstrasikan pembuatan reklame untuk mengajak masyarakat agar mempunyai pola hidup bersih. Buatlah sebuah poster yang mengena dan efektif.

Gunakan format berikut untuk mempermudah pelaksanaannya

Tabel 8 Format perbandingan karya

No.	Sifat reklame	Penyampaian

Tabel 9 Format simpulan jenis reklame

No.	Jenis/bentuk reklame	Sifat reklame

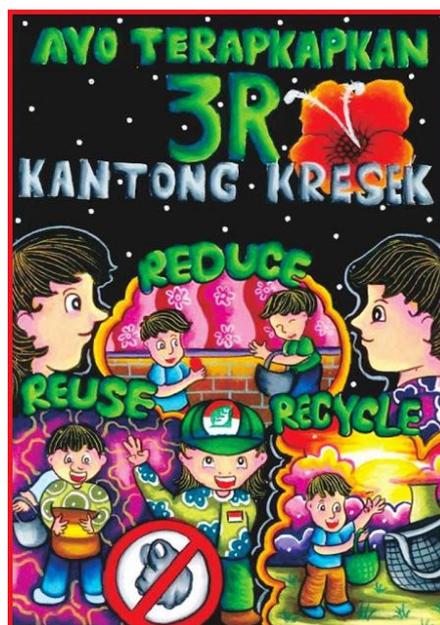
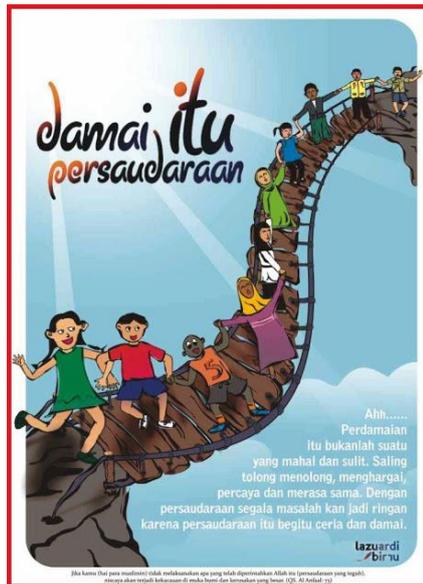
Berdasarkan jumlah reklame yang ditemukan di sekitar sekolah, dapat disimpulkan bahwa

B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik 1 Membuat karya reklame

Cermatilah 4 buah poster berikut ini.





Gambar 8 contoh poster

Sumber <https://www.senibudayaku.com/2017/10/contoh-poster-yang-kreatif.html>

Berdasarkan gambar poster di atas, buatlah sebuah poster ajakan yang sama, tetapi dengan cara penyampaian yang berbeda, misalnya dengan gambar dan tulisan ataupun isi pesan yang berbeda.





Pembuatan karya ini dapat disesuaikan dengan kondisi setempat dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik. Guru dapat mencari pengganti yang sesuai.

Rubrik penilaian LK pembuatan produk

Materi: Membuat poster

Indikator Produk: Dengan melihat contoh poster peserta didik dapat membuat dan mengkreasikan pembuatan reklame berupa poster ajakan.

Tabel 10 Rubrik penilaian produk membuat poster

No.	Kriteria	2	1	0
1	Menggunakan bahan dan alat: kertas, pensil warna/ pastel			
2	Obyek gambar			
3	Cara pembuatan yang benar			
4	Produk selesai tuntas dan rapi			
5	Ada kreativitas			
Skor maksimum		10		

Isilah rubrik tersebut dengan penilaian kriteria

Bahan





- 2 : Jika bahan lengkap
- 1 : Jika bahan kurang
- 0 : Jika bahan tidak tersedia

Obyek gambar

- 2 : Jika gambar proporsional
- 1 : Jika gambar kurang proporsional
- 0 : Jika gambar tidak proporsional

Cara Pembuatan

- 2 : Jika cara pembuatan benar
- 1 : Jika cara pembuatan kurang benar
- 0 : Jika cara pembuatan tidak benar

Produk

- 2 : Jika produk selesai tuntas
- 1 : Jika produk selesai kurang tuntas
- 0 : Jika produk tidak tuntas

Kreativitas

- 2 : Jika ada nilai kreatif
- 1 : Jika ada sedikit nilai kreatif
- 0 : jika tidak ada nilai kreatif

Contoh menghitung nilai produk

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Misal : Skor perolehan 6, maka nilai produk: $6/10 \times 100 = 60$

Dengan demikian nilai produk pada KD 4.1 adalah 60

Lembar Kerja pengayaan

Perbandingan jenis dan fungsi reklame





Pilihlah 3 jenis reklame yang mempunyai sifat yang sama. Bandingkan fungsi dan efektivitas masing-masing hasil karya tersebut. Gunakan format perbandingan di bawah ini untuk menyelesaikan LK ini.

Tabel 11 Format perbandingan karya

No.	Jenis reklame	Sifat	Fungsi





C. Bahan Bacaan

Jenis reklame

1. Menurut Tujuan Pengadaannya

Menurut tujuan pengadaannya, reklame dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:

a. Reklame Komersial

Reklame komersial merupakan jenis reklame yang dibuat untuk kepentingan bisnis. Tujuan pembuatan reklame komersial ini adalah untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya.

b. Reklame Nonkomersial

Reklame nonkomersial adalah reklame yang digunakan untuk kepentingan komersial, yakni mengajak, menghimbau, dan menyampaikan informasi agar bersedia atau mengikuti pesan yang disampaikan. Contoh reklame nonkomersial diantaranya adalah himbauan untuk tertib berlalu lintas, membayar pajak, donor darah, dan lain sebagainya.

2. Menurut Sifatnya

Menurut sifatnya, reklame dibedakan menjadi 3, yaitu.

a. Reklame Penerangan

Reklame penerangan merupakan reklame yang bersifat informatif, tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat agar lebih jelas, misalnya tentang cara pengurusan KTP, SIM, cara membasmi nyamuk, dan sebagainya.

b. Reklame Peringatan





Reklame Peringatan merupakan reklame yang bernada mengingatkan kepada masyarakat, misalnya terhadap pengguna jalan melalui suatu gambar. misalnya reklame untuk mengingatkan para pengemudi agar berhati-hati berupa peringatan: *"Hati-hati sering terjadi kecelakaan"*.

c. Reklame Permintaan atau Ajakan

Reklame permintaan atau ajakan adalah reklame yang bernada meminta atau mengajak warga masyarakat supaya bersedia memenuhi permintaan atau ajakan tersebut, mengajak masyarakat untuk peduli dengan sesamanya melalui gambar reklame. Contoh reklame permintaan:

"Setetes darah anda menyelamatkan jiwa sesama."

"Bantulah korban bencana alam."

3. Menurut Tempat Pemasangannya

Menurut tempat pemasangannya, reklame dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Reklame Indoor

Reklame indoor adalah reklame yang dipasang didalam ruangan. Gambar reklame indoor memiliki ukuran yang kecil atau sedang dengan bahan yang tidak perlu tahan air dan sengatan matahari, seperti mobile, hanger, dan bahan kertas. Contoh reklame indoor adalah: brosur, etiket, dan leaflet.

b. Reklame Outdoor

Reklame outdoor adalah reklame yang dipasang diluar gedung. Gambar reklame outdoor berukuran besar dengan menggunakan bahan tahan lama terhadap air dan sengatan matahari. Contohnya reklame outdoor : spanduk, baliho, papan nama, dan logo.

4. Menurut Media





Menurut medianya, reklame dibedakan menjadi berikut.

a. Reklame Audio

Reklame audio adalah reklame yang diwujudkan melalui suara, baik secara langsung maupun tidak langsung.

b. Reklame Visual

Reklame visual adalah reklame yang diwujudkan dalam bentuk gambar. Reklame visual terdiri dari :

1) Poster

Poster adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar bentuk barang atau objek dengan gambar huruf.

2) Spanduk

Spanduk adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar huruf yang dibuat diatas kain memanjang.

3) Plakat

Plakat adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar bentuk barang atau jasa dari gambar huruf yng dibuat pada kertas.

4) Etiket

Etiket adalah ragam gambar reklame yang berupa nama suatu produk barang dagangan dan disertai dengan keterangan.

5) Leaflet

Leaflet adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar bentuk barang atau objek denggambar huruf sebagai keterangannya.





6) Brosur

Brosur adalah ragam gambar reklame yang menggunakan huruf sebagai unsur utamanya.

7) Logo

Logo adalah ragam gambar reklame yang berupa simbol atau lambang suatu badan usaha milik negara maupun swasta.

8) Papan Nama

Papan nama adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar huruf dan gambar logo.

9) Baliho

Baliho adalah ragam gambar reklame yang berupa gambar bentuk barang atau objek dengan gambar huruf yang berukuran besar.

c. Reklame Audiovisual

Reklame audiovisual adalah reklame yang menggunakan media suara dan gambar.

Ada beberapa jenis reklame yang sering kita jumpai di jalan. Masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda untuk bahan maupun penempatannya. Berikut merupakan jenis reklame yang dapat anda ketahui :

1. Billboard
2. Baliho
3. Spanduk
4. Poster
5. Plakat
6. Mobile





7. Neonbox
8. Videotron
9. Megatron



Gambar 9 reklame outdoor

Sumber <http://www.kbknews.id/2016/09/26/pegrub-larangan-reklame-di-jpo-tengah-disusun/>



Gambar 10 Reklame indoor

Sumber <http://radiobrandingmaterials.blogspot.com/2013/09/indoor-sign-mra-media-jakarta-2013.html>





Gambar 11 beberapa jenis logo
 Sumber <https://uprint.id/blog/logo-makanan-sebagai-daya-tarik-konsumen/>



Gambar 12 Spanduk
 Sumber <https://www.disdikbudtebo.org/2018/04/download-contoh-spanduk-peringatan.html>



Gambar 13 neonbox
 Sumber <http://neonbox.co.id/jasa-pembuatan-neonbox-di-kebayoran-baru/>





Bagian-bagian dan unsur iklan

1. **Headline**, merupakan kepala iklan, biasanya berupa rangkaian kalimat atau kata-kata pendek, dan seringkali berupa slogan. Ciri-ciri headline antara lain :tulisan menonjol, umumnya kalimat pendek, bahkan satu kata saja, berisi kalimat atau kata yang mengandung kesan kuat sehingga menarik minat perhatian masyarakat
2. **Subjudul**, merupakan bagian iklan yang bertugas menjabarkan lebih jauh pesan yang terdapat dalam judul. Ciri-ciri subjudul antara lain: huruf lebih kecil dari headline, kadang di tulis dengan warna yang berbeda, letak subjudul berdekatan dengan headline.
3. **Teks iklan atau naskah iklan**, dicetak dengan menggunakan jenis huruf yang lebih kecil.
4. **Harga**, paling tidak mencantumkan harga yang terendah.
5. **Nama dan alamat**, ada yang mencantumkan alamat dan nama mereka dengan jelas, agar pembaca mengenali dengan jelas.
6. **Signature slogan atau strapline**, merupakan baris kalimat penutup, hal ini dapat digunakan sebagai alat untuk menciptakan citra perusahaan.

Unsur - Unsur Iklan

1. **Perhatian (*Attention*)**, suatu iklan harus dapat menarik perhatian masyarakat umum.
2. **Minat (*Interest*)**, suatu iklan juga harus mampu membangkitkan minat, rasa penasaran, dan rasa ingin tahu.
3. **Keinginan (*Desire*)**, Suatu iklan juga harus mampu menggerakkan keinginan konsumen.





4. Rasa percaya (*Conviction*), iklan juga harus mampu meyakinkan masyarakat, misalnya dilakukan dengan kegiatan peragaan seperti pembuktian atau sebuah kata-kata.
5. Tindakan (*Action*). Tindakan merupakan tujuan akhir dari produsen untuk menarik konsumen agar membeli atau menggunakan produk dan jasanya.





PENGEMBANGAN PENILAIAN

A. Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS dalam sub topik ini, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2017/2018

Tabel 12 Kisi-kisi soal

NO	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Memahami reklame	Pemahaman reklame	Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis fungsi reklame dengan benar.	1	C4	Pilihan ganda

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL



Tahun Pelajaran





Jenis Sekolah : SD	Kurikulum : 2013
Kelas : VI	Bentuk Soal : Pilihan ganda
Mata Pelajaran : SBDP	Nama Penyusun : Fajar Prasudi
KOMPETENSI DASAR Memahami reklame	Buku Sumber : <input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman <input type="checkbox"/> Aplikasi <input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
	RUMUSAN BUTIR SOAL
LINGKUP MATERI Pemahaman reklame	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Nomor Soal 1 </div>
MATERI Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	
INDIKATOR SOAL Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis fungsi reklame dengan benar.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Kunci Jawaban b </div> <p>Menurut sifatnya, reklame berupa poster tersebut merupakan reklame yang bersifat</p> <ol style="list-style-type: none"> himbauan ajakan peringatan penerangan





KESIMPULAN

- Reklame mempunyai beberapa bentuk, yaitu Iklan, Spanduk, Brosur, Embalase, Poster, Baliho, Billboard, Banner, Leaflet, dan Kalender.
- Menurut tujuan pengadaannya, reklame menjadi reklame komersial, dan non komersial.
- Menurut sifatnya reklame dibagi dalam 3 golongan, yaitu reklame penerangan, peringatan, dan ajakan atau permintaan.
- Menurut pemasangannya reklame dapat dipasang dalam ruangan (*indoor*) dan di luar ruangan (*outdoor*).
- Menurut bentuk medianya reklame dibagi dalam 3 bentuk: audio, visual, dan audio visual.
- Bentuk visual dari reklame terdiri dari beberapa jenis, yaitu poster, spanduk, plakat, etiket, leaflet, brosur, logo, papan nama, dan baliho.





UMPAN BALIK

- Unit reklame ini perlu dikembangkan oleh guru agar peserta didik dapat lebih optimal dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pengembangan materi harus kontekstual dengan perkembangan yang terjadi di sekitar.
- Dalam proses pembelajaran yang mengacu pada modul ini kemungkinan masih terdapat banyak permasalahan, terutama dalam hal kesesuaian seperti pelaksanaan model pembelajaran, metode, materi, ataupun konteksnya, oleh karena itu tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah menyesuaikan, memperbaiki, meningkatkan, dan mengoptimalkan segala sumber daya yang ada untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.
- Refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dapat menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan. Cara yang efektif untuk memperbaiki adalah dengan terus menerus berusaha dan mau belajar meningkatkan kemampuannya.



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Reklame



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi



Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya



Patung



SD
Sekolah Dasar



DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

Unit Pembelajaran

**PROGRAM PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN
(PKB)
MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
BERBASIS ZONASI**

**MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
SEKOLAH DASAR
(SD)**

Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi **Patung**

Penulis:

Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn.

Design Grafis dan Ilustrasi:

TIM Desain Grafis

Copyright © 2019

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI _____	333
DAFTAR GAMBAR _____	334
DAFTAR TABEL _____	335
PENGANTAR _____	337
KOMPETENSI DASAR _____	339
A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	339
B. Indikator Pencapaian Kompetensi _____	339
APLIKASI DI DUNIA NYATA _____	341
A. Ruang lingkup patung _____	341
B. Jenis dan teknik pembuatan patung _____	346
BAHAN PEMBELAJARAN _____	349
A. Aktivitas Pembelajaran _____	349
Aktivitas 1 _____	349
Aktivitas 2 _____	351
B. Lembar Kerja Peserta Didik _____	355
Lembar Kerja 1 _____	355
C. Bahan Bacaan _____	361
PENGEMBANGAN PENILAIAN _____	369
Mengembangkan Soal HOTS _____	369
KESIMPULAN _____	371
UMPAN BALIK _____	372





DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Monumen patung tugu tani_____	343
Gambar 2 Monumen pembebasan Irian _____	343
Gambar 3 Patung monumen dirgantara_____	344
Gambar 4 patung monumen jalesveva jayamahe di Surabaya _____	344
Gambar 5 Patung Yesus di Burake, Tana Toraja _____	345
Gambar 6 Patung sapi di Boyolali _____	345
Gambar 7 alat dan bahan dalam membuat patung bahan gips _____	347
Gambar 8 membuat patung teknik butsir _____	347
Gambar 9 membuat patung teknik pahat/ukir bahan kayu _____	348
Gambar 10 proses pengecoran patung dengan logam _____	348
Gambar 11 patung hasil teknik cetak _____	348
Gambar 12 contoh bentuk 3 dimensi _____	357
Gambar 13 patung figuratif “the thinker” karya Auguste Rodin _____	363
Gambar 14 Patung deformatif “Dewi Kebahagiaan” Karya G. Sidharta____	363
Gambar 15 Patung non figuratif atau abstrak _____	364
Gambar 16 Relief kapal di candi Borobudur _____	364
Gambar 17 Relief di Masjid Mantingan, Jepara _____	364
Gambar 18 Butsir kawat (<i>wire modelling tools</i>) dan butsir kayu (<i>wood modelling tools</i>) _____	366
Gambar 19 Patung Buddha tidur _____	370





DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi _____	339
Tabel 2 IPK Pendukung _____	339
Tabel 3 IPK Kunci _____	340
Tabel 4 IPK Pengayaan _____	340
Tabel 5 Format identifikasi patung _____	350
Tabel 6 Format langkah pembuatan _____	351
Tabel 7 Tahapan pembelajaran _____	351
Tabel 8 Format perbandingan karya _____	354
Tabel 9 Format simpulan teknik pembuatan patung _____	354
Tabel 10 Rubrik penilaian produk membuat patung _____	358
Tabel 11 Format perbandingan fungsi karya _____	360
Tabel 12 Kisi-kisi soal _____	369







PENGANTAR

Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

Program ini merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang lebih berfokus pada upaya memintarkan peserta didik melalui pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi.

Unit Patung ini menjadi salah satu bagian dari unit pembelajaran karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Unit patung ini harus dipahami guru sebagai salah satu bahan pembelajaran, dan model pembelajaran yang perlu disesuaikan dan dikembangkan oleh guru sesuai kondisi dan konteks yang ada di masing-masing satuan pendidikan. Dengan demikian Unit patung ini bukan menjadi satu-satunya referensi pembelajaran baku yang harus dilaksanakan guru. Masih sangat terbuka peluang untuk menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih tepat dari apa yang disajikan dalam Unit patung ini.

Unit patung ini menyajikan pembelajaran patung mulai dari aplikasi di dunia nyata, ruang lingkup patung, jenis dan teknik pembuatan patung, dilengkapi aktivitas pembelajaran, lembar kerja, bahan bacaan dan contoh soal HOTS. Kesemuanya dapat disesuaikan dengan kondisi, sumberdaya, serta konteks yang lebih tepat dari masing-masing satuan pendidikan. Diharapkan guru lebih proaktif dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi untuk





menggunakan, menyesuaikan, dan mengembangkan pembelajaran melalui Unit patung ini.

Akhirnya Kritik dan saran akan sangat kami nantikan untuk menyempurnakan Unit patung ini. Semoga Unit sederhana yang telah disiapkan dengan segala kekurangannya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mampu membawa pada kejayaan bangsa Indonesia.

Jakarta, April 2019

Penulis.





KOMPETENSI DASAR

A. Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR	TARGET KD	KELAS
KD PENGETAHUAN			
3.1	Memahami patung	Memahami patung	VI
KD KETERAMPILAN			
4.1	Membuat patung	Membuat patung	VI

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2 IPK Pendukung

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pendukung	
3.1.1 Mengidentifikasi jenis patung	4.1.1 Mengumpulkan jenis patung
3.1.2 Mengidentifikasi fungsi patung	4.1.2 Menyesuaikan fungsi karya patung
3.1.3 Mengidentifikasi bahan untuk membuat patung	4.1.3 Melatih penggunaan bahan untuk membuat karya patung
3.1.4 Mengidentifikasi langkah membuat karya patung	4.1.4 Melatih langkah pembuatan patung





Tabel 3 IPK Kunci

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Kunci	
3.1.5 Menjelaskan jenis karya patung	4.1.5 Menunjukkan jenis karya patung
3.1.6 Menjelaskan fungsi karya patung	4.1.6 Menunjukkan fungsi patung
3.1.7 Merinci jenis bahan untuk membuat karya patung	4.1.7 Menunjukkan jenis bahan untuk membuat karya patung
3.1.8 Menjelaskan langkah pembuatan karya patung	4.1.8 Menirukan langkah pembuatan karya patung

Tabel 4 IPK Pengayaan

Pengetahuan	Keterampilan
IPK Pengayaan	
3.1.9 Menyimpulkan bahan dan alat untuk membuat karya patung	4.1.9 Membandingkan jenis karya patung
3.1.10 Menyimpulkan fungsi karya patung	4.1.10 Menyimpulkan fungsi karya patung
3.1.11 Menyimpulkan langkah membuat karya patung	4.1.11 Mendemonstrasikan langkah membuat karya patung





APLIKASI DI DUNIA NYATA

A. Ruang lingkup patung

Pernahkan kalian datang ke Jakarta? Kota yang menjadi ibukota Republik Indonesia itu merupakan kota besar yang dilengkapi berbagai fasilitas seperti taman kota, gedung bertingkat untuk kantor, hotel ataupun tempat usaha, beberapa monumen, dan tempat rekreasi, serta berbagai fasilitas untuk mendukung kota tersebut. Ruang-ruang publik atau tempat umum yang ada seringkali dilengkapi dengan hiasan berupa patung, atau relief. Kedua jenis hiasan tersebut akan dibahas dalam pembelajaran ini.

Patung sesungguhnya merupakan media ekspresi atau sarana mengungkapkan perasaan, karya yang demikian tergolong pada karya seni murni. Terkadang ungkapan-ungkapan perasaan tersebut dapat dituangkan dalam bentuk karya seni yang sederhana dan mudah dimengerti. Tetapi kadangkala karya seni rupa murni tersebut tidak dapat kita pahami apa maksudnya, karya tersebut menjadi aneh bagi kita yang tidak tahu. Tetapi karya tersebut mungkin dapat kita nikmati bentuknya yang aneh, unik, dan kita dapat menafsirkan sendiri apa artinya. Karya seni murni tidak harus dimaknai sesuai gagasan penciptanya, tetapi terbuka untuk kita tafsirkan menurut imajinasi dan gagasan kita. Begitu juga dengan karya sebuah patung yang berbentuk abstrak atau relief abstrak, dapat kita tafsirkan dan kita maknai sesuai imajinasi dan pemikiran yang berkembang dalam diri kita.

Di Jakarta dapat kita temui patung-patung monumen besar yang berada di sekitar jalan utama, misalnya patung selamat datang, patung tugu tani, patung dirgantara, pembebasan Irian, tugu proklamasi, monumen Pancasila sakti, monumen Ikada, Perjuangan Jatinegara, dan sebagainya. Patung-patung





tersebut menghiasi pemandangan ibukota dengan megah dan memperindah suasana sudut-sudut kota. Itulah patung yang mudah kita amati dan kita pahami karena digambarkan dengan bentuk yang jelas.

Di Indonesia hampir di setiap daerah mempunyai taman dan monumen yang dihiasi dengan patung ataupun relief, setidaknya di setiap propinsi mempunyai monumen untuk menandai suatu peristiwa, sejarah, tokoh dan menjadi identitas di daerah tersebut. Misalnya ada daerah penghasil apel dengan patung apel, daerah penghasil sapi dengan patung sapi, daerah penghasil kelapa dengan patung kelapa, dan sebagainya yang dapat menunjukkan identitas daerah yang bersangkutan.

Beberapa daerah sentra kerajinan di Indonesia yang menjadi tujuan wisata seringkali memproduksi karya patung untuk souvenir atau hiasan ruang, misalnya Bali, dan Yogyakarta. Daerah-daerah lain yang menjadi tujuan wisata juga memproduksi souvenir berbentuk 3 dimensi sebagaimana bentuk karya patung.

Di Bali, karya patung dapat berupa perwujudan dari dewa-dewa yang digunakan dalam pura. Saat ini bentuk patung Bali sudah sangat beragam dengan penampilan diperhalus. Seniman patung dari Bali antara lain Cokot, Ida Bagus Njana, Ida Bagus Tilem, dan Ida Bagus Gelodog.

Seni patung sendiri merupakan bentuk seni tiga dimensi yang menampilkan nilai keindahan bentuk. Patung digolongkan sebagai seni tiga dimensi karena memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi (volume), sehingga bentuknya dapat dinikmati dari segala arah.

Pada awalnya patung merupakan alat sesembahan bagi kepercayaan tertentu. Bila pada zaman dahulu orang berpikiran membuat patung untuk disembah, maka sekarang orang tidak lagi menyembah patung. Sekarang





patung telah berkembang menjadi suatu karya seni yang didasarkan akal budi manusia untuk memperindah suatu tempat dan mengingat suatu peristiwa, tokoh, atau menjadi suatu identitas.



Gambar 1 Monumen patung tugu tani

Sumber: <https://mahessa83.blogspot.com/2015/06/9-monumen-terindah-di-jakarta.html>



Gambar 2 Monumen pembebasan Irian

Sumber: <https://mahessa83.blogspot.com/2015/06/9-monumen-terindah-di-jakarta.html>





Gambar 3 Patung monumen dirgantara
Sumber <https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00157196.html>



Gambar 4 patung monumen jalesveva jayamahe di Surabaya
Sumber <https://travelingyuk.com/barisan-patung-tertinggi-di-indonesia/111371/>





Gambar 5 Patung Yesus di Burake, Tana Toraja
Sumber <https://travelingyuk.com/barisan-patung-tertinggi-di-indonesia/111371/>



Gambar 6 Patung sapi di Boyolali
Sumber <http://karyabesa.com/gedung-lembu-sora-patung-sapi-raksasa-ndekem-boyolali-2017/>





B. Jenis dan teknik pembuatan patung

Patung mempunyai beberapa jenis, tergantung dari sisi mana akan ditinjau.

Tinjauan berdasarkan bentuknya, seni patung terbagi menjadi dua jenis yaitu :

- Patung Figuratif dan
- Patung Non Figuratif.

Tinjauan berdasarkan jenisnya, seni patung terbagi menjadi dua kelompok yaitu :

- Patung Zonde Bosse dan
- Patung Relief.

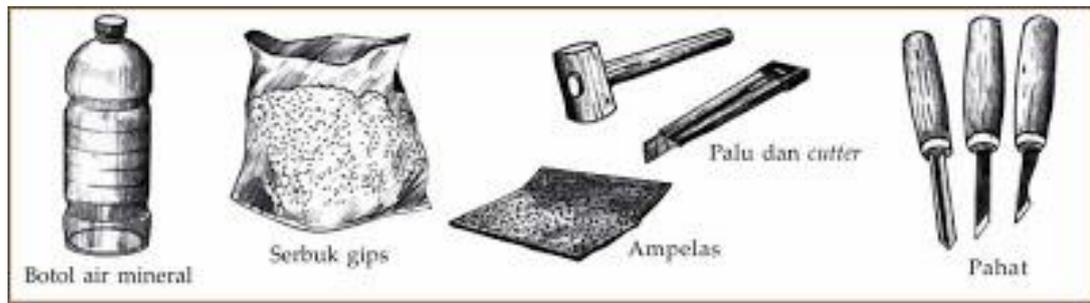
Dalam proses pembuatannya patung dapat dibuat dengan beberapa teknik, yaitu:

- Teknik Butsir
- Teknik Modeling
- Teknik Merakit
- Teknik Cor
- Teknik Las
- Teknik Cetak
- Teknik Pahat

Ditinjau dari fungsinya patung dibedakan kedalam 4 golongan, yaitu:

- Patung Monumen.
- Patung Lambang.
- Patung Miniatur dan
- Patung kerajinan.





Gambar 7 alat dan bahan dalam membuat patung bahan gips
Sumber <http://shelapermata14.blogspot.com/2013/11/cara-membuat-patung.html>



Gambar 8 membuat patung teknik butsir
Sumber <https://www.youtube.com/watch?v=p4DY3lc6Yiw>





Gambar 9 membuat patung teknik pahat/ukir bahan kayu
Sumber <http://dimaspedia.blogspot.com/2016/01/tips-dan-cara-membuat-seni-patung.html>



Gambar 10 proses pengecoran patung dengan logam
Sumber <https://www.youtube.com/watch?v=0qsjDIDZwqc>



Gambar 11 patung hasil teknik cetak
Sumber <https://www.jasapatung.com/2012/12/cara-membuat-patung-batu-cetak-resin.html>





BAHAN PEMBELAJARAN

A. Aktivitas Pembelajaran

Dalam aktivitas pembelajaran ini guru dapat memutar video pembuatan patung ataupun gambar proses pembuatan patung, melalui tayangan ataupun paparan di depan kelas. Di bawah ini ada beberapa video dari Youtube yang dapat dipilih.

<https://www.youtube.com/watch?v=p4DY3lc6Yiw>

https://www.youtube.com/watch?v=if_1eCbq9ZQ

https://www.youtube.com/watch?v=_yS4Ke_wud8

<https://www.youtube.com/watch?v=ocAc--CQdPw>

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

https://www.youtube.com/watch?v=P_pSl-p5kG8

<https://www.youtube.com/watch?v=0qsjDIDZwqc>

Aktivitas 1

Temukan beberapa bentuk patung yang ada di sekitar. Dapat berupa souvenir dengan bentuk manusia, binatang, buah-buahan, atau berupa mainan. Bentuk patung tersebut dapat terbuat dari bahan plastik, kayu, logam, gips, semen, dan sebagainya.

Diskusikan dalam kelompok untuk mengidentifikasi hal berikut:

- Jenis patung,
- Fungsi patung,
- bahan yang digunakan, dan





- cara pembuatannya.

gunakan format berikut:

Tabel 5 Format identifikasi patung

No.	Jenis patung	Fungsi	Bahan	Cara pembuatan

1. Untuk mengerjakan aktivitas ini silakan mencari sumber belajar lain yang sesuai, misalnya buku teks pelajaran, buku bacaan, internet, atau datang kepada orang yang membuatnya.

Berikut ini ada beberapa alamat yang dapat digunakan untuk melihat proses pembuatan patung.

<https://www.youtube.com/watch?v=IrTDy5X8JGc>

https://www.youtube.com/watch?v=P_pSl-p5kG8

https://www.youtube.com/watch?v=K2_UswBhu-Q

<https://www.youtube.com/watch?v=YeVfN2KhCXc>





Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (<i>Berpusat pada peserta didik</i>)	Alokasi Waktu
---------------------------	---	----------------------

Tabel 6 Format langkah pembuatan

No.	Nama/ jenis karya	Fungsi	Cara pembuatan	Sumber belajar

Aktivitas 2

Tabel 7 Tahapan pembelajaran





<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p>	<p>Peserta didik diminta mengamati/menyimak gambar/video/ artikel ataupun tayangan</p> <p>Gambar atau video/artikel/tayangan bisa diambil dari internet, misalnya dari</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IrTDy5X8JGc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=P_pSl-p5kG8</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=NxZntAeFV3U</p> <p>Peserta didik menyimak tayangan guru tentang jenis patung, fungsi patung, bahan patung, dan teknik pembuatan patung. Guru memberikan contoh dan peraga yang tersedia di sekitar, misalnya souvenir, patung mainan, dan sebagainya.</p>	
<p><i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah)</p>	<p>Peserta didik dengan bimbingan guru mengidentifikasi jenis patung, fungsi, bahan, dan teknik pembuatannya dengan menggunakan format yang sesuai.</p>	
<p><i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)</p>	<p>Peserta didik mengumpulkan beberapa bahan yang terkait dengan jenis patung, fungsi patung, bahan patung, dan teknik pembuatan patung.</p>	
<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan data)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok, mendiskusikan topik tentang jenis patung fungsi patung, bahan patung, dan teknik pembuatan patung. Masing-masing kelompok membahas satu topik. • Masing-masing kelompok mengisi format identifikasi, dan format langkah pembuatan. 	
<p><i>Verification</i> (Pembuktian)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, secara lisan dengan dibacakan di sepan kelas, atau menggunakan kertas plano yang ditempelkan di dinding. • Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil kelompok yang berbeda. 	





	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan penegasan terhadap hasil masing-masing kelompok.• Masing-masing kelompok memperbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan dari kelompok lain dan penegasan guru.	
<i>Generalization</i> (Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang hasil diskusi kelompok. Masing-masing kelompok memberikan kesimpulannya, guru memberikan penguatan seperlunya.	

Pengayaan :

1. Bandingkan beberapa jenis patung yang ada di sekitar yang mempunyai tema bentuk dasar atau obyek yang sama namun berbeda fungsinya.
2. Simpulkan beberapa teknik pembuatan patung yang ada di sekitar!
3. Demonstrasikan pembuatan patung sederhana berbentuk manusia, binatang, ataupun buah. Gunakan bahan lunak misalnya tanah liat, (*clay*), atau bahan alternatif lainnya yang tersedia di sekitar.





Gunakan format berikut untuk mempermudah pelaksanaannya

Tabel 8 Format perbandingan karya

No.	Obyek patung	Fungsi patung

Tabel 9 Format simpulan teknik pembuatan patung

No.	Bentuk patung	Teknik pembuatan

Berdasarkan jumlah patung yang ditemukan di sekitar daerah, dapat disimpulkan bahwa





B. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja 1

Membuat karya patung

Carilah gambar-gambar dari bentuk tiga dimensi, misalnya mainan bentuk binatang, manusia, buah, kendaraan, bangunan, dan sebagainya. Gunakan bentuk tersebut sebagai contoh atau inspirasi untuk meniru bentuk patung yang akan dibuat.

Beberapa bentuk karya tiga dimensi berikut ini dapat dibuat sebagai contoh untuk membuat bentuk karya patung.



shutterstock.com • 511077331



wiseGEEK







Gambar 12 contoh bentuk 3 dimensi
Sumber berbagai sumber di internet

Berdasarkan gambar yang anda temukan atau gambar di atas, buatlah sebuah bentuk patung dengan menggunakan bahan lunak yang mudah didapatkan di sekitar, misalnya tanah liat, ataupun plastisin. Jenis bahan lunak lain yang dapat digunakan misalnya bahan buatan yang diistilahkan dengan *clay*, (*clay* sendiri berarti tanah liat), misalnya *parafin clay*, *polymer clay*, ataupun *flour clay*.

Karya patung yang dibuat disesuaikan dengan kondisi setempat dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik, dan sumberdaya yang tersedia, guru dapat menyesuaikan bentuk, bahan, ataupun ukuran yang sesuai dan mudah dicapai.





Rubrik penilaian LK pembuatan produk

Materi: Membuat patung.

Indikator Produk: Dengan melihat contoh produk patung peserta didik dapat membuat dan mengkreasikan pembuatan produk patung sederhana.

Tabel 10 Rubrik penilaian produk membuat patung

No.	Kriteria	2	1	0
1	Menggunakan bahan lunak			
2	Bentuk dan ukuran patung proporsional			
3	Cara pembuatan yang benar			
4	Produk selesai tuntas dan rapi			
5	Ada kreativitas			
Skor maksimum		10		

Isilah rubrik tersebut dengan penilaian kriteria

Bahan

2 : Jika bahan yang digunakan sesuai

1 : Jika bahan yang digunakan kurang sesuai

0 : Jika bahan yang digunakan tidak sesuai





Bentuk

- 2 : Jika bentuknya proporsional
- 1 : Jika bentuknya kurang proporsional
- 0 : Jika bentuknya tidak proporsional

Cara Pembuatan

- 2 : Jika cara pembuatan benar
- 1 : Jika cara pembuatan kurang benar
- 0 : Jika cara pembuatan tidak benar

Produk

- 2 : Jika produk selesai tuntas
- 1 : Jika produk selesai kurang tuntas
- 0 : Jika produk tidak selesai

Kreativitas

- 2 : Jika ada nilai kreatif
- 1 : Jika ada sedikit nilai kreatif
- 0 : jika tidak ada nilai kreatif

Contoh

menghitung nilai produk

$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$
--

Misal : Skor perolehan 6, maka nilai produk: $6/10 \times 100 = 60$

Dengan demikian nilai produk pada KD 4.1 adalah 60





Lembar Kerja pengayaan

Bandingkan beberapa jenis patung yang ada di sekitar yang mempunyai bentuk dasar atau obyek yang sama namun berbeda fungsinya.

Simpulkan beberapa teknik pembuatan patung yang ada di sekitar!

Demonstrasikan pembuatan patung sederhana berbentuk manusia, binatang, buah, bangunan, ataupun kendaraan, atau bentuk lain yang menarik. Gunakan bahan lunak misalnya tanah liat, (*clay*), atau bahan alternatif lainnya yang tersedia di sekitar.

Perbandingan jenis dan fungsi patung

Pilihlah 3 jenis patung yang mempunyai bentuk dasar atau obyek yang sama, namun berbeda fungsinya. Gunakan format perbandingan fungsi karya patung di bawah ini untuk mengerjakan tugas ini.

Tabel 11 Format perbandingan fungsi karya

No.	bentuk dasar/obyek	Fungsi





C. Bahan Bacaan

1. Jenis Patung

Berdasarkan Bentuknya

Berdasarkan bentuk atau corak karya patung terbagi menjadi tiga jenis yaitu :

Jenis patung corak imitatif atau figuratif, adalah patung yang dibentuk dengan meniru bentuk yang ada dalam alam kehidupan nyata,. Contohnya adalah patung berbentuk manusia, bentuk hewan, atau bentuk tumbuhan yang di buat sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk aslinya.

Patung corak deformatif (dekoratif) Merupakan bentuk alam yg diolah atau digubah menurut gagasan dan imajinasi pematung 3. Corak nonfiguratif (abstrak)

Patung corak non figuratif (abstrak), merupakan jenis patung yang bentuknya tidak menyerupai bentuk aslinya. Patung yang dibuat berdasarkan daya khayal pencipta dengan tidak meniru bentuk yang ada di alam, arti bentuk dan fungsinya hanya diketahui secara pasti oleh pematung. Patung jenis ini biasanya hanya menampilkan garis, lekukan atau bagian tertentu dari suatu objek.

Berdasarkan Jenisnya

Berdasarkan jenisnya, karya patung terbagi menjadi dua kelompok yaitu :

Patung jenis Zonde Bosse, merupakan bentuk patung yang berdiri sendiri (kanan kirinya lepas) dan tidak menempel pada satu sisi.

Patung jenis relief, merupakan patung yang menempel pada permukaan dinding. Biasanya patung relief ini menceritakan adegan penting yang terdapat dalam suatu cerita.





Berdasarkan Fungsinya

Berdasarkan fungsinya karya patung dikelompokkan kedalam 6 fungsi, yaitu

Patung Religi, yaitu patung yang dibuat untuk tujuan sebagai sarana peribadatan dan bermakna religius bagi sebagian umat beragama.

Patung Monumen, yaitu patung yang dibuat untuk memperingati atau mengenang suatu peristiwa dan kejadian, atau jasa untuk seseorang pahlawan di masa lampau.

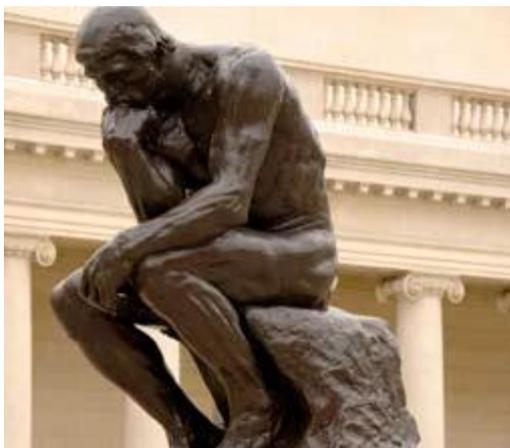
Patung Arsitektur, yaitu patung yang dibuat untuk menunjang suatu konstruksi bangunan dan mempunyai nilai estetika atau keindahan

Patung Dekorasi, adalah patung yang dibuat dengan tujuan untuk menghias suatu bangunan atau lingkungan taman, baik taman rumah, taman kota, ataupun taman bermain.

Patung Seni, yaitu patung yang dibuat sebagai karya seni murni untuk estetika, yaitu karya yang patung yang hanya dinikmati keindahan bentuknya.

Patung Kerajinan, yaitu patung yang dibuat sebagai hasil kerajinan, biasanya berupa souvenir dalam berbagai bahan dan ukuran yang dijual di tempat-tempat wisata atau toko cinderamata, patung jenis ini biasanya dibuat oleh para pengrajin.





Gambar 13 patung figuratif “the thinker” karya Auguste Rodin
Sumber <http://www.tahupedia.com/content/show/192/10-Pahatan-Patung-Paling-Terkenal-Di-Dunia>



Gambar 14 Patung deformatif “Dewi Kebahagiaan” Karya G. Sidharta
Sumber <http://radiobrandingmaterials.blogspot.com/2013/09/indoor-sign-mra-media-jakarta-2013.html>





Gambar 15 Patung non figuratif atau abstrak
Sumber <http://radiobrandingmaterials.blogspot.com/2013/09/indoor-sign-mra-media-jakarta-2013.html>



Gambar 16 Relief kapal di candi Borobudur
Sumber
<https://travel.kompas.com/read/2014/01/11/1550031/Candi.Borobudur.Jejak.Maritim.Di.nasti.Sailendra>



Gambar 17 Relief di Masjid Mantingan, Jepara
Sumber <https://id.wikipedia.org/wiki/Relief>



2. Alat, bahan, dan teknik untuk membuat patung

Alat yang digunakan untuk membuat patung tergantung pada bahan dan tekniknya. Alat-alat yang digunakan dalam mematumng terdiri dari :

- Butsir adalah alat bantu untuk membuat patung yang terbuat dari kayu dan kawat, jenisnya ada butsir kayu dan butsir kawat.
- Meja putar, adalah meja untuk membuat patung dan dapat di gerakan dengan cara diputar, fungsinya untuk memudahkan dalam mengontrol bentuk dari berbagai arah.
- Pahat dan palu kayu, untuk memahat kayu
- Cetakan, berfungsi untuk mencetak patung.
- Sendok adukan, berfungsi untuk mengambil adonan dan menempelkan pada kerangka patung.
- Pembuatan patung berbahan tanah liat memerlukan butsir dan sudip untuk mengambil dan menambal atau menambahkan bahan serta menghaluskan permukaan yang sulit dijangkau secara langsung oleh tangan.
- Patung berbahan kayu dalam pembuatannya memerlukan pisau tатаh, kapak, martil, gergaji serta ampelas.
- Patung yang dibuat dari bahan batu memerlukan alat berupa pahat baja, martil besi, dan gerinda.
- Patung cetak dari bahan logam memerlukan alat pemanas logam berupa kompor, pengecor, alat cetak dan gerinda.
- Patung pahat dari bahan logam berupa pelat memerlukan alat berupa martil, tатаh pатаh dan gerinda.
- Patung berbahan semen alat yang diperlukan pisau, cetok, tатаh.





Bahan dalam pembuatan patung meliputi banyak hal mulai dari kayu, logam, batu, tanah, karet, plastik, *fiber*, *gypsum*, dan lain sebagainya.

Setiap bahan memiliki berbagai karakteristik yang berbeda dalam penggunaannya yang berperan dalam menghasilkan karya seni berkualitas tinggi.



Gambar 18 Butsir kawat (*wire modelling tools*) dan butsir kayu (*wood modelling tools*)
Sumber <https://hilmanbasiruddin.wordpress.com/2010/02/23/alat-pembentukan-keramik/>

3. Tahapan pembuatan patung

Secara umum tahapan dalam membuat patung dilakukan melalui tiga tahapan berikut.

Tahapan awal, berupa penemuan gagasan atau mencari sumber gagasan. Dalam tahapan ini dapat dikatakan sebagai tahapan mencari inspirasi atau ilham yang terdapat pada lingkungan alam. Mencari inspirasi adalah upaya seniman untuk mendapatkan ide-ide baru.

Tahap pravisual, yaitu tahap pemberian bentuk nyata, gagasan yang muncul pada tahapan awal masih harus diperbaiki menjadi gagasan yang sempurna, sehingga nantinya pada proses pembentukan sebuah karya seni dapat dengan mudah diwujudkan berupa rancangan atau desain.





Tahap visualisasi, yaitu mewujudkan bentuk menggunakan medium Medium ini berperan sebagai sarana bagi seniman untuk mengekspresikan gagasannya. Seniman dalam mewujudkan sebuah karya seni dari tahapan awal sampai tahapan visualisasi lebih berperan aktif dan kreatif dalam mencari inspirasi, penyempurnaan gagasan, sampai visualisasi ke dalam medium.

Teknik butsir

Teknik butsir merupakan teknik membuat patung yang sederhana dengan menggunakan bahan lunak, seperti tanah liat, plastisin, dll). Bahan tersebut bersifat plastis (mudah dibentuk sesuai keinginan)

Untuk membuat patung dengan Teknik butsir, membutuhkan Bahan untuk membuat patung dengan teknik butsir adalah tanah liat, plastisin. Tahapan proses pembuatan patung dengan teknik butsir adalah :

1. Menyiapkan bahan tanah liat atau plastisin
2. Menyiapkan alat utama butsir kawat dan butsir kayu, tali pemotong, pisau, dan alat pendukung lainnya
3. Menyiapkan meja putar (bila ada)
4. Menyiapkan gambar rancangan patung
5. Menempatkan tanah liat atau plastisin di atas meja/meja putar secara bertahap, sedikit demi sedikit
6. Membuat bentuk global (mengglobal) patung yang akan dibuat, misalnya bentuk binatang. Dalam proses ini bahan dapat ditambahkan dan dikurangi sambil membentuk secara global
7. Menyempurnakan bentuk
8. Memberikan sentuhan akhir dengan pembentukan detail hingga bentuknya selesai





Selanjutnya guru dipersilakan mencari sumber belajar lain yang sesuai, kontekstual, dan mudah dicapai dalam proses pembelajaran.





PENGEMBANGAN PENILAIAN

Mengembangkan Soal HOTS

Guru perlu mengembangkan pembuatan soal HOTS, khususnya dalam sub topik ini agar peserta didik terbiasa menggunakan nalar untuk mengerjakan sesuatu, beberapa contoh soal HOTS yang dapat dikembangkan adalah seperti contoh berikut.

KISI-KISI UJIAN SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL (USBN)

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Alokasi Waktu : 120 menit
Jumlah Soal : 1
Tahun Pelajaran: 2017/2018

Tabel 12 Kisi-kisi soal

NO	Kompetensi yang Diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator Soal	No	Level Kognitif	Bentuk Soal
1	Memahami patung	Pemahaman patung	Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi	Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis fungsi patung dengan benar.	1	C4	Pilihan ganda

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KARTU SOAL



Tahun Pelajaran





Jenis Sekolah : SD		Kurikulum : 2013	
Kelas : VI		Bentuk Soal : Pilihan ganda	
Mata Pelajaran : SBDP		Nama Penyusun : Fajar Prasudin	
KOMPETENSI DASAR	Buku Sumber :	<input type="checkbox"/> Pengetahuan/ Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi
Memahami patung			<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
LINGKUP MATERI Pemahaman patung	Nomor Soal	RUMUSAN BUTIR SOAL	
MATERI	1	Perhatikan gambar berikut ini.	
Karya Seni Rupa dua dan tiga Dimensi			
INDIKATOR SOAL	Kunci Jawaban	Gambar 19 Patung Buddha tidur Sumber https://www.ngopibareng.id/timeline/kemilau-emas-patung-budha-tidur-4008400	
Melalui pembelajaran Discovery learning peserta didik mampu menganalisis fungsi patung dengan benar.	b	Patung yang ada di daerah Trowulan, Mojokerto di atas mempunyai fungsi	
		<ul style="list-style-type: none"> a. monumen b. religi c. dekorasi d. arsitektur 	





KESIMPULAN

- Patung merupakan bentuk seni tiga dimensi yang menampilkan keindahan bentuk. Patung digolongkan sebagai seni tiga dimensi karena memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi (volume), sehingga bentuknya dapat dinikmati dari segala arah.
- Berdasarkan bentuknya, patung terbagi menjadi dua jenis yaitu Patung Figuratif dan Patung Non Figuratif.
- Berdasarkan jenisnya, patung terbagi menjadi dua kelompok yaitu Patung Zonde Bosse dan Patung Relief.
- Berdasar teknik pembuatannya patung dapat dibuat dengan beberapa teknik, yaitu Teknik Butsir, Teknik Modeling, Teknik Merakit, Teknik Cor, Teknik Las, Teknik Cetak, dan Teknik Pahat.
- Berdasar fungsinya patung dibedakan dalam beberapa fungsi, yaitu Patung Religi, Patung Monumen, Patung Arsitektur, Patung Dekorasi, Patung Seni, dan Patung Kerajinan.
- Secara umum tahap pembuatan patung meliputi tahapan awal, berupa penemuan gagasan atau mencari sumber gagasan; tahap pravisual, yaitu tahap pemberian bentuk nyata; dan tahap visualisasi, yaitu tahap mewujudkan bentuk.





UMPAN BALIK

- Unit patung ini perlu dikembangkan oleh guru agar peserta didik dapat lebih optimal dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pengembangan materi harus kontekstual dengan perkembangan yang terjadi di sekitar.
- Dalam proses pembelajaran yang mengacu pada Unit ini kemungkinan masih terdapat banyak permasalahan, terutama dalam hal kesesuaian seperti pelaksanaan model pembelajaran, metode, materi, ataupun konteksnya, oleh karena itu tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah menyesuaikan, memperbaiki, meningkatkan, dan mengoptimalkan segala sumber daya yang ada untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.
- Refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dapat menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan. Cara yang efektif untuk memperbaiki adalah dengan terus menerus berusaha dan mau belajar meningkatkan kemampuannya.



Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
Melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Patung



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id



PENUTUP

Paket unit pembelajaran Karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi ini dikembangkan berdasar Permendikbud No.37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Penerbitan paket unit ini merupakan suatu upaya untuk mengimplementasikan pembelajaran penalaran tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada jenjang pendidikan dasar. Diharapkan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi ini peserta didik mampu mengembangkan diri secara optimal dan mampu bersaing di era revolusi industri 4.0 yang terus berlangsung secara global dengan segala perubahannya. Oleh karena itu guru diharapkan tetap dapat mengembangkan unit pembelajaran yang lebih sesuai dengan konteks perkembangan yang terjadi baik secara lokal, regional maupun global.

Proses pembelajaran yang dikembangkan pada unit pembelajaran ini tentu masih jauh dari ideal, dan masih saja terdapat kekurangan dan permasalahan yang ditemukan ketika mengimplementasikannya, terutama dalam hal model pembelajaran, metode, materi, ataupun konteksnya, oleh karena itu tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan unit ini adalah mendalami isi KD, membaca unit pembelajaran buku ini, kemudian menyesuaikan, memperbaiki, meningkatkan, dan mengoptimalkan segala sumber daya yang ada untuk melaksanakan pembelajaran di kelas secara optimal.

Refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran akan menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu refleksi perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan





performanya dalam mengantarkan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka mampu membelajarkan diri secara optimal dan berkelanjutan. Guru sendiri dituntut untuk terus meningkatkan dan memperbaiki cara mengajar dan mendidik peserta didik, dan cara yang efektif untuk ini adalah dengan terus menerus belajar dan berubah dalam meningkatkan kemampuannya.





DAFTAR PUSTAKA

Ari Subekti. 2010. Rantinah. *BSE Seni Budaya dan Keterampilan*. Pusbuk Kemdiknas. Jakarta.

Dyah Ruci Bramadya Rasha Murti. 2010. *BSE Seni budaya dan keterampilan kelas I SD*. Pusbuk Kemdiknas. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi A*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi B*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi C*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi D*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi E*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi F*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi G*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi H*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi I*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sumartono Basuki, Dkk, 2018. *Modul PKB Seni Budaya Kelompok Kompetensi J*, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.





INTERNET:

<http://www.damaruta.com/2018/01/gambar-cerita.html>

<http://www.riyanpedia.com/2018/01/materi-pembelajaran-kelas-5-tema-6-teknik-membuat-gambar-cerita.html>

<http://www.imron.web.id/2018/05/pembahasan-teks-gambar-cerita-tema-6.html>

<http://www.mikirbae.com/2018/03/langkah-langkah-membuat-gambar-cerita.html>

<http://www.sumberpengertian.co/pengertian-kerajinan-bahan-lunak-beserta-jenis-dan-contohnya>

<https://brainly.co.id/tugas/11186238#readmore>

<https://brainly.co.id/tugas/11186238>

<https://www.romadecade.org/seni-patung/#!>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Patung>

<https://www.berpendidikan.com/2017/04/pengertian-dan-teknik-pembuatan-patung.html>

<http://www.patung.co.id/macam-macam-teknik-membuat-patung/>

<https://brainly.co.id/tugas/3824466>

<https://trello.com/c/bgK2ljk6/4-konsep-seni-patung>

<http://walpaperhd99.blogspot.com/2014/12/karya-seni-rupa-murni-bahan-dan-teknik.html>

<https://ahmadalfanblog.wordpress.com/2017/01/11/cara-membuat-patung-dari-kayu-teknik-memahat/>

<https://www.jasapatung.com/2012/12/cara-membuat-patung-batu-cetak-resin.html>

<http://onthespot7langka.blogspot.com/2011/07/7-teknik-membuat-patung-lilin.html>

<http://senipatungkayu.blogspot.com/2013/03/mengenal-jenis-patung.html>





<http://www.sumberpengertian.co/pengertian-reklame>

<https://www.padamu.net/pengertian-dan-fungsi-reklame>

<https://www.senibudayaku.com/2017/01/jenis-jenis-reklame-pengertian-dan-contoh-reklame.html>

<https://www.senibudayaku.com/2017/01/pengertian-reklame-media-dan-tujuan-reklame.html>

<http://konsultanreklame.com/cara-membuat-iklan-reklame-yang-baik-menarik-dan-efektif/>

<https://www.senibudayaku.com/2017/10/contoh-poster-yang-kreatif.html>

<https://salamadian.com/contoh-iklan/>

<https://www.gambar.com>

<https://thegorbalska.com>

<https://kaskus.co.id>

<https://gemadikan.blogspot.com>

<https://ilmuseni.com>

<https://dasarguru.com>

<https://individu.wordpress.com>

<https://sarungpreneur.com>

<https://goodmorningjakarta.wordpress.com>

<https://pixabay.com>

<https://azizah-hapsari.blogspot.com>

<https://3.bp.blogspot.com>



Paket Unit Pembelajaran

Program Pengembangan
Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
melalui Peningkatan
Kompetensi Pembelajaran (PKP)
Berbasis Zonasi

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D Lantai 15, Senayan, Jakarta 10270
Telepon/Fax: (021) 5797 4130

www.gtk.kemdikbud.go.id