

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi



Edisi
Revisi
2018

SENI BUDAYA SENI RUPA SMA

TERINTEGRASI
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

PEDAGOGI

PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES
DAN HASIL BELAJAR

PROFESIONAL

BERKARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI,
MODIFIKASI DAN KREASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI: PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penulis : Drs. Wahyu Gatot Budiyanto, M.Pd.
2. Editor Substansi : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd.
3. Editor Bahasa : Titik Ernawati, M.Pd.
4. *Reviewer* : Isnain Evilina Dewi, S.Pd., M.A.
Dra. Wiwin Suhastari, MM
5. Perevisi : Drs. Wahyu Gatot Budiyanto, M.Pd.

PROFESIONAL: BERKARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI, MODIFIKASI DAN KREASI

1. Penulis : Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Horns)
2. Editor Substansi : Dr. AAK. Suryahadi, M.Ed.CA
3. Editor Bahasa : Drs. Noor Widiyantoro, M.Pd.
4. *Reviewer* : Drs. Sugihartono
Drs. Muji Rahayu, M.Ds.
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Disain Grafis

Copyright © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.



Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

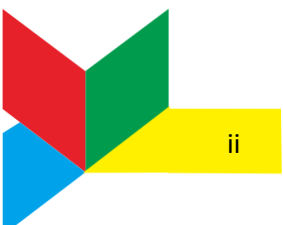
Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018

Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.

NIP. 196208161991031001





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juni 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001



DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
C. Peta Kompetensi	4
D. Ruang Lingkup.....	4
E. Cara Penggunaan Modul	6
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	13
PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES	13
DAN HASIL BELAJAR	13
A. Tujuan.....	13
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	13
C. Uraian Materi	14
D. Aktivitas Pembelajaran	55
E. Latihan / Kasus / Tugas	60
F. Rangkuman	60
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	62
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	62
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	63
SENI RUPA TIGA DIMENSI	63
A. Tujuan.....	63
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	63
C. Uraian Materi	63
D. Aktivitas Pembelajaran	79
E. Latihan / Kasus / Tugas	82





F. Rangkuman	88
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	89
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	92
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3	95
KONSEP PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA	95
A. Tujuan.....	95
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	95
C. Uraian Materi	95
D. Aktivitas Pembelajaran.....	122
E. Latihan / Kasus / Tugas	127
F. Rangkuman	128
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	129
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	132
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4	133
ALAT DAN BAHAN TEKNIK KARYA SENI RUPA	133
TIGA DIMENSI	133
A. Tujuan.....	133
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	133
C. Uraian Materi	133
D. Aktivitas Pembelajaran.....	155
E. Latihan / Kasus / Tugas	158
F. Rangkuman	160
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	162
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	165
PENUTUP	167
EVALUASI	169
DAFTAR PUSTAKA.....	173



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka	6
Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	7
Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In	9
Gambar 4 Hubungan antara Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi	20
Gambar 5 Skema Penilaian Sikap	26
Gambar 6 Skema Penilaian Pengetahuan	30
Gambar 7 Skema Penilaian Keterampilan	40
Gambar 8 Presentasi Dua Dimensi Bulat dan Segi Empat Menjadi Tiga Dimensi Silinder	68
Gambar 9 Presentasi Dua Dimensi Segi Empat dan Segi Tiga Menjadi Tiga Dimensi Atap	68
Gambar 10 Patung Instalasi (aliran Seni Kontemporer)	69
Gambar 11 Patung Religi Budha Tidur di Trowulan Jawa Timur	72
Gambar 12 Patung Monumen.....	72
Gambar 13 Patung arsitek pada Katedral	73
Gambar 14 Patung Hiasan untuk Taman Kota.....	73
Gambar 15 Patung Karya Seni Kontemporer.....	74
Gambar 16 Patung Ra wajah raja Kufu – Mesir	74
Gambar 17 Patung Figuratif.....	76
Gambar 18 Contoh Arca.....	76
Gambar 19 Karya Patung Nonfiguratif karya Paul Cahan	79
Gambar 20 Patung kuda dari dimbah kertas diremas dan diselesaikan dengan dobekan kertas	82
Gambar 21 Patung kuda dari dimbah kertas diremas dan diselesaikan dengan dobekan kertas	84
Gambar 22 Susunan lidi pencukil kotoran gigi	84
Gambar 23 Kinetic Sculpture karya Lyman Whitaker	86
Gambar 24 Rangkaian <i>Kinetic Sculpture</i> Terbuat Dari Bahan Biji Salak	88
Gambar 25 Patung Per-akasara: <i>Venus of Dolní Věstonice</i>	98

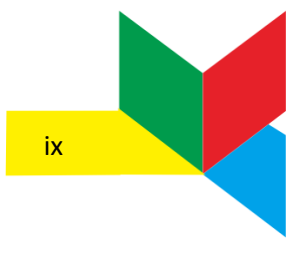


Gambar 26 Dewa Apollo, Sebagai Dewa Cahaya, Musik, Pemanah.....	101
Gambar 27 Patung di Candi Jawa Timur	102
Gambar 28 Bass Relief pada Candi Prambanan.....	104
Gambar 29 Kupido Membuat Busurnya Dari Gada Herkules, oleh Edmé Bouchardon,	105
Gambar 30 <i>The Thinker</i> Patung karya David	106
Gambar 31 Patung Hias Taman	107
Gambar 32 Patung Seni Kontemporer Judul: Patung Domba	109
Gambar 33 Patung yang dibuat oleh suku Asmat	112
Gambar 34 Patung Binatang Melata di pulau Samosir-Suku Batak.....	113
Gambar 35 Patung Prajna Paramita (ibu Ken Dedes).....	114
Gambar 36 Contoh Patung Budha di Borobudur	115
Gambar 37 Patung hias (ornamen) Dwi Nogo Rasa Tunggal, di Keraton Yogyakarta.	115
Gambar 38 Patung Dewa Indra di Bali.....	116
Gambar 39 Patung Kop Sri Sultan Hamengku Buwono ke IX,	117
Gambar 40 Patung Kop Panjang, Garuda Wisnu Kencana Bali Karya Nyoman Nuarta.....	119
Gambar 41 Patung Dirgantara di Jakarta, karya Edhi Sunarso	120
Gambar 42 Tangisan Dewi Bathari karya G. Sidgarta.....	121
Gambar 43 Patung Taman Asala Usul Kota Surabaya	122
Gambar 44 Patung Seni Kontemporer	126
Gambar 45 Jembatan Sendok Dan Cherry di Minnesota-USA.....	127
Gambar 46 Contoh Patung Kop Raja Amenhotep III terletak di Komplek Sphinx Tanis.....	135
Gambar 47 Patung Kop Hasanudin –Makasar	136
Gambar 48 Patung Kop Jendral Soedirman, karya Hendra Gunawan	136
Gambar 49 Contoh Patung Torso	137
Gambar 50 Contoh Patung Torso	138
Gambar 51 Patung Utuh Bung Karno, Sebagai Monumen.....	139
Gambar 52 Sekelompok Patung Perintis Kemerdekaan RI	140
Gambar 53 Contoh Diorama di Ruang Tugu Monas – Jakarta.....	141
Gambar 54 Contoh Diorama di luar ruang	142
Gambar 55 Contoh Relief Tinggi.....	143





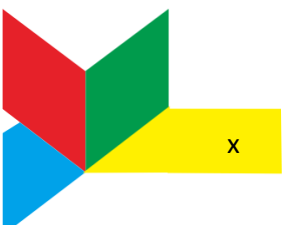
Gambar 56 Contoh Relief Cekung di dinding Piramide Mesir Kuno	143
Gambar 57 Contoh Relief Datar Pada Dinding Piramid	144
Gambar 58 Teknik Pilin Dari Bahan Tanah Liat	145
Gambar 59 Teknik remas kertas dan pembungkusan dengan sobekan kertas	146
Gambar 60 Cetak Tuang (cor) Fiber Glas	147
Gambar 61 Contoh Teknik Pemahatan pada Batu.....	148
Gambar 62 Contoh Teknik Pemahatan pada kayu.....	149
Gambar 63 Contoh Alat Pahat Kayu.....	150
Gambar 64 Contoh Teknik Pembutsiran dengan Bahan Plastisin	150
Gambar 65 Contoh Teknik Pembutsiran dengan Bahan Tanah Liat	151
Gambar 66 Contoh Alat Butsir untuk Bahan Lunak.....	152
Gambar 67. a, b, c, d, e, f, g Prosedur Pengecoran <i>Klise</i> Patung	154





DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul	12
Tabel 2 Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan	15
Tabel 3 Contoh Jurnal Sikap.....	26
Tabel 4 Contoh Lembar Penilaian Diri Siswa	27
Tabel 5 Contoh Format Penilaian Antarteman	29
Tabel 6 Contoh Kisi-Kisi Tes Tertulis	31
Tabel 7 Pedoman Penskoran Soal Uraian	33
Tabel 8 Pedoman Penskoran Tes Lisan	35
Tabel 9 Contoh Kisi-Kisi dan Soal Perencanaan Penugasan	35
Tabel 10 Contoh Rubrik Penskoran Penugasan	37
Tabel 11 Contoh Kisi-Kisi Penilaian Kinerja	41
Tabel 12 Contoh Instrumen Penskoran Kinerja.....	42
Tabel 13 Contoh Rubrik Penskoran Proses	43
Tabel 14 Contoh Instrumen Penskoran Proses.....	45
Tabel 15 Contoh Rubrik Penskoran Produk	46
Tabel 16 Contoh Kisi-kisi Tugas Proyek.....	49
Tabel 17 Contoh Instrumen Penskoran Tugas Proyek.....	50
Tabel 18 Contoh Rubrik Penskoran Tugas Proyek	51





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu peran utama pendidikan seni rupa adalah melatih dan membangun kecerdasan visual spasial (lihat Gardner dalam Paulus Suparna) peserta didik agar mampu membedakan bentuk serta perluasannya, baik berupa gambar (dua dimensi) maupun tata susun alamiah (tiga dimensi). Kecerdasan spasial ini nantinya akan berguna sebagai kemampuan membedakan ruang, jarak maupun bentuk sehingga memudahkan belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang membutuhkan dasar pemahaman bentuk. Pengetahuan semacam ini diajarkan melalui berkarya seni rupa baik dalam arti seni rupa menggambar atau membentuk (tiga dimensi), berupa patung, konstruksi interior maupun desain pakajing (packaging design).

Dalam sejarah perkembangan 'cara memahami seni rupa' bentuk tiga dimensi, terjadi pola berbeda pada setiap masa maupun daerah. Beberapa daerah memahami karya seni rupa tiga dimensi bergantung pada tata aturan (tradisi) daerah setempat. Tradisi tersebut merupakan bentuk dengan berlandaskan kepercayaan atau agama. Beberapa patung peninggalan zaman primitif yang ditemukan merupakan hasil karya seni rupa yang bertautan dengan masalah kepercayaan. Patung dijadikan media berkonsentrasi membayangkan kehadiran dewa sesembahannya sebagai manifestasi dari kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa.

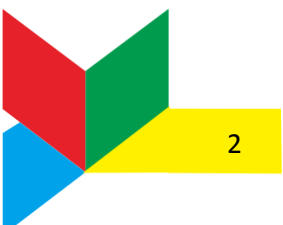
Bentuk patung-patung ini kemudian berkembang manakala suatu agama membutuhkan figur ideal yang dianggap mampu memberi penguatan terhadap keyakinan atas keberadaan dewa. Para pemeluknya kemudian menciptakan idealisme sesembahannya berdasarkan beberapa persyaratan yaitu dewa yang mempunyai idealisme ketugasan, penampilan, serta kekuasaan. Dalam hal ini diciptakan pula simbol-simbol keyakinan sesuai



dengan persyaratan di atas. Pemeluknya kemudian melakukan penyembahan dengan berkonsentrasi terhadap patung tersebut, agar dipertemukan dengan kekuatan melalui simbol ketugasan dewa.

Dalam perkembangannya, patung-patung tersebut diciptakan tidak saja untuk kebutuhan kepercayaan atau penyembahan kepada dewa, melainkan untuk: (1) ekspresi jiwa, (2) kebutuhan praktis seperti perlengkapan rumah tangga, (3) sebagai kebutuhan sekunder seperti: benda hias, serta (4) benda perabot upacara. Keanekaragaman peran patung tersebut akhirnya dapat memberi inspirasi seniman menciptakan maupun memodifikasi serta memproduksi (reproducing). Sebagai karya personal, sekarang seni patung tidak lagi terikat oleh tata aturan tradisi, awalnya bentuk yang dikerjakan dengan halus dan mencapai titik realitasnya yang tinggi, kini berubah. Seniman menciptakan karya patung berdasarkan keinginan seniman sendiri (ekspresi pribadi) bukan atas perintah agama, sehingga mengembangkan visi baru sebagai seni rupa konstruksif. Seni rupa konstruktif berupa karya seni rupa yang menggunakan teknik 'mengonstruksi' (menyusun atau menstrukturkan) benda atau unsur tiga dimensi seni rupa. Dalam pustaka seni kontemporer disebut dengan teknik kolase.

Teknik kolase pada prinsipnya adalah menyusun benda menjadi: (1) kesan bentuk, (2) menjadikan bentuk baru dan fungsi baru, (3) dengan menambah dan mengurangi beberapa prinsip akan menjadikan sebagai karya seni rupa tiga dimensi yang baru (tagging). Berangkat dari perkembangan mutakhir bentuk, fungsi dan peran seni rupa tiga dimensi maka titik utama yang diajarkan kepada peserta didik adalah kemampuan memahami benda sebagai bentuk, unsur bentuk maupun materi yang akan dibentuk. Karya-karya seni rupa kontemporer dapat memberikan gambaran teknik konstruksi yang di kolase kan dengan bentuk lain. Di bawah ini terdapat karya seni rupa tiga dimensi, dapat dikatakan sebagai patung maupun seni instalasi. Pengerjaan dengan teknik kolase, yaitu: menempel, mengelas dan mengelem.



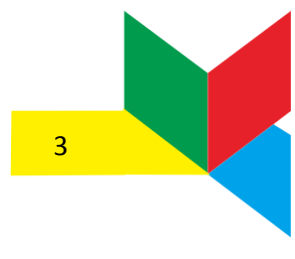


Modul 'Berkarya Tiga Dimensi' ini merupakan modul praktek menciptakan karya seni rupa tiga dimensi, yaitu karya yang bervolume, ruang, dan bentuk solid. Tujuan pembuatan karya seni rupa tiga dimensi ini adalah melatih kemampuan penginderaan melalui sentuhan (tactile) sehingga mempunyai kemampuan dasar membedakan ruang, volume serta struktur bentuk. Teknik pengerjaan berupa: melipat dan membentuk, menempel dan membentuk tiga dimensi, melipat dan menempel sehingga menjadi karya tiga dimensi, mengontruksi (menyusun), mengelem, membutsir, membentuk memahat serta menatah (mengukir) berdasarkan bahan yang ada di lingkungan di daerah setempat, seperti: lunak, keras, padat liat maupun cetak tuang keras maupun tuang lunak. Cetak tuang sebagai teknik membentuk memberi pengetahuan tentang teknik reproduksi karya seni.

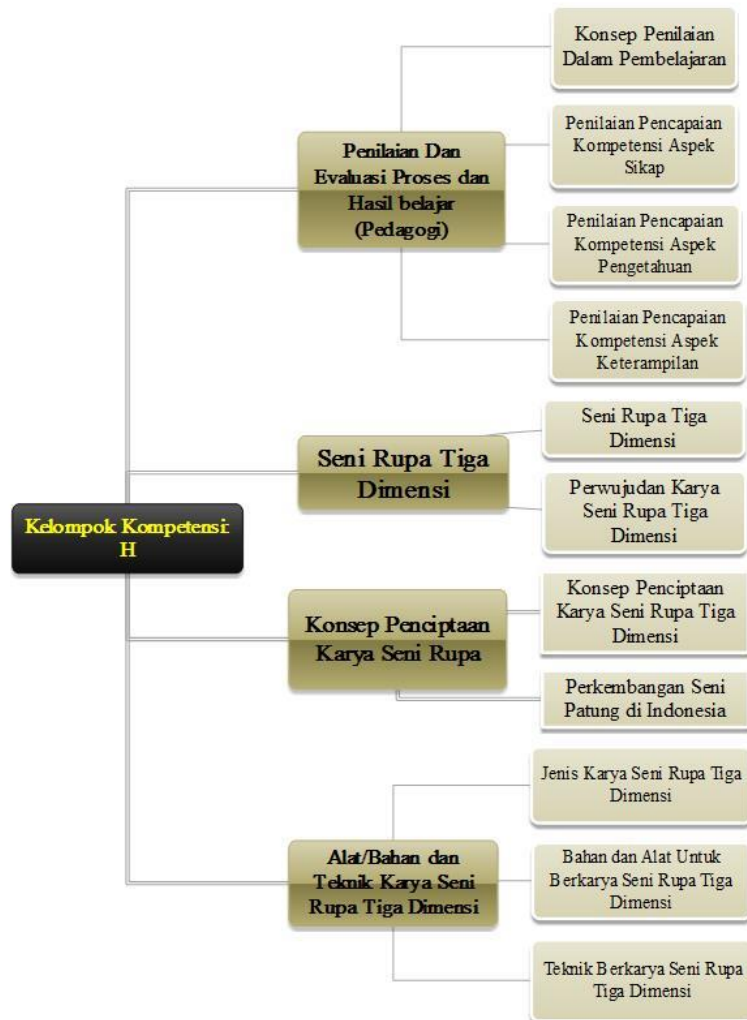
Penciptaan karya seni rupa tiga dimensi ini disertai teori praktis yang mendukung. Teori praktis tersebut terintegrasi dengan pembelajaran praktik penciptaan karya seni, oleh karenanya teori tersebut dalam praktik pembelajaran menyatu dan dijelaskan bersamaan dengan proses penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. Untuk mengetahui tingkat penguasaan teknik penciptaan karya disediakan lembar kerja yang berfungsi untuk memantau penguasaan keterampilan. Lembar kerja ini hendaknya diisi dengan kesungguhan agar dapat digunakan untuk memberi remidiasi maupun penguatan materi serta keterampilan berdasarkan potensi loka.

B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi H ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kemampuan profesional dalam bidang seni rupa tiga dimensi. dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.



C. Peta Kompetensi



D. Ruang Lingkup

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar
 - a. menjelaskan konsep penilaian dalam pembelajaran yang meliputi penilaian otentik, prinsip-prinsip umum penilaian, fungsi penilaian dan tujuan penilaian hasil belajar dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.



- b. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek sikap yang meliputi observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
 - c. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek pengetahuan yang meliputi tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
 - d. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek keterampilan yang meliputi tes kinerja, proyek, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Kegiatan Pembelajaran 2: Seni Rupa Tiga Dimensi
- a. mengidentifikasi karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
 - b. menganalisis perwujudan karya seni rupa tiga dimensi dalam bentuk formal dan nonformal dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. Kegiatan Pembelajaran 3: Konsep Penciptaan karya seni rupa tiga dimensi
- a. menerapkan konsep Penciptaan karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
 - b. mengidentifikasi perkembangan patung di Indonesia dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

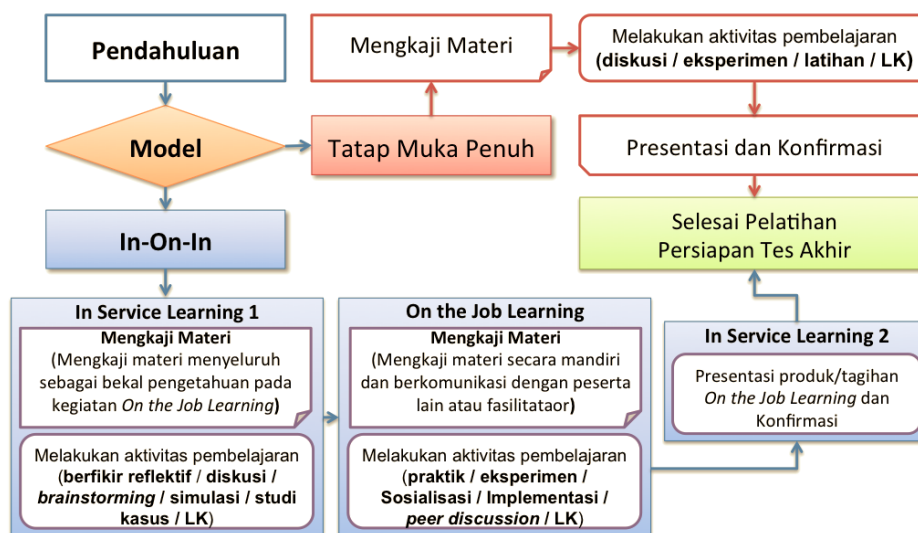


4. Kegiatan Pembelajaran 4: Teknik pembuatan karya seni rupa tiga dimensi

- mengidentifikasi jenis karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
- menerapkan teknik pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
- membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.

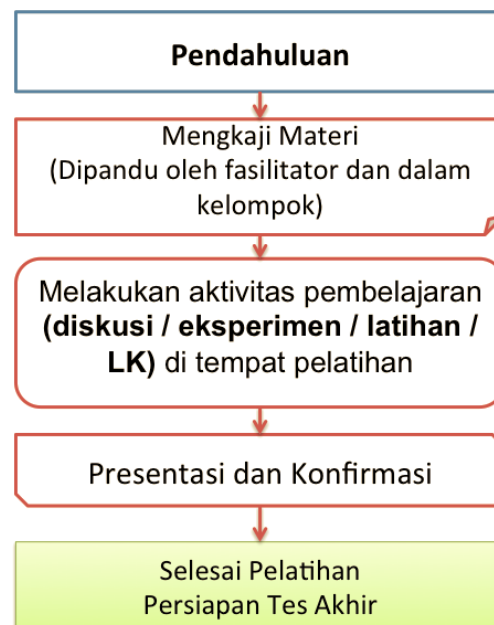


Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.



- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

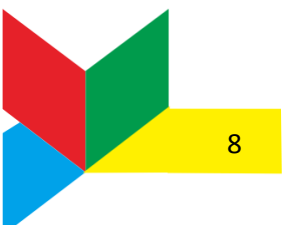
Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi H ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kemampuan profesional dalam bidang seni rupa tiga dimensi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.



d. Presentasi dan Konfirmasi

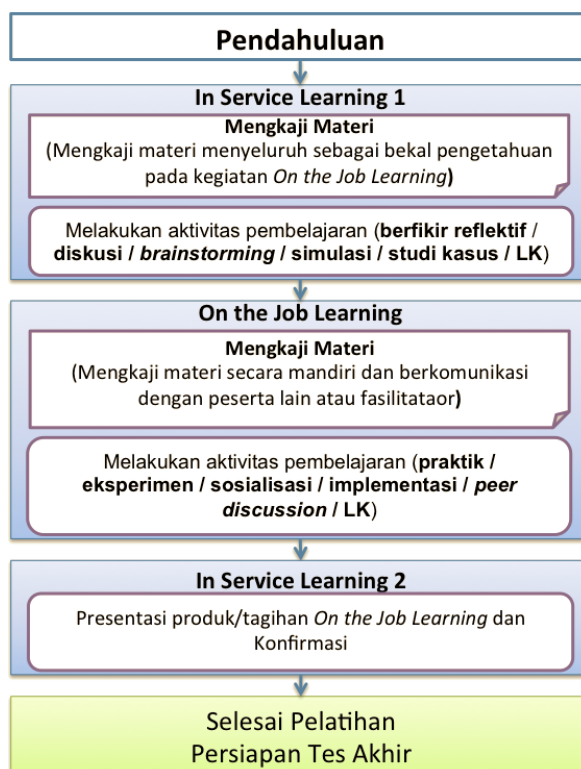
Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In



Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning* 1 fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning* 1 (IN-1)

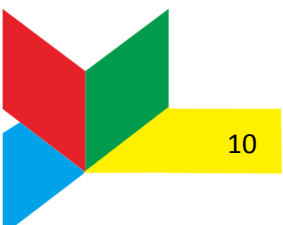
1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi H ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kemampuan profesional dalam bidang seni rupa tiga dimensi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.





c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi H ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kemampuan profesional dalam bidang seni rupa tiga dimensi, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

3) *In Service Learning* 2 (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.

d. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.





3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi H ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kemampuan profesional dalam bidang seni rupa tiga dimensi, terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama Lebar Kerja	Keterangan
1.	LK.1.1.	Jurnal Sikap	TM, IN2
2.	LK.1.2.	Penilaian Diri Siswa	TM, IN2
3.	LK.1.3.	Penilaian Antar teman	TM, IN2
4.	LK.1.4.	Kisi-Kisi Tes Tertulis	TM, IN2
5.	LK.1.5.	Kisi-Kisi Tes Lisan	TM, IN2
6.	LK.1.6.	Kisi-Kisi dan Soal Penugasan	TM, IN2
7.	LK.1.7.	Kis-kisi Penilaian Kinerja	TM, IN2
8.	LK.1.8.	Kisi-kisi Tugas Proyek	TM, IN2
9.	LK.2.1.	Mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya seni rupa tiga dimensi	TM, IN2
	LK.3.1.	Analisis penerapan konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi	TM, IN2
	LK.4.1.	Membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa tiga dimensi	TM, IN2

Keterangan:

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning



KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama materi kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan melaksanakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan menghargai sikap kerjasama serta terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Saudara diharapkan mampu melaksanakan penilaian dan evaluasi pembelajaran yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menjelaskan konsep penilaian dalam pembelajaran yang meliputi penilaian otentik, prinsip-prinsip umum penilaian, fungsi penilaian dan tujuan penilaian hasil belajar dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek sikap yang meliputi observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek pengetahuan yang meliputi tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

- 
4. menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek keterampilan yang meliputi tes kinerja, proyek, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan



perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda.

Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati,	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
-		Mencipta





Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah ditentukan oleh berbagai unsur yang terkait, antara lain: tenaga kependidikan, pendidik, peserta didik, sarana-prasarana, kurikulum, lingkungan, dan tujuan pendidikan, serta pengelolaan proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*).

Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: 1) mengamati; 2) menanya; 3) mengumpulkan informasi; 4) mengasosiasi; dan 5) mengomunikasikan.

1. Konsep Penilaian dalam Pembelajaran

a. Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi

Kurikulum, proses pembelajaran, dan penilaian merupakan tiga unsur penting dalam pendidikan. Kurikulum merupakan penjabaran tujuan pendidikan yang menjadi landasan proses pembelajaran. Proses



pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum, penilaian juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan. Oleh karena itu dalam pendidikan perlu adanya kurikulum yang cocok, proses pembelajaran yang benar, dan penilaian yang baik. Perubahan kurikulum pasti akan membawa implikasi terjadinya perubahan penilaian. Pendidik dapat melakukan penilaian dengan cara mengumpulkan catatan yang diperoleh melalui pertemuan, observasi, portofolio, proyek, produk, ujian, serta data *interview* dan *survey*.

Penilaian merupakan proses menyimpulkan dan menafsirkan fakta-fakta dan membuat pertimbangan yang professional untuk mengambil keputusan pada sekumpulan informasi yaitu informasi tentang peserta didik. Pendidik harus mampu membuat format penilaian yang dapat membantu menjelaskan informasi tentang pencapaian tujuan sehingga mampu mengelola kemajuan belajar peserta didik dan memperbaiki program pembelajaran. Melakukan penilaian pencapaian hasil pembelajaran peserta didik merupakan konsekuensi logis dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengambil keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kunci keberhasilan penilaian salah satunya pada metode yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran (kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi).

Terdapat empat istilah yang sering digunakan dalam penilaian untuk menilai atau mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran,





yaitu tes (*test*), pengukuran (*measurement*), penilaian (*assessment*) dan evaluasi (*evaluation*).

1) Tes (*Test*)

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Objek ini dapat berupa kemampuan peserta didik, sikap, minat, maupun motivasi. Tes merupakan bagian terkecil dari evaluasi. Menurut Hamzah B, Uno (2012) Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes merupakan alat ukur yang sering digunakan dalam penilaian pembelajaran.

2) Pengukuran (*Measurement*)

Secara sederhana pengukuran merupakan kegiatan penentuan angka bagi suatu objek secara sistematis. Penentuan angka ini merupakan usaha untuk menggambarkan karakteristik objek. Dalam proses pembelajaran pendidik juga melakukan pengukuran terhadap proses belajar yang hasilnya berupa angka-angka yang mencerminkan capaian dari hasil pembelajaran tersebut, angka hasil pengukuran baru mempunyai makna setelah dibandingkan dengan kriteria tertentu. Menurut Guilford dalam Sumarna (2004) pengukuran adalah proses penetapan angka terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu. Pengukuran ini dapat dilakukan secara kuantitatif yaitu berupa angka 0-10 atau 0-100, sedangkan pengukuran secara kualitatif dinyatakan dengan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Pengukuran memiliki konsep yang lebih luas daripada tes, karena untuk mengukur karakteristik suatu objek dapat dilakukan dengan pengamatan, wawancara, dan cara lain untuk memperoleh informasi.



3) Penilaian (*Assessment*)

Menurut Weeden, dkk dalam Suyanto (2013) penilaian adalah proses pengumpulan informasi tentang kinerja siswa untuk digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan. Inti dari penilaian adalah menafsirkan atau menginterpretasikan data dari hasil pengukuran, untuk melakukan penilaian harus didahului dengan melakukan pengukuran terhadap objek yang akan dinilai. Hasil pengukuran yang berupa skor (angka) kemudian diolah dan ditafsirkan sehingga menjadi informasi yang lebih bermakna sebagai dasar pengambilan keputusan. Dalam menafsirkan data ini hasil pengukuran dapat dibandingkan dengan berbagai jenis patokan (standar). Objek penilaian dalam kegiatan pembelajaran meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes.

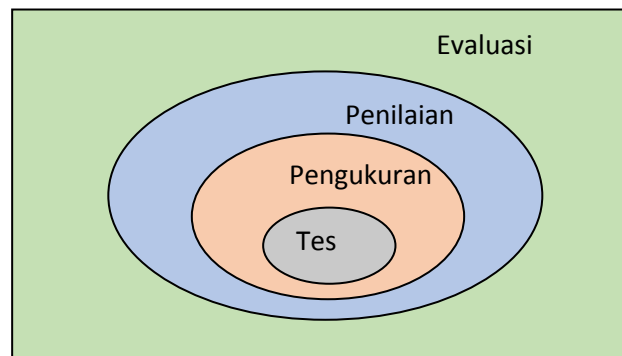
4) Evaluasi (*Evaluation*)

Inti dari evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan (Stufflebeam dan Shinkfield (1985). Evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan pemilihan, pengumpulan, analisis, dan penyajian informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya (Stark & Thomas (1994).

Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik mengandung makna pengukuran, penilaian dan evaluasi. Pengukuran adalah kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan suatu kriteria atau ukuran. Penilaian adalah proses mengumpulkan informasi/bukti, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran. Sedangkan Evaluasi adalah proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian.

Berdasarkan uraian di atas secara sederhana hubungan antara tes (*test*), pengukuran (*measurement*), penilaian (*assessment*) dan evaluasi (*evaluation*) dapat digambarkan sebagai berikut.





Gambar 4 Hubungan antara Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi
(Sumber: Eko PW., 2014)

b. Penilaian Otentik

Dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan disebutkan Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Beberapa pengertian penilaian otentik dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Penilaian otentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya.
- Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.



- Penilaian otentik adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
- Penilaian otentik cenderung fokus pada tugas atau kontekstual, memungkinkan peserta didik menunjukkan kompetensi mereka yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan nyata (*real life*). Karenanya, penilaian otentik sangat relevan dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran.

Hasil penilaian otentik dapat digunakan oleh pendidik untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*), pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan. Dengan mengetahui kelemahan dan kekuatannya, pendidik dan peserta didik memiliki arah yang jelas mengenai apa yang harus diperbaiki dan dapat melakukan refleksi mengenai apa yang dilakukannya dalam pembelajaran dan belajar. Selain itu bagi peserta didik memungkinkan melakukan proses transfer cara belajar tadi untuk mengatasi kelemahannya (*transfer of learning*). Sedangkan bagi pendidik, hasil penilaian hasil belajar merupakan alat untuk mewujudkan akuntabilitas profesionalnya, dan dapat juga digunakan sebagai dasar dan arah pengembangan pembelajaran remedial atau program pengayaan bagi peserta didik yang membutuhkan, serta memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penilaian hasil belajar oleh pendidik tidak terlepas dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar oleh pendidik menunjukkan kemampuan pendidik sebagai pendidik profesional.





c. Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 4) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- 7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 8) Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
- 9) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

d. Pendekatan Penilaian

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK) atau penilaian acuan Patokan (PAP). Penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan, kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya. Hal ini sesuai dengan permendikbud yang menjelaskan bahwa penilaian





pencapaian kompetensi didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi Satuan Pendidikan.

e. Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria ketuntasan minimal diperlukan guru untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai secara tuntas oleh peserta didik, sehingga pencapaian kompetensi yang kurang optimal dapat segera diperbaiki. Penentuan kriteria ketuntasan minimal ditetapkan pada awal tahun pelajaran melalui musyawarah oleh satuan pendidikan (sekolah) dengan memperhatikan: 1) Intake (kemampuan rata-rata peserta didik), 2) Komplexitas (mengidentifikasi indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi dasar, dan 3) Kemampuan daya dukung (berorientasi pada sumber belajar).

Pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) dinyatakan tuntas jika pencapaian kompetensinya minimal 60, sedangkan kompetensi sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) minimal baik (B). Satuan pendidikan berhak untuk menentukan kriteria ketuntasan minimal di atas ketuntasan minimal yang telah ditentukan pemerintah melalui analisa dengan mempertimbangkan kriteria ketuntasan belajar. Penilaian KD pada KI-1 dan KI-2 dilakukan oleh wali kelas, guru BK, guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, dan guru PPKn. Penilaian pengetahuan menggunakan rerata dan keterampilan menggunakan rata-rata optimum dengan skala 0-100. Penilaian akhir sikap pada rapor menggunakan predikat sangat baik, baik, cukup, dan kurang baik.

f. Ruang Lingkup Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Cakupan





penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

Pada Kurikulum 2013 kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar. Kompetensi Inti (KI) menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, artinya semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti. Kompetensi Dasar (KD) dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*), dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Kompetensi Inti terdiri kompetensi sikap spiritual (KI-1), kompetensi sikap sosial (KI-2), kompetensi pengetahuan (KI-3), dan kompetensi keterampilan (KI-4). Untuk setiap materi pokok tertentu terdapat rumusan KD pada setiap aspek KI-3 dan KI-4.

g. Fungsi Penilaian

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi:

- 1) formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu dan mau. Hasil dari kajian terhadap kekurangan peserta didik digunakan untuk memberikan pembelajaran remedial dan perbaikan RPP serta proses pembelajaran yang dikembangkan pendidik untuk pertemuan berikutnya; dan





- 2) sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

h. Tujuan Penilaian

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah dan belum dikuasai seorang atau sekelompok peserta didik untuk ditingkatkan dalam pembelajaran remedial dan program pengayaan.
- 2) Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi belajar peserta didik dalam kurun waktu tertentu, yaitu harian, tengah semesteran, satu semesteran, satu tahunan dan masa studi satuan pendidikan.
- 3) Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi bagi mereka yang diidentifikasi sebagai peserta didik yang lambat atau cepat dalam belajar dan pencapaian hasil belajar.
- 4) Memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan semester berikutnya

2. Penerapan Penilaian Pencapaian Kompetensi Aspek Sikap

a. Pengertian Penilaian Sikap

Penilaian sikap adalah kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Dalam hal ini penilaian sikap ditujukan untuk mengetahui capaian dan membina perilaku siswa sesuai butir-butir nilai sikap dalam KD dari KI-1 dan KI-2 yang terintegrasi pada setiap pembelajaran KD dari KI-3 dan KI-4. Penilaian sikap oleh guru dapat diperkuat dengan penilaian diri dan penilaian antarteman. Teknik ini dilakukan dalam rangka pembinaan dan pembentukan karakter siswa, yang hasilnya dapat

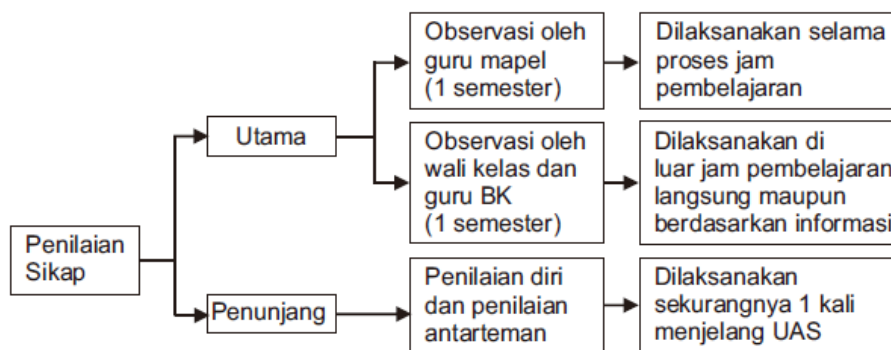




dijadikan sebagai salah satu data konfirmasi dari hasil penilaian sikap oleh pendidik.

b. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap terutama dilakukan oleh wali kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dan PPKn melalui observasi selama proses pembelajaran yang hasilnya diserahkan kepada wali kelas untuk ditindaklanjuti. Skema penilaian sikap ditunjukkan seperti gambar di bawah.



Gambar 5 Skema Penilaian Sikap
(Sumber: Panduan Penilaian pada SMK)

1) Observasi

Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar observasi atau jurnal yang berisi kolom catatan perilaku yang diisi oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru BK berdasarkan hasil pengamatan dari perilaku siswa selama satu semester. Perilaku siswa yang dicatat di dalam jurnal adalah perilaku yang sangat baik dan/atau kurang baik yang berkaitan dengan indikator dari sikap spiritual dan sikap sosial. Setiap catatan memuat deskripsi perilaku yang dilengkapi dengan waktu dan tempat teramatinya perilaku tersebut untuk satu semester. Berikut ini contoh lembar observasi.

Tabel 3 Contoh Jurnal Sikap





No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				

2) Penilaian Diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri (siswa) dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dalam berperilaku. Hasil penilaian diri siswa dapat digunakan sebagai data konfirmasi dan juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi atau mawas diri. Hasil penilaian persepsi diri siswa juga dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam memberi bimbingan dan motivasi. Contoh format penilaian diri ditunjukkan pada di bawah.

Tabel 4 Contoh Lembar Penilaian Diri Siswa

Nama :

Kelas/Semester :

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menyontek pada saat mengerjakan penilaian.		
2	Saya menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas.		
3	Saya melaporkan kepada yang berwenang ketika menemukan barang.		
4	Saya berani mengakui kesalahan saya.		
5	Saya melakukan tugas-tugas dengan baik.		
6	Saya berani menerima resiko atas tindakan yang saya lakukan		





No	Pernyataan	Ya	Tidak
7	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam.		
8	Saya meminta maaf jika saya melakukan kesalahan.		
9	Saya melakukan praktikum sesuai dengan langkah yang ditetapkan.		
10	Saya belajar dengan sungguh-sungguh.		
11	Saya datang ke sekolah tepat waktu.		

Keterangan: Pernyataan dapat diubah atau ditambah sesuai dengan butir-butir sikap yang dinilai.

Hasil penilaian diri perlu ditindaklanjuti oleh wali kelas dan guru BP/BK dengan melakukan pembinaan terhadap siswa yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan.

3) Penilaian Antarteman

Penilaian antarteman merupakan teknik penilaian yang dilakukan oleh seorang siswa terhadap siswa lain terkait dengan sikap/perilaku. Hasil penilaian antarteman dapat digunakan sebagai data konfirmasi, dan juga dapat digunakan untuk menumbuhkan beberapa nilai seperti kejujuran, tenggang rasa, apresiasi, dan objektivitas. Penilaian antarteman paling baik dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan berkelompok. Contoh penilaian antarteman ditunjukkan pada di bawah.





Tabel 5 Contoh Format Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai :

Nama penilai :

Kelas/Semester :

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Teman saya tidak menyontek dalam		
2	Teman saya tidak melakukan plagiat (mengambil/ menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas		
3	Teman saya mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya		
4	Teman saya melaporkan data atau informasi apa adanya		
Jumlah			

Keterangan: Pernyataan dapat diubah atau ditambah sesuai dengan kondisi satuan pendidikan.

3. Penerapan Penilaian Pencapaian Kompetensi Aspek Pengetahuan

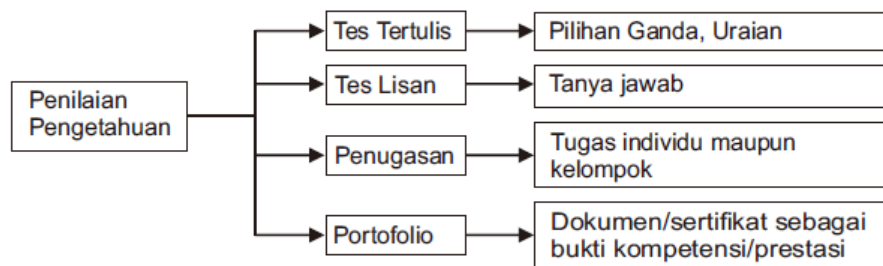
a. Pengertian Penilaian Pengetahuan

Penilaian kompetensi pengetahuan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi/mencipta yang terdapat pada setiap KD. Penilaian pengetahuan dilakukan tidak semata-mata untuk mencapai ketuntasan belajar (*mastery learning*), tetapi juga ditujukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan (*diagnostic*) proses pembelajaran. Pemberian umpan balik (*feedback*) kepada siswa dan guru merupakan hal yang sangat penting, sehingga hasil penilaian dapat segera digunakan untuk memperbaiki mutu pembelajaran.



b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian kompetensi pengetahuan yang digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang biasa digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Skema penilaian pengetahuan ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 6 Skema Penilaian Pengetahuan
(Sumber: Panduan Penilaian pada SMK)

1) Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan seperangkat pertanyaan dalam bentuk tulisan untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan siswa. Tes tertulis menuntut adanya respons dari peserta tes yang dapat dijadikan sebagai representasi dari kemampuan yang dimilikinya. Instrumen tes tertulis dapat berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian.

Pengembangan instrumen tes tertulis mengikuti langkah-langkah berikut:

- Menyusun kisi-kisi.
- Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan soal.
- Menyusun pedoman penskoran sesuai dengan bentuk soal yang digunakan.
- Melakukan analisis kualitatif (telaah soal) sebelum soal diujikan.
- Memperhatikan kaidah penulisan butir soal yang meliputi substansi/materi, konstruksi, dan bahasa.



Tabel 6 Contoh Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/Semester I
Tahun pelajaran : 2014/2015
Paket Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran : Pemrograman Web Dinamis
Penilaian : Penilaian Harian

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.1 Memahami teknologi aplikasi <i>web server</i>	Web Server	Disajikan beberapa aplikasi. Siswa dapat mengidentifikasi teknologi <i>webserver</i>	1	PG
2	3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada <i>web server</i>	Dasar Pemrograman	Disajikan kasus. Siswa dapat menentukan <i>flowchartnya</i>	2	PG
			Disajikan kasus, siswa dapat menguraikannya dalam <i>flowchart</i>	3	Uraian

a) Tes tulis bentuk pilihan ganda

Butir soal pilihan ganda terdiri atas pokok soal (*stem*) dan pilihan jawaban (*option*). Untuk tingkat SMK biasanya digunakan 5 (lima) pilihan jawaban. Dari kelima pilihan jawaban tersebut, salah satu adalah kunci (*key*) yaitu jawaban yang benar atau paling tepat, dan lainnya disebut pengecoh (*distractor*).





Contoh Soal Pilihan Ganda

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XII/Semester 2
Tahun pelajaran : 2014/2015
Paket Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan
Manufaktur
Penilaian : Penilaian Harian I
Jenis Soal/No. KD : Pilihan Ganda/3.7

1. Untuk menyelesaikan suatu produk tertentu telah dipakai bahan baku Rp 350.000,00, bahan penolong Rp 75.000,00, upah langsung Rp 450.000,00, upah tak langsung Rp 125.000,00, upah mandor Rp 175.000,00, dan BOP dibebankan dengan tarif 125% dari upah langsung. Maka besarnya BOP yang dicatat dalam rekening BDP adalah

- A. Rp 300.000,00
- B. Rp 375.000,00
- C. Rp 562.500,00
- D. Rp 563.000,00
- E. Rp 825.000,00

Skor penilaian pilihan ganda: Setiapsatu soal yang benar mendapat skor 1

b) Tes tulis bentuk uraian

Tes tulis bentuk uraian atau esai menuntut siswa untuk mengorganisasikan dan menuliskan jawaban dengan kalimatnya sendiri.





Contoh Soal Uraian

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
kelas/Semester : XI/Semester I
Tahun pelajaran : 2014/2015
Paket Keahlian : Usaha Perjalanan Wisata
Mata Pelajaran : Mendeskripsikan proses dokumen perjalanan udara domestik
Penilaian : Penilaian Harian I

Soal Uraian

1. Jelaskan perbedaan antara 3 sumber informasi tarif penerbangan domestik!

Kunci jawaban

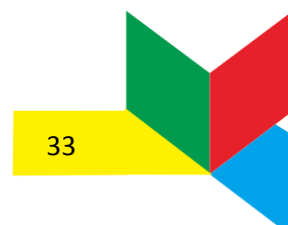
Perbedaan 3 sumber informasi tarif penerbangan adalah:

- *Time table* adalah sumber informasi yang berisi tentang jadwal penerbangan yang dikeluarkan oleh satu maskapai tertentu.
- *OAG (officoal airline guide)* adalah sumber informasi yang berisi tentang jadwal penerbangan dari seluruh maskapai penerbangan di dunia.
 - Daftar harga adalah informasi yang berisi tentang harga penerbangan domestic

Tabel 7 Pedoman Penskoran Soal Uraian

Skor Penilaian
• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan 3 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar • skor 2 jika siswa dapat menjelaskan 2 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar • skor 1 jika siswa dapat menjelaskan 1 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar.

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





Dalam penskoran tes tertulis dapat digunakan pembobotan pada masing-masing pertanyaan sesuai kebutuhan.

2) Tes Lisan

Tes lisan merupakan pemberian soal/pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya secara lisan. Instrumen tes lisan disiapkan oleh pendidik berupa daftar pertanyaan yang disampaikan secara langsung dalam bentuk tanya jawab dengan siswa. Tes lisan menumbuhkan sikap berani berpendapat.

Kriteria instrumen tes lisan:

- Tes lisan dapat digunakan jika sesuai dengan kompetensi pada taraf pengetahuan yang hendak dinilai.
- Pertanyaan harus sesuai dengan tingkat kompetensi dan lingkup materi pada kompetensi dasar yang dinilai
- Pertanyaan diharapkan dapat mendorong siswa dalam mengonstruksi jawabannya sendiri.
- Pertanyaan disusun dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.

Tes lisan umumnya digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang akan atau sedang diajarkan (fungsi formatif). Tes lisan juga dapat digunakan untuk melihat perilaku siswa, ketertarikan siswa, dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Contoh Soal Lisan

1. Jelaskan 3 fungsi *time table* sebagai sumber informasi penerbangan domestik!

Kunci jawaban

Tiga fungsi *time table* sebagai sumber informasi penerbangan domestik adalah:

- Untuk mengetahui jadwal penerbangan;





- Untuk mengetahui kelas pelayanan;
 - Untuk mengetahui masa/waktu pelayanan.

Tabel 8 Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan 3 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik dengan benar • skor 2 jika siswa dapat menjelaskan 2 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik dengan benar • skor 1 jika siswa dapat menjelaskan 1 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik dengan benar.

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

Dalam penskoran tes lisan dapat pula digunakan pembobotan pada masing-masing pertanyaannya sesuai kebutuhan.

3) Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada siswa untuk mengukur dan/atau meningkatkan pengetahuan dari materi yang sudah dipelajari. Penugasan yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan dapat dilakukan setelah proses pembelajaran sedangkan penugasan yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan diberikan sebelum dan/atau selama proses pembelajaran. Penugasan dapat berupa pekerjaan rumah yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas. Dalam penugasan ini lebih ditekankan pada pemecahan masalah dan tugas produktif yang lainnya.

Tabel 9 Contoh Kisi-Kisi dan Soal Perencanaan Penugasan

Paket Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web Dinamis





Kompetensi Dasar : 3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada web server

3.5 Menerapkan pustaka standar dalam program

Kelas : XI

Kompetensi <u>Dasar</u>	Indikator Soal	Soal dan Rincian Tugas
KD 3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada <i>web server</i>	Disajikan sebuah situasi. Peserta didik dapat menerapkan dasar pemrograman pada <i>web server</i>	1. Buatlah baris program dalam bahasa pemrograman PHP untuk menampilkan tayangan sebagai berikut: 1. Andi 2. Nurma 3. Jamal 4. Adit 5. Kokom 6. Yanto Apakah ada Yanto dalam daftar? Ya Gunakan iterasi (for), seleksi (if) dan array dalam baris program tersebut Rincian tugas: 1. Penugasan dilakukan secara individual 2. Buat laporan penugasan dengan format BAB I Pendahuluan a. tujuan b. landasan teori BAB II Pelaksanaan a. flowchart b. baris program





Kompetensi <u>Dasar</u>	Indikator Soal	Soal dan Rincian Tugas
		c. penjelasan BAB III Penutup a. kesimpulan b. saran 3. Dikerjakan selama 1 minggu

Tabel 10 Contoh Rubrik Penskoran Penugasan

Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
Pendahuluan	Tujuan dan landasan teori disampaikan dengan tepat	4
	Tujuan atau landasan teori disampaikan dengan kurang tepat	3
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan namun disampaikan dengan tepat	2
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan dan disampaikan dengan kurang tepat	1
Pelaksanaan	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan tepat	4
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan kurang tepat	3
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan tepat	2
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan kurang tepat	1
Kesimpulan	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya yang <i>feasible</i>	4





Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya tetapi kurang <i>feasible</i>	3
	Terkait dengan pelaksanaan tugas tetapi tidak ada saran	2
	Tidak terkait dengan pelaksanaan tugas dan tidak ada saran	1
Tampilan laporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover dan foto/gambar	4
	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
	Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
	Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, dan ejaan semua benar	4
	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, beberapa ejaan salah	3
	Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan beberapa ejaan salah	2
	Tidak mudah dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan banyak ejaan yang salah	1

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



Contoh pengisian hasil penilaian tugas

No	Nama	Skor untuk					Jumlah skor	Nilai
		Pend	Pelaks	Kesimp	Tamp	Keterb		
1	Adi	4	2	2	3	3	14	70

Jumlah skor perolehan : 14

Jumlah skor maksimal : 20

Nilai = $(14/20) \times 100 = 70$

4) Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Ada beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Untuk penilaian kompetensi pengetahuan di SMK tipe portofolio dokumentasi dapat digunakan yakni berupa kumpulan dari hasil tes tulis, dan/atau penugasan siswa.

Portofolio setiap siswa disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan dokumen tersebut digunakan sebagai referensi tambahan untuk mendeskripsikan pencapaian pengetahuan secara deskriptif.

4. Penerapan penilaian pencapaian kompetensi pada aspek keterampilan

a. Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

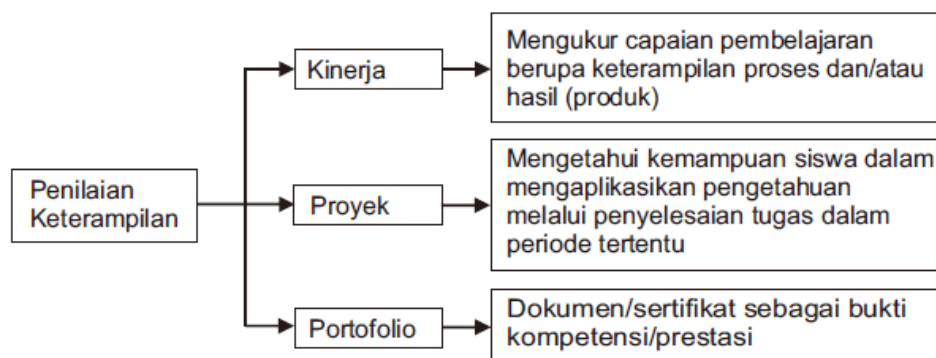




Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

b. Teknik Penilaian Keterampilan

Penilaian kinerja digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Aspek yang dinilai adalah proses pengerjaannya atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Sebagai contoh: 1) keterampilan menggunakan alat dan/atau bahan serta prosedur kerja dalam menghasilkan produk, 2) kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan kriteria teknis dan estetis. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik. Skema penilaian keterampilan ditunjukkan seperti pada gambar di bawah.



Gambar 7 Skema Penilaian Keterampilan
(Sumber: Panduan Penilaian pada SMK)

1) Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran yang berupa keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Penilaian kinerja yang menekankan pada hasil (produk) biasa disebut penilaian produk, sedangkan penilaian kinerja yang menekankan pada proses dan produk dapat disebut penilaian praktik. Aspek yang dinilai dalam penilaian kinerja adalah proses pengerjaannya atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Sebagai contoh: (1) keterampilan untuk menggunakan alat dan atau bahan serta prosedur kerja dalam



menghasilkan suatu produk; (2) kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan kriteria teknis dan estetik.

Dalam pelaksanaan penilaian kineja perlu disiapkan format observasi dan rubrik penilaiannya untuk mengamati perilaku siswa dalam melakukan praktik atau membuat produk yang dikerjakan.

Tabel 11 Contoh Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri

Kelas/Semester : XI/1

Tahun pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi

Kompetensi Dasar : Menghitung tarif penerbangan domestik

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.2 Menghitung tarif penerbangan domestik dan rutanya	Komponen perhitungan harga	Siswa dapat: 1. Mengidentifikasi komponen harga perhitungan tiket penerbangan domestik. 2. Mengidentifikasi tarif penerbangan domestik dan rutanya. 3. Mengidentifikasi peraturan-peraturan dalam perhitungan tarif penerbangan domestik. 4. Menghitung tarif penerbangan domestik rute dan kelas pelayanannya	Proses





Tugas Praktik:

- Hitunglah harga tiket penerbangan domestik dengan rute Jakarta-Wamena untuk 2 orang dewasa dengan ketentuan sebagai berikut:
- Pindah maskapai dengan penerbangan perintis di Jayapura untuk penerbangan Jayapura-Wamena
 - Kelas penerbangan ekonomi
 - Jadwal penerbangan dan daftar tarif penerbangan terlampir

Tabel 12 Contoh Instrumen Penskoran Kinerja

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri

Kelas/Semester : XI/1

Tahun pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi

Nama Peserta didik : Citra Faradilla

Kelas : XI-UPW-3

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
1	Persiapan (skor maksimal 6)			
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih			V
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan			V
2	Proses Kerja (skor maksimal 3)			
	Prosedur perhitungan tarif			V
3	Hasil (skor maksimal 3)			
	Menghitung tarif penerbangan domestik rute dan kelas pelayanannya			V
4	Sikap Kerja (skor maksimal 3)			
	Sikap kerja saat melakukan perhitungan tarif		V	
5	Waktu (skor maksimal 3)			
	Ketepatan waktu kerja	V		





Penilaian Proses

	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap	Waktu	Total
Skor Perolehan	6	3	3	2	1	
Skor Maksimal	6	3	3	3	3	
Bobot	10	20	40	20	10	100
Total	10	20	40	13,3	3,3	86,6

Keterangan:

Bobot total wajib 100

Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \right) \times \text{Bobot}$$

Tabel 13 Contoh Rubrik Penskoran Proses

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri

Kelas/Semester : XI/1

Tahun pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi

Kompetensi Dasar : Menghitung tarif penerbangan domestic

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
1	Persiapan		
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih	3
		Hadir tepat waktu, berseragam lengkap	2
		Hadir tidak tepat waktu, berseragam tidak lengkap	1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapih	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapih	3
		Alat dipersiapkan dengan lengkap	2





No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
		Alat dipersiapkan tidak lengkap	1
2	Proses Kerja		
	Prosedur perhitungan tarif	Menunjukkan prosedur perhitungan yang tepat	2
		Menunjukkan prosedur yang kurang tepat	1
3	Hasil		
	Menghitung tarif penerbangan domestik rate dan kelas pelayanannya	Harga tiket dihitung dengan tepat dan benar	3
		Harga tiket dihitung dengan tepat	2
		Harga tiket dihitung tidak benar	1
4	Sikap Kerja		
	Sikap kerja saat melakukan perhitungan tarif	Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan	3
		Tertib saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan namun kurang rapi	2
		Kurang tertib dan rapi saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan	1
5	Waktu		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 5 menit	3
		5 - 10 menit	2
		lebih dari 10 menit	1

Keterangan : Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing



Untuk penilaian produk, pada pedoman penskoran perlu dijabarkan komponen-komponen teknis dan estetis yang akan dinilai seperti contoh tabel berikut ini.

Tabel 14 Contoh Instrumen Penskoran Proses

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : **Pemrograman Web Dinamis**
Nama Peserta Didik : Fajar
Kelas : XI-RPL-3

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Subkomponen	Skor		
		1	2	3
1	Teknis (skor maksimal 9)			
	Penerjemahan situasi ke dalam flowchart			V
	Penggunaan simbol flowchart			V
	Penjelasan flowchart			V
2	Estetis (skor maksimal 6)			
	Penampilan		V	
	Keterbacaan			V
3	Waktu (skor maksimal 3)			
	Ketepatan waktu kerja			V

Penilaian Produk

	Teknis	Estetis	Waktu	Total
Skor Perolehan	9	5	3	
Skor Maksimal	9	6	3	
Bobot	60	20	20	100
Total	60	16,6	20	96,6





Nilai produk siswa: 96,6

Keterangan

Bobot total wajib 100

Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \frac{\sum (\text{perolehan skor})}{\text{skor maksimal}} \times \text{Bobot}$$

Tabel 15 Contoh Rubrik Penskoran Produk

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri

Kelas/Semester : XI/1

Tahun pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : **Pemrograman Web Dinamis**

Kompetensi Dasar : Menerapkan dasar pemrograman pada
web server

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
I	Teknis Penerjemahan situasi ke dalam flowchart	Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam <i>flowchart</i> yang outputnya tepat dan singkat	3
		Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam <i>flowchart</i> yang outputnya tepat namun kurang singkat	2
		Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam <i>flowchart</i> yang outputnya kurang tepat	1
	Penggunaan simbol flowchart	Seluruh simbol yang digunakan tepat	3
		>80% simbol yang digunakan dalam <i>flowchart</i> tepat	2
		<80% simbol yang digunakan dalam <i>flowchart</i> tepat	1





No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
	Penjelasan flowchart	<i>Flowchart</i> dijelaskan dengan jelas dan tepat	3
		Flowchart dijelaskan dengan jelas namun kurang tepat	2
		<i>Flowchart</i> dijelaskan dengan kurang jelas dan kurang tepat	1
II	Estetis		
	Penampilan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
		Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
		Laporan kurang rapi dan kurang menarik tidak dilengkapi cover dan	1
	Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata	3
		Mudah dipahami, pilihan kata	2
		Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat dan beberapa	1
III	Waktu		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 1 jam	3
		1-2 jam	2
		lebih dari 2 jam	1

Keterangan: Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing

2) Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu tugas dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa KD. Tugas tersebut berupa rangkaian kegiatan penelitian/investigasi mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian data, pengolahan dan penyajian data,





serta pelaporan. Penilaian proyek juga dapat dilakukan oleh beberapa guru mata pelajaran yang terkait dengan proyek tersebut dengan mempertimbangkan komponen KD yang dinilai dalam mata pelajaran tersebut. Misalnya pada judul proyek “Penyajian Kreasi Masakan Minang Modern” untuk siswa Jasa Boga dapat dinilai oleh guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia dan mata pelajaran Hidangan Kesempatan Khusus dan *Fusion Food*.

Pada penilaian proyek setidaknya ada 4 (empat) hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- a) Pengelolaan,
Kemampuan siswa dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengurupulan data, serta penulisan laporan.
- b) Relevansi
Kesesuaian tugas proyek dengan KD, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.
- c) Keaslian
Proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa.
- d) Inovasi dan kreativitas
Hasil proyek yang dilakukan siswa terdapat unsur-unsur kebaruan dan menemukan sesuatu yang berbeda dari biasanya.





Tabel 16 Contoh Kisi-kisi Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Paket Keahlian : Jasa Boga
Mata Pelajaran : Pengolahan dan Penyajian Makanan
Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.1 Membuat dan menyajikan hidangan lauk pauk masakan Indonesia dari daging	Masakan Indonesia	Siswa dapat: 1. Membuat hidangan Indonesia 2. Menyajikan hidangan Indonesia khas daerah dengan gaya Modern ¹ <i>fine-dining</i> 3. Mempresentasikan hasil masakannya dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing	Proyek

Tugas Proyek:

Buatlah kreasi hidangan utama masakan Minang dengan konsep *fine-dining* dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. Pilihlah hidangan utama masakan Minang yang telah diketahui dengan luas;
2. Kreasikan resep dan cara pembuatannya dengan baik;
3. Pastikan bahan-bahan dalam kondisi baik tidak busuk;
4. Sajikan dengan presentasi yang baik;
5. Laporkan dalam bentuk tertulis dengan dilengkapi foto hidangan;
6. Sampaikan sajian kepada guru atau penilai cita rasa untuk dinilai bersama dengan penyerahan laporan;
7. Penyampaian hidangan yang menggunakan bahasa Inggris akan mendapatkan nilai maksimal;





8. Sebaiknya hidangan dibuat tidak lama sebelum dilaporkan untuk menjaga kesegaran;
9. Laporan dan hidangan disampaikan kepada guru paling lambat 2 minggu

Tabel 17 Contoh Instrumen Penskoran Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XII/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Paket Keahlian : Jasa Boga
Mata Pelajaran : Pengolahan dan Penyajian Makanan
Indonesia

Nama Peserta didik : **Irwanto Nugroho**

Kelas : **X-JB-2**

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Subkomponen	Skor			
		1	2	3	4
1	Persiapan (skor maksimal 12)				
	Pemilihan Hidangan				V
	Persiapan Alat			V	
	Persiapan Bahan			V	
2	Proses Kerja (skor maksimal 8)				
	Mengkreasikan resep masakan				V
	Sistematika kerja				V
3	Hasil (skor maksimal 12)				
	Cita rasa hidangan			V	
	Penampilan			V	
	Pelaporan				V
4	Sikap Kerja (skor maksimal 4)				
	Penyampaian saat presentasi hidangan				
5	Waktu (skor maksimal 4)				
	Ketepatan waktu penyampaian laporan				V





	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap	Waktu	Total
Skor Perolehan	10	8	10	4	4	
Skor Maksimal	12	8	12	4	4	
Bobot	10	30	40	10	10	100
Total	8,3	30	33,3	10	10	91,6

Nilai siswa : 91,6

Keterangan

Bobot total wajib 100 Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \right) \times \text{Bobot}$$

Tabel 18 Contoh Rubrik Penskoran Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri

Kelas/Semester : XII/1

Tahun pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : Jasa Boga

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
I	Persiapan		
	Pemilihan Hidangan	Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang berbasis daging dan sudah dikenal luas	4
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang berbasis daging namun belum dikenal luas	3
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang bukan berbasis daging namun dikenal luas	2
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang bukan berbasis daging dan belum dikenal luas	1





No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
	Persiapan	Alat dipersiapkan dengan tepat dan	4
		Alat dipersiapkan dengan kurang tepat namun bersih	3
		Alat dipersiapkan dengan tepat namun kurang bersih	2
		Alat dipersiapkan dengan kurang tepat dan kurang bersih	1
	Persiapan Bahan	Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan lengkap dan segar	4
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan kurang lengkap namun segar	3
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam lengkap namun kurang segar	2
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan kurang lengkap dan kurang segar	1
II	Proses Kerja		
	Mengkreasikan resep masakan	Kreasi resep masakan orisinil dan menarik	4
		Kreasi resep masakan orisinil namun kurang menarik	3
		Kreasi resep masakan kurang orisinil namun menarik	2
		Kreasi resep masakan kurang orisinil dan kurang menarik	1
	Sistematika kerja	Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan efektif dan efisien	4





No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan efektif namun kurang efisien	3
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan kurang efektif namun efisien	2
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan kurang efektif dan kurang efisien	1
III	Hasil		
	Cita Rasa	Cita rasa yang enak dan sesuai selera lebih dari 2 orang penguji	4
		Cita rasa yang enak dan sesuai selera 2 orang penguji	3
		Cita rasa yang enak dan sesuai selera 1 orang penguji	2
		Cita rasa kurang enak	1
	Penampilan	Presentasi hidangan yang menarik, dan kreatif	4
		Presentasi hidangan yang menarik namun kurang kreatif	3
		Presentasi hidangan yang kurang menarik dan kurang kreatif	2
		Presentasi hidangan alakadanya	1
	Pelaporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover dan foto/gambar	4
		Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
		Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2





No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
		Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
IV	Sikap Kerja		
	Sikap kerja saat presentasi hidangan	Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Inggris, dengan penyampaian yang baik dan berpenampilan rapi	4
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan	3
		penyampaian yang baik dan berpenampilan rapi	
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan penyampaian yang kurang baik namun berpenampilan rapi	2
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan penyampaian yang kurang baik dan kurang berpenampilan rapi	1
V	Waktu		
	Ketepatan waktu penyampaian	Kurang dari 1 minggu	4
		1-2 minggu	3
		2-3 minggu	2
		lebih dari 3 minggu	1

Keterangan: Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing

3) Penilaian Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang



menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Ada beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Guru dapat memilih tipe portofolio yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dan/atau konteks mata pelajaran. Untuk penilaian kompetensi keterampilan di SMK portofolio siswa dapat berupa kumpulan dari hasil penilaian kineja dan proyek siswa dengan dilengkapi foto atau *display* produk.

Portofolio setiap siswa disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dokumen dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan dokumen dan/atau produk tersebut digunakan sebagai referensi tambahan untuk mendeskripsikan pencapaian pengetahuan secara deskriptif.

Berikut adalah contoh ketentuan dalam penilaian portofolio di sekolah:

- a) Karya asli siswa;
- b) Karya yang dimasukkan dalam portofolio disepakati oleh siswa dan guru;
- c) Guru menjaga kerahasiaan portofolio;
- d) Guru dan siswa perlu mempunyai rasa memiliki terhadap dokumen portofolio.

D. Aktivitas Pembelajaran

Serangkaian aktivitas pembelajaran terkait materi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, dan aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini adalah:

1. Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik membaca teks secara cepat dan menyeluruh (*skimming*) untuk memperoleh gambaran umum materi penilaian pembelajaran.



- 
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari terlewatnya materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
 3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya!
 4. Bacalah referensi dari sumber lain yang relevan dan diskusikan bersama kelompok untuk memperkuat pemahaman anda berkaitan dengan materi yang dipelajari!
 5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja 1 - lembar kerja 8 berikut!

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama!
- Secara berkelompok pelajailah lembar kerja penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar!
- Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama!
- Isilah lembar kerja penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan!

Lembar Kerja 1.1 - Jurnal Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				
4				



Lembar Kerja 1.2 - Penilaian Diri Siswa

Nama :

Kelas/Semester :

Petunjuk: Berilah tandacek (V) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1			
2			
3			

Lembar Kerja 1.3 - Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai.....:

Nama penilai :

Kelas/Semester :

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1			
2			
3			
Jumlah			

Lembar Kerja 1.4 - Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Tahun pelajaran :

Paket Keahlian :

Mata Pelajaran :

Penilaian :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal





1. Soal Pilihan
 - a. Contoh soal
 - b. Pedoman Penilaian
2. Soal Uraian
 - a. Contoh soal
 - b. Pedoman Penilaian

Lembar Kerja 1.5 - Kisi-Kisi Tes Lisan

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :
Penilaian :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal

Soal Tes Lisan

- a. Contoh soal
- b. Pedoman Penilaian

Lembar Kerja 1.6 - Kisi-Kisi dan Soal Penugasan

Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :
Kompetensi Dasar :
Kelas :

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Soal dan Rincian Tugas





1. Rubrik Penskoran Penugasan
2. Pedoman Penilaian Penugasan

Lembar Kerja 1.7 - Kis-kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Mata Pelajaran :
Kompetensi Dasar :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian

1. Penilaian Proses
 - a. Instrumen Penskoran Proses
 - b. Rubrik Penskoran Proses
 - c. Pedoman Penilaian Proses
2. Penilaian produk
 - a. Instrumen Penskoran Produk
 - b. Rubrik Penskoran Produk
 - c. Pedoman Penilaian Produk

Lembar Kerja 1.8 – Kisi-kisi Tugas Proyek

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian



- 
1. Instrumen Penskoran Tugas Proyek
 2. Rubrik Penskoran Proyek
 3. Pedoman Penilaian Proyek

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan dengan singkat penilaian otentik dalam proses pembelajaran!
2. Sebutan prinsip-prinsip umum dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik!
3. Jelaskan fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran!
4. Jelaskan tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran!
5. Jelaskan teknik penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik!

F. Rangkuman

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati; menanya; mengumpulkan informasi; mengasosiasi; dan mengomunikasikan.

Terdapat empat istilah yang sering digunakan dalam penilaian untuk menilai atau mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu tes (test), pengukuran (measurement), penilaian (assessment) dan evaluasi (evaluation).

Penilaian otentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya.

Prinsip penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Sahih, 2)



Objektif, 3) Adil, 4) Terpadu, 5) Terbuka, 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, 7) Sistematis, 8) Beracuan kriteria, dan 9) Akuntabel.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK) atau penilaian acuan Patokan (PAP). Penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan.

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk: 1) memantau kemajuan belajar, 2) memantau hasil belajar, dan 3) mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Tujuan Penilaian hasil belajar peserta didik adalah: 1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan, 2) menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi, 3) menetapkan program perbaikan atau pengayaan, dan 4) memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian sikap adalah kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Teknik penilaian sikap dilakukan dengan observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman.

Penilaian kompetensi pengetahuan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi/ mencipta yang terdapat pada setiap KD. Teknik penilaian kompetensi pengetahuan yang digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan serta portofolio.

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dilakukan dengan teknik seperti penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai penilaian otentik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian b.
2. Penjelasan mengenai prinsip-prinsip umum dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian c.
3. Penjelasan mengenai fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian g.
4. Penjelasan mengenai tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian h.
5. Penjelasan mengenai teknik penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2, 3, dan 4.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

SENI RUPA TIGA DIMENSI

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudara diharapkan mampu memahami rupa tiga dimensi yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Mendeskripsikan karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menganalisis perwujudan karya seni rupa tiga dimensi dalam bentuk formal dan nonformal dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

1. Seni Rupa Tiga Dimensi

Secara nalar istilah seni rupa tiga dimensi adalah seni rupa yang berbentuk atau berujud secara plastis. Plastis yang dimaksudkan adalah dapat dilihat diraba dan dinikmati melalui pandangan mata secara fisik. Karya seni rupa ini termasuk kategori seni rupa yang memanfaatkan benda berujud dan dibentuk menjadi fungsi baru. Di dalam mewujudkan terdapat simbol dan kesan yang dimunculkan pada karya seni rupa.



Sebagai contoh simbol orang menangis, dapat diwujudkan berupa foto tiga dimensi orang sedih, bentuk-bentuk komposisi nonformal yang cenderung ke arah bawah. Arah bawah ini mengesankan layu tidak berdaya dan merujuk posisi menangis karena kesedihan. Pembacaan simbol seni rupa tiga dimensi mengandung perdebatan atau diskusi, karena untuk mengartikan kadangkala terjadi mis-interpretasi. Selanjutnya untuk memahami bentuk seni rupa tiga dimensi akan dijelaskan melalui gambar dan peragaan yang dilakukan oleh pembelajar sendiri. Hal ini perlu diutarakan, karena biasanya seorang guru mengajarkan seni rupa tiga dimensi melalui teori dan jarang dilakukan penjelasan secara material.

Karya seni rupa tiga dimensi jika dilihat dari Ilmu Ukur Ruang (stereometri) adalah karya seni rupa yang mempunyai ruang; ruang sendiri dibatasi oleh dinding dengan tiga ukuran: ukuran atap identik dengan ukuran dasar atau lantai. Ukuran samping kanan dan samping kiri berasosiasi diantaranya, serta ukuran depan dan belakang untuk menunjukkan ruang yang berperspektif. Selain ukuran tersebut juga dapat disebutkan melalui penjelasan tiga ukuran: panjang, lebar dan tinggi. Ruang bervolume ini menunjukkan soliditas (utuh dan penuh) maupun ruang berdasarkan konstruksi maka yang melihat ruang berasal dari dalam ruang itu sendiri. Kondisi ini menjadikan seni rupa tiga dimensi merupakan seni rupa yang kompleks pembahasannya. Namun sampai saat ini karya seni rupa tiga dimensi hanya identik dengan karya patung.

Pemahaman ini tidak salah, karena seni rupa tiga dimensi yang pertamakali sebagai ungkapan ekspresi dan mempunyai simbol serta kesan adalah patung. Dalam patung biomorfisme, berupa patung penggambaran manusia dari hasil imajinasi tentang makhluk hidup ideal yang diidentikan (dianalogkan) dengan dewa. Makhluk hidup tersebut berasal dari sebuah keyakinan dari masyarakat pendukungnya. Perkembangan bentuk tersebut seiring dengan perkembangan visi dan prinsip penciptaan, sebagai contoh: masyarakat pra aksara (pra sejarah)



menyatakan makhluk idea adalah hewan, karena hewan tersebut menjadi tulang punggung dalam bermatapencapaian. Kondisi ini menyebabkan masyarakat pendukung masuk dalam sistem penciptaan patung. Oleh karenanya, kehadiran patung atau seni rupa tiga dimensi ini merujuk menjadi dewa penyelamat.

Beberapa diskusi kemudian muncul, seni rupa tiga dimensi termasuk karya seni murni maupun seni terapan; seni murni berujud patung ataupun arca sedangkan seni terapan berupa meja, kursi dan benda berujud yang fungsional. Penciptaan karya seni rupa terapan tiga dimensi ini mengikuti asas: *form-follow-function*. Prinsip ini menunjukkan bahwa karya seni rupa terapan tiga dimensi terkait dengan nilai ekonomis serta reproduktif. Berdasarkan kesepakatan karya rupa tiga dimensi yang berjenis seperti tersebut di atas dimasukkan ke dalam pembahasan seni kriya, atau desain interior khususnya desain *furniture*. Pembahasan seni rupa tiga dimensi dalam modul ini adalah karya seni yang masih mementingkan estetika murni, bukan estetika ergonomis. Namun sering timbul pertanyaan. Apakah seni rupa murni tiga dimensi tidak bisa digunakan sebagai karya seni rupa terapan tiga dimensi?

Pertanyaan ini perlu dituntaskan penjelasannya, karena biasanya pertanyaan ini muncul dari para peserta didik yang aktif mengikuti perjalanan perkembangan bentuk atau seni rupa.

- a. Karya seni rupa murni tiga dimensi difungsikan sebagai karya seni rupa terapan tiga dimensi, namun akan berubah arti dan fungsi. Istilah seni murni yang dimaksud adalah karya seni rupa yang bertujuan sebagai media mengungkapkan perasaan, pikiran serta harapan tanpa didasari faktor komersial.

Jika karya seni rupa murni tiga dimensi ini dimanfaatkan maka karya hasil imajinasi menjadi seni rupa murni tiga dimensi ini tetap sebagai karya seni murni. Namun ketika dimanfaatkan sebagai karya terapan, maka akan disebutkan seni rupa murni tiga dimensi yang difungsikan sebagai seni terapan, mungkin karya patung wanita tidur





difungsikan sebagai kursi atau bangku. Perkembangan seperti ini merupakan hal yang biasa. Oleh karenanya, jika terjadi diskusi atau pertanyaan dari peserta didik maka seorang guru dapat menjelaskan dengan tegas menjawab pertanyaan ini.

- b. Salah satu jenis karya seni rupa tiga dimensi jika dilihat dari prinsip ekspresi adalah tata ruang dan interior. Karya tata ruang dan interior pada saat ini akan dijelaskan tersendiri, karena karya seni rupa tiga dimensi ini bersifat lebih luas dan memenuhi persyaratan khusus, oleh karenanya dibahas lewat modul tersendiri.

Perkembangan seni posmoderen memanfaatkan karya-karya seni rupa terapan tiga dimensi (furnitur) ditata sebagai kesatuan seni instalasi, dianggap sebagai seni murni. Hal ini menjadi suatu perkecualian, karena konsep seni kontemporer adalah meninggalkan asa keteraturan atau keajegan yang diidentikkan seperti seni tradisional. Seni kontemporer ini 'mempertanyakan metafisika kehadiran' bentuk dan makna; artinya: selalu menanyakan fungsi dan kedudukan karya terhadap arti simbolisnya berdasarkan kefungsiannya. Sebagai contoh: apakah fungsi kursi? Jika menggunakan teori tradisional, kursi adalah tempat duduk. Namun pada suatu ketika peserta didik melihat sebuah kursi tidak digunakan untuk tempat duduk melainkan sebagai meja, karena menginginkan kefungsiannya sesaat. Pertanyaan rasional seperti ini hendaknya dapat dijawab oleh seorang guru dengan mendudukan prinsip dan konsep penciptaan seni rupa kontemporer.

- c. Seni rupa tiga dimensi adalah segala macam hasil karya seni rupa yang berujud atau bervolume, baik solid maupun ber-ruang namun taktil (dapat disentuh dan diraba). Karya ini memberikan kesan utuh dan tiga dimensional dengan prinsip: (1) mempunyai 3 sisi ukuran: depan-belakang, samping kanan-kiri, serta atas-bawah; (2) sebagai karya yang menyatakan ekspresi bermakna simbolis karena mempunyai ide dan gagasan dibalik karya yang ada; (3) Karya seni





rupa tiga dimensi dapat diciptakan secara langsung secara manual maupun tidak langsung karena harus mengubah medium untuk dapat dibentuk; (4) tidak sebagai karya terap yang langsung dapat dimanfaatkan, melainkan tujuan utama bisa karya kreasi-nonkomersial, namun dapat juga dipakai atau diterapkan.

2. Perwujudan Seni Rupa Tiga Dimensi

Dilihat dari penampilan karya seni rupa tiga dimensi ini berujud, dan wujud ini dimulai dari bentuk dasar dua dimensi, seperti bujur sangkar menjadi kubus (tiga dimensi), segitiga menjadi kerucut (tiga dimensi), empat persegi panjang dan bulat menjadi silindris (tiga dimensi). Perkembangan bentuk dasar menjadi bentuk formal tiga dimensi melalui pemahaman khas, karena sampai saat ini pembelajaran seni rupa tiga dimensi belum mampu mewujudkan ekspresi secara nyata bagi anak (peserta didik). Hal ini disebabkan fungsi perabaan jarang diajarkan kepada anak. Kebiasaan mengajarkan secara konseptual atau teoritis seni rupa lebih mudah dengan berkarya dua dimensi.

Dalam uraian yang terdahulu, prinsip ini selalu dilakukan oleh pendahulu kita. Justru pada masa pra aksara, karya-karya nenek moyang pertama kali membuat adalah seni rupa nonformal. Baik bentuk manusia maupun membentuk yang lain. Karya seni rupa tiga dimensi masa lalu memberikan gambaran bahwa pertamakali yang harus dipelajari adalah mengungkapkan secara spontan bentuk-bentuk tersebut.

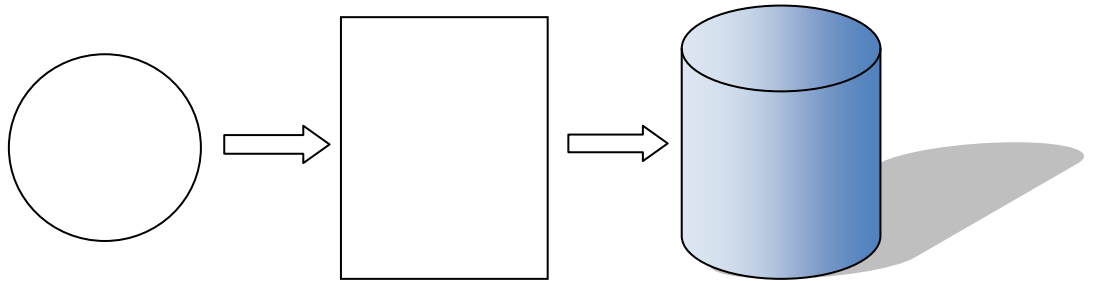
Selanjutnya, di bawah ini adalah uraian tentang wujud karya tiga dimensi dilihat dari penampilan; bentuk-bentuk yang dihasilkan antara lain:

a. Bentuk Formal

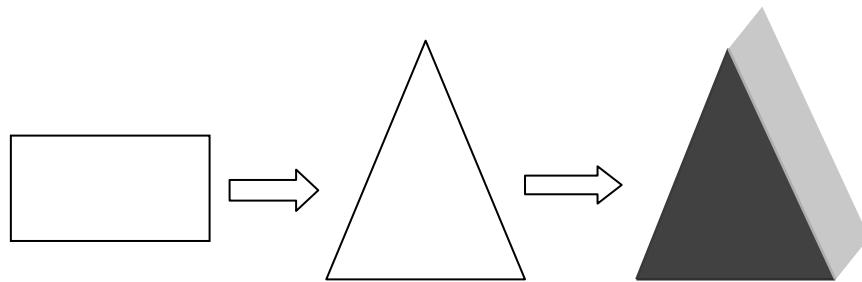
Bentuk formal artinya bentuk tersebut mempunyai ukuran dengan jelas serta membentuk sesuai dengan nama: kubus, kotak memanjang (persegi panjang), bulat, bulat memanjang, kerucut, silindris, piramid atau yang yang lain. Bentuk-bentuk ini mempunyai ukuran yang pasti, sehingga mempunyai nama. Ukuran yang pasti



ini untuk menyebutkan nama kerucut, kubus atau yang telah disebutkan di atas.



Gambar 8 Presentasi Dua Dimensi Bulat dan Segi Empat Menjadi Tiga Dimensi Silinder



Gambar 9 Presentasi Dua Dimensi Segi Empat dan Segi Tiga Menjadi Tiga Dimensi Atap

Beberapa pakar menyebut bentuk formal ini sama dengan bentuk geometris. Kata ini berasal dari *geo* berarti bumi dan *metris* atau meter yaitu alat ukur atau terukur. Rangkaian kata tersebut memberi arti bentuk-bentuk yang ada di bumi terukur atau teratur, seperti: matahari - bulat - bundar, merupakan kesatuan dari garis lengkung, gunung merupakan kesan segitiga merupakan kesatuan titik garis lurus membentuk bidang dan tersusun menjadi kerucut.

b. Bentuk Nonformal

Sebenarnya bentuk nonformal untuk menyebutkan bentuk yang tidak beraturan, dalam arti bentuk yang tidak memerlukan ukuran ketepatan. Ukuran yang diajukan adalah volume, yaitu susunan benda atau barang apa saja yang arahnya menjadi bentuk, namun

tidak memerlukan ukuran garis. Kemungkinan patung abstrak sebagai salah satu bentuk patung non figuratif. Patung non figuratif juga disebut sebagai patung nonformal.

Selanjutnya, patung nonformal juga disebut patung ekspresif imajinatif. Yang dipahami adalah simbol atau kesan dari sebuah patung, sebagai contoh patung instalasi di bawah ini. Jenis seni patung ini merupakan kolase (susunan dengan menempel dan membentuk). Sedangkan jika diamati secara serius patung ini merupakan kesan atau simbol seorang manusia dengan badan tegak. Silakan mengamati dengan seksama; untuk mengamati jangan terpengaruh oleh susunan, namun melihat kesan secara keseluruhan. Patung yang terdiri atas susunan benda bekas (rongsok) dengan teknik mengelas dan menyusunnya menjadi kesan manusia atau robot manusia. Prinsip ini yang semula menjadi bahan pertimbangan salah satu ujud seni rupa kontemporer. Pembahasan seni patung akan dibicarakan tersendiri pada penggalan selanjutnya.



Gambar 10 Patung Instalasi (aliran Seni Kontemporer)

c. Patung dan Arca

Istilah patung sering pula disebut dalam literatur Barat *plastic art*, dan arca sering dijadikan pertanyaan pertama ketika akan mengajarkan seni rupa tiga dimensi. Pertanyaan ini berupa berangkat dari istilah, namun jika dilihat dari penampilan kedua istilah (patung dan arca) sama. Pandangan latar belakang penciptaan, antara patung dan arca berbeda. Sebagai pembeda diajukan dengan pendekatan: fungsi. Seni patung atau *sculpture* (bhs Inggris) menunjukkan segala macam karya yang berujud dan mempunyai prinsip penyimbolan atau kesan dan bertujuan untuk mewujudkan idea berukuran tiga dimensi (trimatra).

Seni patung pada zaman dahulu disebut arca; karya seni rupa tiga dimensi ini dirancang untuk keperluan keagamaan (media konsentrasi). Dalam kamus wikipedia dijelaskan pengertian seni arca (arca), sebagai berikut:

“ Arca adalah patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana dalam memuja Tuhan atau dewa-dewinya. Arca berbeda dengan patung pada umumnya, yang merupakan hasil seni yang dimaksudkan sebagai sebuah keindahan. Oleh karena itu, membuat sebuah arca tidaklah sesederhana membuat sebuah patung.”

(id.wikipedia.org/wiki/Arca)

Sebagai contoh, pembuatan arca pada zaman kejayaan Hindu maupun Budha di Indonesia; fungsi arca ini untuk: (1) media konsentrasi bersembahyang; (2) sebagai penghormatan terhadap dewa yang direpresentasikan dalam ujud arca; (3) sebagai bahasa kedua, yaitu dimanfaatkan sebagai teks penyemahan gunanya untuk pembelajaran. Contoh: telinga Shiwa dibuat panjang dan besar, ini menunjukkan bahwa Shiwa itu Maha Mendengar, demikian pula terdapat mata ketiga yang diletakkan ditengah-tengah dahi wajah. Tujuan memunculkan dahi tersebut sebenarnya sebagai menunjuk bahwa Shiwa Maha Melihat, dan seterusnya.



Perkembangan saat ini patung dirancang untuk pengisian monume, serta fungsi monumen tersebut adalah untuk mengenang kembali jasa pahlawan. Monumen atau tugu peringatan ini berfungsi sebagai peringatan suatu peristiwa yang dialami. Bentuk susunan patung, bisa berdiri sendiri atau kelompok. Peran seni patung menjadi lebih dominan, maka digunakan untuk mengekspresikan diri pencipta lebih bebas dan bervariasi.

Secara garis besar patung sebagai karya seni rupa tiga dimensi ini mempunyai fungsi variatif, diantaranya:

- 1) Patung *religi*, selain dapat dinikmati keindahannya tujuan utama dari pembuatan patung ini adalah sebagai sarana beribadah, bermakna religius.
- 2) Patung monumen, keindahan dan bentuk patung yang dibuat sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau jasa seorang pahlawan.
- 3) Patung arsitektur, keindahan patung dapat dinikmati dari tujuan utama patung yang ikut aktif berfungsi dalam konstruksi bangunan.
- 4) Patung dekorasi, untuk menghias bangunan atau lingkungan taman.
- 5) Patung seni, patung seni untuk dinikmati keindahan bentuknya.
- 6) Patung kerajinan, hasil dari para pengrajin. Keindahan patung yang dibuat selain untuk dinikmati juga sengaja untuk dijual.

<http://eprints.uny.ac.id/9271/3/bab%202-06206241029.pdf>





Gambar 11 Patung Religi Budha Tidur di Trowulan Jawa Timur
Sumber: www.esokharinanti.com/2015/06/patung-budha-tidur-trowulan.html



Gambar 12 Patung Monumen
Sumber: ariesaksono.wordpress.com





Gambar 13 Patung arsitek pada Katedral
Sumber: <http://www.athenapub.com/14gothic-sculpture.htm>



Gambar 14 Patung Hiasan untuk Taman Kota
Sumber: ariesaksono.wordpress.com



Gambar 15 Patung Karya Seni Kontemporer
Sumber: ariesaksono.wordpress.com

Di samping jenis patung di atas dan patung kerajinan, terdapat patung makam. Patung ini berfungsi sebagai pengganti (substansi) raja yang meninggal. Patung **Ra** diletakkan di depan piramid Mesir Kufu ini menggantikan wajah raja yang meninggal. Posisi ini hanya ada pada beberapa daerah.



Gambar 16 Patung Ra wajah raja Kufu – Mesir
Sumber: www.guardians.net/egypt/pyramids/GreatPyramid.htm



Memahami uraian di atas, bentuk patung jika dilihat dari segi penampilan terbagi ke dalam dua kelompok yakni: patung figuratif dan non figuratif.

1) Figuratif

Patung figuratif untuk menyatakan bentuk patung yang dibuat dengan meniru bentuk-bentuk secara alami. Sejarah seni rupa menunjukkan bahwa terdapat prinsip penciptaan secara mimesis yang dikemukakan oleh Plato. Prinsip yang bermula dengan meniru benda-benda alami seperti semboyan *Ars Immitatur Naturam*-seni merupakan peniruan bentuk alam. Bentuk yang dimaksud misalnya: manusia, binatang dst. Bentuk ini mendapatkan dukungan dari pemahaman terhadap objek yang dilihat. Oleh karenanya bentuk ini dimulai dari melihat kenyataan yang ada. Lalu bagaimana arca? Arca juga bisa disebut dengan patung, karena arca sebenarnya adalah bentuk yang divisualkan dengan aturan keyakinan (agama) sehingga arca tersebut menjadi bagian dari prosesi upacara keagamaan. Misalnya: arca Shiwa Maha Dewa, atau arca Budha di India. Patung ini selain sebagai perwujudan ide dan gagasan seniman pada saat itu, juga berfungsi sebagai media konsentrasi ketika sedang berdoa. Prinsip inilah yang nantinya akan menjadi bagian pembicaraan dikemudian. Patung maupun arca dibentuk dengan melalui *fragmentasi* atau disederhanakan dan *stilasi* atau digayakan.





Gambar 17 Patung Figuratif
Sumber: seputarpengetahuan.com



Gambar 18 Contoh Arca
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Prambanan



Dua buah patung di atas menunjukkan perbedaan visi atau latar belakang penciptaan. Pada gambar no 12 merupakan patung tokoh manusia dan dipresentasikan selayangkan karya seni yang lain, diapresiasi dan dapat diletakkankan pada tempat terbuka sebagai bagian dari rekreasi atau tujuan ilmiah. Sedangkan, patung pada gambar 13 adalah arca Shiwa Mahadewa sebagai perwujudan dewa yang tertinggi untuk mengonsentrasikan pikiran ke arah persembahan dan penyembahan.

2) Nonfiguratif

Istilah patung nonfiguratif untuk menunjukkan karya seni rupa tiga dimensi yang mendasarkan penciptaannya secara bebas. Bebas berarti melakukan kreasi dan deformasi. Kreasi atau kreatifitas adalah usaha untuk menemukan sesuatu yang baru sedangkan deformasi adalah mengubah, menstilir atau memodifikasi bentuk yang ada menjadi bentuk baru dengan visi baru serta tujuan baru. Dalam Oxford Dictionary istilah non figuratif mempunyai makna *“works which appeared to be non-figurative often did in fact recall the visible world”* (<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/non-figurative>).

Prinsip ini sering dilakukan oleh para seniman masa kini (seni kontemporer). Perkembangan seperti ini memberikan gambaran bahwa seni patung nonfiguratif bebas memilih bahan, teknik, serta modifikasi.

Para seniman kontemporer, yang meninggalkan aturan main mencipta seni patung dengan kanon atau ukuran serta tata aturan yang sudah ada. Tujuannya membentuk adalah mengemukakan simbol-simbol dan kesan, sehingga meninggalkan bentuk realis atau figuratif. Menurut Mikke





Susanto (2011: 98) bentuk patung nonfiguratif merupakan patung deformatif, yaitu usaha melakukan perubahan susunan bentuk untuk kepentingan ekspresi seninya. Situasi ini sengaja diciptakan untuk membuat kesan serta mencari ujud simbol sehingga tidak berwujud (*nonfigure*). Namun patung tersebut tetap harus mempunyai karakter atau kesan secara global.

Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara *simplifikasi* (penyederhanaan), *distorsi* (pembiasan), *distruksi* (perusakan), *stilisasi* (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (*mix*). Kesemuanya ini untuk menyampaikan ide dan gagasan melalui karyanya. Karya tersebut akan mewakili pikiran sang seniman melalui makna bentuk dan akhirnya diharapkan karya tersebut memiliki tema seputar lingkungan yang ada pada diri seniman.

Persoalannya sekarang adalah mengungkapkan sebagai gaya pribadi seorang seniman patung. Istilah gaya atau *style* menurut Myers dalam The Liang Gie (1996: 10) adalah cara untuk melahirkan sesuatu yang khas bagi penciptanya sebagaimana dikemukakan rasa penciptaan. Sedangkan L H Chapman dalam Salinig (1993 ; 40) mendefinisikan *style* atau idiom adalah gaya yang mengacu kepada pengertian karya seni individual atau kelompok yang dihasilkan oleh periode tertentu. Di bawah ini terdapat beberapa contoh patung nonfiguratif sebagai hasil deformasi bentuk manusia:





Gambar 19 Karya Patung Nonfiguratif karya Paul Cahan
Sumber: http://www.paulcahan.com/non_figurative.shtml

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

- 
1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi seni rupa tiga dimensi atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar seni rupa tiga dimensi pada modul ini.
 2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
 3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
 4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
 5. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 2.1.

Mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya seni rupa tiga dimensi

Tujuan:

Melalui kerja kreatif Saudara diharapkan mampu mermbuat rencana penerapan mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan visual serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang langkah – langkah mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya



seni rupa tiga dimensi

- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya seni rupa tiga dimensi untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka diperlukan kecermatan dan ketelitian dalam mengidentifikasi.

Lembar Kerja Rencana mengidentifikasi bentuk formal dan nonformal pada karya seni rupa tiga dimensi

No.	Nama karya tiga dimensi formal/nonformal	Langkah dan hasil identifikasi
1.		
2.		
3.		
4		
5	Dst.....	

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 01 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 01 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di



hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Kasus

1. Sebelum membahas lebih banyak, silahkan mengidentifikasi bentuk patung di bawah ini?



Gambar 20 Gambar diatas adalah patung Prajnaparamita



Patung di atas adalah patung Prajnaparamita yang ditemukan di daerah Jawa Timur (Malang). Patung tersebut merupakan peninggalan masa kejayaan agama Hindu di Jawa Timur. Sekarang Saudara menganalisis patung tersebut sesuai dengan arahan di bawah ini.

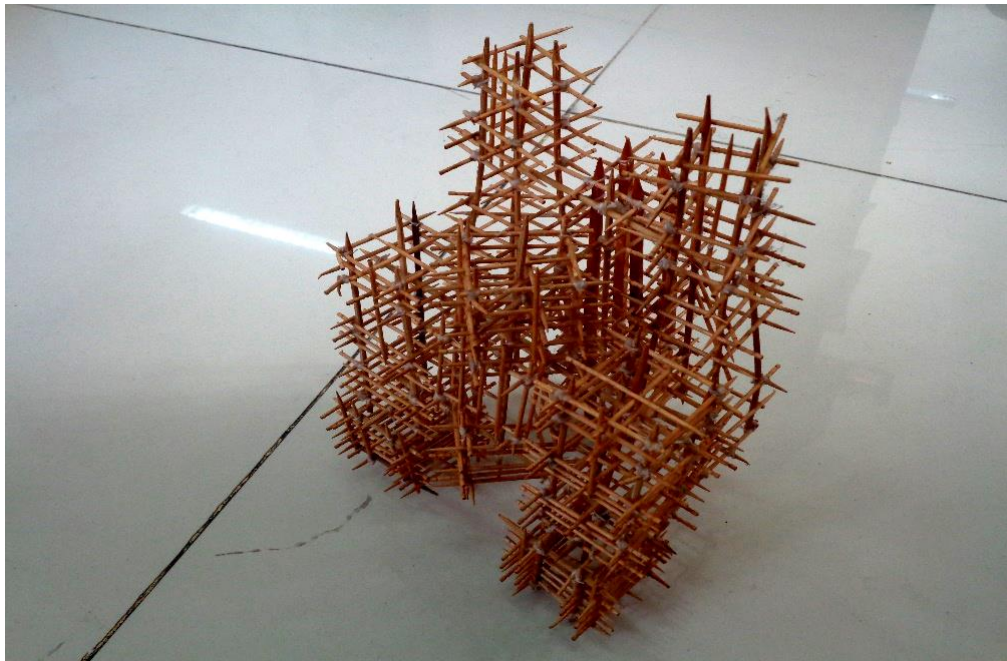
- a. Termasuk bentuk formal atau nonformal? (jika dilihat dari penampilan)
 - b. Apakah fungsi patung Prajnaparamita?
 - c. Bagaimana teknik pengerjaannya?
 - d. Termasuk patung solid atau berongga?
 - e. Bahan atau material medium ini apa?
2. Setelah Saudara sudah menyelesaikan bacaan dengan memahami bentuk seni rupa tiga dimensi, sebaiknya mencari beberapa contoh penerapan patung tersebut; sebagai arah pembelajaran apresiasi seni rupa tiga dimensi Silakan mencari contoh dari internet atau buku terkait:
- a. patung *religi*;
 - b. patung *monument*;
 - c. patung *arsitektur*;
 - d. patung *dekorasi*;
 - e. patung *seni*; dan
 - f. patung *kerajinan*.

Kemudian pembelajar dapat mendiskusikan bentuk seni rupa tiga dimensi di bawah ini: jenis dan teknik apa saja yang digunakan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi.





Gambar 21 Patung kuda dari dimbah kertas diremas dan diselesaikan dengan sobekan kertas
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 22 Susunan lidi pencukil kotoran gigi
Sumber: koleksi pribadi



Sebaiknya Saudara juga melakukan hal yang sama mencipta dengan medium atau bahan serta teknik yang berbeda.

Mohon dirasakan, ketika Saudara mencoba membuat bentuk itu atau setidaknya menunjukkan objek atau benda yang mirip dengan bentuk kerucut, piramid, kubus atau yang lain.

Keterampilan apa saja sekiranya Saudara mengajarkan dan membentuk secara formal: seandainya diminta membuat bentuk bola dari bahan tanah liat dengan teknik membutsir dan memijit?

Saudara diminta membuat bentuk dasar dan kemudian akan dijadikan bentuk tiga dimensi, ilmu apa yang harus dikuasai?

Untuk jawaban yang pertama dan kedua Saudara coba terlebih dahulu untuk mengetahui kesulitan. Sedangkan untuk jawaban yang terakhir; ilmu yang dapat membantu melatih visi bentuk untuk pengembangan intelegensi visual yaitu Menggambar Proyeksi–perspektif. Proyeksi sebenarnya adalah perspektif rebahan; ilmu ini mengajarkan pemahaman struktur bentuk dengan mengurai sisi: atas, bawah dan samping, sehingga mewujudkan bentuk yang nyata. Sedangkan untuk perspektif adalah ilmu yang memberikan wawasan tentang ujud dan ke ruangan, yaitu ujud yang mempunyai pandangan jarak jauhnya posisi benda. Dengan ilmu ini peserta didik akan mudah menangkap benda tiga dimensi.

Ilmu bahan adalah pengetahuan tentang material (medium) yang digunakan dan dijadikan media berekspresi; ilmu ini mempelajari asal bahan, bentuk bahan, karakteristik bahan serta cara pengolahannya.

Latihan berkarya seni rupa tiga dimensi

1. Buatlah eksperimentasi Karya Tiga Dimensi dari bahan kertas bekas kemudian di remas hingga menemukan bentuk dasar. Langkah





selanjutnya bentuk dasar tersebut mengesankan posisi wanita yang sedang berdiri dan bentuknya hanya badan (tanpa kepala). Setelah menemukan bentuk dasar lakukan penutupan dengan kertas terlebih dahulu disobek memanjang dan kemudian bungkus bentuk dasar tadi dengan sobekan kertas hingga rapi agar tidak terlalu kasar.

2. Carilah ide selain meremas kertas dan membentuk dengan menyusun benda jadi sehingga mengesankan menjadi patung badan wanita.

Amati pula karya di bawah ini?



Gambar 23 Kinetic Sculpture karya Lyman Whitaker
Sumber: [www. Marcusashlev.com/vman-whitaker](http://www.Marcusashlev.com/vman-whitaker)

Karya seni rupa tiga dimensi ini adalah *kinetic sculpture* berbentuk *Mobile Design*. Kinerja patung gambar no: 17 23 ini berputar sehingga mengesankan bentuk solid ketika sedang berputar. Prinsip berputar ini disebut dengan *mobile*. Kata *mobile* berasal dari bahasa Inggris berarti:



“ is a kinetic sculpture invented by Alexander Calder in the late 1920s. Rumor has it that that prankster, Marcel Duchamp, actually coined the term as a sort of French pun to denote both motion and motive.

A mobile's components are suspended from (usually wire) arms and carefully balanced so that the slightest movement of air sets the entire construction into motion. (arthistory.about.com)

Silakan cari pengertian sejenis karya *kinetic sculpture* atau *mobile* ini dan carilah contoh yang ada di Indonesia. Kata ini juga disebut dengan karya seni *momental art*, jika dilihat dari bentuk yang tidak tetap, karena berputar dan bergerak tersebut menjadikan setiap putaran mempunyai bentuk khasnya. Karya bentuk tiga dimensi yang *momental* adalah karya air terjun, yang dikaitkan dengan lagu, sehingga jalannya air seperti menari dan membentuk susunan khas. Karya ini juga disebut dengan *momental art*, yaitu terletak pada posisi membentuk ketika sedang *switch on* dan tergantung oleh waktu. Misalnya karya air mancur atau air terjun yang dapat dibuat bentuknya mirip dengan perulangan ornamen. Karya ini disebut patung dekorasi dan berfungsi sebagai hiasan murni.

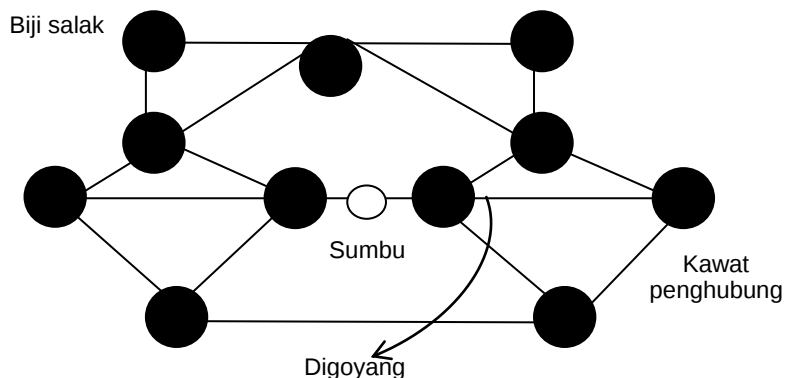
Cobalah Saudara membuat karya seni rupa tiga dimensi dan mencoba membuat *kinetic sculpture* dari bahan sederhana, berupa biji-bijian buah yang kuat dimana karya tersebut digerakkan secara manual namun bertahan lama. Perhatikan instruksi di bawah ini, kemudian silakan Saudara mencoba!

Berkresi dari bahan bekas

Carilah buah salak, ambil isinya setelah dimakan daging salaknya. Susunlah biji salak yang berwarna coklat tersebut satu dengan yang lain, diharapkan mempunyai kaitan berbentuk segi tiga. Susunan ini sudah termasuk seni rupa tiga dimensi.

Karya yang sudah berbentuk utama segitiga dapat disentuh untuk digerakkan. Jika sudah bisa bergerak maka akan menemukan teknik *kinetic*





Gambar 24 Rangkaian *Kinetic Sculpture*
Terbuat Dari Bahan Biji Salak

F. Rangkuman

Selanjutnya, aspek utama di dalam patung yang tidak dapat dilepaskan adalah aspek “material”. Karya patung dihadirkan melalui material atau bahan. Di dalam khazanah penciptaan patung, material selalu menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aspek lainnya, bahkan seringkali merupakan bagian dari ide karya. Selain memiliki sifat fisik yang khas, masing-masing material juga mengandung narasi tersendiri, sehingga pemilihan sebuah material oleh pematung dimaksudkan sebagai artikulasi dari gagasan tertentu. Sebagai contoh adalah penggunaan barang-barang bekas sebagai material sebuah karya. Tanpa memandang bentuk visualnya sekalipun, material tersebut sudah menyiratkan persoalan budaya masyarakat yang konsumtif serta isu-isu lingkungan. Dengan demikian, pemilihan material alami atau material industrial dalam sebuah karya, tentu didasarkan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan konsep karya, bukan sekadar pertimbangan teknis saja.

Berkaitan dengan material adalah “teknik”, dalam hal ini penguasaan pengetahuan atas material dan perlakuannya serta keterampilan di dalam mengolah dan memanipulasi media sehingga menghasilkan wujud visual yang sesuai dengan kehendaknya. Kepiawaian seorang perupa dalam mengolah medianya ini sering disebut sebagai *craftsmanship*. Namun



demikian, *craftsmanship* sebenarnya bukan sekadar keterampilan teknis semata, melainkan kapasitas personal seorang seniman di dalam mengembangkan dan mewujudkan ide seninya ke dalam wujud visual.

1. Setelah membaca uraian di atas, seni patung dan seni arca mempunyai wujud yang sama, yaitu karya seni rupa tiga dimensi.
2. Pengerjaan mematung juga dapat dikatakan sangat memperhatikan kaidah, khususnya pematungan pada masa klasik.
3. Bertolak dari fungsi atau peran penampilannya seni rupa tiga dimensi ini berbeda-beda. Perbedaan tersebut merupakan variasi; maka terdapat jenis patung religi, dekorasi, monumen, arsitektur, kriya dan patung makam. Karya tersebut mempunyai spesifikasi tujuan penciptaannya.
4. Dilihat dari bentuk terdapat karya seni rupa tiga dimensi yang statis maupun dinamis, figuratif maupun nonfiguratif serta berbentuk utuh dan relief.
5. Perkembangan mutakhir, seni patung kembali sebagai karya seni rupa tiga dimensi dengan latar belakang penciptaan adalah kebutuhan praktis, hiasan maupun konstruktif.
6. Anda dapat memilih jenis patung untuk dikuasai secara formal sesuai dengan minat kreasinya, misalnya: patung taman, patung konstruktif dan masih banyak lagi.
7. Seni rupa tiga dimensi sebagai pengembangan ide merupakan usaha pendidikan visi ruang dan bentuk; pelatihan yang dilakukan adalah pengenalan ruang serta bentuk solid.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang seni rupa tiga dimensi. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan mengapresiasi karya seni rupa tiga dimensi. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.





Mengapresiasi karya seni rupa tiga dimensi dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang karya seni rupa tiga dimensi. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

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

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.





Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit





kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Bentuk Formal

Setelah memahami proses penciptaan dengan teknik melipat, kemudian dikembangkan dengan teknik membentuk medium berbahan tanah liat serta yang lain, maka sudah saatnya Saudara mencoba memikirkan materi pembelajaran yang akan di sampaikan kepada peserta didik. Amati dan pahami tips di bawah ini, dan silakan berlatih membuat bentuk formal.





Langkah-langkah membuat karya seni rupa tiga dimensi secara sederhana

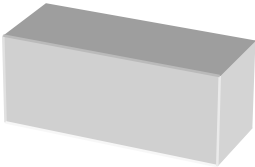
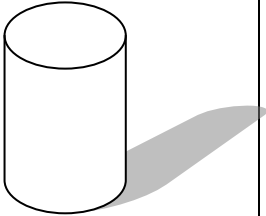
- a. Langkah: carilah lilin untuk penerang sebanyak 20 batang, silakan dipanaskan dalam suatu tempat yang panas agar meleleh. Pemanasan dapat dilakukan secara langsung di atas bara api, namun dapat juga dengan cara merendam dalam air yang mendidih, kemudian tuangkan pada tempat yang berbentuk segi empat panjang.
- b. Sebelum dituang lilin dinding dituangkan ke dalam tempat tersebut harus dilapisi dengan kertas atau minyak agar mudah diambil dari cetakan tersebut. Tempat tersebut berfungsi sebagai alat cetak.
- c. Sekarang Saudara dapat mengukir atau memahat dengan peralatan sederhana, lidi pengungkit kotoran gigi, atau pisau yang tidak terlalu tajam.
- d. Tampilkan setelah jadi dengan uraian cara membuat dan menjelaskan kesulitan mengerjakan.
- e. Jika pada suatu saat sulit mencairkan lilin dan kebetulan Saudara sebagai guru harus membentuk dengan membutsir atau memahat dengan bahan seni lunak, maka gunakan sabun wangi. Hasilnya dapat dipajang di kamar kerja atau kamar tidur.

Untuk mengetahui lebih banyak, pembelajar mengidentifikasi beberapa bentuk alami (yang ada di sekitar tempat tinggal) yang merupakan tiruan bentuk-bentuk alami tersebut. Untuk itu pembelajar mulai dengan menunjukkan bentuk silindris, bundar, bulat, segi empat kesemuanya ini berasal dari bentuk alami seperti apa? Selanjutnya, pembelajar diminta membuat atau berlatih menirukan dengan bahan dasar dan teknik khas.





Langkah Kerja

No	Bentuk dasar	Teknik Pengerjaan	Hasil
1	Segi empat	Melipat dan mengelem	Kotak Roti (kue) 
2	Silindris	Melipat dan mengelem	Kaleng Minuman 
	Dst.		



KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

KONSEP PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Saudara diharapkan mampu menerapkan konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menerapkan konsep Penciptaan karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. mengidentifikasi perkembangan patung di Indonesia dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

Sebelum membahas lebih banyak tentang wawasan seni rupa tiga dimensi, sebaiknya memahami tentang seni rupa tiga dimensi yang disajikan pada kegiatan pembelajaran ke 3 atau untuk menambah perbendaharaan visual dapat bertanya kepada para ahli, maupun para seniman. Pengetahuan yang diterima dapat diimplementasikan untuk mempelajari modul ini.



Lebih diutamakan Saudara mengoleksi gambar seni rupa tiga dimensi yang beraneka ragam bentuk, medium serta tujuan atau fungsinya.

1. Konsep Penciptaan karya seni rupa tiga dimensi

Mempelajari 'praktek penciptaan karya seni rupa, khususnya seni rupa tiga dimensi harus mengetahui 3 visi penciptaan atau prinsip penciptaan: (1) tujuan penciptaan, (2) sejarah dan perkembangan penciptaan, dan (3) makna apa yang akan diwujudkan dalam penciptaan ini. Melalui dasar ini, seorang seniman atau pencipta seni rupa tiga dimensi (selanjutnya disebut dengan perupa) akan mudah mengayunkan gagasannya ke dalam konsep penciptaan. Setelah menemukan konsep berdasarkan visi penciptaan, biasanya perupa melanjutkan memikirkan: teknik, bahan, penyelesaian dan penampilan akhir (*finishing touch*).

a. Tujuan Penciptaan

Seorang seniman ketika akan menciptakan karya seni rupa tiga dimensi harus memahami tujuan penciptaan, 'untuk apa sebuah karya ini diciptakan'. Mengingat cakupan seni rupa tiga dimensi ini luas sekali maka dengan tujuan penciptaan akan diperoleh arah mencipta. Apakah untuk karya seni, untuk model atau contoh (*dammi*) sebuah model karya, ataukah sebuah karya seni rupa terap (*applied art*). Tujuan sangat menentukan model serta menentukan langkah selanjutnya. Sebagai contoh:

Seorang perupa akan menerima pesanan membuat karya patung meja, dengan tujuan memberikan daya tarik suatu ruangan. Kebetulan ruangan yang akan diisi dengan patung adalah ruang makan sebuah restoran bernuansa etnik (tradisional). Disini perupa perlu menentukan corak atau gaya patung, untuk menentukan jenis karya yang akan ditampilkan.

Catatan:

Patung meja adalah karya seni rupa tiga dimensi yang berperan sebagai hiasan meja, namun tetap memperhatikan asas estetika



murni dan prinsip ekspresi bebas. Karya tersebut memuat simbol-simbol ide dan gagasan secara padat dan dapat dipajang pada meja kerja.

Peran tujuan penciptaan ini nantinya akan menentukan model karya seni rupa tiga dimensi sebagai penghias rumah makan yang berkaitan dengan kenikmatan makan, minum serta memberikan kesejukan ruangan agar santai dan memberi kesempatan penikmat tenang. Sebuah karya patung klasik kemungkinan besar memberikan gambaran yang lebih tepat karena suasana etnik dengan ruangan terbuka mengingatkan hal yang bernuansa gembira dan tenang. Jika contoh di atas merupakan patung hias, yang berfungsi menghias meja kini terdapat patung yang ditempatkan pada lokasi tertentu yang berfungsi sebagai medium konsentrasi bersembahyang. Oleh penganut agama tertentu diyakini akan kehadiran kekuatan gaib jika berkonsentrasi di depan patung tersebut. Tradisi ini sebenarnya sudah berjalan sangat lama, yaitu semasa seni berbasis ritual, dalam arti seni untuk kebutuhan agama.

Perkembangan ini dimulai sejak masa pra aksara, hingga rasionalitas agama muncul bahwa seni patung sangat berperan bagi agama, sebagai berikut: (1) patung sebagai media konsentrasi; (2) patung sebagai teks visual, karena setiap bagian tubuh dan asesori maupun properti mempunyai arti; (3) patung sebagai peniruan ruh nenek moyang yang berlangsung pada daerah dan kebudayaan tertentu. Seperti suku Astec dan Maya, ketika membuat patung bertujuan memberikan penghormatan kepada leluhur yang telah menurunkan sukma dari kekuatan gaib yang disebut Tuhan atau dewa. Kondisi ini mulai rasional ketika agama katholik memberikan kesempatan para seniman membuat patung realis dengan kanon ikonik dari cerita agama. Selanjutnya patung tersebut mampu memberi arti kepada pengunjung yang akan menjalankan ibadah.



b. Sejarah Perkembangan Penciptaan

- 1) Masa Animisme – Dinamisme termasuk masa para aksara, oleh karenanya peran patung adalah untuk menyampaikan teks secara visual. Patung ini belum sempurna sebagai karya realisme, namun masih cenderung dikatakan sebagai patung idealisme. Patung tersebut disebut idealisme karena ujud atau figur patung manusia dan binatang merupakan kesan atau simbol dari sebuah imajinasi.



Gambar 25 Patung Per-aksara: *Venus of Dolní Věstonice*
Sumber: Wikipedia, the free encyclopedia

Karya patung ini sejalan dengan perkembangan berpikir manusia pada saat itu. Ketika manusia baru pada era memanfaatkan benda disekitarnya seperti batu ataupun batang



dengan teknologi sederhana yang dikerjakan seperti di atas. Di samping itu pada masa ini pematung berorientasi kepada kebutuhan sehari-hari seperti kebutuhan utama manusia: persembahan kepada ruh nenek moyang, atau sedang pada taraf memahami keberadaan manusia di dunia. Patung-patung terarah sebagai patung praktis untuk kebutuhan sehari-hari.

- 2) Mimesis, pada masa kejayaan ilmu filsafat, patung merupakan salah satu karya seni visual yang mampu menjelaskan watak objek secara detail dalam bentuk tiga dimensi. Hal ini berbeda dengan karya seni rupa dua dimensi yang hanya berfungsi sebagai penjelas. Sebagai contoh karya seni lukis dinding di gua leang lea, hanya berfungsi sebagai penjelas peristiwa. Karya-karya seni rupa tiga dimensi pada periode mimesis ini selalu berkait dengan agama, bahkan pernah menguasai tata tertib gereja. Mimesis sendiri berarti menirukan atau mencontoh hal yang sama seperti matahari dengan pernyataan bulat.

Perioda mimesis dimanfaatkan oleh agama Kristen pada saat itu agar pengunjung gereja tidak melakukan kegiatan yang amoral, maka patung ini dihadirkan dengan segala kearifan bagi kehidupan manusia. Demikian seterusnya, kegiatan berkarya patung secara rutin tetap dilakukan supaya kita tidak belajar kesenian klasik dan kesenian tradisional berjalan secara lancar.

“ **Mimesis** (/maɪˈmiːsəs/; Ancient Greek: μίμησις (*mīmēsis*), from μιμεῖσθαι (*mīmeisthai*), "to imitate," from μῖμος (*mimos*), "imitator, actor") is a critical and philosophical term that carries a wide range of meanings, which include imitation, representation, mimicry, imitatio, receptivity, nonsensuous similarity, the act of resembling, the act of expression, and the presentation of the self.

In ancient Greece, mimesis was an idea that governed the creation of works of art, in particular, with correspondence to the physical world understood as a model for beauty, truth, and the





good. Plato contrasted *mimesis*, or imitation, with diegesis, or narrative. After Plato, the meaning of *mimesis* eventually shifted toward a specifically literary function in ancient Greek society, and its use has changed and been reinterpreted many times since then, *mimesis as the perfection and imitation of nature*. “ (Wikipedia)

Dari ‘peniruan’ ini selanjutnya ditemukan prinsip penciptaan, bahwa figur manusia dapat direkonstruksi ukuran atau proporsinya. Ukuran manusia ini menjadi patokan penciptaan seni di Masa sesudahnya (Romawi, Yunani) pada abad ke 5 Masehi.

- 3) Masa klasik, patung dijadikan alat untuk propaganda politik (kerajaan), sehingga beberapa seniman berkarya atas dasar pesanan. Dalam hal ini memerlukan logika yang panjang dan dapat mengembangkan karier peserta didik di kemudian hari. Contoh konkrit patung masa ini adalah Masa Klasik (Romawi Yunani).

Saat kejayaan masa ini terletak pada seni patung dari jaman Yunani Kuno, Romawi kuno serta peradaban Helenisasi dan Romanisasi. Pengaruh kejayaannya dimulai sekitar tahun 500 SM sampai dengan kejatuhan Roma pada tahun 476 AD. Sebagian ikon seni klasik ini masih dipakai dan dikembangkan terus menerus dari segi bahan dan ide penciptaan. Pengaruh tersebut sampai kepada masa Modernisme.

Patung-patung klasik Eropa memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Figur badan seorang laki-laki muda atletis atau wanita telanjang (*nudes*). Maksud telanjang tidak menonjolkan aurat, sehingga menimbulkan gairah seksualitas, melainkan menunjukkan bentuk figur yang indah sebagai pemberian Tuhan. Sekaligus mengangungkan kuasa Tuhan atas dunia

ini. Beberapa contoh: (a) patung Apollo, dan (b) patung **Karyatide** (baca modul Wawasan Seni Timur dan barat). Tubuh yang dijadikan proses mimesis adalah proporsi ideal sosok manusia, baik laki-laki maupun wanita.



Gambar 26 Dewa Apollo, Sebagai Dewa Cahaya, Musik, Pemanah.

Sumber:

https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Apollo_ny_carlsberg_glyptotek.jpg

- b) Kebanyakan bentuk patung portrait, hal ini menonjolkan: wajah dan sebagian properti dan asesoris. Namun perkembangan patung di dunia Timur, tidak seperti di masa Yunani-Romawi; patung seni Timur lebih didominasi aturan agama, sehingga hampir seluruh karya seni patung di Timur untuk kepentingan agama.

- c) Baik di seni Timur maupun Barat, patung yang dipresentasikan adalah patung dewa dilihat dari atribut dan propertinya. Patung tersebut dikaitkan berdasarkan penampilan simbol-simbol atribut dan propertinya. Berdasarkan properti dan atribut ini kemungkinan terjadi perbedaan latar belakang bentuk konteks penggambaran dewa dan dewi. Bangsa Barat cenderung menampilkan bentuk realistik sebagai mimesis bentuk manusia ideal. Patung-patung yang diciptakan bangsa Timur cenderung lebih mengutamakan prinsip makna dan simbol-simbolnya. Melalui simbol properti dan asesorinya dapat diidentifikasi dewa.



Gambar 27 Patung di Candi Jawa Timur
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Harihara>



d) Sebagian besar patung yang dimunculkan adalah patung bercorak naturalisme, dengan prinsip idealisme manusia. Patung seni Barat cenderung dipengaruhi dan sebagai presentasi manusia ideal pada masa itu. Sedangkan patung di Timur merupakan idealisme dari makna dengan ungkapan simbolis.

4) Periode Gothik

Karya patung Gothik awal mendapat pengaruh agama Kristen. Pada masa itu, kesenian hanya berkutat di gereja dan biara. Sebagai contoh, patung yang terdapat di **Chartres Cathedral** (sekitar th. 1145) di Perancis belum menunjukkan kekuatan teknik, dan hampir sama dengan perioda Romawi-Yunani Klasik. Di Jerman tahun 1225 (di Cathedral Bamberg) terdapat patung yang realistik. Di Inggris, karya patung hanya untuk menghias batu nisan berbentuk seni dekoratif nonfiguratif, karena aturan ikonoklasme. Di Italia, masih bentuk zaman klasik, sebagai seni hias mimbar Baptistery di Pisa serta di Siena. (https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_art).

Karya yang diciptakan oleh seniman pada saat itu variatif: (1) patung utuh; (2) patung badan; (3) patung badan dan kepala, serta (4) patung kepala. Di samping patung juga dihasilkan relief, yaitu patung yang menempel atau sengaja diciptakan menyatu dengan dinding yang bersifat dua dimensi. Jenis relief tersebut adalah: relief tinggi, dimana gambar menonjol, relief datar karena flat dengan dinding, serta relief dalam yang diidentifikasi adalah gambar yang masuk dinding. Di bawah ini terdapat contoh relief tinggi.





Gambar 28 Bass Relief pada Candi Prambanan

Patung-patung gaya Gothic diabdikan untuk gereja, oleh karenanya mirip dengan hiasan gereja yaitu serba panjang, karena menyesuaikan dengan tinggi gereja. Seperti yang telah kita diskusikan dalam tulisan sebelumnya bahwa gothic berasal dari nama suku bangsa Jerman terutama bagian timur, **visigoth** yang juga suku ostrogoth. Patung pengikut ajaran paganisme yaitu menyembah patung berhala dan menampilkan figur pemuka kepercayaan yang dianggap mempunyai kemampuan mistis.



Gambar 29 Kupido Membuat Busurnya Dari Gada Herkules, oleh Edmé Bouchardon,
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Seni_patung

5) Renaisans

Pada masa renaisans, seni patung berjaya kembali, karena kemampuan teknik memahat semakin kuat. Donatello menciptakan karya patung perunggu *David* (dalam hal ini Michelangelo juga membuat David-nya Michelangelo). Michelangelo juga membuat patung *David* Patung David dari Michelangelo merupakan satu contoh gaya **kontraposto** dalam menggambarkan figur manusia dan *Pietà*. Zaman renaisans mulai mempengaruhi masa sesudahnya (modernisme) setelah mendapat pengaruh politik maupun gerakan kebudayaan.



Gambar 30 *The Thinker* Patung karya David
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat

6) Modernisme

Tokoh patung yang mendahului diantara seniman patung lainnya adalah **Auguste Rodin**. Namanya membumbung tinggi awal abad 20, pematung ini menganut Impresionisme. Seni patung modern cenderung naturalisme, dengan detail anatomi atau kostum lebih ditonjolkan daripada stilisasi bentuk, irama volume dan ruang. Seiring dengan berkembangnya idealisme berpikir dan juga berbudaya maka muncul dekoratifisme. Patung realisme masih tetap diciptakan berdasarkan ide dan gagasan seniman dan kebutuhan masyarakat. Para seniman patung, seperti: Paul Manship dan Carl Milles mengembangkan gagasannya dengan memahat pada medium marmer

berukuran sedang, sehingga dapat dipindahkan pemajangannya. Para pematung juga memanfaatkan metoda stilisasi sehingga berujud abstrak seperti karya: Henry Moore, Alberto Giacometti. Karya-karya mereka cenderung lebih ekspresif, sehingga mempengaruhi munculnya karya seni patung Kubisme, Futurisme, Minimalisme, Instalasi dan *Pop art*. (https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_modern). Di bawah ini terdapat karya Henry More yang ditempatkan di taman.



Gambar 31 Patung Hias Taman
Sumber: hot.detik.com/.../patung-henry-moore-terjual-lebih-dari-rp-372-miliar

7) Posmodern atau Kontemporer

Beberapa seniman seni lukis dengan surealisme membuat patung kinetik yaitu: Marcel Duchamp, Alexander Calder, George Rickey dan Andy Warhol. Karya patung ini sudah membias arah, apakah sebagai patung dekorasi, konstruksi, maupun instalasi. Semuanya hadir dengan kebebasan berekspresi serta menentukan media sesuai dengan minatnya. Sebagai cirikhas dari kesenian Posmodernisme, karya patung pun juga mengalami penyurutan idealisme klasik menuju sosialisme realisme. Perubahan menjadi seni patung kontemporer ini ditandai dengan: (a) gaya minimalis, (b) rasionalitas/rationality, (c) memunculkan dominasi bentuk geometris, (d) menyurutnya unsur ornamentis menuju ekspresif, (e) bersifat universalisme, (f) memprioritaskan realisme sosial, dengan prinsip fungsionalitas, (g) orisinalitas/kemurnian/purity, (h) ideologi dan penguatan konsep, (i) kreativitas dan (j) mencoba memutus hubungan dengan sejarah namun menjadikan tema penciptaan.

(<http://senirahmat.blogspot.co.id/2011/10/seni-rupa-modern-kontemporer.html>)

Di bawah ini adalah patung karya Andi Awrhol, judul **Domba**.



Gambar 32 Patung Seni Kontemporer Judul: Patung Domba
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Seni_patung

Disamping itu sebagai ciri utama Seni Kontemporer adalah:

- a) tidak menerima sekat disiplin seni, artinya meleburnya batas bidang: seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik;
- b) pendekatan penciptaannya adalah ideologi kerakyatan, artinya basis penciptaan adalah moral social;
- c) para seniman berapropriasi terhadap perkembangan seni terkini maupun seni yang sudah ada, menerima sejarah namun tidak menggunakan historianisme;
- d) karakter *fashionable*, artinya dipajang di ruang public atau ruang in formal yang setiap saat diapresiasi secara mana suka;
- e) meninggalkan kanon estetika, dan menyerahkan prinsip estetika kepada penonton; dan
- f) simbol yang diciptakan adalah simbol dekonstruktif, artinya simbol yang tidak mengikuti aturan atau prinsip adiluhung,



dengan dasar mempertanyakan metafisika kehadiran”.
(Hajar Pamadhi, 2015)

Akhirnya Saudara telah selesai membaca modul perkembangan seni patung. Beberapa diantaranya mampu memberi gambaran bahwa seni patung di masa kejayaan Eropa memanfaatkan teknik pahat pada batu marmer maupun batu alam serta teknik cor atau juga disebut teknik tuang logam. Kemampuan ini merupakan kemampuan tradisi yang bersifat *cultural universal*. Sekarang pembelajar diharapkan dapat mendiskusikan antar teman sejawat untuk menemukan prinsip dan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Selanjutnya, sebagai pengetahuan, amatilah karya seni patung kontemporer untuk mencari visi penciptaannya, dengan memahami perbedaan ide penciptaan karya seni.

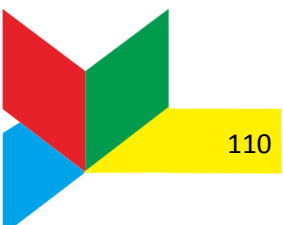
Bagaimana perkembangan seni rupa tiga dimensi di Indonesia?

Untuk menjawab pertanyaan ini akan dijelaskan tersendiri, karena seni patung di Indonesia mempunyai sejarah yang berbeda dengan perkembangan patung di Barat. Namun demikian metoda untuk menjelaskan masih memanfaatkan klasifikasi periodisasi (era) penciptaan seperti seni: ‘Era Seni Primitif, Era Seni Tradisional, Era Seni Klasik, Era Seni Modern, Era seni Posmodern’. Periodisasi ini digunakan untuk menjelaskan perkembangan seni patung di Indonesia.

Sebelum membahas persoalan patung di Indonesia, sebaiknya kerjakan tugas dan latihan seperti di bawah ini.

2. Perkembangan Seni Patung di Indonesia

Sebenarnya tidak dapat dijelaskan dengan model penjelasan generalisasi seperti penguraian seni patung di dunia Barat. Kesenian Indonesia yang termasuk seni Timur inipun tidak dapat disamakan dengan kesenian Cina, India maupun Mesir. Kesenian-kesenian ini pernah mempengaruhi perkembangan ide penciptaan seni patung di Indonesia. Seperti pada penjelasan di atas, seni patung di Indonesia





bersifat linier namun juga lateral. Dikatakan linier karena masing-masing daerah mempunyai kaitan dengan peristiwa sejarah sosialnya. Karya seni diikat oleh kanon (aturan) di daerah setempat, sehingga serasa mempunyai sejarah yang berbeda.

Seni patung di Indonesia dipengaruhi oleh keyakinan (agama) juga, karena kehadiran agama memberi peluang mengembangkan dan menciptakan cara cipta patung oleh seniman. Perkembangan ini selanjutnya akan dibahas melalui periodisasi menurut Soedarso SP, sebagai berikut: (1) masa atau era primitif, (2) masa tradisi, (3) masa klasik, (4) masa modern dan (5) masa posmodern. Masing-masing era perkembangan tersebut terdapat tujuan yang berbeda-beda. Sebagai contoh: penciptaan berbasis agama, atau penciptaan karena kebutuhan upacara agama (keyakinan) berada pada era seni Primitif, seni Tradisional dan sebagian besar pada masa Klasik. Pada masa-masa itu agama menjadi jalan untuk menemukan jalan menuju sorga, oleh karenanya dengan berkarya patung menjadi salah satu jalan menuju sorga.

Pada era seni Klasik terjadi perkembangan prinsip penciptaan; dari kepercayaan atau keyakinan terhadap agam menuju kerajaan. Kerajaan mempunyai kekuatan politis, dan ekonomi sehingga mampu mengembangkan prinsip sekularisme. Sekularisme tersebut tampak pada idola yang dipatungkan, dari dewa dan tokoh gereja menuju tokoh kerajaan atau ilmuwan. Perkembangan ini tetap berjalan seiring walau sudah terjadi perkembangan pada zaman berikutnya. Pada masa Modernisme, seni patung masuk dalam kalangan seni akademis, yaitu seni yang menuntut penampilan ilmiah dengan logika khas yaitu sistematis, rasional dan naturalistik. Patung 'David' seperti yang ditampilkan sebelumnya adalah patung seorang tokoh pemikir, dengan harapan terjadinya perubahan sosial dari masyarakat yang mendambakan kerajaan menuju masyarakat yang berbasis berpikir rasional.



Di Indonesia, perkembangan masa Primitif menuju seni tradisi lebih didominasi oleh legenda daerah serta mitos daerah. Mitos dan legenda ini menimbulkan interpretasi terhadap penciptaan dan makna penciptaan patung. Daerah sangat berperan dalam membangun karakter patung dengan didasari oleh pandangan hidup dan falsafah berpikir terjadi perkembangan yang mengagumkan terhadap kemajuan karya patung. Salah satu tradisi di Papua (lembah Baliem) adalah suku Asmat, suku ini telah menciptakan bentuk 'Totem' yang mampu menjadi idola seni patung pada tahun 1970 an. Di bawah ini contoh patung 'totem' karya suku Asmat:



Gambar 33 Patung yang dibuat oleh suku Asmat
Sumber: www.kidnesia.com/.../Teropong-Daerah/Papua/Seni-Budaya/Patung-Asmat

Beberapa suku di Indonesia seperti Batak, Toraja maupun suku pedalaman yang masih mengakar tradisi pematungan saat ini menjadi *trend mode* penciptaan. Gambar no 29 adalah patung binatang melata (sejenis buaya, kadal atau biawak) dari daerah Batak yang merupakan patung binatang yang mempunyai makna khas.



Gambar 34 Patung Binatang Melata di pulau Samosir-Suku Batak
Sumber: www.gobatak.com/tag/patung-suku-pakpak

Kehadiran patung ini sebenarnya merupakan salah satu tujuan ritual tentang harapan menjadi daerah subur. Patung binatang yang digambarkan binatang melata dengan 4 buah puting susu ini menjadi media konsentrasi meminta 'kesuburan' sebagai pasangan yang ingin mendapatkan anak, daerah yang ingin dan mampu memproduksi hasil bumi yang melimpah. Patung ritual ini sebenarnya juga ada di beberapa daerah seperti di Toraja, dan pedalaman Kalimantan Tengah.

Perkembangan patung di Indonesia muncul kuat ketika bangsa India memasukkan agama Hindhu dan Budha. Kepercayaan terhadap dewa menyuburkan teknik mematung idealis, seperti patung yang ditempatkan di candi maupun rumah pemujaan serta biara. Kejayaan kerajaan Hindu ini menyebar dari Sumatra hingga Bali. Hal ini seiring dengan masa tradisi tersebut sudah meluas dan berpindah kepada kerajaan. Beberapa upacara keagamaan telah dibakukan dan patung merupakan bagian dari berkehidupan maka seni patung menjadi lebih berperan terkait dengan upacara adat. Masa penyembahan kepada dewa melalui mediasi patung ini tidak berhenti sampai berganti periode, namun mulai bertambah fungsinya. Kemudian, tradisi ini sudah mengakar dan kemudian dibakukan oleh kerajaan, maka sebagian tradisi tersebut



diangkat dan diresmikan sebagai salah satu ritual kerajaan. Peran patung menjadi satu kesatuan dengan tradisi kerajaan. Perkembangan seni di masa kejayaan kerajaan semakin kuat dan muncul simbol-simbol budaya yang di stilisasi semakin rumit serta diberi makna. Dua buah patung (gambar no 32 dan 33) adalah produk masa kejayaan kesenian India di Indonesia (abad 7-12) ini menghasilkan pahatan batu dengan idealisme simbol keagamaan.



Gambar 35 Patung Prajna Paramita (ibu Ken Dedes)
Sumber: boombastis.com



Gambar 36 Contoh Patung Budha di Borobudur
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Candi_Borobudur

Kesenian India mulai mendapat persaingan dari kesenian Islam. Tradisi pembuatan patung sebagai sarana untuk berkesenian di masa kerajaan Islam di Jawa dilarang karena perintah agama. Namun demikian, beberapa seniman di kerajaan Jawa mengembangkan patung ornamen 'numerologi' yang disebut dengan *condrosengkala*. Salah satu bentuk patung *condro sengkolo* berada di Keraton Yogyakarta, seperti yang tampak di bawah ini.



Gambar 37 Patung hias (ornamen) Dwi Nogo Rasa Tunggal, di Keraton Yogyakarta.
Sumber: ogjadankeraton.blogspot.com/2010/10/bedhoyo-dwi-nogo-roso-tunggal.

Bentuk patung ornamen ini menjadi gaya beberapa Keraton (kerajaan) di Jawa, tujuannya sebagai saluran berekspresi seni total (*total art*) antara seni sastra, seni patung, ornamen dan kriya. Mereka mengemukakan argumentasi berdasarkan kajian budaya yang diperkirakan paham atas keberadaan medium tersebut. Pasang surut gaya *candrasengkala* ini memberikan gambaran bahwa penemuan titik kulminasi belum diketemukan. *Candrasengkala* tetap digunakan untuk penanda peringatan tentang kejadian atau peristiwa. Beberapa peralatan upacara di keraton pun sudah dipersiapkan terlebih dahulu.

Tradisi mematung yang masih berlangsung yang berkaitan dengan agama berada di daerah Bali; agama Hindhu masih menganjurkan pembuatan patung sebagai bagian dari ritual keagamaan. Mematung merupakan ritual untuk menghafal sifat Tuhan yang diibaratkan seperti membaca bagian tubuh manusia seperti membaca sifat Tuhan. Mata dibuat cerah menunjukkan Tuhan selalu melihat dan mengawasi gerak-gerik manusia, sehingga manusia jangan berbuat jahat, telinga yang besar berharap Tuhan bersedia mendengar, terdapat mata ketiga di antara mata kanan dan kiri merupakan simbol kekuatan melihat tanpa memandang, bagaikan antena yang dapat menangkap peristiwa manusia, serta masih banyak lagi yang ditunjukkan oleh asesori maupun properti patung.



Gambar 38 Patung Dewa Indra di Bali
Sumber: www.theaorogbinangproject.com/patung-di-bali

Patung Dewa Indra berada di Jl Raya Peliatan, Ubud; posisi tangan kiri lurus ke depan memegang gendewa dan tangan kanan siap memegang sebatang anak panah. Landasan berdiri Dewa Indra kepala gajah yang diapit oleh sepasang naga bermahkota dan kedua naga ekornya mengait membentuk lingkaran.

Setelah modernisme masuk di Indonesia, secara berturutan hadir patung tokoh pahlawan, walaupun sebelumnya juga terdapat patung tokoh di beberapa kerajaan. Penataan patung di kerajaan Surakarta, Mangkunegaran (Surakarta) disimpan sebagai benda museum. Demikian pula di Yogyakarta, terdapat patung Sultan Hamengku Buwana IX yang hanya dijadikan salah satu pengisi museum di Keraton Yogyakarta.

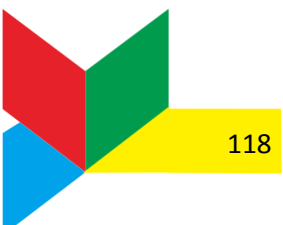


Gambar 39 Patung Kop Sri Sultan Hamengku Buwono ke IX, di Museum Keraton Yogyakarta, karya Yusman.
Sumber: www.brilio.net/news/dipindah-ke-keraton-patung-hb-ix.



Perkembangan pasca tahun 1960-an, seni patung di Indonesia mulai semarak kembali seiring dengan perkembangan pemerintahan. Tradisi pematungan sempat berhenti karena masa revolusi kemerdekaan. Masa masuknya pengaruh asing yang berlebihan ini menghadirkan seni kontemporer di Indonesia. Perangai seni patung sudah lebih berbeda, misalnya mulai berkembang pesat semacam 'seni pertunjukan'. Seperti di: Tiongkok, Jepang, Kanada, Swedia dan Rusia bahkan terdapat patung es. Kemudian hadir pula *patung kinetik* patung yang bisa bergerak. Seniman luar negeri seperti: Marcel Duchamp, Alexander Calder, George Rickey dan Andy Warhol. By Gregorius Michael Setiabudi.

Jika di luar negeri seni patung dirancang dan dibuat dengan berbagai teknik dan medium, di Indonesia bervariasi. Contohnya di Bali (lihat dua buah patung di atas) kini seni patung digunakan sebagai monumen untuk menghormati tokoh dan sejarah kota atau daerah tertentu. Kelahiran seni patung modern Indonesia diawali oleh Hendra Gunawan, Trubus, Edhi Soenarso, dll dengan menampilkan karya patung pahatan batu vulkanik di Yogyakarta (dimulai tahun 50-an). Sebagai contoh patung Jendral Sudirman (figuratif) di halaman gedung DPRD D.I Yogyakarta. Setelah itu muncul seniman patung yang mulai menampilkan kebebasan, diantaranya adalah: Dolorosa Sinaga, I Nyoman Alim Mustapha, Edhi Sunarso, Gregorius Sidharta dan I Nyoman Nuarta. Beberapa karya dapat ditampilkan sebagai berikut:





Gambar 40 Patung Kop Panjang, Garuda Wisnu
Kencana Bali Karya Nyoman Nuarta
Sumber: www.gwkbali.com

Patung Garuda Wisnu Kencana berlokasi di Bukit Unggasan - Jimbaran, Bali. Patung ini merupakan karya pematung terkenal Bali, / *Nyoman Nuarta*. Monumen ini dikembangkan sebagai taman budaya dan menjadi ikon bagi pariwisata Bali dan Indonesia



Gambar 41 Patung Dirgantara di Jakarta, karya Edhi Sunarso
Sumber: ariesaksono.wordpress.com

Patung Dirgantara diciptakan oleh Edhi Sunarso, yang dibuat pada masa hampir lengsernya Bung Karno dengan biaya Bung Karno dari hasil jual mobil. Karya ini terasa bebas dan merupakan kerjasama ide antara Bung Karno dan Edhi Sunarso. Karya-karya Edhi Sunarso di antaranya: Patung Dirgantara (Pancoran), Selamat Datang (Hotel Indonesia), dan Pembebasan Irian Barat (Lapangan Banteng).

Gagasan patung seni kontemporer oleh G. Sidharta tahun 1976, dengan judul: Dewi Tangisan Bathari. Patung ini merupakan konversi seni tradisi terhadap patung kontemporer barat.



Gambar 42 Tangisan Dewi Bathari karya G. Sidgarta
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Gregorius_Sidharta



Gambar 43 Patung Taman Asal Usul Kota Surabaya
Sumber: untukandatahu.blogspot.com

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara



berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatannya materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.

3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 3.1

Analisis penerapan konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Saudara diharapkan mampu menguasai materi konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajasilah lembar kerja analisis
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.
- e. Selanjutnya, kerjakan lembar kerja berikut dalam satu kelompok kerja





Format Analisis konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi.

No.	Aspek yang Dianalisis Konsep penciptaan	Hasil Analisis
1.	Konsep seni Animisme dan Dinamisme	
2.	Konsep seni Mimesisi	
3.	Konsep seni klasik Eropa	
4.	Konsep seni Gothik	
5.	Konsep Seni Modern	
6.	Konsep seni Posmodern	
7.	Konsep seni Kontemporer	

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja...** ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja...** Saudara kerjakan



pada saat ***in service learning 1 (In-1)*** dengan dipandu oleh faslitator.

a. Renungkan dan diskusikan

Setelah Saudara mempelajari perkembangan persepsi seni patung dan sebelumnya telah memahami prinsip seni rupa tiga dimensi, maka saatnya menentukan pilihan untuk berkarya. Karya seni patung kontemporer sudah tidak lagi menanyakan maknanya apa, namun para penikmat senilah yang harus memahami ide penciptaan. Ini merupakan hal yang sangat sulit, ketika peserta didik menanyakan: maksud dan latar belakang penciptaan apa? Semuanya tidak akan terjawab jika menanyakan kepada seniman patung. Jawaban yang ada adalah meningkatkan pemahaman sosiologi karena hampir seluruh gagasan penciptaan dilandasi moral sosial.

Ketika menanyakan teknik penciptaan patung yang dianggap kurang memenuhi standar, akan dijawab oleh seniman “itulah karya saya”.

Sebaiknya untuk mendiskusikan seni kontemporer, terutama seni tiga dimensi untuk memahami teori interpretasi seperti: semiotika, wacana (critical discourse analysis- CDA), hermeneutika maupun psikologi seni Saudara bisa membaca referensi terkait.



Amatilah seni patung di era kontemporer



Gambar 44 Patung Seni Kontemporer
Sumber: [.scribd.com/doc/78630846/Seni-patung](https://www.scribd.com/doc/78630846/Seni-patung)

Karya patung ini dipajang di pinggir jalan (memanfaatkan ruang publik) adalah ruang yang di miliki publik (rakyat) melakukan kehidupan sosial sehari-hari. Konsep ini juga dimanfaatkan sebagai karya seni terap, desain patung dimanfaatkan sebagai patung jembatan, menjadi bagian dari seni kontemporer namun juga seni terap karena berfungsi sebagai jembatan.



Gambar 45 Jembatan Sendok Dan Cherry di Minnesota-USA
Sumber: ml.scribd.com/doc/78630846/Seni-patung

E. Latihan / Kasus / Tugas

Modul ini hanya memberi contoh beberapa karya berdasarkan perkembangan karya seni patung di negeri Barat. Saudara hendaknya mencari tambahan sendiri, seperti:

1. Mencari contoh-contoh gambar seni patung di masa primitif, tradisional, klasik, modern dan posmoderen atau kontemporer;
2. Buatlah bentuk dasar kubus, bulat dan kerucut dari bahan tanah liat atau plastisin; ukuran masing-masing bentuk minimal 8 X 15 cm; 8 x 8 ? kubus, 15 X 8 segi empat memanjang, diameter 8 X tinggi 15 untuk kerucut dan diameter 8 untuk bulat. Ciptakan wajah sendiri berbentuk patung kop dengan ukuran tinggi 30 cm; bisa diberi badan dengan *long cop* setinggi 50 cm. Bahan tanah liat atau plastisin.



F. Rangkuman

Perioda perkembangan seni patung selayaknya perkembangan seni pada umumnya; dimulai dari patung berfungsi sebagai medium konsentrasi penyembahan dan di sisi lain diciptakan untuk kebutuhan praktis kehidupan sehari-hari. Dilanjutkan dengan fungsi patung unruk menggantikan presentasi roh nenek moyang dan Tuhan. Manifestasi Tuhan dalam bentuk patung dan juga menciptakan patung potret para tokoh. Penciptaan seni patung di Barat dan di Timur diwakili oleh beberapa daerah dengan gaya yang berbeda-beda. Pada periode seni modern, patung mempunyai fungsi banyak: sebagai representasi dan manifestasi Tuhan, roh nenek moyang berdasarkan pandangan hidup masing-masing daerah sehingga berbeda dasar pijak penciptaan dan gaya pematungan. Patung-patung difungsikan sebagai monumen, sebagai karya seni hias, seni konstruksi maupun kerajinan yang direproduksi. Perkembangan frontal penciptaan seni patung di Indonesia.

Seni patung yang direproduksi ini semakin semarak dengan mengaitkan istilah 'seni komersial' yaitu usaha memperdagangkan karya reproduksi seni patung yang sudah ada. Patung dapat dibuat miniatur dan termasuk seni kerajinan. Beberapa di antaranya berfungsi sebagai benda hias dengan teknik cor (tuang) dan berbahan gips, fiberglas serta logam. Pada perkembangan mutakhir, yaitu pada masa seni Kontemporer (posmodern) terjadi variasi; artinya seni patung diciptakan berupa: kesan (bentuk) dengan teknik konstruksi. Di samping itu diciptakan juga patung yang super realistik; seperti patung lilin yang dibuat di Perancis Madame Tussauds. Patung duplikasi ini diciptakan untuk mengenang tokoh yang dianggap mampu mempengaruhi politik, seni, budaya atau pun ekonomi dunia. Penggambaran yang sesuai dengan kondisi, ukuran, serta warna yang sesungguhnya ini sebagai alat atau medium pembelajaran politik.

Perkembangan ini menunjukkan suatu putaran penciptaan: patung untuk persembahan, patung untuk memotret para bangsawan dan tokoh atau pemuka agama, serta patung imajinasi menuju patung kesan maupun



patung kerajinan. Prinsip ini yang sekarang terjadi, patung sebagai monumen dan patung hias taman. Metoda penciptaan dengan menitikberatkan pada konsep penciptaan menuju patung kesan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang konsep penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan,





jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

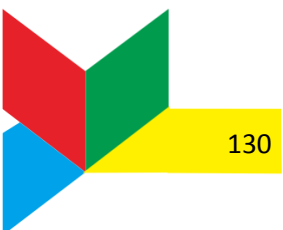
Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.

Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.





Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh

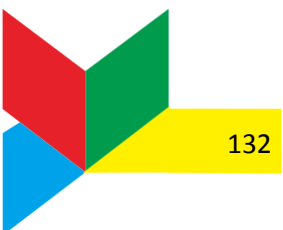




karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Untuk mengetahui ciri seni patung sesuai dengan zamannya, mohon dibaca ulang uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3 ini secara detail. Kemudian catat ciri-ciri yang ada, kemudian memberikan penjelasan secara umum.
2. Untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi yang kreatif, dipersilahkan saudara menambah perbendaharaan visual mengenai jenis-jenis karya seni patung.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

ALAT DAN BAHAN TEKNIK KARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan pengetahuan alat/bahan dan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi. dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Saudara diharapkan mampu memahami pengetahuan alat/bahan dan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi, yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi jenis karya seni patung dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menerapkan bahan dan alat untuk berkarya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

1. Jenis Karya Patung



Seperti telah diutarakan di atas, bahwa istilah patung terdapat patung formal figuratif maupun nonfiguratif, serta patung nonformal yang ekspresif. Patung-patung figuratif yang berbentuk arca atau figur manusia dan binatang dibagi menjadi tiga bagian penting:

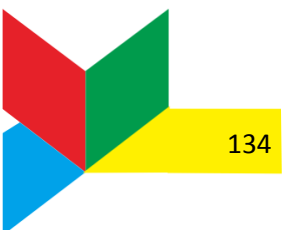
a. Patung Tunggal

Patung tunggal adalah patung yang ditampilkan secara tunggal (satu) dengan mengemukakan simbol-simbol pribadi maupun untuk mengungkapkan visi tertentu. Patung – patung tradisional (patung yang dibuat oleh pendukung seni tradisional) biasanya menciptakan patung tunggal. Patung hanya mengemukakan sosok tubuh, kepala maupun keseluruhan untuk keperluan adat. Keperluan tersebut adalah: penyembahan, upacara ritual atau yang lain. Untuk upacara ritual biasanya berfungsi sebagai peralatan atau media konsentrasi. Jenis patung tunggal ini berupa:

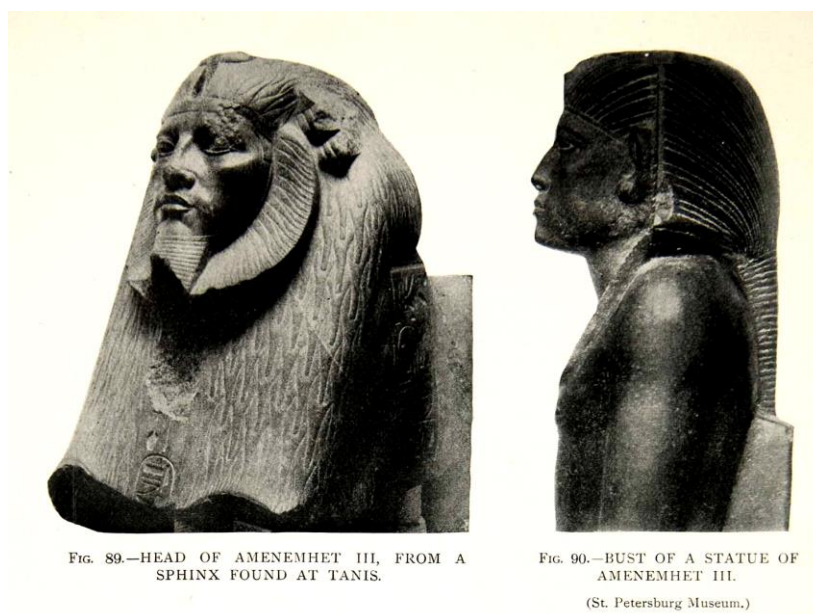
1) Patung Kop (Kepala)

Patung kepala (Kop) biasanya dimanfaatkan untuk menjelaskan bentuk wajah seseorang, misalnya tokoh yang terkemuka, seperti Presiden, serta para raja di Jawa. Tokoh-tokoh ini sengaja diwujudkan untuk memberikan penghargaan, dan dipasang berdasar kebutuhan. Tradisi Jawa hampir sama dengan tradisi bangsa Mesir Kuno, membuat patung wajah raja untuk ditempatkan pada museum serta taman. Tujuannya untuk menghias dan mengenang tokoh kerajaan.

Tradisi pematungan juga sudah dilakukan pada masa pra-aksara, bentuk belum jelas namun sudah merupakan usaha pengembangan ide dari membayangkan tokoh nenek moyang sampai leluhur suatu kerajaan. Perkembangan patung di Indonesia mengalami perubahan sebagai berikut: pada masa pra aksara, patung digunakan sebagai monumen suatu kejadian. Pada masa tradisi sedang berkembang patung kop menjadi sangat berperan untuk menghayati dan mendatangkan



kehadiran ruh nenek moyang (dalam upacara). Pada masa Klasik di Indonesia kerajaan memegang kendali pemerintahan dan patung kop raja digunakan untuk memperingati keluhuran dan posisinya sebagai kuasa dunia. Patung yang diperankan biasanya terkait dengan arwah yang dipatungkan, seperti di masa kejayaan Mesir Kuno, patung kop Raja ini sebagai **Ka** yang dipajang di depan Sphinx. Lihat beberapa karya patung Mesir Kuno di bawah ini!



Gambar 46 Contoh Patung Kop Raja Amenhotep III terletak di Komplek Sphinx Tanis
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Patung

Selanjutnya di bawah ini adalah patung Hasanudin, sebagai salah satu monumen nasional yang berfungsi untuk mengenang jasa Pahlawan Perintis Kemerdekaan. Hasanudin adalah pejuang yang berasal dari Makasar, dan sampai saatnya meninggal masih mempertahankan tanah warisan nenek moyang sebagai warisan masyarakat Makasar pada saat itu. Keberanian Hasanudin menentang penjajah yang hanya menyengsarakan kehidupan rakyat dan kondisi ini dipertahankan sampai wafat.



Gambar 47 Patung Kop Hasanudin –Makasar
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Patung

Di bawah ini adalah patung dada Jendral Sudirman dengan kondisi sehat, sebab terdapat patung jendral Sudirman dalam kondisi sakit ketika memimpin perjuangan kemerdekaan di Yogyakarta.



Gambar 48 Patung Kop Jendral Soedirman, karya Hendra Gunawan
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Patung

Catatan : sebaiknya gbr patung torso yang diatas dipindah kebawah sesuai no 2) berikut ini;

2) Patung Torso atau dada (Gembung)

Ujud patung torso hanya mengungkapkan bagian badan, kadang kala tanpa kepala dan sebagian dengan kelengkapan kepala. Beberapa patung yang didapat pada masa primitif bentuk patung dada ini menjadi salah satu karya sederhana dengan tujuan sebagai medium konsentrasi menyembah. Sedangkan, sebagai patung monumen, patung torso biasanya dimanfaatkan sekaligus sebagai pengisi taman. Di bawah ini terdapat patung dada tanpa kepala (torso tanpa kepala) sedangkan di saat lain juga terdapat patung long torso, yaitu patung dada dan kepala dan dibuat lebih ke bawah mendekati paha atau pantat.



Gambar 49 Contoh Patung Torso
Sumber: https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=patung+torso

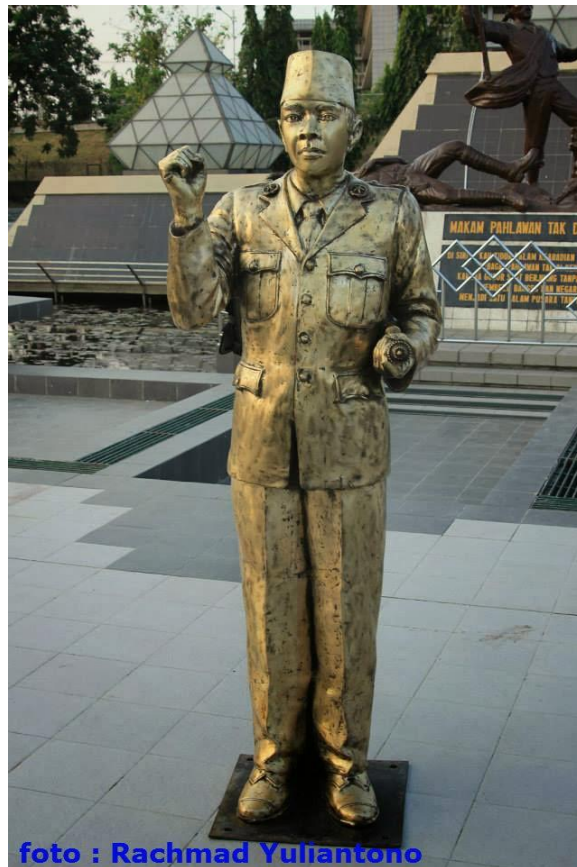


Gambar 50 Contoh Patung **Kop**
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Patung

3) Patung Utuh

Jika patung torso merupakan karya ekspresi non tematis, dan biasanya merupakan karya seni murni, maka patung utuh berfungsi:

- a) menjadi media perlengkapan upacara;
- b) sebagai media konsentrasi;
- c) sebagai patung taman; dan
- d) sebagai patung untuk monumen seperti halnya patung kop (kepala).



Gambar 51 Patung Utuh Bung Karno, Sebagai Monumen
Sumber: foto Yulianto

b. Patung Kelompok

Jika di atas merupakan patung tunggal dengan tujuan penciptaan dan penataannya, di bawah ini terdapat patung kelompok. Adapun jenis patung kelompok adalah:

1) Kelompok nontematis

Patung kelompok nontematis adalah patung tunggal yang ditata lebih dari satu, namun tanpa tujuan dramatis (cerita bersambung antara gerakan patung satu dengan sebelahnyanya). Patung-patung tersebut disusun secara kelompok dan berdasarkan kegunaan dan fungsinya, namun tidak memiliki cerita (*narratives continue*) di antaranya. Patung di bawah ini dapat dikatakan sebagai patung kelompok, beberapa tokoh

pejuang ditampilkan, namun tidak memiliki arti cerita jelas kenapa patung tersebut ditampilkan bersama. Pengelompokan ini akan dapat diceritakan oleh pencipta dengan dasar menampilkan beberapa buah patung. Susunan patung dibuat bebas agar dapat diceritakan satu-persatu tokoh. Biasanya terdapat ikatan cerita diantara para tokoh yang dibuat patung tersebut.



Gambar 52 Sekelompok Patung Perintis Kemerdekaan RI
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Patung

Pengelompokkan patung pahlawan nasional ini tujuannya sebagai penjelas dan motivator pengembangan masyarakat setempat. Sekaligus, patung-patung tersebut difungsikan untuk monumen di daerah setempat.

2) Kelompok tematis

Patung kelompok tematis ini diciptakan untuk keperluan penjelasan, atau pengganti teks. Jika dalam karya dua dimensi terdapat komik, barangkali karta patung kelompok tematis ini berfungsi sebagai komik tiga dimensi. Figur patung ini ditata berdasarkan peran masing-masing tokoh yang dipatungkan. Oleh karenanya, patung ini tidak dapat lepas dari cerita utuhnya. Contoh patung kelompok ini adalah diorama, dan relief. Diorama adalah suasana cerita dalam bentuk patung, kekhasan diorama ditata seperti kondisi sesungguhnya. Biasanya diorama bertujuan

pendidikan, yaitu semacam teks visual, atau teks tiga dimensi. Pembahasan ini jarang dikemukakan, karena para seniman lebih suka mengekspresikan bentuk tunggal, baik kelompok nontematis maupun kelompok tematis.

Beberapa museum sekarang sudah memanfaatkan diorama untuk menjelaskan sejarah perjuangan kemerdekaan; penampilan ini untuk memberi gambaran situasi dan dinyatakan dalam dramatisasi.

3) Diorama

Diorama adalah sejenis benda miniatur tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan. Asal-usul diorama adalah dekorasi teater di Eropa dan Amerika pada abad ke-19.

https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Nasional



Gambar 53 Contoh Diorama di Ruang Tugu Monas – Jakarta
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Nasional



Gambar 54 Contoh Diorama di luar ruang
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Nasional

4) Relief

Relief sering dimasukkan ke dalam kategori karya seni rupa dua dimensi, namun sebagian pustaka merujuk sebagai karya tiga dimensi. Dikategorikan sebagai karya dua dimensi karena hasil karya berupa taferil dan berfungsi sebagai komik. Namun dapat pula dikatakan sebagai karya tiga dimensi, dengan alasan, karya ini merupakan penyurutan bentuk patung namun dibuat tipis. Sebagian beberapa relief yang dibuat di masa Gothic, figur manusia sangat menonjol seolah berdiri sendiri. Relief mensyaratkan bentuk patung tersebut berada pada taferil dan menempel. Pada beberapa relief di India, relief ini diberi warna sehingga mirip dengan seni lukis. Secara garis besar relief mempunyai jenis yang dikelompokkan berdasar tinggi rendahnya figur yang menempel pada taferil.

a) Relief tinggi atau relief cembung (*Bass Relief*)

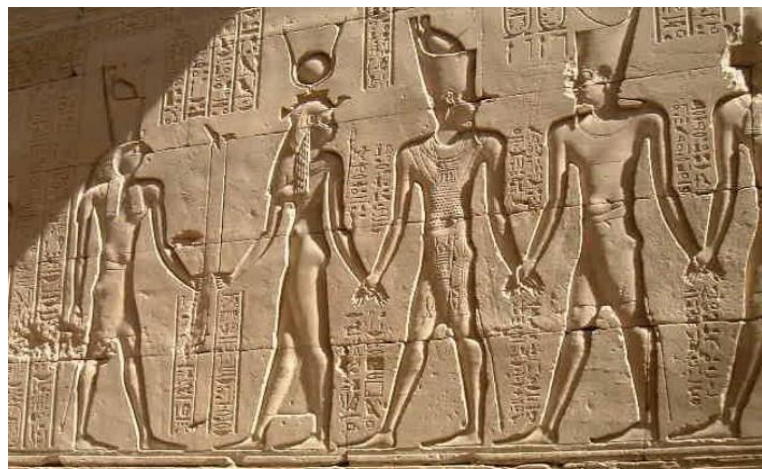
Relief tinggi dapat dilihat pada relief candi atau kuil di luar negeri. Relief cembung memfungsikan gambar yang menonjol seperti dalam candi.



Gambar 55 Contoh Relief Tinggi
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Relief>

b) Relief cekung (dalam)

Relief cekung adalah relief yang memfungsikan figur yang dipahat ke dalam, sehingga merupakan cekungan-cekungan. Prinsip ini sering dimanfaatkan untuk cerita pada dinding piramid di masa kejayaan Mesir Kuno. Beberapa relief cekung sering dimunculkan pada candi-candi Jawa Timur serta di Palembang. Relief candi di Jawa Timur dianggap masa peralihan Hindhu, Budha di Indonesia menuju Indonesia Islam.



Gambar 56 Contoh Relief Cekung di dinding Piramide Mesir Kuno
Sumber: <http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>

c) Relief Datar

Relief datar adalah relief yang memanfaatkan gambar seperti relief tinggi namun tidak memiliki plastisitas. Dikatakan datar karena gambar yang dipahatkan berupa goresan atau garis yang ditorehkan pada papan, dinding gua. Peran goresan tersebut seperti garis untuk menggambarkan sesuatu objek. Garis ini bisa dalam ataupun tidak, namun dihasilkan melalui goresan atau pahatan tipis. Pada beberapa karya relief di Mesir Kuno maupun di Cina dan India pada masa primitif, terdapat relief datar yang diberi warna. Sebagian karya relief yang diberi warna ini mungkin mempunyai tujuan utama yaitu melukis namun diselesaikan dengan kontur garis yang dipahatkan atau digoreskan. Beberapa contoh relief datar dapat ditemukan di Mesir Kuno atau di dinding vihara di India.



Gambar 57 Contoh Relief Datar Pada Dinding Piramid
Sumber: <http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>

2. Bahan dan alat untuk berkarya seni rupa tiga dimensi

Berkarya seni rupa tiga dimensi ini dapat memanfaatkan medium atau bahan.

- a. Bahan mentah, artinya bahan tersebut diambil dari bahan yang harus diolah sehingga dapat dimanfaatkan untuk berekspresi. Bahan atau medium ini dapat diambil dari alam maupun dari bahan artifisial. Contoh dari bahan alam adalah tanah liat; tanah liat harus dipisahkan dari tanah dan batuan serta melumatnya untuk mendapatkan suasana 'liat'. Bahan arifisial untuk membentuk sebuah karya tiga dimensi dapat mengubah kertas menjadi bubur kertas untuk memudahkan membentuk.



Gambar 58 Teknik Pilin Dari Bahan Tanah Liat
Sumber: Koleksi Pribadi

- b. Bahan setengah jadi, yaitu bahan yang ada langsung digubah sedemikian rupa dengan sebagian bahan harus diolah terlebih dahulu. Bahan artifisial seperti kertas maupun karton harus dipilih serta dipilahkan untuk berkarya. Misalnya: bahan limbah kertas koran diremas sekaligus dibentuk menjadi bentuk dasar figur binatang. Melalui pembungkusan dengan kertas sobekan memanjang dijadikan bentuk baru.



Gambar 59 Teknik remas kertas dan pembungkusan dengan sobekan kertas
Sumber: koleksi Pribadi

- c. Bahan jadi, seperti kertas karton, seng, kawat tembaga, gipsum, kayu serta batu dan yang lain, dapat digunakan serta dikerjakan sekaligus. Bahan tersebut mempengaruhi persiapan peralatan dan bentuk yang akan divisualkan. Sebagai contoh, bahan gipsum atau lilin dengan teknik cor dapat dimanfaatkan. Atau jenis bahan seng dibentuk dengan memotong dan mengelas. Hasilnya berupa karya patung konstruktif. Sedang dengan teknik tuang berupa gipsum atau cor logam dengan tanur yang tingkat panasnya tertinggi. Tentu saja teknik cor logam tidak mungkin diajarkan kepada peserta didik di tingkat sekolah menengah atas, karena membutuhkan sarana dan fasilitas yang besar beayanya.



Gambar 60 Cetak Tuang (cor) Fiber Glas

3. Teknik Berkarya seni rupa tiga dimensi

a. Teknik Pemahatan

Teknik pahat termasuk teknik tertua dalam pembuatan patung dan karya seni rupa lainnya, seperti relief dan kriya. Teknik ini ditemukan sejak pra-aksara dan sampai saat ini masih dipakai dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan. Pada saat itu masyarakat pra-aksara masih memanfaatkan batu dengan batu untuk memahat, selang berapa abad kemajuan teknologi ditemukan logam. Batu yang digunakan sebagai alat pemahat dipilih yang berkualitas setingkat logam, kemudian mulai dipergunakan untuk mengasah dan menasah.

Pada temuan patung batu masa praaksara masih kasar, karena belum mempunyai gagasan membuat runcing batu, namun akhirnya berkembang menjadi alat penghalus atau pengasah dan pahat terbuat dari batu. Di bawah ini gambar praktek memahat dengan pahat besi baja yang sudah diruncingkan posisi bawahnya, sehingga mudah untuk membentuk. Perkembangan selanjutnya, bagi daerah yang tidak memproduksi batu (terdapat pekarangan yang tidak berbatu) mengembangkan teknik pahat kayu. Batang kayu diambil dan dipilih sesuai dengan tingkat kematangan dan kesiapannya untuk dipahat.

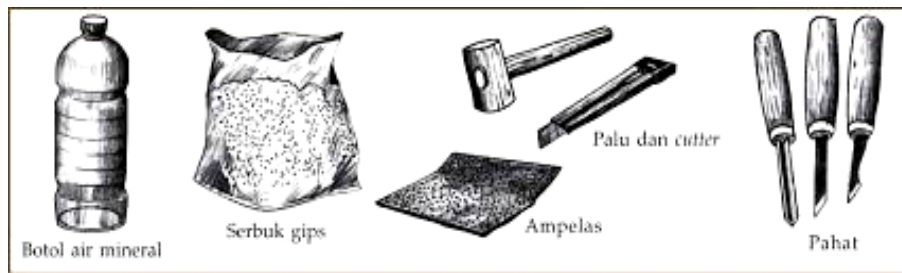


Gambar 61 Contoh Teknik Pemahatan pada Batu
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat



Gambar 62 Contoh Teknik Pemahatan pada kayu
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat

Peralatan pokok yang digunakan pada proses pemahatan batu atau kayu adalah pahat dengan berbagai bentuk dan ukuran. Saat ini terdapat alat pahat yang dibuat dari besi baja dengan teknik *sepuhan*, teknik pengerasan dan membuat *shock* pemanasan agar besi lebih kuat dan keras. Untuk pahat batu pengasahan tidak sering dilakukan, karena alat pahat sendiri akan meruncing jika dipergunakan. Alat pahat untuk kayu harus selalu dipelihara dengan kestabilan ketajaman dan kekuatan atau kekerasannya. Di bawah ini terdapat beberapa peralatan pahat, baik untuk pahat kayu maupun pahat batu. Jika, pemahatan batu sudah dirasa cukup, selanjutnya dilakukan penghalusan dengan batu yang lebih keras atau lunak, tergantung penggunaannya, sedangkan untuk kayu, penghalusan atau *finishing* dilakukan dengan ampelas dan politur. Tujuan proses penghalusan adalah untuk mengawetkan kayu dan sekaligus memperindah kayu agar menampilkan serat alami.



Gambar 63 Contoh Alat Pahat Kayu
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat

b. Teknik Pembutsiran

Teknik butsir adalah teknik membentuk dengan alat butsir, pembutsiran dikerjakan dengan alat tertentu, yang disebut butsir atau bulus. Penamaan butsir karena berfungsi mengurangi bentuk yang tidak diinginkan dan membuat halus. Bahan atau medium patung tersebut dari bahan lunak dan liat seperti: tanah liat, lilin, wax, plastisin atau yang lain. Medium ini untuk membuat *klise*, karena pembuatan *klise* patung yang akan dicor harus dibuat *klise* (lihat gambar no 64 dan 65). Biasanya hasil pembutsiran ini akan diteruskan dengan mencetak klise, lihat gambar 59 a, b, c; ini proses penyiapan klise yang sudah jadi (no 56 dan 57) dipasang penyekat *klise*.



Gambar 64 Contoh Teknik Pembutsiran dengan Bahan Plastisin
Sumber: <http://www.sculpture.org.uk/>

Bahan plastisin (gambar no 64) sifat bahannya liat dan halus serta mudah dibentuk dengan peralatan butsir (bulus). Sedangkan gambar 65, adalah *klise* yang terbuat dari baham (medium) tanah liat, *klise* ini jika kebetulan cara membuatnya tepat maka langsung bisa dibakar menjadi keramik. Seniman di bawah ini bekerja dengan sangat hati-hati karena bahan tanah liat sangat mudah patah dan untuknya jika dibiarkan beberapa saat (lebih dari satu hari) sudah agak mengeras. Maka langkah yang dilakukan adalah membentuk pada waktu lunak, agar cepat dipenuhi desain yang dibuat. Kemudian dalam keadaan setengah kering dengan menunggu beberapa saat dapat dilanjutkan dengan mengurangi dan membentuk dengan mengurangi. Langkah menambahpun juga diperbolehkan pada waktu bahan terjadi kesahan bentuk.



Gambar 65 Contoh Teknik Pembutsiran dengan Bahan Tanah Liat
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat

Peralatan sederhana mematung terdiri atas 6 jenis, kemudian berkembang menjadi bermacam-macam agar memenuhi syarat untuk membentuk. Di bawah ini contoh alat pahat kayu yang dikembangkan oleh seniman Cina.



Gambar 66 Contoh Alat Butsir untuk Bahan Lunak
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pahat

c. Teknik pengecoran (cetak tuang)

Pengecoran *klise* dilakukan setelah penyambungan *klise* rapat dan mantap (67 a). Jika rencana *klise* hanya separo X 2 maka setelah pemasangan sekat pada master maka dilakukan pengecoran untuk membuat *klise* untuk tahap separo (lihat 67 b). *Klise* penutup master patung tersebut diharapkan tidak merusak desain awal. Amati langkah prosedural ini, kemudian lakukan dengan meniru atau menghafal terlebih dahulu. Lakukan penutupan untuk membuat *klise* yang kedua.



a



b

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat cetakan adalah:

Sebelum menutup bahan adonan membuat klise, sebaiknya master patung yang akan dicetak dilumuri dengan bahan agar tidak menempel pada master (67 e), misalnya: sabun, *ole*, atau *faseline* tergantung persediaan yang ada.



c



d

Langkah selanjutnya adalah menutup master dengan adonan terbuat dari gipsum yang dicampur dengan semen dan pasir (67 f), fungsinya membuat cetakan yang bisa dipergunakan lebih dari satu kali. Tutuplah adonan dengan teliti agar tidak ada yang kurang, kekurangan ini nantinya menyebabkan *klise* menjadi berlebih bentuk dan harus dihaluskan kembali. Jika kondisi *klise* sudah mengeras, maka perlu dilakukan pembukaan *klise* dan melepaskan dari master. Kini *klise* sudah jadi (67 g) dan dapat dipergunakan untuk mencetak karya berikutnya.



e



f



g

Gambar 67. a, b, c, d, e, f, g Prosedur Pengecoran *Klise*

d. Teknik Pengonstruksian

Teknik konstruksi yang dimaksudkan adalah membuat patung dengan menyusun dan mengonstruksi bahan jadi maupun setengah jadi. Misalnya patung mika (kaca) lembaran yang dipotong dan dibentuk menjadi karya seni rupa tiga dimensi (patung) abstrak nonfiguratif. Seniman harus menghitung luas dan struktur bentuk seperti membuat lampion. Saudara dapat mulai dengan menentukan bentuk dengan skets di atas kertas kemudian mencermati potongan yang harus dibuat. Kebetulan tersedia potongan fibeh berwarna bening (tembus pandang) dan akan dibuat lampion berbentuk kepala singa.

Langkah awal adalah membuat desain, kemudian mempelajari struktur desain di atas kertas. Langkah tersebut dilanjutkan dengan mengukur dan memotong. Agar tidak keliru perlu merancang lebih dahulu dengan



kertas (percobaan). Langkah ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi yang berasal dari lempengan tembaga. Mulailah mengklemp (atau menyambung: dengan menjahit, mengelas, mengelem ataupun mengklemp dengan peralatan klemp).

Teknik pengonstruksian ini dibantu dengan 3 teknik dasar: (1) teknik pengekleman, yaitu desain yang sudah siap disatukan bisa dilakukan pengekleman. Klemp sejenis bahan penyambung dengan medium klemp; (2) teknik pengelasan, jika di atas melakukan penyambungan dengan klemp maka selanjutnya dapat dilakukan dengan teknik las. Besi ataupun lempengan logam dibentuk dan kemudian melaksanakan berdasar instruksi; (3) teknik penjahitan teknik ini merupakan alternatif jika yang disusun adalah komponen kain, atau kanvas yang akan diisi dengan bahan yang menyebabkan kuat posisinya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.





Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudaradapat membaca uraian materi alat/bahan dan teknik karya seni rupa tiga dimensi atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar alat/bahan dan teknik karya seni rupa tiga dimensi pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja . 4.1.

Membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa tiga dimensi

Buatlah alat sederhana: (1) dari bahan kawat, (2) bahan kayu yang diraut, (3) plastik tebal atau akrilik yang dibentuk seperti beberapa contoh di atas. Jika sudah menghasilkan, tuliskan fungsi masing-masing alat tersebut. Jelaskan satu persatu fungsi alat tersebut berdasarkan lembar kerja di bawah ini!

Tujuan:

Melalui kerja kreatif Saudara diharapkan mampu mermbuat rencana penerapan membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa



tiga dimensi dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan visual serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa tiga dimensi
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa tiga dimensi, untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai daya guna yang efektif, maka harus dikerjakan secara cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana membuat alat sederhana untuk membentuk karya seni rupa tiga dimensi

No	Bentuk Asli	Buatan sendiri	Bahan dasar	Fungsi alat
1				
2				
3				
4				
5				
Dst.				

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 01 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 01 ini Saudarakerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri





sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

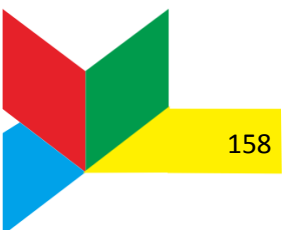
Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah Saudara berhasil membuat beberapa alat butsir (macam-macam bentuk), kini saatnya mencoba atau membuat berkarya seni rupa tiga dimensi.

1. Buatlah karya seni rupa tiga dimensi berberntuk patung binatang. Bahan: tanah liat atau plastisin, Ukuran (volume) tinggi 20 cm, luas 7 X 5 cm posisi mendatar. Dikerjakan dalam waktu 3 jam full (3 X 60 menit).
2. Sekarang saatnya mencoba membuat patung konstruksi, karena patung konstruksi bisa mengirit beaya, namun juga dapat membutuhkan biaya yang besar. Untuk pembelajaran, silakan membuat patung karung goni yang diisi dengan serabut atau serat fiber.

Bahan	:	kertas sobek
Teknik	:	remas, sobek, balut
Langkah	:	gunakan rangka dari bahan kawat yang mudah dibengkokan dan gunakan alat tang dan gunting pemotong kawat. Buat kerangkanya terlebih dahulu dengan peratan serta bahan di atas. Remas kertas dan balutkan ke kerangka dengan menggunakan lem agar dapat menempel. Langkah terakhir adalah menutupnya dengan sobekan kertas





yang difungsikan pembalut agar memunculkan kesan lebih halus. Hasil patung dapat berupa seni figurative yang realistik maupun deformatif.

Penyelesaian : gunakan cat atau dibiarkan apa adanya, *(finishing)* sehingga warna dan bentuk kerta asli akan menampak lebih artistik.

3. Diskusikan

Ketika perkembangan masyarakat sudah sampai kepada pemikiran kontemporer yang dilandasi oleh postmodernisme, karya seni pun mengalami perubahan total. Penyebab utama adalah munculnya prinsip dekonstruksi, yaitu berpikir dengan menolak jawaban tunggal. Jawaban dalam berkehidupan ini variatif, maka tidak mungkin kasus satu sama dengan kasus yang lain. Kasus sama pun penanganan bisa jadi berbeda; sebagai contoh adalah kasus penciptaan Seni rupa Tiga Dimensi yang mengalami perubahan. Dahulu konon (aturan prinsipal) dipatuhi, karena simbol visual yang dinyatakan mempunyai makna tunggal. Sekarang dekonstruksi mengajarkan hal yang harus berbeda, dan penciptaanpun harus selalu berubah dari masa ke masa berikutnya.

Jika semula karya patung harus dilindungi dengan makna dan mendapatkan kedudukan dalam upacara keagamaan, kini sudah tidak lagi mereka percayai. Masyarakat sudah menetapkan dirinya sebagai empunya estetika, oleh karenanya kemanfaatan dan keindahan seni terletak pada seseorang. Saudara diharapkan mampu menemukan prinsip penciptaan Seni Rupa Tiga Dimensi, dan merancang pembelajaran bagi peserta didik.

Bagaimana menurut Saudara jika ada pendapat yang berbunyi dilarang membuat patung yang menyerupai makhluk hidup; padahal tugas tersebut akan diberikan kepada peserta didik untuk memahami bentuk dan kemampuan teknik membentuk? Diskusikan seyogyanya seperti





apa tugas yang harus diberikan kepada peserta didik agar mereka memiliki kemampuan memahami terhadap bentuk statis maupun hidup.

F. Rangkuman

1. Tip membuat patung

Jika Saudara menemukan bahan yang bisifat lunak maka biasanya akan dijadikan patung realis. Patung realis yang dimaksud adalah patung figur manusia atau binatang yang ada di sekitar lokasi peserta didik berkarya. Patung figuratif dan realis biasanya dimanfaatkan menjadi *klise*. *Klise* cetak ini harus solid dengan bahannya, karena akan disekat sebagai bentuk yang paling kecil, maupun dalam skala besar.

Langkah selanjutnya melakukan penyekatan dan mulai membuat adonan gipsum. Gipsum akan lebih cepat selesai dalam pengerjaan ketika menggunakan teknik mengecor. Secara detail, amatilah proses yang sederhana, namun kuat pada tekniknya.

Simaklah langkah mengecor di bawah ini.

Renungkan

Kegiatan membentuk adalah kegiatan taktil (sentuhan) langsung dalam arti membuat karya seni secara manual dengan memanfaatkan peralatan yang sederhana dapat ditugaskan kepada peserta didik. Keterampilan yang diharapkan adalah kemampuan memahami bentuk melalui sentuhan. Semestinya hasil karya akan tidak seperti yang diharapkan, karena selama ini penguatan seni berada pada ruang dua dimensi. Penciptaan seni rupa dua dimensi terbatas pada kekuatan imajinasi murni; hal ini berbeda dengan seni rupa tiga dimensi. Bagi para pematung pesanan akan mengalami hambatan ketika harus menyatakan pendapat sesuai dengan ide dan gagasan dan mengikuti pesanan yang sudah ditentukan. Perjalanan seni patung sebagai seni rupa tiga dimensi membuat para pematung kesulitan menyesuaikan.





Biasanya kegiatan seperti ini akan memerlukan hening pikir. Pematung harus menuruti kata hati namun di sisi lain harus mengikuti pesanan (order), sehingga mematikan kreativitas.

Dugaan ini tidak seluruhnya benar, karena pematung sebagai seniman tetap harus mengemas perintah pesanan dan kreasi yang idealistik. Semoga renungan ini dapat menjadi pertimbangan ketika harus mencipta berdasarkan pesanan.

2. Pada hakikatnya karya Seni Rupa Tiga Dimensi adalah karya seni yang berujud solid (*plastic*) dan karya yang mempunyai konotasi ruang. Penikmatan karya seni rupa tiga dimensi adalah melalui mata dan perabaan, oleh karenanya prinsip bentuk mempunyai 3 ukuran atau matra: panjang, lebar dan tinggi. Selanjutnya beberapa ahli menyebutnya sebagai karya seni trimatra.
3. Tujuan pembelajaran seni Rupa Tiga Dimensi adalah pelatihan pemahaman tentang perspektif, ruang, bentuk dan sebagai bagian peningkatan kecerdasan visual spasial.
4. Seni Rupa Tiga Dimensi mempunyai sejarah yang panjang, mulai masa pra aksara sampai saat ini terus berkembang menyesuaikan dengan pikiran masyarakat pendukungnya. Hal ini mempengaruhi posisi patung sebagai karya seni sebagai media propaganda agama, konsentrasi dalam prosesi upacara dan pengembangannya menuju kebutuhan praktis. Pada perkembangan mutakhir Seni Rupa Tiga Dimensi mengarah untuk kebutuhan sosial sehingga ujud dan prinsip estetika berubah. Demikian pula bentuk presentasi, teknik, bahan serta prinsip penyimbolan juga berubah.
5. Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi mempunyai jenis yang variatif: patung, bangunan, properti maupun seni instalasi dan seni kinetis. Jenis seni patung terdapat tiga macam: patung realis, patung nonrealis-deformatif dan patung abstrak. Perkembangan di masa kontemporer,





Seni Tupa Tiga Dimensi memberikan kebebasan memilih dan berekspresi sesuai dengan kebutuhan penciptaan. Bahan yang digunakan: bahan mentah, bahan setengah jadi dan bahan jadi (*ready mades*).

6. Seni Rupa Tiga Dimensi bisa berupa karya seni murni maupun seni terapan dan tidak membedakan lagi dengan prinsip murni dan terapan; yang dipentingkan adalah aspek *content*. Aspek teknik dapat dikesampingkan karena dapat dikerjakan dengan teknologi mutakhir; aspek isi tersebut berkait dengan prinsip sosial; seni sebagai bagian dari komunikasi sosial, oleh karenanya beberapa karya seni patung tidak lagi dipamerkan di ruang khusus, melainkan di jalan atau pada ruang publik yang dirasa strategis.
7. Aspek konten mulai tidak diperhatikan, maka tidak dibutuhkan artisan; pengerjaan karya dilakukan oleh tukang di bawah kendali seniman. Maka secara ekstrim dapat dikatakan, bahwa seniman patung posmodernisme menyatakan bukan mementingkan proses “membuat” melainkan proses “menghadirkan”. Proses “merancang dan membentuk” digantikan oleh proses “memilah dan memilih”. Dalam hal inilah kemudian terdapat perbedaan yang cukup esensial di dalam proses penciptaan, yang tentu saja berimplikasi pada pembacaan karya-karya, antara yang tergolong patung (*sculpture*) dan karya-karya trimatra yang lain (*objects, readymades, installations* dan lain-lain).

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang ALAT Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan menggunakan alat/bahan dan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.



Menggunakan alat/bahan dan menerapkan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi. dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni serta mencoba berlatih. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang pengetahuan alat/bahan dan teknik untuk berkarya seni rupa tiga dimensi. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

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

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa





tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.

Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.



5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Langkah-langkah membuat karya seni rupa tiga dimensi secara sederhana

Bahan	:	kertas sobek
Teknik	:	remas, sobek, balut
Langkah	:	gunakan rangka dari bahan kawat yang mudah dibengkokkan dan gunakan alat tang dan gunting pemotong kawat. Buat





kerangkanya terlebih dahulu dengan peratan serta bahan di atas. Remas kertas dan balutkan ke kerangka dengan menggunakan lem agar dapat menempel. Langkah terakhir adalah menutupnya dengan sobekan kertas yang difungsikan pembalut agar memunculkan kesan lebih halus. Hasil patung dapat berupa seni figurative yang realistik maupun deformatif.

Penyelesaian : gunakan cat atau dibiarkan apa adanya, (*finishing*) sehingga warna dan bentuk kertas asli akan nampak lebih artistik.

2. Terdapat beberapa cara mengontruksi hingga menjadi karya seni rupa tiga dimensi, sekarang lakukan percobaan sendiri untuk membuat bahan-bahan dasar atau medium karya seni berupa: kertas sobek-remas dan balut. Kegiatan ini dirasa paling mudah dan dalam waktu singkat akan tampak hasilnya. Di samping itu Saudara dapat mengolah bahan kertas menjadi bubur kertas, dengan cara merendam terlebih dahulu kemudian baru dibentuk. Dengan kemajuan teknologi, maka perendaman yang dinilai bisa merusak susunan kertas, sehingga perlu teknik lain untuk menghancurkan kertas menjadi bubur kertas dengan menggunakan alat blender buah. Alat ini lebih efektif dibandingkan harus melakukan penumbukan dengan alu atau batu untuk memukul agar kertas cepet hancur dan halus.

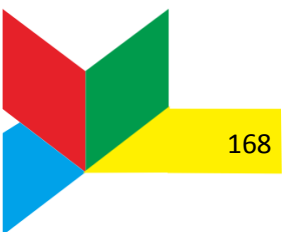




PENUTUP

Sebagai penutup dalam modul ini, harapannya modul ini dapat memberikan pengetahuan mendasar mengenai bagaimana menggambar estetik/bentuk/alam benda. Selain itu, diharapkan pula agar modul ini dapat dijadikan referensi untuk belajar mengenai seni rupa. Hal ini didasari karena selama ini apresiasi hanya sebatas pengetahuan mengenai seni rupa. Tetapi belum merujuk pada sikap dan perilaku menanggapi adanya karya gambar estetik/ bentuk.

Setelah mempelajari modul ini diharapkan guru dapat menjelaskan tentang pameran seni rupa, secara terperinci dan benar. Dalam penulisan modul ini pastilah masih ada kekurangan dan belum sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk menjadikan modul ini menjadi lebih baik lagi, baik dari sisi materi maupun berhubungan dengan kepenulisan. Dengan demikian, modul ini nantinya dapat menjadi modul yang memiliki kualitas yang lebih baik.





EVALUASI

- Bacalah soal dengan teliti! Jumlah soal seluruhnya ada ~~20~~ 8 butir
 - Kerjakan semua soal tersebut!
 - Pilihlah jawaban yang Saudara anggap benar dengan memberi tanda (X) pada pilihan jawaban!
 - Setelah selesai, cobalah periksa secara mandiri jawaban yang Saudara pilih dengan membuka modul untuk mengetahui jawaban benar!
 - Untuk mengetahui berapa nilai yang Saudara dapatkan, gunakanlah rumus ini (Nilai Akhir = Jumlah jawaban benar x 5)
-

1. Kegiatan mengumpulkan informasi tentang kinerja siswa yang digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan melalui penafsiran atau interpretasi data dari hasil pengukuran, adalah proses yang dilakukan dalam
A. pengukuran
B. evaluasi
C. assessment
D. penilaian
2. Bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya, merupakan pengertian dari penilaian
A. diagnostik
B. otentik
C. realistik
D. normatif



3. Ruang lingkup penilaian hasil belajar peserta didik mencakup beberapa aspek kompetensi yang dilakukan secara berimbang. Aspek kompetensi tersebut mencakup
 - A. kompetensi afektif, kompetensi kognitif, dan kompetensi psikomotor
 - B. kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, dan kompetensi keterampilan
 - C. kompetensi bidang keahlian, kompetensi program keahlian, dan kompetensi paket keahlian
 - D. kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan
4. Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk
 - A. memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
 - B. menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik, mendeteksi kebutuhan pengayaan dan peserta didik, dan kebutuhan remedialnya.
 - C. mengisi laporan hasil belajar, dan Menentukan kenaikan serta kelulusan peserta didik secara berkesinambungan.
 - D. memantau kemajuan proses belajar peserta didik, mendeteksi kebutuhan materi yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai kompetensi inti.
5. Esensi dari penilaian keterampilan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam
 - A. mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.
 - B. mengimplementasikan pengetahuannya dalam bidang praktik pembuatan produk dan jasa.





- C. Mengaplikasikan kemampuan kognitifnya dalam aktivitas psikomotor sesuai bidang keahliannya
 - D. Mengaplikasikan keterampilan psikomotor hasil pembelajaran yang dilandasi pengetahuan kognitifnya.
6. Bagaimana ujud patung-patung masa Klasik Hindhuisme di Indonesia?
- A. Lebih berfungsi sebagai karya patung hias, terutama agama Budha.
 - B. Berfungsi sebagai patung pemujaan kepada ruh nenek moyang
 - C. Penciptaan patung untuk manifestasi para pejuang.
 - D. Patung sebagai manifestasi dewa dan sebagai medium konsentrasi.
7. Apa yang dimaksud dengan patung konstruksi?
- A. Patung yang menempel pada tiang, fungsi utamanya adalah tiang yang dihias dengan relief atau bentuk patung.
 - B. Karya seni patung yang dibuat dengan teknik konstruksi, mengelas, menumpuk atau mengelem.
 - C. Karya seni patung yang dibuat dengan cara menyusun benda-benda rongsokan agar mengesankan sebuah bentuk.
 - D. Karya seni patung yang mampu memberikan gambaran bentuk konstruksi realistik dan mampu memberi ujud tiga dimensi.
8. Seni patung kontemporer sebagai gaya seni patung terkini mampu memberikan gambaran kebebasan mencipta para senimannya. Tujuan sosial menjadi trend gaya penciptaan. Seni patung semakin absurd (tidak terbatas bentuk dan materi (bahan) yang digunakan). Apakah karya seni tiga dimensi replika tokoh yang dibuat untuk medium demonstrasi itu disebut seni patung?
- A. Ya, karena seni patung kontemporer bisa diciptakan dengan medium apa saja.
 - B. Ya, karena prinsip penciptaan seni patung kontemporer adalah sebagai media untuk mengutarakan pendapat.





- C. Tidak, karena persyaratan sebagai patung harus berwujud dan dengan tujuan ekspresi bebas.
- D. Tidak, karena seni patung itu termasuk seni yang tidak perlu dengan teknik yang mampu mengemas bentuk tepat seperti realistik.





DAFTAR PUSTAKA

- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Otentik: Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2013 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Medi Group.
- Surapranata, Sumarna. 2007. *Panduan Penulisan Tes Tertulis: Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



Suyanto dan Asep Jihad. 2013. Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global. Jakarta: Esensi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.





**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**