

**MODUL AJAR/RPP
KURIKULUM MERDEKA**

**KELAS X
MATA PELAJARAN SENI
(SENI RUPA 2D MENGGUNAKAN APLIKASI MEDIBANG)**



NAMA : NUR FARID PURNAMA RIZAL

NIP : 198701142020121003

SMK NEGERI 4 KABUPATEN TANGERANG
Jl. Lingkar Pasar Pinang Tigaraksa – Tangerang 15720
e-mail : smkn4kabupatentangerang@gmail.com website : <http://smkn4-kabtangerang@sch.id>

2022

MODUL AJAR

Nama Penyusun : Nur Farid Purnama Rizal, S.Pd
Satuan Pendidikan : SMKN 4 Kabupaten Tangerang
Tahun Pelajaran : 2022/2023
Kelas/Fase : X/E
Program Kejuruan : Semua Jurusan

A. INFORMASI UMUM


Judul Elemen/Domain	Berkarya Seni Rupa (2D)
Capaian Pembelajaran	<p>Pada akhir fase E, peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none">1. mampu mengamati, mengenali, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya);2. mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu;3. mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya;4. mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar;5. mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none">1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia (Akhlik kepada manusia)

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mandiri (Kesadaran akan diri dan situasi) 3. Bernalar Kritis (Memperoleh dan proses informasi, analisis dan evaluasi penalaran, refleksi dan evaluasi) 4. Berkebhinekaan Global (Mengenal dan menghargai budaya, refleksi dan tanggung jawab) 5. Bergotong Royong (Kolaborasi, kepedulian) 6. Kreatif (Gagasan orisinal, karya orisinal, keluwesan berpikir).
Media/Sarana Prasarana	Laptop, <i>smartphone</i> , video pembelajaran, koneksi internet, aplikasi <i>smartphone</i> (Whatsapp group, Google Lens, Canva, Quizizz, dan Medibang Paint)
Target Peserta Didik	Peserta didik Fase E/Kelas X
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i> (PjBL)
Bahan Bacaan Guru dan Peserta	Modul pembelajaran, internet

B. KOMPONEN INTI

Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pengamatan, peserta didik mampu mengidentifikasi aplikasi berkarya seni rupa 2D secara digital dengan baik. 2. Dengan mengamati, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip penataannya dalam karya seni rupa 2D dengan benar. 3. Dengan mengamati, peserta didik mampu mengidentifikasi teknik berkarya seni rupa 2D secara digital dengan baik. 4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur rupa dan prinsip penataannya dalam karya seni rupa 2D pada aplikasi di <i>smartphone</i> dengan benar. 5. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu membandingkan jenis objek dalam karya seni rupa 2D pada aplikasi di <i>smartphone</i> dengan baik. 6. Melalui latihan terbimbing, peserta didik mampu memilih teknik dalam proses berkarya seni rupa 2D pada aplikasi di <i>smartphone</i> dengan baik. 7. Melalui latihan terbimbing, peserta didik mampu menggunakan teknik dalam proses berkarya seni rupa 2D pada aplikasi di <i>smartphone</i> dengan baik. 8. Dengan latihan terbimbing, peserta didik mampu membuat karya seni rupa 2D pada aplikasi di <i>smartphone</i> dengan baik.
Pemahaman Bermakna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara mandiri berpikir kritis, mengeksplorasi, menganalisis, merancang solusi, memvalidasi ide. 2. Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok, menyumbangkan ide dalam menganalisis karya seni rupa 2D.

	<p>3. Peserta didik menghargai pendapat yang berbeda saat berdiskusi dalam menganalisis karya seni rupa 2D.</p>
<p>Pertanyaan Pemantik</p>	<p><u>Pertemuan ke-1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D? 2. Apa yang kalian ketahui tentang digital? 3. Menurut kalian mengapa kita harus mempelajari dunia digital? 4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni? 5. Apa yang kalian pelajari dari video yang disematkan pada whatsapp grup? 6. Apa yang harus kita perbuat pada diri dan orang lain sekitar kita setelah melihat video yang disematkan pada whatsapp grup? <p><u>Pertemuan ke-2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D? 2. Menurut kalian apa fungsi gambar? 3. Apa yang kalian ketahui tentang aplikasi MediBang? 4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni?
<p>Kegiatan Pra Pembelajaran Pertemuan ke-1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 atau 2 hari sebelumnya guru meminta ketua kelas untuk mempersiapkan grup whatsapp yang berisi guru dan seluruh peserta didik yang ada di kelas. - Guru menyematkan <i>link</i> Google Lens, Canva, dan Quizizz dari Playstore kedalam whatsapp grup untuk di-<i>instal</i> oleh seluruh peserta didik. Untuk peserta didik yang menggunakan iOS diarahkan untuk mengunduhnya dari Appstore (guru tidak menyematkan <i>link</i> dari Appstore karena menggunakan Android). - Guru memberikan <i>link</i> video dari Youtube untuk dihayati mengenai animasi sederhana yang sarat makna kehidupan berjudul “Alur cerita Film UP”, yang kita banyak tahu menceritakan kisah anak yang bertualang membantu seorang kakek memenuhi impiannya. Link video tersebut : https://youtu.be/s2CptrcsliQ

	 <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kalimat penyemangat yang memacu peserta didik untuk belajar dan mengucapkan sampai berjumpa di pembelajaran yang menyenangkan di kelas (hal ini sebagai perhatian kepada peserta didik dan menanamkan sugesti yang baik untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan).
<p>Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-1</p>	<p><u>Pendahuluan (15 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi salam, kemudian menanyakan kabar peserta didik. - Salah satu peserta didik memimpin untuk berdo'a, sebelum dimulainya pembelajaran. - Guru melakukan <i>ice breaking</i> untuk menjadikan suasana kelas menyenangkan dan meningkatkan fokus belajar peserta didik. - Guru memberikan pertanyaan pemantik. - Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. - Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya. <p><u>Kegiatan Inti (60 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik untuk menggeser meja peserta didik ke samping, dan peserta didik membentuk lingkaran dengan duduk di kursi masing-masing. - Guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok menggunakan hitungan berurutan 1, 2, dan 3 oleh peserta didik. Hitungan 1 masuk kelompok 1, hitungan 2 masuk kelompok 2, dan begitu berikutnya untuk kelompok 3.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan peserta didik untuk mempersiapkan Google Lens pada <i>smartphone</i> masing-masing. - Guru menampilkan 3 gambar mengenai : unsur rupa, teknis pembuatan gambar 2D, dan empati didepan kelas. - Peserta didik diminta untuk men-<i>scan</i> gambar yang ditampilkan sesuai dengan kelompoknya masing-masing (1 gambar untuk 1 kelompok, dan pemilihan gambar diserahkan kepada undian setiap ketua kelompok). Disediakan QR Code atau tulisan dibawah gambar yang disediakan jika hasil <i>scan</i> gambar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan. - Peserta didik melakukan simulasi pencarian data dengan mengidentifikasi karya seni rupa 2D menggunakan scan Google Lens. - Guru memberikan arahan kepada peserta didik mengenai data apa saja yang perlu dicari pada simulasi tersebut, dan apa saja yang perlu didiskusikan oleh setiap kelompok. - Setelah peserta didik melakukan diskusi, peserta didik diminta untuk membuat <i>slide</i> presentasi sederhana menggunakan aplikasi Canva. - <i>Slide</i> presentasi diunggah ke whatsapp group oleh peserta didik yang membuat, dan dibuka pada setiap <i>smartphone</i> peserta didik ketika presentasi dilaksanakan. - Setiap kelompok diminta mempresentasikan hasil analisis yang didapatkan. - Selama presentasi, guru melakukan penilaian sikap kepada peserta didik. - Peserta didik melaksanakan asesmen formatif dengan bersama memainkan game Quizizz di masing-masing <i>smartphone</i> peserta didik. <p><u>Penutup (15 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat menanyakan hal yang tidak dipahami pada guru. - Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. - Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. - Guru menanggapi kesimpulan dari peserta didik. - Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru. - Salah satu peserta didik memimpin untuk berdo'a, sebelum diakhirinya pembelajaran. - Guru menutup kegiatan pembelajaran.
--	--

<p>Kegiatan Pra Pembelajaran Pertemuan ke-2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 atau 2 hari sebelumnya guru menyapa peserta didik yang berada di whatsapp grup. - Guru menyematkan <i>link</i> MediBang Paint dari Playstore kedalam whatsapp grup untuk di-<i>instal</i> oleh seluruh peserta didik. Untuk peserta didik yang menggunakan iOS diarahkan untuk mengunduhnya dari Appstore (guru tidak menyematkan <i>link</i> dari Appstore karena menggunakan Android). - Guru memberikan link video dari Youtube tentang teknis pembuatan gambar 2D menggunakan aplikasi MediBang Paint. Link video tersebut : https://youtu.be/rSjKiQO8sI <div data-bbox="655 730 1353 1111" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memacu peserta didik untuk mempelajari teknis pembuatan seni rupa 2D menggunakan MediBang Paint. Jika peserta didik masih membutuhkan tambahan materi teknis, peserta didik dipersilakan untuk mencari sumber dari <i>channel</i> yang lain. - Guru memberikan dorongan agar peserta didik mencari ide untuk pembuatan gambar 2D menggunakan aplikasi MediBang Paint. - Guru memberikan kalimat penyemangat yang memacu peserta didik untuk belajar dan mengucapkan sampai berjumpa di pembelajaran yang menyenangkan di kelas (hal ini sebagai perhatian kepada peserta didik dan menanamkan sugesti yang baik untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan).
<p>Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-2</p>	<p><u>Pendahuluan (15 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi salam, kemudian menanyakan kabar peserta didik. - Salah satu peserta didik memimpin untuk berdo'a, sebelum dimulainya pembelajaran.

- Guru melakukan *ice breaking* untuk menjadikan suasana kelas menyenangkan dan meningkatkan fokus belajar peserta didik.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik.
- Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.
- Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya.

Kegiatan Inti (60 menit)

- Setelah peserta didik mempelajari video tutorial singkat mengenai pembuatan gambar 2D menggunakan MediBang di whatsapp grup, peserta didik diarahkan untuk membuat gambar 2D sederhana berdasarkan tema yang ditemukan. Untuk peserta didik yang belum menemukan tema atau mendapatkan ide, dibantu untuk dibimbing dalam menemukan ide yang sederhana.
- Bagi peserta didik yang sudah mencoba membuat gambar 2D sederhana di rumah, akan dicek terlebih dahulu oleh guru. Diberikan *reward* atau hadiah berupa ucapan yang meningkatkan semangat apapun hasil karya yang didapatkan. Jika ada yang perlu diperbaiki, akan diarahkan untuk diperbaiki. Jika sudah cukup baik, akan diarahkan untuk melanjutkan pengembangan animasinya.
- Gambar yang telah selesai diminta untuk diunggah ke whatsapp grup agar dilihat dan diapresiasi oleh peserta didik yang lain.
- Peserta didik bergiliran memberikan apresiasi secara terbuka mengenai karya gambar yang telah diunggah ke whatsapp grup.
- Guru membimbing peserta didik dalam memberikan apresiasi mengenai karya animasi yang telah diunggah.
- Selama presentasi, guru melakukan penilaian sikap kepada peserta didik.
- Peserta didik melaksanakan asesmen formatif dengan bersama memainkan game Quizizz di masing-masing smartphone peserta didik.

Penutup (15 menit)

- Peserta didik dapat menanyakan hal yang tidak dipahami pada guru.

	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. - Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. - Guru menanggapi kesimpulan dari peserta didik. - Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru. - Salah satu peserta didik memimpin untuk berdo'a, sebelum diakhirinya pembelajaran. - Guru menutup kegiatan pembelajaran.
Asesmen	<p>Asesmen Diagnostik Kognitif (dilaksanakan ketika awal pembelajaran)</p> <p><u>Pertemuan ke-1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D? 2. Apa yang kalian ketahui tentang digital? 3. Menurut kalian mengapa kita harus mempelajari dunia digital? 4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni? 5. Apa yang kalian pelajari dari video yang disematkan pada whatsapp grup? 6. Apa yang harus kita perbuat pada diri dan orang lain sekitar kita setelah melihat video yang disematkan pada whatsapp grup? <p><u>Pertemuan ke-2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D? 2. Menurut kalian apa fungsi gambar? 3. Apa yang kalian ketahui tentang aplikasi MediBang? 4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni? <p>Asesmen Afektif Menilai sisi afektif peserta didik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Observasi - saat pembelajaran berlangsung 2. Teknik Penilaian diri - saat pembelajaran usai menggunakan Google Form 3. Penilaian antar teman - setelah pembelajaran usai menggunakan Google Form <p>Asesmen Formatif (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-1) Menilai proses peserta didik dengan aplikasi Quizizz.</p> <p>Asesmen Sumatif (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-2) Menilai proses peserta didik dengan aplikasi Quizizz.</p>

	<p>Asesmen Keterampilan (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-2) Menilai hasil karya gambar peserta didik yang dibuat menggunakan aplikasi MediBang Paint.</p>
Pengayaan dan Remedial	<p><u>Pertemuan ke-1</u> Peserta didik yang belajarnya tuntas, diberikan materi selanjutnya yakni teknis pembuatan gambar 2D menggunakan MediBang Paint. Peserta didik yang belajarnya belum tuntas, mengulang materi tersebut.</p> <p><u>Pertemuan ke-2</u> Peserta didik yang belajarnya tuntas, mengembangkan gambar yang telah dibuat. Peserta didik yang belajarnya belum tuntas, mengulang materi yang diketahui belum tuntas.</p>
Refleksi Peserta Didik dan Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran ini? 2. Apa yang dipelajari dari pembelajaran ini? 3. Apa yang perlu diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

C. LAMPIRAN

Lembar Kerja Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar Asesmen Formatif (soal dalam bentuk permainan pada aplikasi Quizizz). 2. Lembar Asesmen Nonkognitif (soal dalam bentuk Google Form) 3. Lembar Penilaian Proyek
Glosarium	<ol style="list-style-type: none"> 1. Empati adalah sebuah keadaan mental, dimana seseorang merasakan pikiran, perasaan, atau keadaan yang sama dengan orang lain. 2. Visual adalah dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan: <i>bentuk</i> 3. Proporsi adalah keseimbangan. 4. Gestur adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti bicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. Gestur mengikuti pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh.

	<p>5. Medium. Secara harfiah, medium atau media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (<i>a source</i>) dengan menerima pesan (<i>a receiver</i>). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, <i>televise</i>, diagram, media cetak (<i>printed material</i>), komputer, dan lain sebagainya.</p> <p>6. Elemen berasal dari kata Latin <i>elementum</i> yang berarti "bagian-bagian dasar yang mendasari sesuatu".</p> <p>7. Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet.</p> <p>8. Google Lens adalah pengalaman pengumpulan informasi VR. Layanan ini memungkinkan kita menjangkau dan meraih apa pun yang dilihat di depan kita.</p> <p>9. Canva adalah sebuah <i>tools</i> untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara <i>online</i>. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi seperti <i>web</i>, iPhone, dan Android.</p> <p>10. Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz dapat digunakan membuat pertanyaan pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban dengan salah satu pilihan adalah jawaban dari pertanyaan tersebut, pertanyaan terbuka, atau lainnya.</p> <p>11. MediBang Paint adalah adalah program melukis digital dan pembuat komik yang ringan dan GRATIS dengan beragam kuas, font, latar belakang jadi, dan sumber daya lainnya.</p> <p>12. <i>Link</i> atau <i>hyperlink</i> adalah elemen dalam dokumen HTML yang menautkan ke bagian lain dari dokumen atau ke dokumen lain yang berhubungan.</p> <p>13. Youtube adalah sebuah situs <i>web</i> berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.</p> <p>14. Playstore atau Google Play berfungsi sebagai toko aplikasi resmi untuk sistem operasi Android, yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri dan mengunduh aplikasi yang dikembangkan dengan Android software development kit (SDK) dan diterbitkan melalui Google.</p> <p>15. Appstore adalah platform distribusi aplikasi untuk iOS yang dikembangkan dan dikelola Apple Inc. Layanan ini</p>
--	---

	<p>memungkinkan pengguna menjelajah dan mengunduh aplikasi yang dikembangkan dengan Apple iOS SDK. Aplikasi dapat diunduh langsung ke sebuah perangkat iOS atau komputer pribadi (Macintosh atau PC) melalui iTunes.</p> <p>16. <i>Install</i> adalah memasang program (perangkat lunak) ke dalam komputer atau <i>smartphone</i>. semua perangkat lunak (misalnya, microsoft windows, microsoft Office dan lain-lain), harus kita instal lebih dahulu kedalam komputer, baru bisa digunakan. Selain itu, <i>install</i> juga berfungsi untuk menyesuaikan program dengan alat-alat terpasang pada komputer atau <i>smartphone</i> kita, dan menguraikan <i>file-file</i> yang dipadatkan, sebab ketika perangkat lunak diluncurkan, <i>file-file</i> dipadatkan (di-<i>compress</i>) untuk memperkecil ukuran <i>file</i>.</p> <p>17. <i>Scan</i> memiliki arti memindai.</p> <p>18. QR Code adalah singkatan dari <i>quick response code</i> atau <i>barcode</i> dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung. Untuk membukanya, dibutuhkan <i>scan</i> atau pemindaian dengan <i>smartphone</i>.</p> <p>19. <i>Ice Breaking</i> adalah kegiatan, game atau permainan, atau aktivitas yang digunakan untuk memecahkan “kebekuan” siswa atau peserta training sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan siap mengikuti pembelajaran atau training.</p> <p>20. <i>Slide</i> adalah lembar jawaban pada microsoft, atau yang ditulis pada <i>pages</i>. <i>Slide</i> bisa digunakan dalam MS Power Point sebagai lembar presentasi.</p> <p>21. <i>Smartphone</i> adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer.</p> <p>23. <i>Channel</i> adalah sebuah alat pada akun youtube, yang dapat digunakan untuk mengupload video di youtube, mempublikasikan video yang telah selesai diupload, dan melakukan aktifitas lainnya di youtube seperti menghapus video kita sendiri, berkomentar pada video orang lain, dll.</p>
Daftar Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Paket Seni Budaya 2. Buku lain yang mendukung 3. Internet

MATERI PEMBELAJARAN

Seni rupa 2 dimensi adalah suatu karya seni yang hanya memiliki dua sisi, yaitu sisi lebar dan panjang. **Seni rupa 2 dimensi** ini tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketinggian atau ketebalan.

A. RAGAM JENIS KARYA RUPA 2 DIMENSI

Karya Seni Rupa Dua Dimensi Berdasarkan Bahan

Karya seni rupa dua dimensi memiliki banyak ragam dan jenisnya. Bahan untuk berkarya seni rupa dua dimensi dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintesis berdasar sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baru yang mempunyai sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.

Karya Seni Rupa Dua Dimensi Berdasarkan Teknik

Ternyata dalam proses pembuatannya, seni rupa 2 dimensi membutuhkan teknik-teknik khusus. Jika ingin melahirkan sebuah karya seni yang banyak disukai orang, maka kita harus memiliki keahlian khusus. Pengkategorian berdasarkan tekniknya, kita mengenal jenis karya seni batik, seni lukis, seni grafis, tatah sungging, kriya anyam dan sebagainya.

1. Seni Batik secara umum adalah pembentukan gambar pada kain dengan menggunakan teknik tutup celup dengan menggunakan lilin atau malam sebagai perintang dan zat pewarna pada kain. Seni Batik adalah karya yang dipaparkan di atas bidang datar (kain atau sutra) dengan dilukis atau ditulis, dikuas atau ditumpahkan atau dengan menggunakan canting atau cap dengan menggunakan malam untuk menutup agar tetap seperti warna aslinya.
2. Kriya anyaman adalah teknik berkarya dengan cara mengatur bahan-bahan dasarnya dalam bentuk tindih menindih, silang-menyilang, dan lipat-melipat pakan dan lungsen dengan pola tertentu. Bahan yang digunakan : rotan, bambu, pandan, lontar, mendong, enceng gondok, kertas, plastik, dan tali.
3. Senilukis adalah seni yang mengapresiasi pengalaman artistik seorang seniman melalui bidang dua dimensi. Berdasarkan media, bahan, dan tekniknya seni lukis dapat dibedakan menjadi lukisan cat minyak, cat air, pastel, arang batik, kaca, dan sebagainya.
4. Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Seni grafis termasuk bagian dari seni rupa dua dimensi istilah grafis diambil dari bahasa Inggris yaitu graph atau graphic yang berarti membuat tulisan/gambar atau lukisan.

5. Seni tatah Sungging merupakan perpaduan seni tatah dan sungging. Seni tatah berhubungan dengan pembuatan seni stilasi, sedangkan seni sungging berkaitan erat dengan pemberian warna pada pola. Sehingga kedua hal tersebut dapat dipadukan menjadi seni tatah sungging. Pengertian menatah adalah membuat pola tembus berlubang. Pola tembus pada suatu bidang ini menghasilkan pola stilasi atau gubahan, daun, bunga, ranting. Salah satu hasil karya tatah sungging adalah wayang kulit.

Karya Seni Rupa Dua Dimensi Berdasarkan Perkembangannya

Pengkategorian jenis karya seni rupa berdasarkan waktu perkembangannya, kita dapat mengelompokkan ke dalam karya seni rupa pra sejarah, tradisional, klasik, modern, pos modern, kontemporer dan sebagainya.

1. Karya seni rupa dua dimensi masa prasejarah merupakan peninggalan zaman Mesolithikum berupa lukisan cap jari dan lukisan yang menggambarkan perburuan binatang yang ditempatkan pada dinding-dinding gua.
2. Seni rupa dua dimensi tradisional adalah segala hal yang berkaitan dengan nilai-nilai suatu komunitas masyarakat tertentu yang dijaga secara turun temurun kemurnian dan keutuhannya. Bentuk karya seni rupa tradisional berbentuk lukisan maupun grafis.
3. Seni rupa dua dimensi klasik adalah karya seni rupa pada zaman dahulu kala atau zaman kuno dengan corak dan bentuk karya seni rupa yang berpengaruh pada kaidah-kaidah formal yang telah dianggap sudah mencapai kesempurnaan. Adapun ciri-ciri gaya seni rupa klasik, adalah karya-karyanya diilhami masa kerajaan yang penuh keindahan, kemegahan, kewibawan, dan kesempurnaan.
4. Seni rupa dua dimensi modern adalah karya seni rupa yang telah mengalami perubahan, pembaharuan dan kemajuan diberbagai aspek baik dari segi tema, gaya, bentuk, dan bahan. Adapun ciri-ciri gaya seni rupa modern adalah bentuknya unik, wujud karya terkesan aneh, dan corak, bentuk, serta gayanya tampak bebas. Karya seni modern cenderung mengedepankan kesederhanaan dan bersifat universal. Satu syarat yang masih dituntut oleh seni modern dan bahkan menjadi ciri khasnya ialah “kreativitas”.
5. Karya seni rupa dua dimensi kontemporer adalah karya seni rupa masa kini. Kontemporer artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini; jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Seni rupa dua dimensi kontemporer adalah seni yang bertahan sezaman saja. Dengan demikian, kata masa kini juga berarti sezaman, masa saat sekarang.
6. Seni rupa dua dimensi pos modern merupakan gaya seni rupa yang merupakan perpaduan antara penyederhanaan bentuk dan sedikit ornamental, yang lebih bebas tanpa terikat dengan aturan tertentu. Kritik sosial dan kemasyarakatan adalah tema yang dominan untuk aliran seni rupa posmodern.

Karya Seni Rupa Dua Dimensi Berdasarkan Tujuan

1. Applied Art (seni pakai atau terapan). Seni Terapan atau seni pakai (applied art) adalah karya seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis. Contoh seni terapan yaitu: poster, dan batik.

2. Pure Art (seni murni atau seni indah). Seni murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan artistik. Kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Salah satu seni yang tergolong dalam seni murni yaitu: seni lukis dan seni grafis.

Fungsi Khusus Seni Rupa Dua Dimensi

Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan (fungsi) khusus kita dapat mengkategorikan karya seni rupa yang memiliki fungsi sosial dan fungsi individual. Fungsi sosial artinya karya seni rupa dua dimensi dapat dinikmati dan bermanfaat bagi kepentingan orang banyak dalam waktu relatif bersamaan. Fungsi ini dikelompokkan dalam beberapa bidang :

1. Rekreasi / hiburan artinya seni rupa dua dimensi dapat digunakan sebagai sarana untuk melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan. Salah satunya adalah lukisan, dengan mengamati lukisan kita dapat menikmati keindahan yang dapat menghibur hati kita.
2. Komunikasi artinya seni rupa dua dimensi dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu seperti pesan, kritik, kebijakan, gagasan, dan produk kepada orang banyak. Contoh: iklan, poster, spanduk, dan lain-lain.
3. Edukasi/Pendidikan. Pendidikan juga memanfaatkan seni sebagai sarana penunjangnya, contoh; gambar ilustrasi pada buku pelajaran, poster ilmiah, foto dan sebagainya.
4. Religi/Keagamaan artinya karya seni dapat dijadikan ciri atau pesan keagamaan. Salah satu.

Fungsi Individual karya seni rupa dua dimensi disebabkan karena manusia terdiri dari unsur fisik dan psikis. Salah satu unsur psikis adalah emosi. Maka fungsi individual ini dibagi menjadi fungsi fisik dan fungsi emosi.

1. Fungsi fisik banyak dipenuhi melalui seni pakai yang berhubungan dengan fisik, seperti; busana, perabot rumah dan sebagainya.
2. Fungsi emosional dipenuhi melalui seni murni, baik dari senimannya maupun dari pengamat atau konsumennya. Contoh: lukisan, grafis dan sebagainya.

B. SIMBOL SENI RUPA DUA DIMENSI

Dalam seni rupa, simbol dapat dijumpai pada karya dua dimensi atau tiga dimensi. Dalam pembelajaran seni rupa, kata Simbol dijelaskan sebagai makna yang dikandung dalam karya seni rupa baik wujud objeknya atau unsur-unsur rupanya. Simbol merupakan lambang yang mengandung makna atau arti. Kata simbol dalam bahasa Inggris: symbol; Latin symbolium, berasal dari bahasa Yunani symbolon (symballo) yang berarti menarik kesimpulan, bermakna atau memberi kesan. Secara konseptual, kata simbol ini memiliki beberapa pengertian sebagai berikut.

1. Sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang kelihatan yang menggantikan gagasan atau objek tertentu.
2. Kata; tanda, isyarat, yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain: arti, kualitas, abstraksi, gagasan, objek.

3. Apa saja yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan/ atau dengan kesepakatan atau kebiasaan. Misalnya, lampu lalu lintas.
4. Tanda konvensional, yakni sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu-individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar yang disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu. Arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda alamiah.

Simbol dalam sebuah karya seni rupa dua dimensi dijumpai pada objek dan unsur-unsur rupanya. Penataan unsur-unsur rupa seperti warna (color), garis (line), bidang (shape), bentuk (form), gelap terang (value), tekstur (texture) dan ruang (space) dapat menyimbolkan sesuatu. Selain pada unsur-unsur rupanya, simbol dalam karya seni rupa dua dimensi dapat kamu jumpai pada visualisasi bentuk objek dan tema yang terdapat pada karya seni rupa tersebut.

Seorang perupa (seniman) mengolah unsur-unsur seni rupa fisik dan non-fisik sesuai dengan keterampilan dan kepekaan yang dimiliki dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Berikut ini unsur-unsur seni rupa dua dimensi.

1. Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat juga digunakan untuk mengomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula.
2. Raut (Bidang dan Bentuk) yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah "bidang" umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan "bangun" atau "bentuk" lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume (mass).
3. Ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Pada karya dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan lainnya seperti perbedaan intensitas warna, terang-gelap, atau menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (khayal). Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu.
4. Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas tekstur asli dan tekstur buatan. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, ruang, dan terang-gelap.
5. Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik. Contoh penggambaran tekstur penggunaan warna, yaitu secara harmonis, heraldis, murni, monokromatik dan polikromatik. Warna dapat memberikan kesan tertentu. Ada warna muda dan warna tua, warna terang dan warna gelap, serta warna redup dan warna cerah. Warna gelap cenderung memberi kesan berat, sebaliknya warna terang dapat memberi kesan ringan.

6. Gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (value) yang berbeda. Bagian yang terkena cahaya akan lebih terang dan bagian yang kurang terkena cahaya akan tampak lebih gelap.

Penataan unsur-unsur visual pada sebuah karya seni rupa menggunakan prinsip-prinsip dasar berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh seniman dan perupa pada umumnya dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi. Komposisi dapat mencakup beberapa prinsip penataan seperti: kesatuan (unity); keseimbangan (balance) dan irama (rhythm), penekanan, proporsi dan keselarasan. Prinsip-prinsip dasar ini merupakan unsur non fisik dari karya seni rupa.

1. Komposisi adalah tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Keseimbangan (balance) adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lain-lain). Kesatuan (unity) adalah hubungan keterkaitan antara unsur-unsur rupa yang mengarah pada pusat perhatian. Unsur-unsur gambar yang baik akan menyatu-padu, tidak terkesan terpecah atau berantakan. Irama (rhythm) adalah uraian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan keseluruhan. Irama dalam seni rupa ibarat alunan lagu atau musik yang diatur sedemikian rupa sehingga tercipta suatu keindahan. Irama dalam lukisan juga bisa diwujudkan dengan pengaturan warna dan bidang. Keselarasan (harmony) adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Misalnya, gambar buah apel yang ukurannya lebih besar daripada buah pepaya.
2. Proporsi adalah kesan kesebandingan yang ideal (pantas, sesuai, dan benar) antara unsur yang satu dengan unsur lainnya dalam satu kesatuan unsur rupa. Penggambaran bentuk objek yang tidak proporsi akan terlihat janggal. Misalnya, gambar tangan manusia yang ukurannya lebih panjang dari ukuran kakinya.

B. Nilai Estetis Seni Rupa Dua Dimensi

Estetik berasal dari kata Estetika yang berarti salah satu cabang dari filsafat. dan Estetika adalah ilmu yang mempelajari tentang keindahan dari suatu objek yang indah. jadi Nilai Estetik sendiri mempunyai arti nilai dari suatu keindahan yang kita rasakan setelah kita rasakan maka kita pun akan menilai seberapa indah objek tersebut. Nilai Estetik sangat dibutuhkan agar para seniman dapat menyajikan keindahan ketika mereka menampilkan dan menyajikan kepada para penikmat. dan juga bisa digunakan untuk layak atau tidaknya suatu seni untuk di pertontonkan ke masyarakat.

Nilai estetis identik dengan keindahan dan keunikan sebuah karya seni rupa. Nilai estetis sebuah karya seni rupa terutama dipengaruhi oleh keharmonisan dan keselarasan penataan unsur-unsur rupanya. Nilai estetis dapat juga bersifat subjektif sesuai selera orang yang melihatnya. Pengalaman pribadi, lingkungan dan budaya dimana seseorang tinggal dapat menyebabkan nilai estetis sebuah karya seni rupa berbeda antara satu orang dengan orang yang lainnya.

Nilai estetis obyektif memandang keindahan karya seni rupa berada pada wujud karya seni itu sendiri artinya keindahan tampak kasat mata. Sesungguhnya keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi baik, perpaduan warna yang cocok, penempatan obyek yang membentuk kesatuan dan sebagainya. Keselarasan dalam menata unsur-unsur visual inilah yang mewujudkan sebuah karya seni rupa.

Nilai estetis yang bersifat subyektif beranggapan keindahan tidak hanya pada unsur-unsur fisik yang diserap oleh mata secara visual, tetapi ditentukan oleh selera penikmatnya atau orang yang melihatnya. Sebagai contoh saat melihat sebuah karya seni lukis, seseorang dapat menemukan nilai estetis dari penataan unsur rupa pada karya itu. Sehingga orang tersebut merasa tertarik pada apa yang ditampilkan dalam karya itu dan merasa senang untuk terus melihatnya bahkan ingin memilikinya. walaupun orang lain mungkin tidak tertarik pada karya tersebut. Perbedaan inilah yang menunjukkan bahwa nilai estetis sebuah karya seni rupa dapat bersifat subyektif.

Bahan / medium Karya Seni Rupa Dua Dimensi

1. Seni Lukis

Bahan yang umum digunakan dalam berkarya seni lukis adalah kanvas. Selain kanvas medium lain juga dapat digunakan untuk berkarya lukisan. Ada lukisan yang menggunakan medium papan kayu (*board*), kertas, kaca dan sebagainya. Beberapa jenis bahan yang digunakan untuk membuat karya dua dimensi antara lain sebagai berikut.

1. Kanvas adalah kain yang berlapis cat campur lem, merupakan kain kanvas terbuat dari yangkain tipis sampai kain tebal dan kuat. Bahan ini dipergunakan untuk membuat layar dan terutama dasar lukisan.
2. Jenis kertas yang digunakan untuk melukis sangat beragam tergantung dengan alat yang akandigunakan. Kertas untuk melukis menggunakan cat air biasanya agak tebal dengan kertas yang bertekstur. Kertas gambar biasa apabila digunakan untuk melukis dengan watercolor akan bereaksi ketika ada interaksi antara air dan sapuan kuas sebaiknya menggunakan kertas yang kusus untuk cat air.
3. Salah satunya bahan yang mulai populer digunakan untuk melukis adalah kayu atau wood painting. Melukis di atas kayu pembuatanya tidak semudah membubuhkan lukisan di atas kanvas. Melukis di atas kayu memiliki kerumitan dan keunikan tersendiri.
4. Bahan kaca juga digunakan sebagai bahan pembuat lukisan. Misalnya lukisan kaca yang berasal dari daerah Cirebon, Jawa Barat. Ketika melukis di atas bahan kaca dibutuhkan keteilitan dalam menggoreskan kuas serta ketelitian dalam mencampur/mengoplos warna agar menghasilkan karya yang memuaskan.

2. Seni Grafis

Pembagian jenis seni grafis dilakukan berdasarkan teknik pembuatannya. Bahan dan alat yang diperlukan dalam seni grafis juga beragam, sesuai dengan teknik yang digunakan. Dari berbagai ragam jenis seni grafis yang termasuk seni rupa dua dimensi adalah cetak saring dan cetak poto. Bahan yang digunakan dalam seni grafis antara lain sebagai berikut.

1. Teknik cetak afdruck untuk fotografi menggunakan bahan film, kertas foto, dan bahan cuci film. Adapun teknik digital menggunakan bahan kertas dan tinta. Salah satu kertas yang paling banyak digunakan di Indonesia dan mungkin adalah yang paling populer. Ciri-ciri

kertas Glossy adalah permukaannya yang cukup halus serta dapat menghasilkan refeksi lebih banyak jika diarahkan pada cahaya.

2. Teknik cetak saring menggunakan bahan afdruk seperti minyak tanah, untuk membuat gambar kertas film menjadi transparan sebelum proses penyinaran. Obat afdruk, berfungsi untuk membuat film atau klisenya. Obat ini dioleskan pada screen dengan mencampurkan sensitizer. Sensitizer inilah yang berperan memindahkan gambar ke screen melalui bantuan cahaya untra violet atau cahaya matahari. Cat / Tinta Sablon rubber atau extender. Penghapus Cair/Soda api dan Kaporit, untuk membersihkan atau menghapus screen ke keadaan semula. Tinta Warna Gleserin - Pelicin /pengencer ketika menyablon.

3. Seni Ilustrasi

Bahan utama yang digunakan dalam seni ilustrasi adalah kertas. Kertas yang baik untuk menggambar khususnya untuk ilustrasi adalah kertas Padalarang dan kertas Aquareel. Kertas tersebut mudah menghisap air dengan baik.

4. Seni Batik

Salah satu bahan yang paling pokok dalam membuat batik adalah kain, sebagai media tempat motif akan dilukiskan. Untuk membuat batik biasanya kain yang biasa digunakan adalah jenis kain katun seperti kain Voilissima, Primis, Prissima, mori biru, Philip, berkolyn, santung, blacu, dan ada juga yang mempergunakan kain sutera alam. Media kain yang harus diperhatikan adalah usahakan agar kain tersebut tidak mengandung kanji atau kotoran lainnya, karena hal ini akan mengganggu proses penyerapan malam ataupun warna.

Malam merupakan bahan utama yang menjadi ciri khas dalam proses membuat batik. Dalam proses membuat batik, malam mempunyai fungsi untuk merintang warna masuk ke dalam serat kain dimana motif telah dipolakan dan agar motif tetap tampak. Sebelum menggunakan malam, pilihlah malam yang sesuai dengan kebutuhan, karena malam memiliki jenis, sifat, dan fungsi beragam.

C. Alat

1. Pensil Pensil merupakan alat yang dapat digunakan menggambar secara utuh ataupun hanya sketsa saja. Jenis pensil dibedakan berdasarkan tingkat kekerasan atau kehitaman karbonnya. Untuk pensil berkode B menandakan jenis pensil lunak dan hitam. Terdiri dari kode B, 2B, 3B sampai 6B, sangat tepat digunakan untuk media menggambar. Untuk pensil berkode H menandakan jenis pensil keras. Terdiri dari kode H, 2H, 3H sampai 6H, sering digunakan untuk menggambar proyeksi.
2. Pensil Arang (Contee) Terbuat dari sejenis arang halus dan biasa digunakan untuk menggambar potret. Sifatnya hitam pekat dan agak sulit dihapus. Cocok untuk membuat gambar potret.
3. Pastel dan Crayon Dua jenis media ini secara fisik bentuknya hampir sama, sehingga kita seringkali keliru ketika membelinya tetapi sifat dan bahannya tidak sama. Pastel (Oil Pastel) terbuat dari bahan kapur halus yang dicampur tepung warna dan berbasis minyak. Jejak warnanya yang dihasilkan pastel sangat tajam dan kuat serta mempunyai daya lekat

yang baik pada kertas. Sedangkan Crayon terbuat dari bahan kaolin (lilin) dengan tepung warna sehingga terlihat lebih mengkilap dan keras.

4. Pena Alat gambar yang digunakan untuk media tinta. Terbuat dari logam dengan ujung yang bermacam-macam bentuk dan ukurannya.
5. Tinta Bak Dikenal juga dengan sebutan tinta Cina. Warnanya hitam pekat dan tidak luntur jika kena air. Kemasan tinta bak ini ada yang berbentuk cairan dalam botol dan berbentuk balok-balok kecil (dicairkan dulu sebelum digunakan). Cara menggambar dengan tinta bak ini yaitu dengan menggunakan kuas.
6. Cat Bahan pewarna ini dibedakan berdasarkan basis pengencernya, yaitu : a. Cat air (barbasis air) Jenisnya ada dua yaitu water colour yang bersifat transparan dan poster colour yang bersifat plakat atau lebih cerah. b. Cat Minyak (barbasis minyak) Jenis cat ini biasa digunakan untuk melukis diatas kain atau kanvas. Sifatnya tidak mudah kering dan warnanya tahan lama.
7. Kuas Alat yang digunakan untuk mengoleskan cat ke atas kertas atau kanvas. Ukuran bulunya ditandai dengan nomor kode yang tertulis pada gagang kuas. Untuk jenis kuas cat air, bulunya halus dan bentuknya meruncing ketika dicelupkan ke dalam air. Jenis kuas cat minyak, bulunya lebih kasar. Dengan menggunakan kuas, perupa menggoreskan cat pada permukaan kanvas untuk menciptakan bentuk-bentuk yang unik.
8. Spidol Tersedia dengan berbagai warna dan ukuran. Spidol berujung lunak dan dan bisa bergerak spontan. Tebal tipisnya garis dapat diperoleh sesuai dengan penekanan pada saat menggoreskannya.
9. Palet Merupakan bidang datar yang dibuat untuk mengolah cat. Palet untuk cat air dibuat dari plastik, sedangkan untuk cat minyak terbuat dari kayu.
10. Komputer Merupakan media berkarya yang telah populer. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk membuat teknik gambar yang beragam

2. Seni Grafis

Alat Sablon

1. Screen Sablon, merupakan media yang dipakai untuk mengantarkan tinta sablon ke obyek sablon. Bentuknya balok yang disusun persegi empat kemudian dipasang kain khusus.
2. Rakel, ada beberapa jenis rakel, tapi kali ini kita membahas rackel untuk kain Rakel dibedakan oleh bentuk dan kegunaan cetakan.
3. Alat Semprot, Untuk alat bantu pembuatan film.
4. Hair Dryer, Untuk proses pengeringan.
5. Lampu Neon atau bisa dengan cahaya matahari.
6. Meja Sablon + Papan + Lem Kayu.

Afdruk/Print

1. Printer adalah perangkat keras (hardware) dimana perangkat itu akan bekerja apabila pengguna menghubungkannya dengan perangkat komputer, yang bisa digunakan untuk keperluan mencetak tulisan, gambar, dan grafik ke dalam bentuk kertas atau sejenisnya.

2. Dalam komputer terdapat bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengedit foto. Misalnya saja Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Picasa yang dapat digunakan untuk editing foto.
3. Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Dalam dunia fotografi, kamera merupakan suatu peranti untuk membentuk dan merekam suatu bayangan potret pada lembaran film.

3. Seni Ilustrasi

Pada dasarnya alat yang digunakan dalam seni ilustrasi sama dengan alat yang digunakan pada seni lukis. Alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi dengan teknik kering seperti pensil, arang, kapur, krayon, atau bahan lain yang tidak memerlukan air. Sedangkan pada teknik basah media yang diperlukan berupa cat air, tinta bak, cat poster, cat akrilik dan cat minyak yang menggunakan air atau minyak sebagai pengencer.

4. Alat Batik

1. Canting merupakan alat utama yang dipergunakan untuk membatik. Penggunaan canting adalah untuk menorehkan (melukiskan) cairan malam agar terbentuk motif batik.
2. Dalam proses membatik kuas juga dapat dipergunakan untuk Nonyoki yaitu mengisi bidang motif luas dengan malam secara penuh. Kuas dapat juga untuk menggores secara ekspresif dalam mewarnai kain. Anda dapat mempergunakan kuas cat minyak, kuas cat air, atau bahkan kuas cat tembok untuk bidang sangat luas.
3. Kompor minyak tanah dipergunakan untuk memanasi malam agar cair. Pilihlah kompor yang ukurannya kecil saja, tidak perlu yang besar.
4. Wadah untuk mencairkan malam menggunakan wajan, terbuat dari bahan logam. Pilihlah wajan yang memiliki tangkai lengkap kanan dan kiri agar memudahkan kita mengangkatnya dari dan ke atas kompor. Wajan yang dipakai tidak perlu berukuran besar, wajan dengan diameter kurang lebih 15 cm sudah cukup memadai untuk tempat pencairan malam.
5. Pada waktu membatik kain panjang, tidak mungkin tangan kiri pembatik memegang kain tersebut. Untuk itu membutuhkan media untuk membentangkan kain tersebut, yang disebut gawangan. Disebut demikian karena bentuknya seperti gawang sepakbola, terbuat dari kayu, agar ringan dan mudah diangkat dan dipindahkan. Peralatan tersebut di atas sudah cukup memadai untuk kegiatan membatik Anda. Memang di masa lalu ada beberapa peralatan pendukung lainnya seperti saringan, kursi kecil (dingklik) dan lipas/tepas. Tepas diperlukan untuk membantuk menyalakan api arang kayu di anglo/keren. Sekarang ini dengan adanya kompor, maka tepas tidak diperlukan dalam kegiatan membatik.
6. Nampan plastik diperlukan untuk tempat cairan campuran pewarna dan mencelup kain dalam proses pewarnaan. Pilihlah ukuran nampan yang sesuai dengan ukuran kain yang dibatik agar kain benar-benar tercelup semuanya.
7. Panci aluminium diperlukan untuk memanaskan air di atas kompor atau tungku dan untuk melorot kain setelah diwarnai agar malam bisa bersih. Pilihlah ukuran panci sesuai dengan ukuran kain yang dibatik.
8. Sarung tangan diperlukan sebagai pelindung tangan pada saat mencampur bahan pewarna dan mencelupkan kain ke dalam cairan pewarna. Selama penyiapan warna dan pewarnaan

kain, pergunakanlah selalu sarung tangan karena bahan pewarna batik terbuat dari bahan kimia yang berbahaya bagi kesehatan kulit dan pernafasan, kecuali pewarna alami (natural).

9. Sendok makan dibutuhkan untuk menakar zat pewarna dan mangkuk plastik untuk mencampur zat pewarna tersebut sebelum dimasukkan ke dalam air. Selain itu juga diperlukan gelas untuk menakar air.

D. BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI

Unsur dan Objek

Seorang pembuat karya mengolah, memadukan, atau memainkan unsur unsur seni rupa fisik dan non fisik. Keunikan karya seni ini bergantung pada kepekaan atau keahlian dalam memainkan unsur unsur tet. Unsur fisik adalah unsur yang bisa dirasakan melalui panca indera lebih tepatnya melalui indera melihat dan meraba. Sedangkan non fisik adalah prinsip atau kaidah dalam penggunaan unsur fisik. Lalu apa saja unsur unsur fisik Seni Rupa 2D.

- **Garis**, garis digunakan untuk membuat suatu bentuk atau bangun baik datar maupun ruang. Garis juga dapat mengekspresikan gagasan. Misalkan garis lurus tebal memberi kesan tegas, garis lengkung tipis memberi kesan lemah. Alat tulis yang digunakan pun berpengaruh dalam memberikan kesan garis.
- **Raut**, unsur ini adalah tampak/tampilan dari suatu objek. Unsur digunakan untuk memberi kesan ruang pada objek dalam dimensi 2D
- **Ruang**, unsur ruang pada Karya Seni 2D digunakan untuk memberi kesan 3D/Ruang. Unsur ini dibentuk dengan mengolah intensitas warna, gelap-terang, dan perpektif.
- **Tekstur**, unsur tekstur bertujuan untuk menggambarkan struktur permukaan suatu objek yang digambar.
- **Warna**, warna adalah unsur penting dalam mengekspresikan suatu karya seni rupa 2D. Warna dasar atau primer terdiri dari Merah, Biru, Kuning. Sementara warna lainnya didapat dari pencampuran warna primer atau turunan warna primer.
- **Gelap-Terang**, Unsur ini terjadi akibat perbedaan intensitas cahaya pada permukaan suatu objek. Perbedaan intensitas ini menimbulkan kesan gelap-terang. Dimana gelap menandakan permukaan yang kurang terkena cahaya dan terang permukaan yang terkena cahaya

Mengenai unsur non fisik atau kaidah terdiri dari kesatuan (unity); keseimbangan (balance) dan irama (rhythm), penekanan, proporsi dan keselarasan. Prinsip-prinsip dasar ini merupakan unsur non fisik yang ada dalam seni rupa.

Medium, Bahan, dan Teknik

- **Medium dan Bahan**
Karya seni rupa di dunia ini sangat beragam. Keberagaman ini yang mengakibatkan tiap tiap jenis karya seni rupa 2D membutuhkan benda. Bahan yang digunakan untuk membuat karya seni terbagi menjadi dua yaitu alami sintesis. Bahan alami berasal dari alam. Bahan ini bisa digunakan langsung tanpa melalui proses pengolahan dahulu.

Sedangkan sintesis berasal dari proses kimiawi. Menurut jenis nya terbagi menjadi cair, padat, lunak atau keras, dan lain-lain.

- **Alat**

Alat yang digunakan pun alat alat yang spesifik dan berbeda tiap jenis karya. Komputer sering digunakan untuk membuat karya. Kemajuan teknologi komputer mempermudah manusia menghasilkan karya seni. Tapi tetap saja kualitas dipengaruhi kemampuan pembuat karya karena komputer tidak lebih dari sebuah alat.

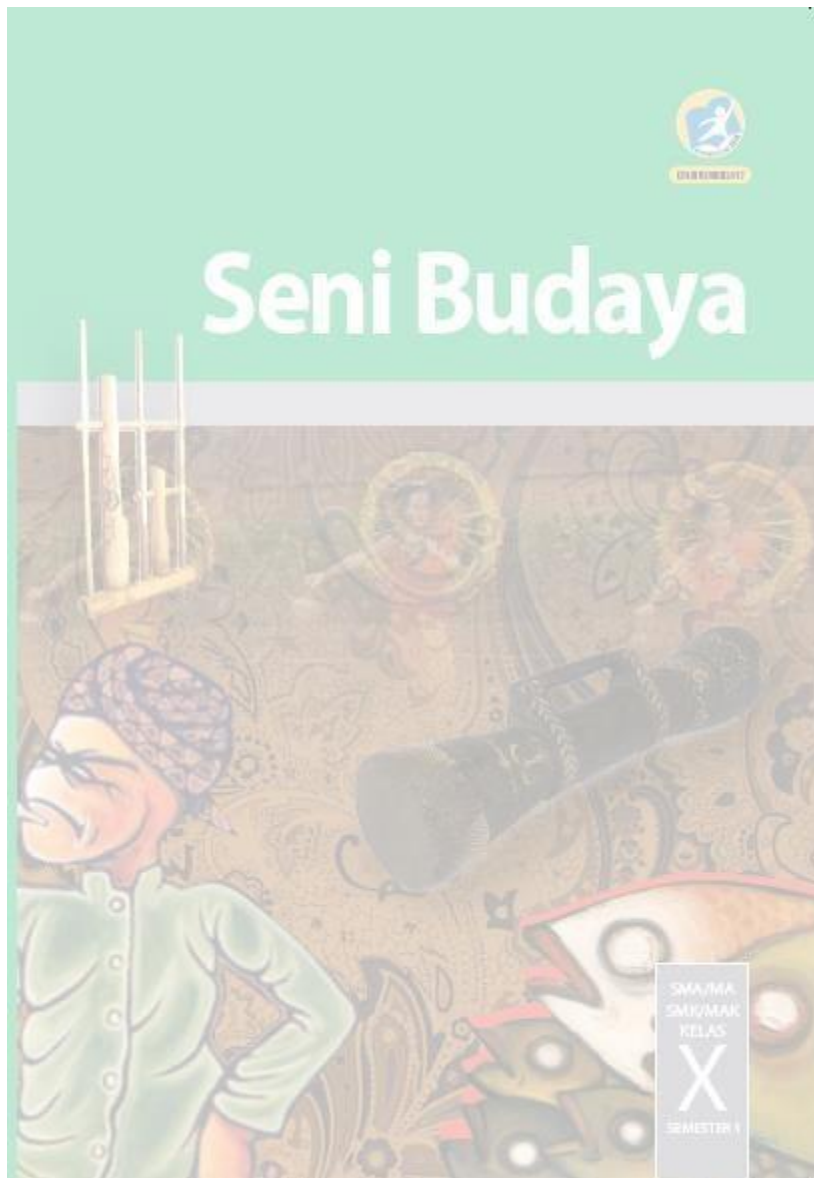
- **Teknik**

Teknik digunakan untuk membuat karya seni. Hal ini yang mempengaruhi semua karya seni. Semakin bagus teknik semakin bagus juga hasilnya. Bahan yang sama tetapi ditempa oleh tangan yang berbeda akan beda juga hasilnya. Seperti lukisan Pablo Picasso dengan Leonardo da Vinci akan berbeda tentunya.

BUKU SISWA

1. Buku Siswa Kurikulum 2013

Buku ini masih digunakan sebagai tambahan materi dalam pembelajaran.

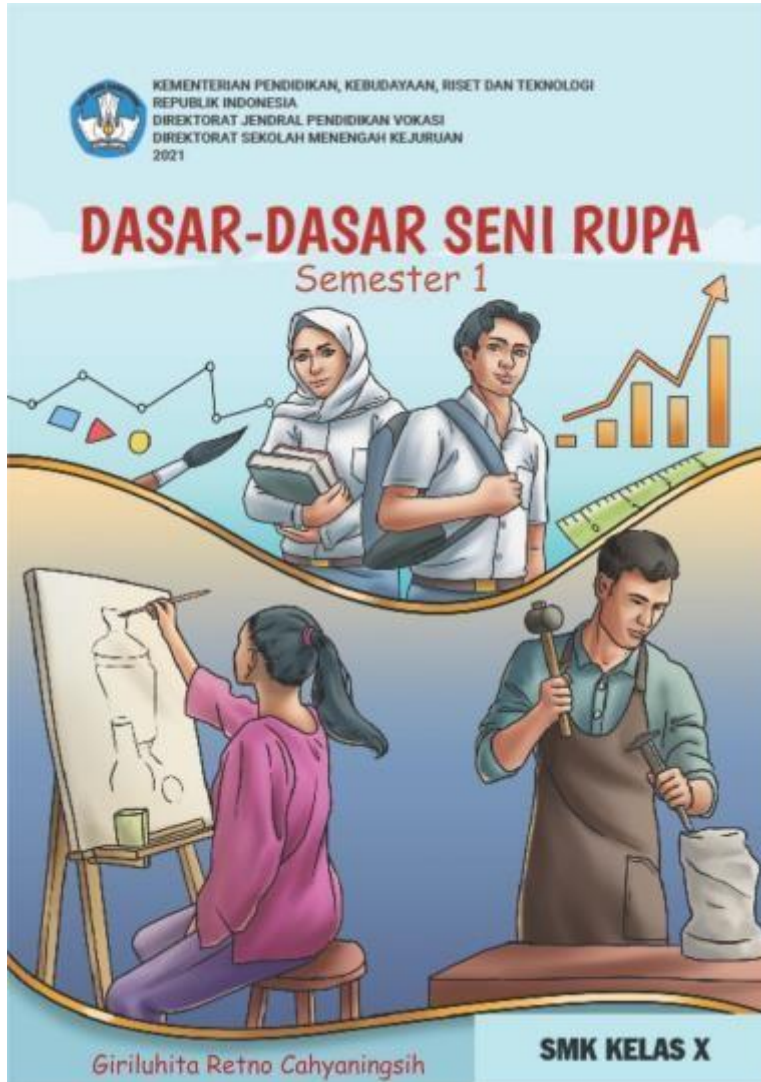


Link :

<https://drive.google.com/file/d/1IAAf7qrz4Msx4POD8Bswpa6z5zsQc4N4/view?usp=sharing>

2. Buku Siswa Kurikulum Merdeka

Buku ini digunakan sebagai tambahan materi dalam pembelajaran.



Link :

https://drive.google.com/file/d/1Qx3oKIIr-REnX_qtAyf6SFNvIAP7uj9R/view?usp=sharing

TEKNIS MENGGAMBAR MENGGUNAKAN MEDIBANG PAINT

teknis pembuatan gambar 2D menggunakan aplikasi MediBang Paint. Link video tersebut :
<https://youtu.be/rSjcKiQO8sI>



MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Penyusun : Nur Farid Purnama Rizal, S.Pd
Satuan Pendidikan : SMKN 4 Kabupaten Tangerang
Tahun Pelajaran : 2022/2023
Kelas/Fase : X/E
Program Kejuruan : Semua Jurusan

Media/Sarana Prasarana	Laptop, <i>smartphone</i> , video pembelajaran, koneksi internet, aplikasi <i>smartphone</i> (Whatsapp group, Google Lens, Canva, Quizizz, dan Medibang Paint)
------------------------	--

Selain perangkat keras seperti laptop dan *smartphone* dengan bantuan koneksi internet, guru juga menggunakan :

1. Video Pembelajaran

a. “Alur Cerita Film UP”



link video dari Youtube untuk dihayati mengenai animasi sederhana yang sarat makna kehidupan, dengan latar seperti kita banyak tahu menceritakan kisah anak yang bertualang membantu seorang kakek memenuhi impiannya. *Link* video tersebut :

<https://youtu.be/s2CptrcsliQ>

b. Menggambar Karakter Animasi/Kartun menggunakan MediBang Paint



link video dari Youtube tentang teknis pembuatan gambar 2D menggunakan aplikasi MediBang Paint. *Link* video tersebut :

<https://youtu.be/rSjcKiQO8sI>

2. Aplikasi *smartphone*

a. Whatsapp



Seperti yang kita tahu, aplikasi ini merupakan aplikasi layanan pesan paling populer di dunia saat ini dan yang juga digunakan dalam pembelajaran. *Link* aplikasi tersebut :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=in&gl=US>

b. Google Lens



Google Lens adalah pengalaman pengumpulan informasi VR. Layanan ini memungkinkan kita menjangkau dan meraih apa pun yang dilihat di depan kita. *Link* aplikasi tersebut : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.ar.lens&hl=in&gl=US>

c. Canva



Canva adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Link* aplikasi tersebut : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=in&gl=US>

d. Quizizz



Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz dapat digunakan membuat pertanyaan pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban dengan salah satu pilihan adalah jawaban dari pertanyaan tersebut, pertanyaan terbuka, atau lainnya. *Link* aplikasi tersebut :

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile&hl=in&gl=US

e. MediBang Paint



MediBang Paint adalah adalah program melukis digital dan pembuat komik yang ringan dan GRATIS dengan beragam kuas, font, latar belakang jadi, dan sumber daya lainnya. *Link* aplikasi tersebut :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.medibang.android.paint.tablet&hl=in&gl=US>

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Penyusun : Nur Farid Purnama Rizal, S.Pd
Satuan Pendidikan : SMKN 4 Kabupaten Tangerang
Tahun Pelajaran : 2022/2023
Kelas/Fase : X/E
Program Kejuruan : Semua Jurusan

<i>Asesmen</i>	<p>Asesmen Diagnostik Kognitif (dilaksanakan ketika awal pembelajaran)</p> <p><u>Pertemuan ke-1</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D?2. Apa yang kalian ketahui tentang digital?3. Menurut kalian mengapa kita harus mempelajari dunia digital?4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni?5. Apa yang kalian pelajari dari video yang disematkan pada whatsapp grup?6. Apa yang harus kita perbuat pada diri dan orang lain sekitar kita setelah melihat video yang disematkan pada whatsapp grup? <p><u>Pertemuan ke-2</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D?2. Menurut kalian apa fungsi gambar?3. Apa yang kalian ketahui tentang aplikasi MediBang?4. Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni? <p>Asesmen Afektif Menilai sisi afektif peserta didik.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Teknik Observasi - saat pembelajaran berlangsung2. Teknik Penilaian diri - saat pembelajaran usai menggunakan Google Form3. Penilaian antar teman - setelah pembelajaran usai menggunakan Google Form <p>Asesmen Formatif (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-1) Menilai proses peserta didik dengan aplikasi Quizizz.</p> <p>Asesmen Sumatif (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-2) Menilai proses peserta didik dengan aplikasi Quizizz.</p>
----------------	--

	Asesmen Keterampilan (dilaksanakan diakhir pertemuan ke-2) Menilai hasil karya gambar peserta didik yang dibuat menggunakan aplikasi MediBang Paint.
--	--

1. ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF

Berikut merupakan Lembar Asesmen Diagnostik Kognitif peserta didik yang dilakukan pada awal pembelajaran.

a. Pertemuan 1

No.	Pertanyaan	Nama Peserta Didik	Respon
1.	Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D?		
2.	Apa yang kalian ketahui tentang digital?		
3.	Menurut kalian mengapa kita harus mempelajari dunia digital?		
4.	Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni?		
5.	Apa yang kalian pelajari dari video yang disematkan pada whatsapp grup?		
6.	Apa yang harus kita perbuat pada diri dan orang lain sekitar kita setelah melihat video yang disematkan pada whatsapp grup?		

b. Pertemuan 2

No.	Pertanyaan	Nama Peserta Didik	Respon
1.	Apa yang kalian ketahui tentang seni rupa 2D?		
2.	Menurut kalian apa fungsi gambar?		
3.	Apa yang kalian ketahui tentang aplikasi MediBang Paint?		
4.	Apa yang akan terjadi jika di dunia ini tidak ada sentuhan seni?		

2. ASESMEN AFEKTIF

Berikut merupakan Lembar Asesmen afektif peserta didik.

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	1. Apakah peserta didik aktif? 2. Apakah peserta didik memperhatikan pembelajaran? 3. Apakah peserta didik mengganggu peserta didik lain?	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2.	Penilaian Diri	<i>Check list</i>	Seperti contoh terlampir.	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3.	Penilaian Antar Teman	Angket	Seperti contoh terlampir.	Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

PENILAIAN DIRI

Penilaian Pribadi

Nama :

Kelas :

Semester :

Waktu Penilaian :

No	Pernyataan
1	Saya berusaha belajar tentang medium (bahan, Teknik, dan alat) berkarya seni rupa <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2	Saya berusaha belajar karya seni rupa dua dimensi <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
3	Saya mengikuti pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan sungguh – sungguh <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
4	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
5	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	Saya aktif dalam mencari informasi tentang medium (bahan, Teknik dan alat) berkarya seni rupa <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7	Saya menghargai keunikan berbagai jenis karya seni rupa 2 dimensi <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
8	Saya menghargai keunikan karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat oleh teman saya <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
9	Saya tidak malu untuk menyajikan karya seni rupa 2 dimensi yang saya buat <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
10	Saya tidak malu untuk mengapresiasi karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat oleh teman lain <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

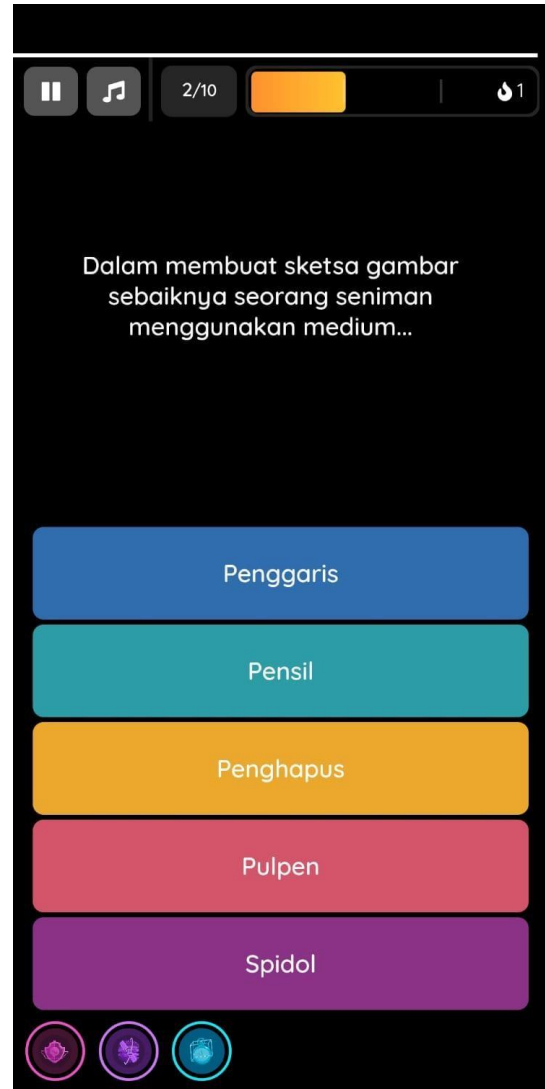
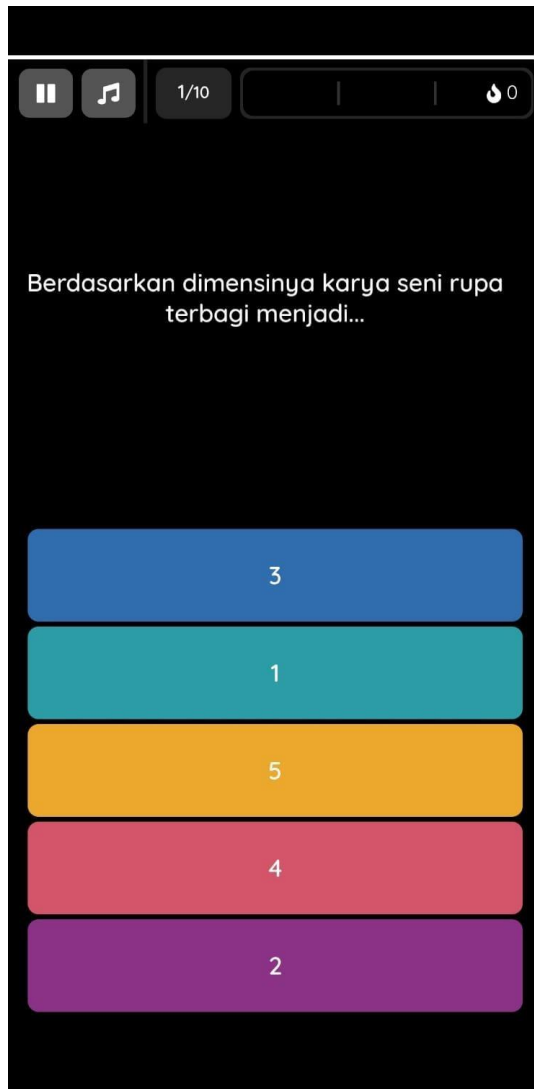
PENILAIAN ANTAR TEMAN

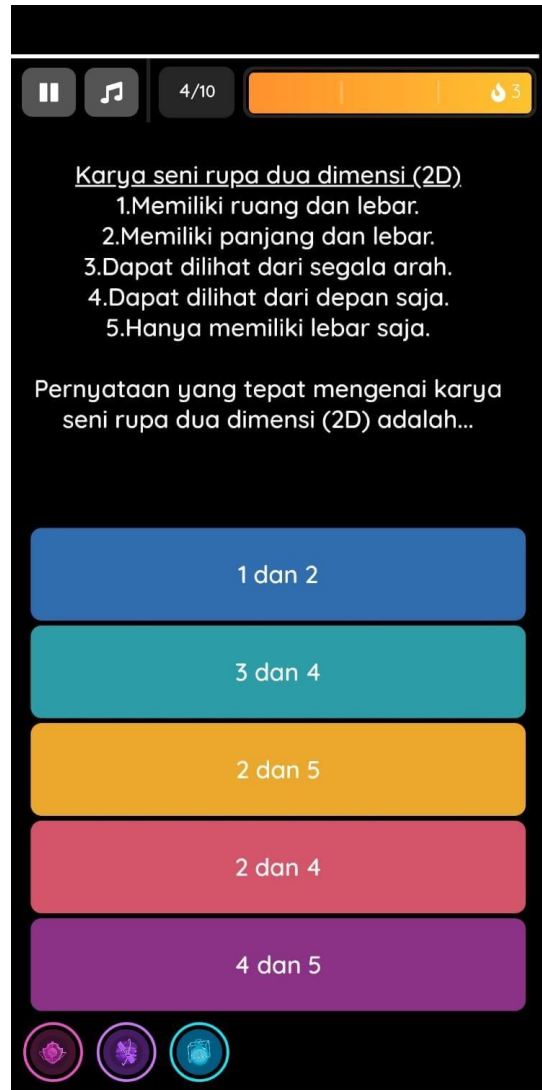
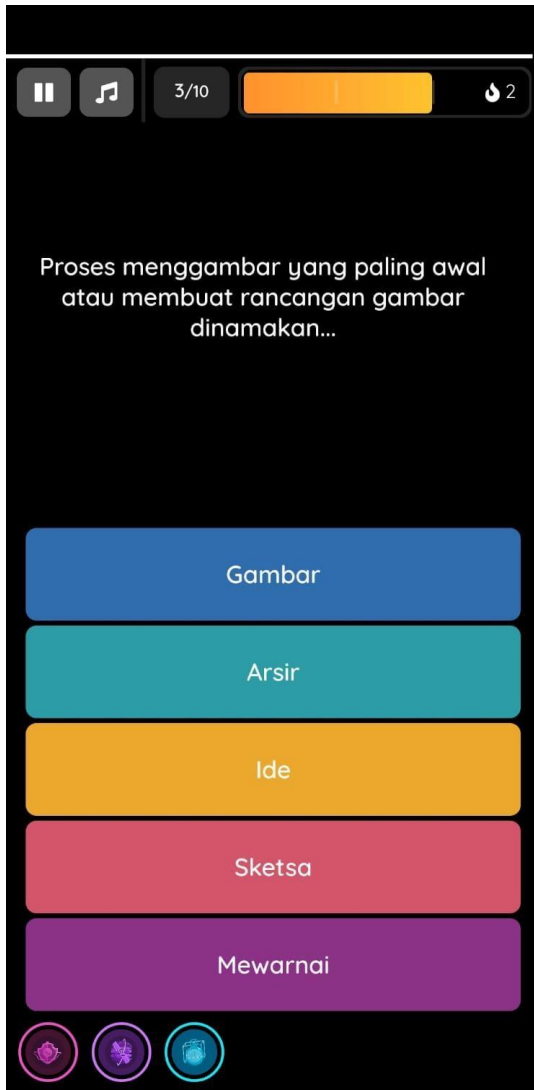
Nama :
Nama Teman yang dinilai :
Kelas :
Semester :
Waktu Penilaian :

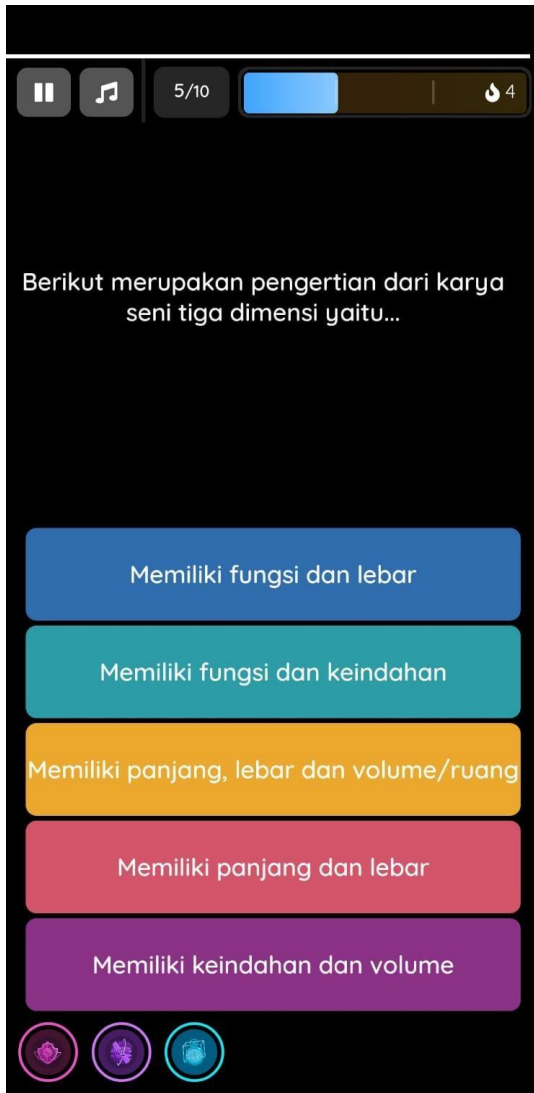
No	Pernyataan
1	Teman saya berusaha belajar tentang medium (bahan, Teknik, dan alat) berkarya seni rupa <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2	Teman saya berusaha belajar karya seni rupa dua dimensi <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
3	Teman saya mengikuti pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan sungguh – sungguh <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
4	Teman saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
5	Teman saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	Teman saya aktif dalam mencari informasi tentang medium (bahan, Teknik dan alat) berkarya seni rupa) <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7	Teman saya menghargai keunikan berbagai jenis karya seni rupa 2 dimensi <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
8	Teman saya menghargai keunikan karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat oleh teman yang lain <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
9	Teman saya tidak malu untuk menyajikan karya seni rupa 2 dimensi yang dibuatnya <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
10	Teman saya tidak malu untuk mengapresiasi karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat oleh teman lain <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

3. ASESMEN FORMATIF DAN SUMATIF

Berikut merupakan Lembar Asesmen peserta didik dalam bentuk tampilan games Quizizz.







7/10 6



Objek benda di atas termasuk kedalam bentuk...

Kubus

Balok

Silinder

Kerucut

Persegi

8/10 7

"Perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat yang indah"
Pengungkapan berikut merupakan pengertian seni menurut...

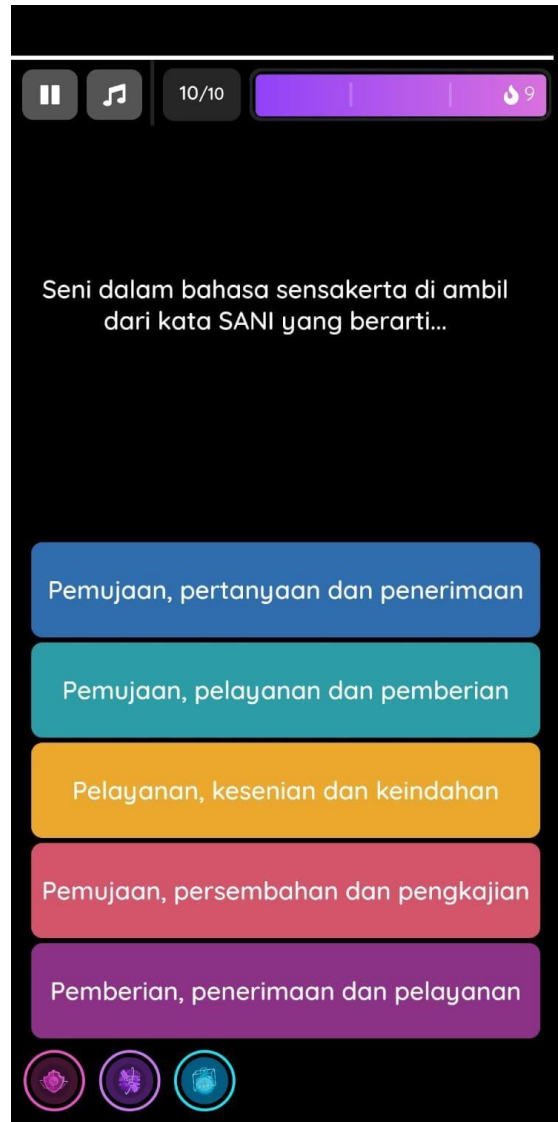
Aristoteles

Plato

Nandawan L. H.

Ki Hajar Dewantara

Basuki Abdullah



KUNCI JAWABAN			
1	E	6	B
2	B	7	C
3	D	8	D
4	D	9	E
5	C	10	B

4. ASESMEN KETERAMPILAN/INSTRUMEN PENILAIAN PROYEK

Satuan Pendidikan : SMKN 4 Kabupaten Tangerang
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas/Fase : X/E
Materi : Membuat karya seni rupa 2D
Indikator : 1. Membuat karya seni rupa digital 2D
2. Mempresentasikan hasil karya

Disekitar kita banyak objek alam benda (*still life*).

Buatlah karya seni rupa digital 2D : Gambar manusia (*real/kartun*)

Langkah-langkah mengerjakan : Sesuai dengan yang ditampilkan pada *link* tertaut atau *link* lain yang mendukung

Rubrik Penilaian Proyek: KKM 70

Kriteria	Skor
i. Persiapan aplikasi	70-100
ii. Ketepatan bentuk objek	
iii. Komposisi bentuk objek	
iv. Teknik	
v. Finishing (kerapian, kebersihan, dan hasil akhir gambar)	
vi. Presentasi	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP
PENILAIAN OBSERVASI**

Rubrik:

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap																																			
		Tanggung Jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun				Percaya diri				Disiplin											
		K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1																																					
2																																					
3																																					
4																																					
5																																					

K : Kurang

C: Cukup

B: Baik

SB : Baik Sekali

REKAPITULASI PENILAIAN SIKAP – OBSERVASI

NO	NAMA SISWA	SIKAP							Skor Rata-rata
		Tanggung Jawab	Jujur	Pedul	Kerja Sama	Santun	Percaya Diri	Disiplin	
1									
2									

Lembar Penilaian Sikap - Observasi pada Kegiatan Praktik

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Materi :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku ilmiah disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti dalam melakukan praktik pembuatan gambar 2D secara digital.

No	Nama Siswa	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja sama	Teliti	Kreatif	Keterangan
1							
2							
....							

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Lembar Penilaian Sikap - Observasi pada Kegiatan Diskusi

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Materi :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, santun, toleran, responsif dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.

No	Nama Siswa	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	Keterangan
1						
2						
....						

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - JURNAL

Nama Peserta Didik :
 Kelas :

No.	Hari/Tanggal	Sikap/Perilaku		Keterangan
		Positif	Negatif	

Kesimpulan :

.....

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

Soal Tes Uraian

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

Alternatif jawaban	Penyelesaian	Skor
1		2
2		2
3		2
4		2
5		2
	Jumlah	10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{5} \times 10$$

Penilaian Pengetahuan - Tes Tulis Uraian	
Materi	:
Indikator	:
Soal	:
a.
b.

Jawaban :

- a.
b.

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor
a.		
b.		
Skor maksimal		

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN
Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan

KELAS :

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan							
		Pengungkapan gagasan yang orisinil		Kebenaran Konsep		Ketepatan penggunaan istilah		Dan lain sebagainya	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1									
2									
3									

Penilaian pengetahuan - Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan

Nama Peserta Didik	Pernyataan						Jumlah	
	Pengungkapan gagasan yang orisinil		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah			
	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK
....								
....								
....								

**LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN
PENILAIAN PENUGASAN**

Lembar Pengamatan Penilaian Keterampilan - Praktik					
Materi : Seni Rupa 2D					
Indikator : 1. Membuat karya seni rupa digital 2D 2. Mempresentasikan hasil karya					
No	Nama	Persiapan Praktek	Pelaksanaan Praktek	Kegiatan Akhir Praktek	Jumlah Skor
1					
2					
....					
....					
No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Kisi-kisi		
1	Persiapan Praktek (Menyiapkan aplikasi)	100	<ul style="list-style-type: none"> - Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperluannya - Bahan-bahan yang digunakan tersusun dengan benar dan tepat - Kerapihan dan penggunaan Bahan-bahan tersedia di tempat yang sudah ditentukan. 		
		85	Ada 2 aspek yang tersedia		
		70	Ada 1 aspek yang tersedia		
2	Ketepatan Bentuk Objek	100	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan proporsi yang baik - Menggambar bentuk tubuh dengan baik - Membuat detail dengan baik 		
		85	Ada 2 aspek yang tersedia		
		70	Ada 1 aspek yang tersedia		
3	Komposisi Bentuk Objek	100	<ul style="list-style-type: none"> - Komposisi baik - Pengaturan bidang baik - Proporsi objek baik 		
		85	Ada 2 aspek yang tersedia		
		70	Ada 1 aspek yang tersedia		
4	Teknik	100	<ul style="list-style-type: none"> - Garis dibuat dengan baik - Gradasi warna dibuat dengan baik - Posisi warna gelap dan terang dibuat dengan benar 		
		85	Ada 2 aspek yang tersedia		
		70	Ada 1 aspek yang tersedia		
5	Finishing (Kerapian, kebersihan, dan hasil gambar)	100	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar digital dibuat dengan rapi - Tidak ada bekas hapus garis yang tertinggal - Tidak ada warna yang dibuat keluar garis 		
		85	Ada 2 aspek yang tersedia		
		70	Ada 1 aspek yang tersedia		
6	Presentasi	100	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan bahasa yang baik dan benar - Menggunakan intonasi yang baik 		

			- Menggunakan artikulasi yang baik
		85	Ada 3 aspek yang tersedia
		70	Ada 2 aspek yang tersedia

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tangerang, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

Ir. SUHARNI, M.Pd.
NIP. 196501082000122001

NUR FARID PURNAMA RIZAL, S.Pd
NIP. 19870112020121003