

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN CALON GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Blora
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester	: XI / 1
Topik	: 1 (Karya seni rupa 2 dimensi)
Materi Pokok	: Membuat ragam karya seni rupa 2 dimensi sesuai media dan teknik dengan melihat model, modifikasi objek, dan imajinasi
Alokasi Waktu	: 10 menit

### **A. KOMPETENSI INTI**

**KI 3** : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

**KI 4** : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

### **B. KOMPETENSI DASAR**

3.1. Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa

4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah melalui proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu membuat ragam karya seni rupa 2 dimensi sesuai media dan teknik dengan melihat model, modifikasi objek, dan imajinasi.

### **D. MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **Media :**

- Lembar Kerja Peserta Didik
- Lembar penilaian
- Google Classroom
- Instagram
- Google Searching
- Youtube

#### **Alat/Bahan :**

- Kertas
- Spidol
- Internet

#### **Bahan**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Powerpoint Pembelajaran Seni Budaya, karya 2 dimensi desain poster, Kelas XI Semester 1.

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

## E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (2 menit)	
a	<b>Orientasi</b> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
b	<b>Apersepsi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya</li><li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li></ul>
c	<b>Motivasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi, dan langkah pembelajaran yang akan dilakukan serta memotivasi peserta didik agar lebih mencintai budaya Nusantara berkaitan dengan profil pelajar Pancasila.</li><li>• Membagi peserta didik menjadi dua kelompok.</li></ul>
2. KEGIATAN INTI (6 menit)	
a	<b>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik melihat dan mengamati gambar, foto dan video singkat tentang jenis dan cara menggambar ragam desain poster yang ditayangkan oleh guru.</li><li>• Peserta didik melakukan kegiatan literasi materi pembelajaran dari buku paket maupun internet.</li></ul>
b	<b>Problem Statement (pernyataan/identifikasi masalah)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi serta memberikan tanggapan dan tanya jawab berkaitan dengan pengamatan gambar, isi video dan sumber tertulis.</li><li>• Peserta didik memilih teknik dan media dalam menggambar ragam jenis desain poster sesuai dengan pilihannya.</li></ul>
c	<b>Data collection (pengumpulan data)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik dengan bantuan kelompok, mencatat semua informasi tentang materi karya 2 dimensi ragam desain poster berdasarkan jenisnya yang telah diperoleh dari gambar, foto, video dan sumber tertulis.</li><li>• Peserta didik mengerjakan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).</li><li>• Peserta didik berkomunikasi secara lisan dengan guru atau kelompok lainnya sehingga diperoleh pengetahuan baru sebagai bahan diskusi kelompok dengan metode ilmiah.</li></ul>
d	<b>Data Processing (pengolahan data)</b> Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan, mengolah informasi dari materi pembelajaran, peserta didik akan menggambar desain poster dengan tiga tahap yaitu melihat objek jenis desain poster, memodifikasi jenis desain poster, dan mengimajinasikan gambar desain poster dengan teknik gambar atau lukis.
e	<b>Verification (pembuktian)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kelompok mempresentasikan hasil pengamatan dan pembuatan karyanya dengan data-data atau teori pada buku sumber.</li><li>• Kelompok lainnya beserta guru bisa memberikan tanggapan dan saling memberikan solusi dari berbagai sumber jika memiliki pendapat yang berbeda.</li></ul>
f	<b>Generalization (menarik kesimpulan)</b> Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi pada point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
3. PENUTUPAN (2 menit)	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik melakukan refleksi terhadap materi dan proses pembelajaran</li><li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li><li>• Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individu maupun kelompok.</li></ul>

- Guru memberikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Peserta didik diminta guru untuk selalu menjaga kesehatan, meningkatkan imun, menghindari kerumunan dan menggunakan masker.
- Guru meminta perwakilan salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
- Guru menyampaikan salam penutup dilanjutkan dengan siswa menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.

#### F. PENILAIAN

1. Sikap : Observasi selama pembelajaran
2. Pengetahuan : Tes Tertulis dan Penugasan
3. Keterampilan : Produk dan Praktik

#### G. LAMPIRAN

1. Materi Pembelajaran (Lampiran 1)
2. Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan (Lampiran 2)
3. Lembar Kerja Peserta Didik (Lampiran 3)



Kepala Sekolah

Drs. Slamet Joko Waluyo, M.Pd.  
NIP. -

Bloora, Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Taufan Affandi".

Taufan Affandi, S.Pd.  
NIP. -

## DESAIN POSTER

### A. PENGERTIAN POSTER

Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. (Ensiklopedia Wikipedia)

Poster adalah iklan atau pengumuman yang diproduksi secara massal. Poster pada umumnya dibuat dengan ukuran besar diatas kertas untuk didisplay kepada khalayak. Sebuah poster biasanya berisi gambar ilustrasi dengan warnawarna yang indah dan beberapa teks maupun memuat trademark. (Ensiklopedia Encarta – Edisi 2004)

### B. PRINSIP DESAIN POSTER

1. Keseimbangan/ Balancing
2. Alur Baca/ Movement
3. Penekanan/ Emphasis
4. Irama/ Rhythm
5. Kesatuan/ Unity

#### 1. Keseimbangan/ Balancing

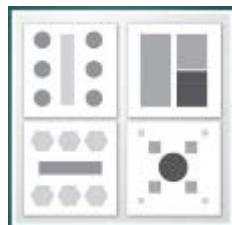
Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Ada dua jenis keseimbangan tata letak desain yang bisa diterapkan :

##### ❖ Keseimbangan simetris/formal

Keseimbangan simetris terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertikal, maupun radial. Gaya ini mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda. Kondisi pada keseimbangan simetris adalah gaya umum yang sering digunakan untuk mencapai suatu keseimbangan dalam desain.

- Keseimbangan simetris mudah diterapkan.
- Keseimbangan simetris sulit untuk membangkitkan emosi dari pembaca visual karena terkesan "terlalu direncanakan".

*Contoh Layout Keseimbangan Simetris*



*Contoh Poster Keseimbangan Simetris*



Sumber : <https://umardanny.com/>

Poster diatas dirangkai dengan perpaduan elemen visual secara simetris antara kiri dan kanan. Elemen-elemen desain di bagian kiri di seimbangkan dengan elemen lain dibagian kanan secara serupa seperti cermin.

❖ Keseimbangan asimetris/non-formal.

Keseimbangan asimetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

- Untuk menerapkan keseimbangan asimetris perlu banyak latihan
- Keseimbangan asimetris lebih mungkin untuk menggugah emosi pembaca visual karena ketegangan visual dan yang dihasilkannya.

Type Keseimbangan Asimetris

- Keseimbangan dalam warna
- Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
- Keseimbangan dalam posisi
- Keseimbangan dalam nilai warna dan tekstur

*Contoh Poster Keseimbangan Asimetris*



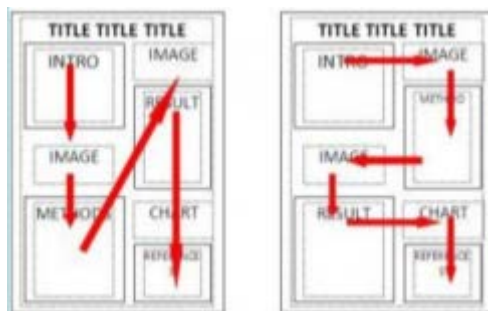
Sumber : <https://kreatifdesainunik.blogspot.com/>

Poster ini menggunakan gaya asimetris berupa kontras dan skala. Elemen tangan berwarna hitam berukuran besar diseimbangkan dengan teks Flawless berwarna hitam namun berukuran kecil.

2. Alur Baca/ Movement

Alur baca yang diatur secara sistematis oleh desainer untuk mengarahkan “mata pembaca” dalam menelusuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain.

Contoh Alur Baca/Movement



Sumber : <https://kreatifdesainunik.blogspot.com/>

3. Penekanan / Emphasis

Penekanan bisa dicapai dengan membuat judul atau ilustrasi yang jauh lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas.

Macam-macam Emphasis :

- Perbandingan ukuran
- Latar belakang yang kontras dengan tulisan atau gambar
- Perbedaan warna yang mencolok
- Memanfaatkan bidang kosong
- Perbedaan jenis, ukuran, dan warna huruf

Contoh Poster Emphasis :



Sumber : <https://docplayer.info/47194281-Prinsip-desain-poster.html>

Emphasis pada motor dan kursi yang menjadi pesan tentang poster tersebut.

#### 4. Irama/ Rhythm

Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan, pola/pattern tertentu.

Contoh Poster Rhythm



Sumber : <https://web7crawler.wordpress.com/>

#### 5. Kesatuan/ Unity

Beberapa bagian dalam poster harus digabung atau dipisah sedemikian rupa menjadi kelompokkelompok informasi. Misalnya nama gedung tempat acara berlangsung harus dekat dengan teks alamat.

Macam-macam Unity :

- Mendekatkan beberapa elemen desain
- Dibuat bertumpuk
- Memanfaatkan garis untuk pemisahan informasi
- Perbedaan informasi
- Perbedaan warna latar belakang

Contoh Poster Unity



Sumber : <https://umardanny.com/>

Poster ini menggunakan gaya Unity berupa repetition continues dan continuation (kesinambungan).

Lampiran 2 : Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan

ALAT PENILAIAN PEMBELAJARAN

A. Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian Sikap Spiritual			
		Mensyukuri nikmat	Berdoa	Toleran	Taat beribadah
1					
2					
3					
dst					

**Keterangan:**

**SB** : Sangat Baik (4), **B** : Baik (3), **C** : Cukup (2), dan **K** : Kurang (1)

B. Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian Sikap Spiritual							
		Jujur	Disiplin	Santun	Peduli	Bertanggung jawab	Responsif	Proaktif	Toleransi
1									
2									
3									
dst									

**Keterangan:**

**SB** : Sangat Baik (4), **B** : Baik (3), **C** : Cukup (2), dan **K** : Kurang (1)

C. Penilaian Pengetahuan

No	Soal	Jawaban	Nilai
1	Jelaskan pengertian poster ?	alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan.	10
2	Sebutkan prinsip desain poster ?	1. Keseimbangan/ Balancing 2. Alur Baca/ Movement 3. Penekanan/ Emphasis 4. Irama/ Rhythm 5. Kesatuan/ Unity	20
3	Jelaskan pengertian irama/rhythm?	Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan, pola/pattern tertentu.	20
4	Fungsi penekanan atau emphasis dalam desain poster ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbandingan ukuran</li> <li>• Latar belakang yang kontras dengan tulisan atau gambar</li> <li>• Perbedaan warna yang mencolok</li> <li>• Memanfaatkan bidang kosong</li> <li>• Perbedaan jenis, ukuran, dan warna huruf</li> </ul>	30
5	Sebutkan jenis tipe keseimbangan asimetris dalam desain poster ?	1. Keseimbangan dalam warna 2. Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran 3. Keseimbangan dalam posisi 4. Keseimbangan dalam nilai warna dan tekstur	20

**D. Penilaian Keterampilan**  
**Lembar Penilaian Produk**

Aspek	Komponen	Skor				Bobot
		1	2	3	4	
Penguasaan Bahan dan Teknik	Penguasaan Bahan					50 %
	Penguasaan Teknik					
	Kolaborasi Bahan dan Teknik					
<b>Jumlah</b>						
Estetika	Proporsi					30 %
	Komposisi					
	Keindahan					
<b>Jumlah</b>						
Kualitas Karya	Kebersihan					20 %
	Kerapian					
	Ketepatan					
<b>Jumlah</b>						
<b>Jumlah Keseluruhan</b>						



**Lampiran 3 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

**LEMBAR KERJA SISWA  
(PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING)**

**Satuan Pendidikan** : SMA Negeri 1 Blora

**Kelas/ Semester** : XI/ 1 (satu)

**Identitas kelompok**

Ketua : .....

Anggota : .....

**Langkah 1: Stimulasi**

- a. Silahkan amati tayangan gambar, foto, video singkat tentang jenis cara menggambar ragam desain poster yang ditayangkan oleh guru.
- b. Silahkan membaca materi pembelajaran
- c. Berikan tanggapan dan tanya jawab berkaitan isi video/sumber tertulis tersebut.

**Langkah 2: Mengidentifikasi Masalah**

- a. Silahkan kalian memilih salah satu teknik dan media dalam menggambar ragam jenis desain poster sesuai dengan kemampuan.
- b. Kalian bisa meminta anggota kelompok lainnya untuk membantu.

**Langkah 3: Mengumpulkan Data**

- a. Dengan bantuan kelompok, silahkan kalian mencari dan mengumpulkan informasi berkaitan menggambar ragam jenis desain poster berdasarkan isi video/sumber tertulis terkait dengan media, teknik, menggambar dengan melihat model, memodifikasi objek, dan imajinasi.
- b. Kalian bisa melakukan diskusi dengan guru atau kelompok lainnya.

**Langkah 4: Mengolah Data**

Berdasarkan data yang dikumpulkan, silahkan kalian mulai menggambar ragam jenis desain poster dalam tiga langkah yaitu melihat objek yang dipilihnya, setelah itu dikembangkan, diakhiri dengan gambar imajinasinya. Gambar bisa dibuat pada lembar paling belakang.

**Langkah 5: Buktikan**

- a. Silahkan kelompok mempresentasikan hasil karya yang menurutnya paling bagus
- b. Kelompok lainnya atau guru bisa memberikan tanggapan.

**Langkah 6: Menarik Kesimpulan**

Peserta didik dan Guru menyimpulkan hasil diskusidan memperbaiki hasil kerja.

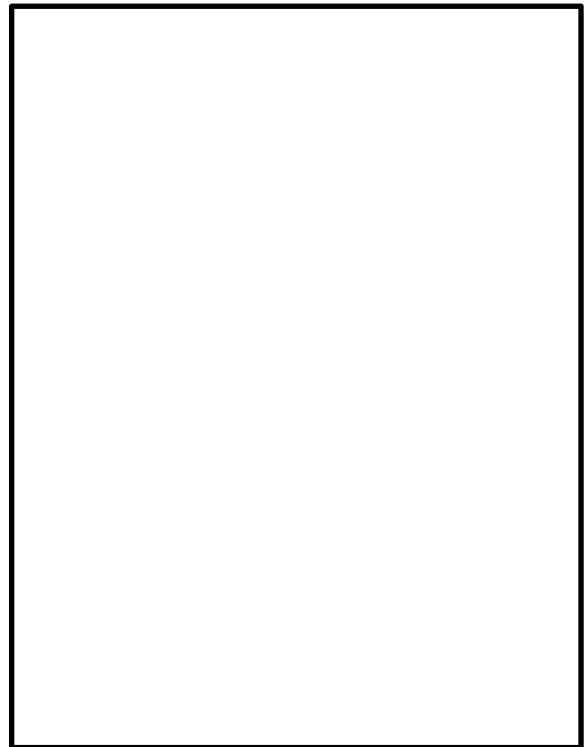
**Silahkan Gambar Ragam Desain Poster di sini**

Tema Mencintai Budaya Nusantara

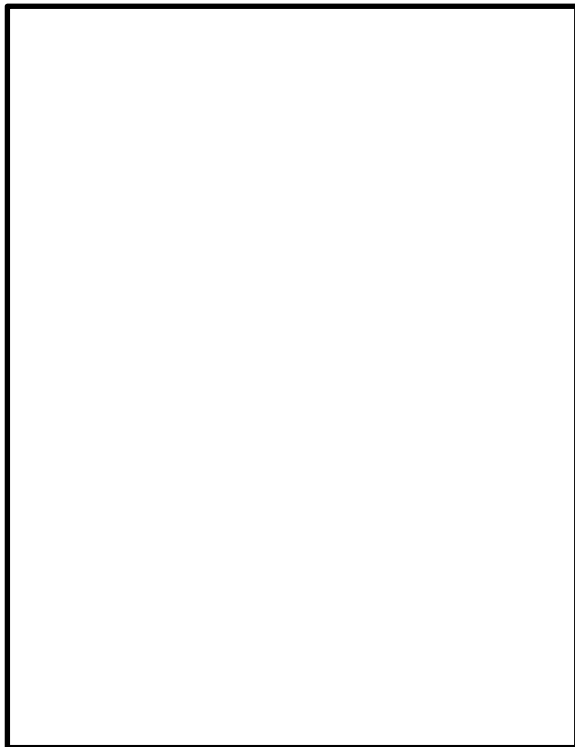


Sumber : Karya Nadia Diptya siswa SMA N 1 Blora

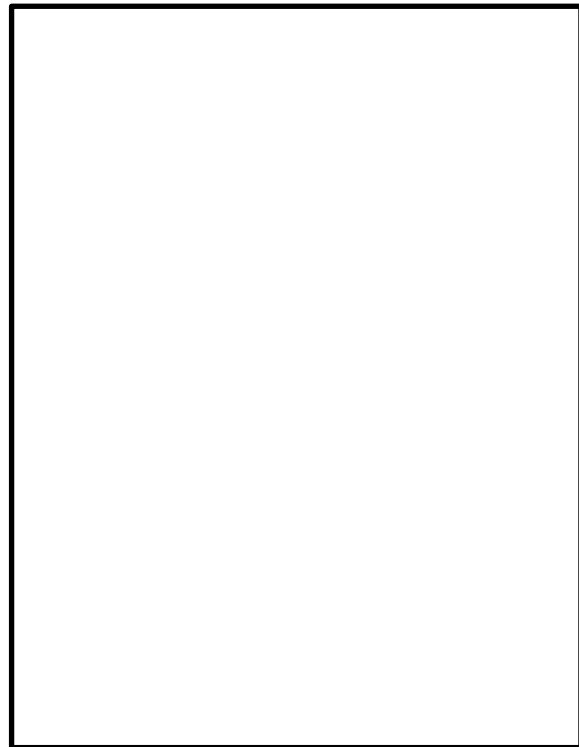
Contoh Objek Poster tema Mencintai Budaya Nusantara



Meniru Objek



Memodifikasi Objek



Hasil Imajinasi