

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : SMA Negeri 2 Kediri **Kelas / Semester** : XI / Ganjil  
**Mata pelajaran** : Seni Budaya (Rupa) **Pertemuan Ke-** : 1  
**Materi** : Rupa dasar dua dimensi (pengorganisasian unsur seni rupa) **Alokasi Waktu** : 45 x 2 JP

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi, memahami, menjelaskan, mempresentasikan, dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan *Konsep, unsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa*. Model pembelajaran dilakukan dengan cara **Discovery Learning**.

### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa.</li> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan hari ini.</li> <li>Apersepsi materi yang akan disampaikan</li> </ul>	
KEGIATAN INTI	
<i>Stimulus</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topikmateri : <i>Konsep dan unsur dalam berkarya seni rupa</i></li> </ul>
<i>Identifikasimasalah</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan denganmateri :<i>Konsep dan unsur dalam berkarya seni rupa</i></li> </ul>
<i>Pengumpulan data</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati dengan seksama materi :<i>Konsep, unsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i>, dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya</li> <li>Mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i></li> <li>Mengajukan pertanyaan berkaiaitan dengan materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i></li> </ul>
<i>Pembuktian</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdiskusi tentang data dari materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i></li> <li>Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i></li> </ul>
<i>Menarik kesimpulan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i>berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i></li> <li>Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i>dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>Bertanya atas presentasi tentang materi :<i>Konsep, uunsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa</i>dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul>
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.</li> <li>Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.</li> <li>Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dandiakhiri dengan berdoa.</li> </ul>	

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)**

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Observasi dan Jurnal	Pengamatan sikap (jurnal)	Selama KBM
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes	Setelah KBM
3	Keterampilan	- Unjuk kerja - Laporan tertulis	- Pengamatan unjuk kerja - Penilaian laporan tertulis	- Pada saat presentasi - Pengumpulan tugas

**D. SUMBER BELAJAR**

1. Buku seni budaya siswa kelas XI, Kemendikbud Tahun 2017
2. Buku referensi yang relevan
3. Sosial media yang relevan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Kediri, 03 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

**Drs. H. Sony Tataq Setya S.,M.Pd.**  
NIP. 19630110 198903 1 016

**Santoso, S.Pd.**  
NIP. 197705152006041029



**Media, Konsep, dan  
Teknik Berkarya Seni  
Rupa 2 Dimensi.**

# Media.

Media berasal dari kata medium yang artinya tengah. Medium dalam konteks ilmu bahan berarti bahan pengikat, yaitu bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan lain agar menjadi satu  
Rondhi 2002: 22.

media dalam konteks berkarya seni rupa mencakup pengertian bahan, alat, dan teknik tertentu.

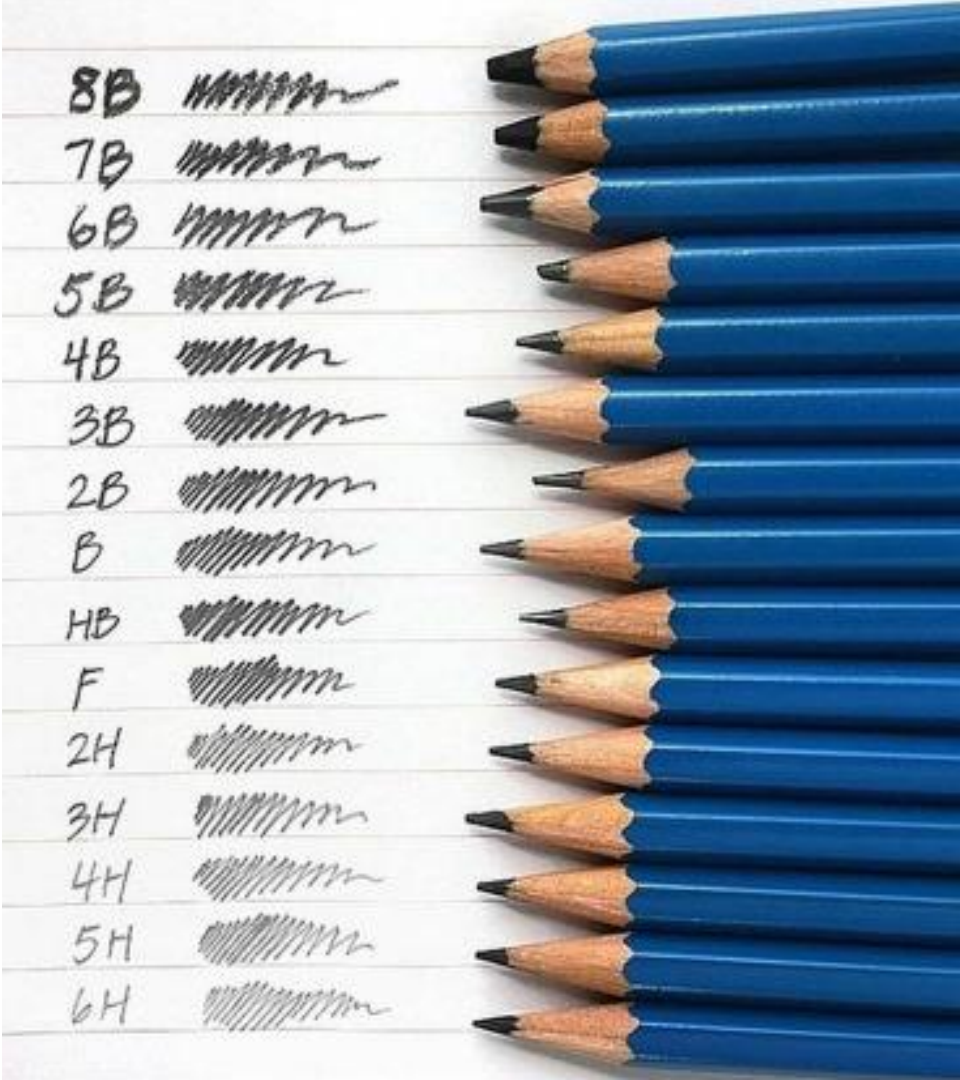




# Pensil.

Sebagai salah satu media dari karya seni rupa dua dimensi, Pensil adalah alat untuk menggambar secara utuh ataupun hanya berupa sketsa saja.

Jenis pensil demikian dapat dibedakan dengan hanya didasarkan pada tingkat kekerasan atau kehitaman karbonnya.







## **Pensil Arang (contee)**

Pensil arang juga merupakan media karya seni rupa dua dimensi yang terbuat dari sejenis arang halus untuk menggambar potret. Sifatnya hitam pekat dan agak sulit dihapus sangat baik untuk membuat gambar potret.

# Pastel dan Crayon.

Dua jenis media seni rupa dua dimensi ini dalam hal secara fisik memiliki bentuk yang hampir sama.

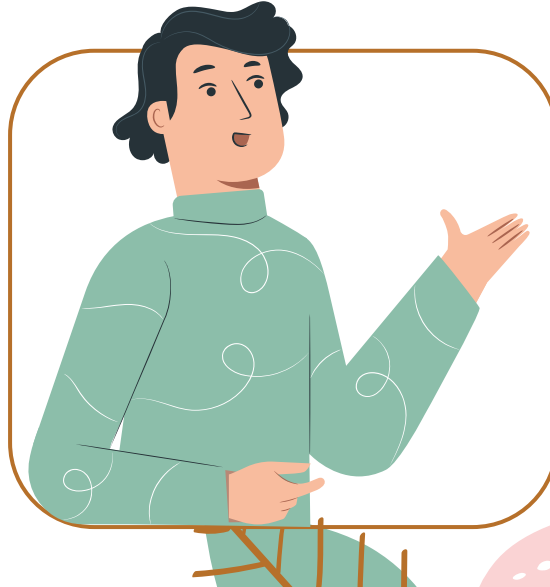
Media Pastel (Oil Pastel) terbuat dari bahan berupa kapur halus yang dicampur dengan tepung warna yang berbasis minyak sehingga menghasilkan pastel sangat tajam dan kuat serta daya lekat yang baik pada kertas.

Sedangkan arti Crayon merupakan media seni rupa 2 dimensi terbuat dari bahan kaolin/lilin dengan tepung warna sehingga hasil yang terlihat lebih mengkilap dan keras.



# Drawing pen.

Pena merupakan alat gambar yang digunakan untuk media tinta yang terbuat dari logam dengan ujung yang bermacam-macam bentuk dan ukurannya.





# Tinta Bak atau Tinta Cina.

Tinta yang memiliki warnanya hitam pekat dan tidak luntur apabila terkena air dengan kemasan berbentuk cairan dalam botol dan berbentuk balok-balok kecil (dicairkan dulu sebelum digunakan). Cara menggambar dengan tinta bak ini yaitu dengan menggunakan kuas.





# Cat.

Sebagai salah satu media dua dimensi, cat merupakan bahan pewarna ini terdiri atas dua jenis yang didasarkan basis pengencernya, yakni:

- Cat air (berbasis air) merupakan jenisnya ada dua adalah water colour yang bersifat transparan dan poster colour yang bersifat plakat atau lebih cerah.
- Cat Minyak (berbasis minyak) adalah jenis cat ini biasa digunakan untuk melukis diatas kain atau kanvas. Sifatnya tidak mudah kering dan warnanya tahan lama.





# Kuas.

Kuas sebagai salah satu jenis media karya seni rupa dua dimensi adalah alat untuk mengoleskan cat ke atas kertas/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.







# Spidol.

Tersedia dengan berbagai warna dan ukuran. Spidol berujung lunak dan bisa bergerak spontan. Tebal tipisnya garis dapat diperoleh sesuai dengan penekanan pada saat menggoreskannya.

# Palet.

Palet sebagai jenis media seni rupa dua dimensi merupakan bidang datar yang dibuat untuk mengolah cat yang dimana untuk cat air terbuat dari plastik, sedangkan untuk cat minyak terbuat dari kayu.







# Digital.

Merupakan media untuk membuat sebuah karya seni rupa dua dimensi dengan memanfaatkan software seperti adobe illustrator, adobe photoshop, corel draw dll.



# **Konsep Berkarya Seni Rupa.**



# Konsep karya seni rupa.

Konsep adalah gambaran awal tentang sesuatu atau disebut sebagai teori awal yang mendasari suatu kegiatan (aktivitas). Setiap orang memiliki konsep yang berbeda mengenai seni rupa. Terciptanya karya seni melalui beberapa tahap yang tidak dapat terpisahkan, yakni sebagai berikut:

# 1. Konsep seni dalam tahapan aktivitas jiwa.



Proses pembentukan ide berasal dari penangkapan perasaan terhadap alam (sebagai objek) yang berinteraksi (mereaksi) dengan pertimbangan cita dan rasa seni seseorang. Hal ini, memunculkan ide seseorang untuk diekspresikan kedalam karya seni.





## 2. Proses ekspresi atau proses penuangan ide

Proses ekspresi atau proses penuangan ide ke dalam bentuk atau wujud karya seni adalah memuat tentang kreativitas masing-masing seniman atau pencipta seni (proses ekspresi atau proses perwujudan atau visualisasi).





Oleh karena itu, konsep berkarya seni rupa sangat baku dan merupakan penentu terciptanya karya seni. Setiap orang mempunyai konsep seni yang berbeda sehingga memunculkan gaya atau aliran seni yang berbeda pula.

Konsep seni rupa meliputi: hakikat seni rupa, aspek-aspek karya seni rupa dan ragam seni rupa.

Fungsi seni rupa: mitologis, religius, edukasi, psikologis, ekspresi personal, praktis, sosial, ekonomis, komunikatif, dan budaya.

Karakteristik seni rupa ditandai oleh sifat utama seni rupa adalah sebagai objek maupun wahana pengembangan kreativitas, bersifat terbuka dan bebas, mengakomodasi pembaharuan dan berbagai kecenderungan praktek seni rupa yang pluralistik serta dipengaruhi kondisi dan situasi sosial-politik dan budaya. Sifat khusus lainnya dari seni rupa adalah sifat relatif atau tidak absolut. Dengan kata lain pengertian seni rupa seperti halnya seni bersifat majemuk, dinamis.





# **Teknik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi.**

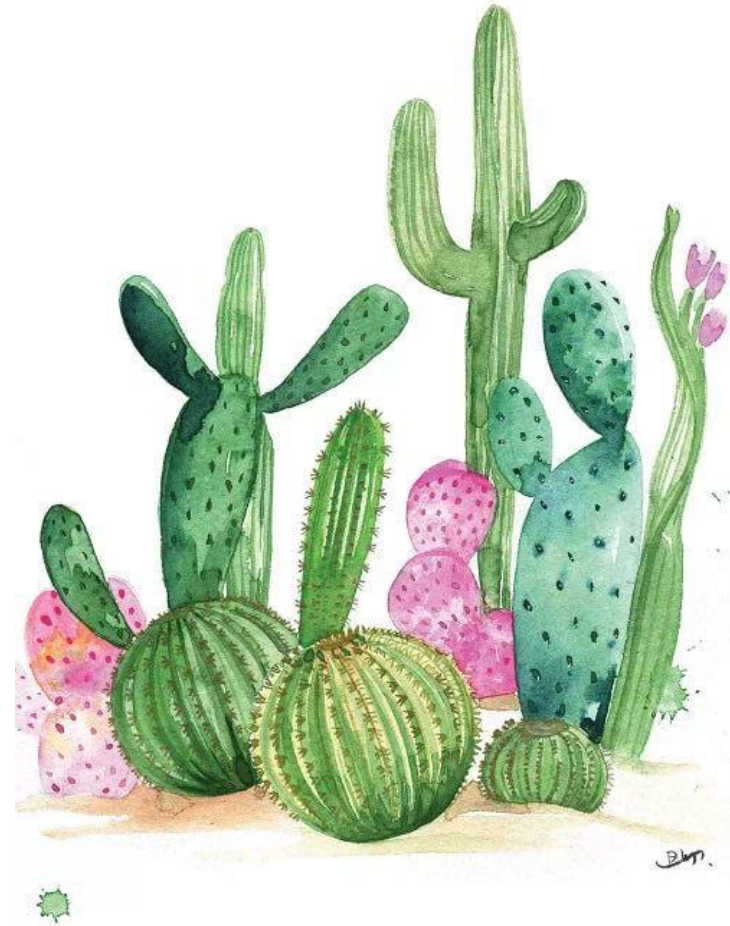


## Kolase.

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai macam paduan bahan. Bentuk tiga dimensi kolase dapat disebut dengan kolase tiga dimensi atau assemblase. Selama bahan tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar, akan menjadi karya seni kolase yang dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya.

# Aquarelle / transparan.

Teknik aquarel merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan cat berbahan air (cat air) dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.







## Plakat.

Teknik plakat merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan bahan cat yang memiliki sifat pekat (cat poster, cat acrylic, cat minyak, dan lain-lain) dengan sapuan warna yang tebal dan rata sehingga hasilnya pekat dan menutup.



# Arsir.

Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.





## Dusel.

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelapterang objek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah) kemudian disapu dengan kertas, kain, atau tangan.



# Pointilis.

Teknik pointilis merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan media(pensil, pena, pastel, cat, dan lain-lain) dengan cara dititik-titikkan hingga membentuk objek gambar atau lukisan.







## Mozaik.

Teknik mozaik adalah suatu teknik seni rupa 2 dimensi yang di gunakan untuk dapat melukis dengan cara menempelkan benda-benda 3 dimensi.



## **Block.**

Teknik Blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya (siluet).





## Cetak (reklame, fotografi, dan grafis).

Teknik cetak merupakan teknik berkarya seni rupa dengan cara dicetak (baik teknik cetak manual ataupun digital). Untuk menciptakan karya dua dimensi dengan teknik cetak ini dibutuhkan peralatan cetak dan tinta cetak.





Whatever you  
are, **be a good**  
**one.**



