

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMAN 3 PAINAN
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas/Semester	: X / I
Tema	: Karya seni rupa 2 dimensi
Sub Tema	: Membuat ragam karya seni rupa 2 dimensi
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggali informasi dari berbagai sumber belajar, menyelidiki sederhana dan mengolah informasi, diharapkan pesertadidik dapat **Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek** sehingga menumbuhkan sikap kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, relegiun, nasionalisme, gotong royong dan integritas.

B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><u>Pendahuluan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik (berdoa sesuai kepercayaan dan absensi) • Menyampaikan apersepsi kepada peserta didik terkait proses berkarya seni rupa 2 d • Peserta didik menerima informasi kompetensi, tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	2 menit
<p><u>Kegiatan Inti</u></p> <p><i>Stimulation (memberi stimulus)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar beberapa karya seni rupa disajikan guru <p><i>Problem Statement (mengidentifikasi masalah)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok dan bertanya jawab terhadap yang ditayangkan. <p><i>Data Collecting (mengumpulkan data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan data sesuai dengan LKPD yang diberi guru dalam kelompoknya <p><i>DataProcessing (mengolah data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan diskusi mengenai proses berkarya seni rupa 2 dimensi dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan guru • Peserta didik mengolah data hasil diskusi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan dibaca. <p><i>Verification (memverifikasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok membacakan hasil kerjanya di depan kelas • Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi temannya <p><i>Generalization (menyimpulkan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan kembali hasil diskusi dalam kelompok 	6 menit
<p><u>Kegiatan Penutup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran • Pendidik menyampaikan ketercapaian tujuan pembelajaran dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. • Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran. 	2 menit

C. Instrumen Penilaian

Penilaian	Teknik Penilaian	Rubrik Penilaian	Instrumen Penilaian	Remedial (< KKM)	Pengayaan (>KKM)
Sikap	: Observasi (jurnal sikap)	Terlampir		1) pPembelajaran ulang	1) PPembelajaran kelompok
Pengetahuan	: Tes tertulis (soal uraian)			2) pPemberian bimbingan secara khusus	2) PPembelajaran mandiri
Keterampilan	:Unjuk kerja			3) pPemberian tugas-tugas latihan secara khusus	
				4) uTutor sebaya	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

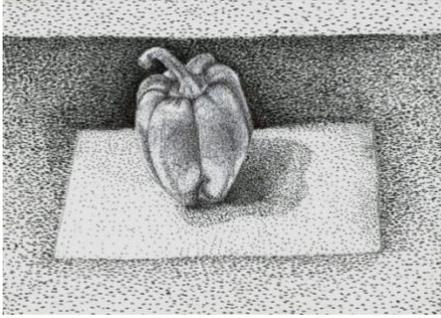
Painan, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Salim Muhaimin, S.Pd, M.Si
NIP.19701107 199702 1 003

Rori fransisk, S.Pd
NIP. 19850101 200902 2 007

Unsur-Unsur Seni Rupa

1. Titik



2. Warna



- **Warna primer**

Warna primer adalah sebuah kesatuan warna induk yang merupakan warna asli dan tidak dicampurkan dengan berbagai jenis warna yang lainnya. Di dalam warna jenis primer ini terdiri dari tiga jenis warna, yakni warna merah, biru dan juga warna kuning.

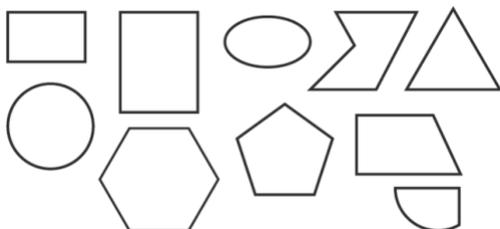
- **Unsur Warna Sekunder**

Selanjutnya adalah warna sekunder yang dihasilkan dari adanya pencampuran dari dua warna primer sehingga ia mampu membentuk sejenis warna yang baru dan berbeda.

- **Warna tersier**

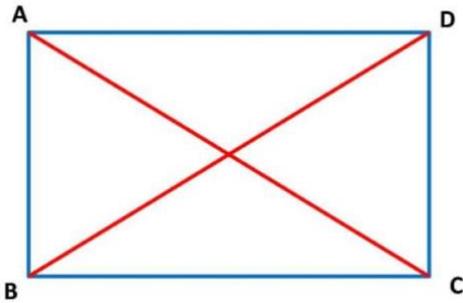
Merupakan gabungan dari warna sekunder

3. Unsur Seni Rupa Bentuk



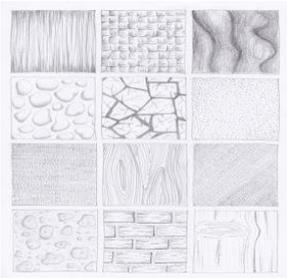
Bentuk sendiri menjadi salah satu wujud yang nyata dari sebuah karya seni. Asal mula dari sebuah bentuk atau karya ini adalah adanya penggabungan antara berbagai bidang menjadi satu

4. Unsur Bidang



Unsur bidang sendiri terdiri dari bidang geometris, bidang biomorfis atau bidang organis dan tidak beraturan. Di dalam masing-masing bentuk bidangnya, ada unsur panjang, lebar dan juga tinggi serta beberapa bidang lainnya yang mempunyai unsur isi dan juga volume.

5. Unsur Tekstur



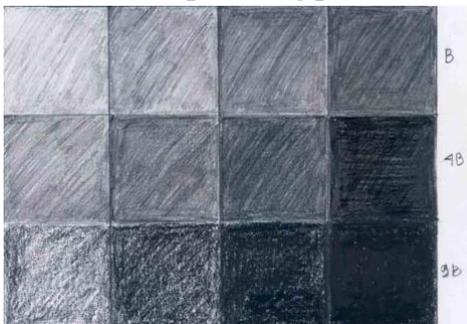
Tekstur adalah suatu sifat dari permukaan benda atau suatu bidang yang bisa dilihat dan juga diraba.

6. Unsur Ruang



Ruang adalah sebuah unsur dari seni rupa yang tersusun dari suatu dimensi yang di dalamnya terdiri atas lebar, panjang tinggi dan juga mempunyai dua sifat

7. Unsur Gelap Terang pada Seni Rupa



Gelap terang merupakan suatu intensitas cahaya yang mempunyai tujuan supaya seolah-olah memperdalam suatu makna dari suatu karya seni tersebut. Dan membuat suatu objek dari kedua seni menjadi semakin nyata terlihat

TEKNIK BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI

- a. Teknik Plakat** : Teknik plakat adalah teknik melukis dengan menggunakan cat minyak, cat poster atau cat akrelik, dengan goresan yang tebal agar mendapatkan hasil yang pekat dan padat.
- b. Teknik Transparan** : Teknik transparan adalah teknik untuk melukis seni rupa menggambar dengan menggunakan cat cair. Sapuan – sapuan warna untuk melukis harus tipis agar hasilnya juga tampak seperti transparan.
- c. Teknik Kolase** : Teknik kolase adalah teknik yang akan memberikan hasil lukisan yang realis atau abstrak karena terbuat dari potongan – potongan kertas yang di tempel dengan menggunakan lem.
- d. Teknik 3 M (Merekat, Menggunting, Menempel)** : adalah teknik dari seni rupa yang juga merupakan proses manipulasi lembaran kertas yang akan menjadi suatu bentuk 3 dimensi.
- e. Teknik Linear** : Teknik linear adalah teknik untuk menggambar objek yang dengan menggunakan pola garis dari pensil atau pena.
- f. Teknik Blok** : Teknik blok adalah teknik yang di gunakan untuk menutupi objek lukis dengan menggunakan satu warna.
- g. Teknik Arsir** : Teknik arsir adalah teknik yang di gunakan untuk menutupi objek lukis yang dengan pulasan garis sejajar atau garis menyilang dengan menggunakan pensil atau pena.
- h. Teknik Dussel** : Teknik dussel adalah teknik yang di gunakan untuk membuat gelap terang pada objek lukis dengan goresan – goresan miring yang menggunakan pensil.
- i. Teknik Pointilis** : Teknik pointilis adalah teknik yang di gunakan untuk menghitamkan objek lukis dengan beberapa titik – titik yang ada.
- j. Teknik Aquarel** : Teknik aquarel adalah teknik yang di gunakan untuk menutup objek lukis yang dilakukan dengan menyapu cat cair secara tipis.
- k. Teknik Mozaik** : Teknik mozaik adalah teknik yang di gunakan untuk melukis dengan cara menempelkan benda – benda 3 dimensi
- l. Teknik Menganyam** : Teknik menganyam adalah teknik yang di gunakan untuk menumpang tindih dan juga untuk menyilangkan bahan – bahan yang anda sehingga menghasilkan karya seni anyaman.

Prinsip - prinsip seni rupa

PRINSIP KESATUAN, disebut juga dengan Unity. Adalah suatu prinsip yang menginginkan agar semua unsur-unsur dalam seni rupa 2 dimensi saling berpadu membentuk komposisi yang indah

PRINSIP KESELARASAN, adalah prinsip yang menghendaki adanya harmoni dari unsur-unsur seni rupa 2 dimensi

PRINSIP PENEKANAN, adalah prinsip yang berkaitan dengan pengulangan secara teratur satu atau pun lebih unsur pada karya seni rupa 2 dimensi.

PRINSIP GRADASI, berkaitan dengan susunan warna yang berdasar pada tingkatan tertentu.

PRINSIP KESEBANDINGAN, disebut juga dengan proporsi. Prinsip ini berkaitan dengan keteraturan serta penyesuaian wujud karya seni

PRINSIP KOMPOSISI, berkaitan dengan pengaturan dari unsur-unsur seni rupa 2 dimensi sehingga menjadi serasi dan nampak menarik.

PRINSIP KESEIMBANGAN, adalah prinsip yang berkaitan dengan kesan pada susunan dari unsur-unsur seni rupa 2 dimensi yang seimbang

ALAT DAN BAHAN DALAM BERKARYA SENI RUPA 2 D



Bahan keras dan bahan lunak bahan cair dan bahan padat



Lampiran 2. Penilaian

3.1 Instrumen Penilaian Pengetahuan

3.1.1 Kisi-kisi Penulisan Soal

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Level Kognitif	Indikator soal	Bentuk soal	No. Soal
1.	Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	Menjelaskan unsure unsure karya seni rupa 2 dimensi	Unsure berkarya seni rupa 2 d	Pemahaman	Disajikan pertanyaan, siswa dapat menjelaskan unsur berkarya seni rupa 2 dimensi	Essay	1
2		Menjelaskan teknik berkarya seni rupa 2 dimensi	Teknik berkarya seni rupa 2 d	Pemahaman	Disajikan pertanyaan, siswa dapat menjelaskan teknik berkarya seni rupa 2 d	Essay	2
3		Menjelaskan prinsip berkarya seni rupa 2 d	Prinsip berkarya seni rupa 2 dimensi	Pemahaman	Disajikan pertanyaan, siswa dapat menjelaskan prinsip berkarya seni rupa	Essay	3

3.1.2 Soal Penilaian Pengetahuan

1. Jelaskanlah unsure-unsur karya seni rupa 2 dimensi?
2. Jelaskanlah teknik karya seni rupa 2 dimensi ?
3. Jelaskan prinsip berkarya seni rupa 2 dimensi ?

Pedoman Penskoran :

$$\frac{\text{Skor perolehan} \times 100\%}{\text{Skor Maksimum}}$$

3.3 Instrument Penilaian Keterampilan

3.3.1 Kisi – kisi penilaian keterampilan

No.	Materi	IPK	Indikator Soal	Bentuk Soal
1	Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model	4.1.1 Membuat sketsa karya seni rupa 2 D dengantema lukisan lingkungan alam sekitar	Disajikan contoh karya seni rupa 2 dimensi	pretek
		4.1.2 Berkarya seni rupa dua dimensi eksplorasi dengan berbagai media dan teknik	Disajikan beberapa contoh karya seni rupa 2 dimensi	praktek

--	--	--	--	--

3.3.2 Soal Penilaian Keterampilan :

Soal :

1. Buatlah sketsa karya seni rupa 2 dimesni?



2. Buatlah lukisan/ gambar dengan memodifikasi abjek atau sesuai imajinasimu seperti contoh gambar(membuat secara langsung bukan mencontoh pada gambar dan foto)?



3.3.3 Rubrik Penilaian Kinerja (Penilaian Keterampilan)

PENILAIAN PRODUK

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA
 Kelas / Semester : X / I
 Materi Pokok : SENI RUPA 2 DIMENSI
 Nama siswa :

NO	KRITERIA	SKOR			JUMLAH
		1	2	3	
I	PERSIAPAN Mempersiapkan Alat untuk berkarya seni rupa yang akan dibuat				
II	PELAKSANAAN Membuat sketsa karya seni rupa Membuat karya seni rupa 2 dimensi				
III	HASIL 1. Unsur- unsur (garis, warna dan bentuk) 2. Teknik berkarya 3. Prinsip 4. Finishing				

Kriteria penskoran

1. Tidak tepat
2. Kurang tepat
3. Tepat

Nilai = $\frac{\text{Total skor perolehan}}{30} \times 100$

3.3.3 Rubrik Penilaian Kinerja (Penilaian Keterampilan)

PENILAIAN KINERJA

Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas / Semester : X / I
Materi Pokok : Membuat karya seni rupa 2 d
Nama siswa :

NO	KRITERIA	SKOR			JUMLAH
		1	2	3	
I	PERSIAPAN 1. Membaca petunjuk praktikum 2. Memastikan ketersediaan alat dan bahan				
II	PELAKSANAAN 1. Sistematis dalam melakukan percobaan 2. Mengumpulkan data sesuai prosedur 3. Melakukan percobaan dengan tepat dan teliti				
III	HASIL 5. Mengolah data hasil pengukuran sesuai dengan aturan yang benar 6. Mengemukakan/ menulis kesimpulan dengan benar. 7. Menulis laporan dengan baik				

Kriteria penskoran

4. Tidak tepat
5. Kurang tepat
6. Tepat

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{30} \times 100$$

Lampiran 3. Program Remedial dan Pengayaan

PROGRAM PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Sekolah : SMAN 3 Painan
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas / Semester : X / 1
KKM Mata Pelajaran : 80
Materi : seni rupa 2 dimensi

KD	Indikator pembelajaran	Program		Ket
		Pebaikan/Remedial	Pengayaan	
3.1Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	3.1.1 Menjelaskan konsep dasar seni rupa 2 Dimensi dengan tema lingkungan 3.1.2 Menjelaskan Unsur seni rupa 2 Dimensi 3.1.3 Menjelaskan Prinsip Karya Seni Rpa 2 Dimesi 3.1.4 Menjelaskan teknik dalam berkarya seni rupa 2 D	<ul style="list-style-type: none">• Tutor teman sebaya dalam membahas konsep berkarya seni rupa 2 d• Tutor teman sebaya membahas unsur-unsur seni rupa 2 d• Tutor teman sebaya prinsip berkaraya seni rupa 2 d• Remedial teaching dan tes	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan soal-soal seni rupa 2 dimensi• Merancang karya karya seni rupa 2 dimensi	