

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH	MATA PELAJARAN	KELAS/SEMESTER	MATERI POKOK	ALOKASI WAKTU
SMA NEGERI 2 PACITAN	SENI BUDAYA (SENI RUPA)	X/GASAL	SENI RUPA DUA DIMENSI	10 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model.	4.1.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model : a. benda mati b. makhluk hidup c. foto/gambar 4.1.2 Berkarya seni rupa dua dimensi eksplorasi dengan berbagai media dan teknik (membuat gambar ekspresi dengan media pewarna kering).

TUJUAN PEMBELAJARAN	METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR
Melalui pembelajaran <i>Tugas Proyek dan Kunjung Karya</i> , peserta didik mampu berkarya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model.	Metode : Tugas Proyek, Kunjung Karya Media : Media serbaneka, <i>gambar /lukisan, fotografi</i> media berkarya. <i>Powerpoint</i> .	Buku Ajar Seni Budaya Kelas X, Internet, Youtube, Lingkungan Sekitar

LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (2 menit)	1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Berdoa sebelum pembelajaran. 3. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. 4. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti (6 menit)	1. Peserta didik melaksanakan proses berkarya seni rupa dua dimensi ; a. Membuat sketsa b. Proses pewarnaan c. Finishing 2. Peserta didik memamerkan hasil karya pada forum kelas. 3. Peserta didik mengapresiasi hasil karya pada forum kelas.
Penutup (2 menit)	1. Peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi tentang materi yang diberikan oleh guru. 2. Peserta didik mencermati informasi untuk pembelajaran selanjutnya yang disampaikan oleh guru.

PENILAIAN	URAIAN
Sikap	Observasi saat pembelajaran tentang kedisiplinan,kerjasama,kejujuran,tanggung jawab
Pengetahuan	Berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan materi pokok.
Keterampilan	Produk hasil karya siswa tentang berkarya seni rupa dua dimensi dengan melihat model.

Mengetahui,
Kepala SMAN 2 Pacitan

Guru Pengampu

Giyono. M.Pd.
NIP 19700129 199512 1 002

Diah Dewanti, S.Pd.
NIP 19721007 200801 2 006

Lampiran 1

1. Penilaian sikap

NO	NAMA SISWA	PERILAKU				NILAI
		KEDISIPLINAN	KERJASAMA	KEJUJURAN	TANGGUNGJAWAB	

Keterangan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

b. Konversinilai

Skor perolehan

Konversi Nilai = ----- x 4

Skor maksimum

Lampiran 2

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Pengetahuan				Nilai
		Memahami objek gambar flora, fauna, alam benda	Memahami teknik gambar flora, fauna, alam benda	Mampu menyebutkan Jenis jenis flora, fauna, alam benda	Mampu membedakan tekstur flora, fauna, alam benda	

Keterangan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Amat baik

b. Konversi nilai

Skor perolehan

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}} \times 4$$

Skor maksimum

Lampiran 3

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Keterampilan				Nilai
		Sketsa gambar	teknik gambar	estetika	kreatifitas	

Keterangan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = Sangat baik

b. Konversinilai

Skor perolehan

Konversi Nilai = ----- x4

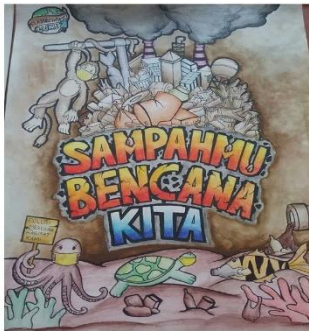
Skor maksimum

Materi Pembelajaran

BERKARYA SENI RUPA DUA DIMENSI
Oleh: Diah Dewanti, S.Pd



CONTOH KARYA DUA DIMENSI



APAKAH KARYA DUA DIMENSI ITU?



PENGERTIAN KARYA DUA DIMENSI

- KARYA DUA DIMENSI ADALAH KARYA SENI YANG MEMPUNYAI 2 UKURAN/MATRA YAITU PANJANG DAN LEBAR SERTA HANYA BISA DILIHAT DARI SATU ARAH SAJA.

UNSUR KARYA SENI RUPA

- TITIK : unsur seni rupa yang paling sederhana



GARIS

- GARIS : Titik-titik yang berhimpit
- Garis lurus, lengkung, zigzag, berombak, vertikal, horizontal dll
- Garis tebal dan lurus berkesan tegas dan kuat.
- Garis tipis dan melengkung berkesan lembut, lemah dan ringkih.

RAUT/BIDANG

- BIDANG : Pertemuan beberapa garis, yang digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar.



BENTUK

- BENTUK : Pertemuan dari beberapa bidang.
- Bentuk Silindris: bentuk yang berdasar tabung
- Bentuk Kubistis: bentuk yang berdasar persegi
- Bentuk Bebas : bentuk yang tidak beraturan



RUANG

- RUANG: Ruang terjadi karena adanya bentuk, pada bentuk akan menciptakan suatu isi, volume atau ruang



TEKSTUR

- TEKSTUR: Nilai raba suatu permukaan benda.
- Berdasarkan wujudnya :
 - a. Tekstur Asli/Nyata: perbeddan ketinggian permukaan obyek yang nyata dan bisa diraba
 - b. Tekstur Buatan/Semu: kesan permukaan obyek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, gelap terang dsb.

CONTOH TEKSTUR



WARNA

- WARNA : Unsur yang paling menarik perhatian.
- Teori warna Brewster: semua warna berasal dari 3 warna pokok /primer (merah, kuning, biru) : warna yang tidak bisa dicampur dengan warna lain
- Warna Sekunder (ungu, hijau, jingga): campuran dari 2 warna primer
- Warna Tertier (merah kekuningan, biru keunguan dll) : campuran warna primer dan sekunder

TEHNIK PENGGUNAAN WARNA

- WARNA HARMONIS: warna yang berdekatan saling bersebelahan (perpaduan kuning, hijau, biru) warna yang sesuai dengan kenyataan (daun berwarna hijau)
- WARNA HERALDIS: warna sebagai lambang/symbol (merah =berani, putih= suci, hijau=sejuk, kuning=hangat, hitam=gelap)
- WARNA MURNI: warna yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan yang ada (wajah berwarna biru)

TEHNIK PENGGUNAAN WARNA

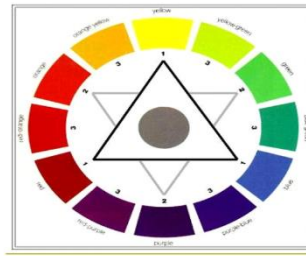
- WARNA MONOKROMATIK: perpaduan beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda. Misalnya: hijau jika dikombinasikan dengan warna hijau dengan nilai dan intensitas yang berbeda akan menciptakan suatu perpaduan yang harmonis dan menciptakan kesatuan yang utuh pada desain

TEHNIK PENGGUNAAN WARNA

- **WARNA POLIKROMATIK:** Warna yang bermacam-macam dan terdiri dari berbagai warna. (terdapat pada pelangi : merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu)



LINGKARAN WARNA



GELAP TERANG

- **GELAP TERANG:** Unsur yang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda.



PRINSIP KARYA SENI RUPA

- **UNITY (KESATUAN):** Pertautan bagian-bagian dalam seni rupa untuk menunjang satu sama lain dalam bentuk komposisi
- **HARMONY (KESELARASAN):** kedekatan antara satu unsur dengan lainnya yang berbeda satu sama lain, baik dalam pencahayaan, bentuk, warna untuk membangun sebuah keindahan.
- **EMPASIS (PENEKANAN):** Kesan perbedaan dua buah unsur yang memiliki sifat saling berlawanan dan juga yang saling berdekatan

PRINSIP KARYA SENI RUPA

- **RYTME (IRAMA):** Pengulangan satu atau lebih unsur dengan cara yang teratur. Pengulangan yang dilakukan dengan variasi yang bagus akan memberikan nilai estetika yang lebih tinggi dan irama harmonisnya yang kuat.
- **BALANCE (KESEIMBANGAN):** kesan yang tercipta dari susunan unsur-unsur seni rupa sehingga muncul sebuah daya tarik khusus bagi penikmatnya.

PRINSIP BERKARYA SENI RUPA

- **PROPORSI (KESEBANDINGAN):** Keteraturan serta penyesuaian dari bentuk fisik karya seni rupa yang telah diciptakan, merupakan perbandingan ukuran yang proporsional
- **KOMPOSISI:** Peran komposisi atau tata letak dalam membentuk sebuah karya seni menjadi indah yang serasi, teratur dan menarik dengan takaran tertentu sehingga menjadi nilai estetika

PRINSIP BERKARYA SENI RUPA

- **GRADASI:** Sebuah susunan warna yang berdasar pada beberapa tingkatan khusus dalam sebuah karya seni.



MEDIA BERKARYA DUA DIMENSI

- **BAHAN:**
 - a. Kertas gambar, kain, kanvas, kayu, batu dll
 - b. Pewarna : pencil, pencil warna, crayon, pastel, cat air, cat poster, cat acrylic, cat tembok, cat minyak, kain perca, bahan sintesis atau alam lainnya
- **ALAT:** kuas, pisau palet, palet, lem, gunting, sandaran lukisan dll

TEHNIK BERKARYA SENI RUPA DUA DIMENSI

- TEKNIK ARSIR
- TEKNIK BLOK/SILUET
- TEKNIK POINTILIS
- TEKNIK AQUAREL
- TEKNIK PLAKAT
- TEKNIK OUT LINE
- TEKNIK DUSSEL/GOSOK

TERIMA KASIH