

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 2 : MENDESAIN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : VIII / D / Ganjil
Alokasi Waktu : 16 JP (8 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang unsur dan prinsip seni rupa dari bab sebelumnya. Mereka dapat mengenali berbagai bentuk visual di lingkungan sekitar seperti poster, kemasan produk, dan corak kain.
- **Minat** : Peserta didik tertarik pada desain grafis, produk-produk dengan kemasan unik, dan ekspresi budaya visual seperti motif batik atau tenun daerah.
- **Latar Belakang** : Peserta didik hidup di tengah paparan berbagai media desain (digital dan cetak) dan memiliki kepekaan awal terhadap pesan visual dan estetika produk. Latar belakang budaya yang beragam menjadi modal untuk mengeksplorasi ragam hias daerah.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Belajar melalui analisis contoh-contoh desain poster, ragam hias, dan *mock-up* produk yang menarik secara visual.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi tentang fungsi desain, presentasi tentang makna filosofis ragam hias, dan umpan balik verbal.
 - **Kinestetik**: Belajar melalui praktik langsung merancang poster, menggambar ragam hias, serta memotong, melipat, dan merekatkan kertas untuk membuat *mock-up*.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami desain sebagai kegiatan kreatif untuk merencanakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Memahami fungsi poster sebagai media publikasi, makna ragam hias sebagai warisan budaya, dan fungsi *mock-up* sebagai prototipe.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah membuat desain poster yang efektif, mendesain hiasan dengan pola ragam hias daerah, dan membuat *mock-up* kemasan sederhana dari jaring-jaringnya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Desain adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Keterampilan ini relevan untuk komunikasi (poster), apresiasi budaya (ragam hias), dan kewirausahaan (desain kemasan), membuka wawasan karier di industri kreatif.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang menuju tinggi. Materi ini menuntut integrasi antara kreativitas, perencanaan, dan keterampilan teknis.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari desain 2D untuk komunikasi massa (poster), dilanjutkan dengan aplikasi desain berbasis budaya (ragam hias), dan diakhiri dengan pengenalan desain produk 3D (*mock-up*).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman budaya (ragam hias) sebagai anugerah Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis efektivitas pesan dalam sebuah poster dan fungsi sebuah desain kemasan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal untuk desain poster, mengolah ragam hias, dan merancang tampilan *mock-up*.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk menganalisis desain dan memberikan masukan yang membangun.
 - **Kemandirian:** Merancang dan menyelesaikan proyek desain secara mandiri sesuai dengan instruksi.
 - **Kepedulian:** Membuat desain poster dengan tema sosial atau lingkungan sebagai bentuk kepedulian.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengapresiasi dan melestarikan ragam hias daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa yang merupakan anugerah Tuhan.
- **Kewargaan:** Menggunakan desain poster untuk menyampaikan pesan-pesan positif yang membangun kesadaran sosial dan cinta tanah air.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis unsur-unsur visual dan teks dalam sebuah desain untuk menilai efektivitasnya dalam menyampaikan pesan.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya desain yang baru, fungsional, dan estetis dengan menggabungkan berbagai elemen visual.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam tim untuk menganalisis dan merancang sebuah proyek desain, serta menghargai kontribusi setiap anggota.
- **Kemandirian:** Mampu mengelola proses desain dari tahap ide, sketsa, hingga produk akhir secara mandiri dan bertanggung jawab.
- **Kesehatan:** Memperhatikan aspek ergonomi dan keamanan saat menggunakan alat-alat desain seperti *cutter* dan gunting.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan ide desain secara visual dan verbal sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Merancang kalimat yang singkat, persuasif, dan efektif untuk teks pada poster.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari asal-usul dan makna filosofis dari berbagai ragam hias daerah di Indonesia.
- **Prakarya (Kewirausahaan):** Memahami pentingnya desain kemasan (*mock-up*) dalam branding dan pemasaran sebuah produk.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian, ciri-ciri, dan fungsi poster sebagai media publikasi. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menganalisis unsur dan prinsip dalam desain poster serta merancang ide untuk posternya. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat sebuah desain poster bertema promosi pariwisata daerah. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami ragam hias daerah sebagai kekayaan budaya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu membuat bidang beraturan dan mendesain pola menggunakan ragam hias daerah. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menyelesaikan desain hiasan dinding menggunakan pola ragam hias daerah dengan medium pilihan. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mendefinisikan pengertian dan fungsi *mock-up* serta meniru jaring-jaring dari sebuah kemasan. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu mereplikasi dan merakit sebuah *mock-up* kemasan

sederhana dengan desain baru. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Membuat poster untuk acara pentas seni sekolah. Mendesain sampul buku catatan dengan ragam hias batik khas Tulungagung. Membuat *mock-up* kemasan untuk produk oleh-oleh khas daerah, seperti kripik tempe atau jenang.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik mengamati dengan teliti detail-detail pada poster profesional, corak ragam hias, dan lipatan pada kemasan produk.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik membuat desain yang relevan dengan konteks mereka, seperti poster acara sekolah atau menggunakan ragam hias dari daerah asal mereka, sehingga karya memiliki makna personal dan kultural.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar menjadi menyenangkan melalui kebebasan berekspresi dalam desain, kegiatan praktik membuat *mock-up* yang interaktif, dan pameran karya.
- **Metode Pembelajaran:** Analisis Karya, Demonstrasi, Latihan, Proyek Kelompok/Individu, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam contoh poster (niaga, pendidikan, layanan masyarakat), berbagai motif ragam hias (dari yang sederhana hingga kompleks), dan contoh kemasan produk yang berbeda-beda.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk bekerja secara individu atau berpasangan dalam proyek desain. Guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.
 - **Diferensiasi Produk:** Tema poster, pilihan ragam hias, dan produk untuk *mock-up* dapat disesuaikan dengan minat peserta didik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan OSIS untuk membuat desain poster acara sekolah yang sesungguhnya.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengunjungi perajin batik atau sentra oleh-oleh lokal untuk mengamati ragam hias dan desain kemasan secara langsung (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva untuk eksplorasi digital.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Meja besar untuk kerja kelompok dan kegiatan memotong serta merakit *mock-up*.
 - "Dinding Inspirasi" untuk menempelkan contoh-contoh desain yang ditemukan peserta didik.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat papan inspirasi (*mood board*) digital menggunakan Pinterest untuk proyek

desain.

- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong budaya "kritik membangun" di mana peserta didik belajar memberi dan menerima masukan untuk perbaikan desain.
 - Menghargai proses dan eksperimen, bukan hanya hasil akhir yang sempurna.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi desain poster di Behance, menelusuri arsip digital ragam hias nusantara di situs museum atau kebudayaan.
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi tautan inspirasi dan sketsa awal di grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Penilaian sejawat (*peer assessment*) menggunakan Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Mempresentasikan hasil analisis atau rancangan desain menggunakan Google Slides.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya desain poster terbaik di media sosial sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Desain Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan berbagai gambar (poster film, iklan layanan masyarakat, promosi makanan) dan bertanya, "Apa tujuan utama gambar-gambar ini dibuat? Pesan apa yang ingin disampaikan?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa poster adalah alat komunikasi visual yang sangat kuat dan ada di mana-mana.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan pengertian poster, ciri-cirinya (kalimat singkat, gambar mencolok, persuasif), dan fungsinya sebagai media publikasi.
- **Analisis Karya:** Peserta didik dibagi dalam kelompok untuk menganalisis beberapa contoh poster yang disediakan guru. Mereka diminta mengidentifikasi pesan, target audiens, dan elemen visual yang digunakan.
- **Diskusi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan poster dengan tingkat kerumitan pesan dan visual yang berbeda-beda untuk dianalisis.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah poster berhasil menarik perhatian?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan ciri-ciri poster yang efektif.
- **Tindak Lanjut:** Tugas untuk mencari dan membawa satu contoh poster yang mereka sukai dari lingkungan sekitar atau internet.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Perancangan Ide Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menunjukkan contoh poster yang mereka temukan dan menjelaskan mengapa mereka menyukainya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk merancang ide dan sketsa poster.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penentuan Tema (Meaningful):** Guru mengumumkan tema proyek: "Promosi Pariwisata Daerah". Peserta didik diminta untuk memilih satu lokasi wisata di daerah mereka yang ingin dipromosikan.
- **Brainstorming:** Peserta didik melakukan curah pendapat untuk menemukan keunikan dari lokasi wisata yang dipilih dan pesan utama yang ingin disampaikan.
- **Perancangan Visual & Teks:** Peserta didik mulai membuat beberapa sketsa kasar (*thumbnail sketches*) untuk tata letak gambar dan merancang slogan (kalimat persuasif) untuk poster mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik yang kesulitan menemukan ide dengan memberikan pertanyaan pemantik. Peserta didik yang lebih cepat bisa membuat lebih banyak alternatif sketsa.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa kesulitan dalam mengubah ide menjadi sebuah sketsa visual?"
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta memilih satu sketsa terbaik untuk dikembangkan pada pertemuan berikutnya dan menyiapkan alat gambar berwarna.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Desain Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan sketsa pilihan dan alat gambarnya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menyelesaikan desain poster.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Mendesain (Joyful, Mindful):** Peserta didik memindahkan sketsa terbaiknya ke kertas gambar bersih. Mereka mulai menggambar dan mewarnai desain posternya, serta menuliskan teks/slogan dengan rapi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas menggunakan medium warna yang mereka kuasai (pensil warna, spidol, cat air). Gaya gambar bisa realis, kartun, atau dekoratif.
 - **Proses:** Guru berkeliling memberikan masukan tentang komposisi, pemilihan warna, dan keterbacaan huruf.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Karya poster yang sudah jadi dipajang di dinding. Peserta didik

berkeliling untuk saling mengapresiasi karya teman.

- **Refleksi:** "Apakah poster kalian sudah berhasil menyampaikan pesan tentang keindahan tempat wisata yang dipilih?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Apresiasi Ragam Hias Daerah

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan berbagai benda dengan ragam hias (kain batik, ukiran, tenun) dan bertanya, "Apa yang membuat benda-benda ini indah dan khas Indonesia?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa ragam hias (ornamen) adalah kekayaan budaya yang bersifat tradisional dan memiliki makna.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Mindful):** Guru menampilkan berbagai contoh ragam hias dari beberapa daerah di Nusantara (misal: Mega Mendung dari Cirebon, Parang dari Jawa, Poleng dari Bali).
- **Identifikasi:** Peserta didik diajak mengidentifikasi motif-motif yang ada (flora, fauna, geometris).
- **Diskusi:** Diskusi tentang kekhasan ragam hias dari daerah asal peserta didik (jika ada yang tahu).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru bisa fokus pada ragam hias dari provinsi Jawa Timur untuk membuatnya lebih kontekstual.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Mengapa kita perlu mengenal dan melestarikan ragam hias daerah?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa ragam hias adalah identitas budaya bangsa.
- **Tindak Lanjut:** Tugas untuk mencari satu contoh gambar ragam hias dari daerahnya masing-masing.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mendesain dengan Pola Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menunjukkan contoh ragam hias yang mereka temukan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk membuat desain menggunakan ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara membuat bidang beraturan (lingkaran, segi enam) sebagai dasar desain.
- **Praktik Terbimbing:** Peserta didik berlatih membuat bidang beraturan di kertas gambar.

- **Praktik Mendesain (Joyful):** Peserta didik memilih satu motif ragam hias (boleh dari contoh guru atau yang mereka temukan) dan mulai menggambar/mengisi bidang beraturan tersebut dengan pola ragam hias.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat menyederhanakan motif ragam hias yang rumit atau mengkombinasikan beberapa motif sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa tantangan dalam menggambar pola yang berulang dan simetris?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik menyiapkan alat warna untuk menyelesaikan desainnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Finalisasi Desain Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan desain pola ragam hias dan alat warnanya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menyelesaikan karya desain ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Mewarnai (Mindful):** Peserta didik mewarnai desain ragam hias mereka. Guru mendorong penggunaan warna-warna yang harmonis atau warna khas dari daerah asal motif tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih medium warna dan teknik pewarnaan yang mereka sukai.
 - **Proses:** Guru memberikan masukan tentang kombinasi warna dan kerapian.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran Karya:** Karya yang sudah selesai dipajang.
- **Apresiasi:** Peserta didik saling memberikan apresiasi terhadap karya temannya.
- **Refleksi:** "Apa makna baru yang kamu dapatkan tentang budaya daerah setelah menyelesaikan karya ini?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Mock-up dan Jaring-jaring

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru membawa beberapa kemasan produk (kotak pasta gigi, kotak teh celup) dan bertanya, "Sebelum diproduksi massal, bagaimana perusahaan memastikan desain dan bentuk kemasan ini sudah pas?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan *mock-up* sebagai model/prototipe skala utuh dari sebuah desain, terutama kemasan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Observasi & Hipotesis (Mindful):** Peserta didik diminta mengamati kemasan yang mereka bawa. Guru bertanya, "Jika kotak ini kita buka dan ratakan, akan menjadi bentuk seperti apa?"
- **Praktik Membongkar:** Peserta didik dengan hati-hati membuka lipatan dan rekatan pada kemasan mereka untuk melihat bentuk jaring-jaringnya.
- **Praktik Menggambar Jaring:** Peserta didik menjiplak atau menggambar ulang bentuk jaring-jaring tersebut di kertas gambar, lengkap dengan ukurannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bekerja dengan kemasan yang mereka bawa, sehingga tingkat kerumitan jaring-jaringnya bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana dari jaring-jaring yang berfungsi sebagai tutup, alas, dan bagian untuk merekatkan?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa setiap benda 3D (kotak) berasal dari pola 2D (jaring-jaring).
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa kertas karton tipis dan alat (gunting, lem) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Mock-up Kemasan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali fungsi dari jaring-jaring kemasan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk membuat *mock-up* kemasan dengan desain baru.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Duplikasi Jaring:** Peserta didik menggambar ulang jaring-jaring mereka di atas kertas karton.
- **Perancangan Desain Baru (Joyful):** Sebelum digunting, peserta didik merancang desain visual baru pada jaring-jaring tersebut. Mereka bisa membuat merek dan produk fiksi.
- **Merakit Mock-up (Meaningful):** Peserta didik menggunting, melipat sesuai garis, dan merekatkan jaring-jaring tersebut hingga menjadi sebuah *mock-up* kemasan produk 3D.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Desain visual pada kemasan sepenuhnya diserahkan pada kreativitas peserta didik.
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik dalam teknik menggunting dan merekatkan agar hasilnya rapi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran Produk:** "Produk-produk" fiksi hasil karya peserta didik dipamerkan di atas meja.
- **Refleksi:** "Apa hal terpenting yang harus diperhatikan saat merancang sebuah kemasan

produk?"

- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas kreativitas dan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan bab ini.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya kepada peserta didik poster seperti apa yang menarik perhatian mereka, atau kemasan produk apa yang mereka sukai dan mengapa.
- **Kuis Singkat:** Meminta peserta didik menyebutkan nama motif batik atau kain tradisional yang mereka ketahui.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti “Mengapa pemilihan jenis huruf penting dalam poster?” atau “Fungsi bagian lipatan kecil pada jaring-jaring ini untuk apa?”
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan saat menganalisis poster dan merancang ide.
- **Observasi:** Mengamati keterampilan peserta didik dalam menggunakan alat (penggaris, gunting, *cutter*) dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.
- **Produk (Proses):**
 - **Sketsa Poster:** Penilaian pada ide/gagasan dan komposisi awal.
 - **Pola Ragam Hias:** Penilaian pada kerapian dan pemahaman pola.
 - **Gambar Jaring-jaring:** Penilaian pada akurasi pengukuran dan gambar.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Desain Poster:** Hasil akhir desain poster promosi pariwisata daerah.
 - **Mock-up Kemasan:** Hasil akhir *mock-up* kemasan produk 3D yang sudah dirakit.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Desain Ragam Hias:** Peserta didik menjelaskan makna motif yang dipilih dan alasan penempatan komposisinya.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep desain. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Sebuah karya seni rupa dua dimensi yang memadukan unsur gambar dan tulisan dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada publik disebut...
 - a. Lukisan
 - b. Sketsa
 - c. Poster
 - d. Mozaik
 - e. Patung
2. Berikut ini yang BUKAN merupakan ciri-ciri poster yang baik adalah...
 - a. Menggunakan kalimat yang singkat dan persuasif
 - b. Gambar dibuat mencolok dan menarik perhatian
 - c. Menggunakan tulisan yang sangat banyak dan mendetail
 - d. Mudah dipahami dalam waktu singkat

- e. Ditempatkan di lokasi yang strategis
- 3. Ornamen atau pola hias yang dibuat secara berulang dan turun-temurun sebagai bagian dari budaya suatu daerah disebut...
 - a. Ragam hias
 - b. Logo
 - c. Ilustrasi
 - d. Perspektif
 - e. Komposisi
- 4. Model skala utuh dari sebuah rancangan produk, yang biasanya dibuat untuk melihat tampilan fisik sebelum diproduksi massal, disebut...
 - a. Sketsa
 - b. Mock-up
 - c. Maket
 - d. Diorama
 - e. Brosur
- 5. Pola dua dimensi yang jika dilipat dan direkatkan akan membentuk sebuah bangun ruang tiga dimensi seperti kotak kemasan adalah...
 - a. Denah
 - b. Peta
 - c. Jaring-jaring
 - d. Isometri
 - e. Diagram

Esai

1. Jelaskan tiga prinsip utama yang harus dipertimbangkan saat mendesain sebuah poster agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh audiens!
2. Mengapa penting bagi seorang desainer untuk membuat *mock-up* sebelum sebuah kemasan produk diproduksi dalam jumlah besar? Jelaskan setidaknya dua alasan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.