

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 IX / D / Ganjil
Alokasi Waktu 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mempelajari dasar-dasar desain logo, tipografi (kelas 7), dan membuat poster sederhana serta ragam hias daerah (kelas 8). Mereka memiliki pemahaman awal tentang elemen dan prinsip desain.
- **Minat** : Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam kegiatan yang bersifat proyek dan relevan dengan acara nyata, seperti pameran. Minat bervariasi antara desain manual (gambar tangan) dan desain digital (menggunakan aplikasi).
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki kemampuan kolaborasi dan perencanaan yang beragam. Beberapa sudah terbiasa bekerja dalam tim, sementara yang lain mungkin memerlukan bimbingan lebih dalam manajemen proyek.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan banyak contoh visual poster dan desain dekorasi yang baik untuk dianalisis.
 - **Auditori**: Membutuhkan diskusi kelompok untuk curah ide (brainstorming) dan penjelasan konsep prinsip-prinsip desain.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan kegiatan praktik langsung dalam membuat sketsa, merancang di komputer, dan membuat maket/purwarupa dekorasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami prinsip-prinsip desain lanjutan (keseimbangan, kontras, kesejajaran, kedekatan, hierarki) dan fungsinya dalam poster. Memahami konsep tema dan perannya dalam menyatukan elemen pameran.
 - **Prosedural**: Mampu menerapkan prinsip desain dalam karya, merancang poster yang efektif, dan membuat perencanaan dekorasi ruang pameran (termasuk properti dan *display*).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Peserta didik belajar merancang media promosi (poster) dan menata ruang untuk sebuah acara (pameran), sebuah keterampilan yang sangat aplikatif dalam berbagai kegiatan sekolah maupun di luar sekolah.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan menerapkan konsep abstrak (prinsip desain) dan keterampilan manajemen proyek serta

kolaborasi tim.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari pemahaman prinsip desain, penerapan pada desain poster, lalu berkembang ke skala yang lebih besar yaitu desain ruang (dekorasi pameran).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan dalam keteraturan dan harmoni desain.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis efektivitas sebuah desain poster dan merencanakan penataan ruang pameran secara logis dan fungsional.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan konsep desain poster dan dekorasi yang orisinal dan menarik.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam tim untuk menentukan tema, membagi tugas, dan menyatukan berbagai elemen desain untuk pameran.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif dalam proses desain dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
 - **Kepedulian:** Memastikan desain yang dibuat komunikatif dan dapat dipahami oleh audiens (pengunjung pameran).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menerapkan nilai-nilai etika dalam berkomunikasi visual dan menghargai hasil karya kolaboratif.
- **Kewargaan:** Peserta didik merancang pameran yang dapat dinikmati dan memberikan nilai tambah bagi komunitas sekolah.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengevaluasi pilihan desain berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan solusi desain yang inovatif untuk poster dan dekorasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada.
- **Kolaborasi:** Peserta didik secara aktif bekerja sama dalam tim pameran, berkomunikasi secara efektif, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengelola waktu dan tugas dalam sebuah proyek desain, dari konsep hingga produk akhir.
- **Kesehatan:** Peserta didik menjaga dinamika kelompok yang sehat dan suportif selama proses kerja proyek.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui desain visual (poster) dan menata ruang pameran agar komunikatif.

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

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan perangkat lunak desain grafis (Canva, Photoshop, dll) untuk membuat poster.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan merangkai kalimat yang efektif dan persuasif untuk teks pada poster.
- **Kewirausahaan:** Memahami fungsi poster sebagai alat promosi dan pemasaran sebuah acara.
- **Matematika:** Penerapan skala dan proporsi dalam merancang dekorasi ruang pameran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan prinsip desain **keseimbangan** (simetri & asimetri) dan **kontras** dalam sebuah poster. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan prinsip desain **kesejajaran** (*alignment*), **kedekatan** (*proximity*), dan **hierarki** visual. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu merancang konsep dan tema untuk poster pameran secara kolaboratif. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu membuat beberapa sketsa awal (thumbnail sketches) untuk desain poster sesuai tema yang disepakati. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mengembangkan satu sketsa terpilih menjadi desain poster yang utuh (manual atau digital). (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis properti dan cara penataan (*display*) karya untuk dekorasi pameran. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu membuat sketsa atau denah sederhana untuk perencanaan desain dekorasi ruang pameran. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan desain poster dan dekorasi pameran secara kelompok. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Merancang identitas visual (poster dan dekorasi) untuk acara pameran karya akhir semester siswa kelas IX, dengan tema yang diangkat dari isu lokal, budaya, atau identitas sekolah.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik secara sadar memperhatikan setiap elemen desain, bagaimana penempatannya memengaruhi keseluruhan komposisi dan pesan yang disampaikan.
 - **Meaningful Learning:** Proyek mendesain poster dan dekorasi pameran adalah tugas nyata yang hasilnya akan digunakan, sehingga prosesnya terasa bermakna dan relevan.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik menikmati proses kreatif dalam bermain dengan tata letak, warna, dan tipografi, serta merasakan keseruan bekerja dalam tim.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, studi kasus (analisis poster), demonstrasi, kerja kelompok, presentasi proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Memberikan pilihan tema pameran yang beragam. Menyediakan contoh poster dari berbagai gaya (minimalis, ramai, retro, dll).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk mendesain poster secara manual (gambar tangan) atau digital. Pembagian peran dalam kelompok disesuaikan dengan minat dan keahlian (konseptor, desainer, presenter).
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir berupa poster dengan gaya visual yang berbeda-beda dan rancangan dekorasi yang bervariasi (misal: fokus pada *backdrop*, instalasi gantung, atau penataan meja *display*).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan OSIS atau panitia acara sekolah lainnya dalam mempromosikan pameran.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua atau komunitas lokal untuk menghadiri pameran, menjadikan mereka sebagai audiens nyata dari desain yang dibuat.
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi desain gratis seperti Canva, Figma, atau Photopea. Mencari inspirasi tata letak pameran di Pinterest atau situs web desain interior.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata meja menjadi kelompok-kelompok besar untuk memudahkan kerja tim.
 - Menyediakan dinding kelas sebagai "dinding ide" untuk menempelkan sketsa dan referensi.
 - Jika memungkinkan, melakukan survei ke lokasi yang akan dijadikan tempat

pameran.

- **Ruang Virtual:**

- Membuat grup proyek di WhatsApp atau LMS untuk koordinasi di luar jam pelajaran.
- Menggunakan Google Drive atau Dropbox untuk menyimpan dan berbagi aset desain.

- **Budaya Belajar:**

- Membangun budaya tim yang solid, di mana setiap pendapat dihargai dan kritik disampaikan secara konstruktif.
- Mendorong sikap profesional dalam mengerjakan proyek, termasuk manajemen waktu dan tanggung jawab.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Behance, Dribbble, Pinterest untuk referensi desain poster dan pameran.
- **Forum Diskusi Daring:** Fitur *chat* grup untuk diskusi dan pengambilan keputusan tim.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan rubrik digital untuk penilaian presentasi proyek.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok menggunakan Google Slides, Canva, atau Prezi untuk mempresentasikan proposal desain mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Poster final diunggah di media sosial sekolah untuk promosi acara.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Prinsip Desain: Keseimbangan dan Kontras

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan dua poster: satu sangat simetris, satu lagi asimetris. Guru bertanya, "Mana yang lebih menarik? Mengapa? Apa yang membuat keduanya terasa 'pas' meski tatanannya berbeda?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa desainer hebat seperti koki, mereka tahu cara menyeimbangkan "rasa" visual agar "lezat" dipandang.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menjelaskan konsep **keseimbangan** (simetris, asimetris) dan **kontras** (perbedaan mencolok untuk menarik perhatian) menggunakan contoh-contoh visual yang jelas.
- **Analisis Kasus (Meaningful):** Secara berpasangan, peserta didik diberikan beberapa contoh poster. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dan menandai penerapan prinsip keseimbangan dan kontras pada poster-poster tersebut.
- **Diskusi:** Pasangan-pasangan tersebut berbagi hasil analisisnya dengan kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Disediakan poster dari berbagai produk/acara (film, musik, sosial) agar relevan dengan minat peserta didik.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menggambar dua kotak dan membuat komposisi sederhana di dalamnya: satu menerapkan keseimbangan simetris, satu lagi asimetris.
- **Rangkuman:** Guru merangkum bagaimana keseimbangan memberi stabilitas dan kontras memberi penekanan pada desain.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati poster di jalan atau internet dan menganalisis keseimbangan dan kontrasnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Prinsip Desain: Kesejajaran, Kedekatan, dan Hierarki

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan teks yang berantakan dan teks yang rapi. Bertanya, "Mana yang lebih mudah dan nyaman dibaca? Mengapa?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar "merapikan" desain agar pesan tersampaikan dengan jelas.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi (Joyful):** Guru menjelaskan prinsip **kesejajaran** (membuat elemen-elemen lurus dan terhubung), **kedekatan** (mengelompokkan informasi terkait), dan **hierarki** (membuat yang penting terlihat lebih menonjol) melalui contoh "sebelum" dan "sesudah" pada sebuah desain.
- **Latihan Praktis (Kinestetik):** Peserta didik diberikan potongan-potongan kertas bertuliskan info pameran (judul, tanggal, tempat, bintang tamu, dll). Mereka diminta untuk menata potongan-potongan tersebut di atas selembar kertas kosong dengan menerapkan ketiga prinsip yang baru dipelajari.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat bekerja individu atau berpasangan. Peserta didik yang cepat bisa mencoba beberapa alternatif tata letak.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Hasil tata letak ditempel di dinding, peserta didik berkeliling melihat karya temannya.
- **Refleksi:** "Prinsip mana yang menurutmu paling berpengaruh dalam membuat desain jadi lebih mudah dipahami?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa kerapian desain bukan hanya soal estetika, tapi juga soal kejelasan komunikasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Konsep dan Tema Poster Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru memulai dengan pertanyaan, "Jika kita akan mengadakan pameran karya seluruh siswa kelas 9, kira-kira tema apa yang cocok untuk menyatukan semua karya kita?"

- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini, secara kolaboratif, kelas akan menentukan satu tema besar untuk proyek pameran akhir semester.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Curah Ide (Joyful & Meaningful): Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok melakukan curah ide (brainstorming) untuk menemukan minimal 3 usulan tema pameran. Tema bisa berasal dari identitas sekolah, budaya lokal, atau isu yang relevan dengan remaja.
- Diskusi Kelompok: Setiap kelompok mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari setiap usulan tema, lalu memilih satu tema terbaik untuk diusulkan ke kelas.
- Presentasi Konsep: Setiap kelompok mempresentasikan tema pilihan mereka, lengkap dengan alasan, usulan judul pameran, dan *tagline* singkat.
- Voting: Kelas melakukan voting untuk memilih satu tema final yang akan digunakan bersama.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok bisa menggunakan *mind map* atau daftar poin untuk sesi curah ide. Guru memberikan contoh-contoh tema pameran untuk memantik ide.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Peserta didik berbagi perasaan tentang tema yang terpilih.
- Rangkuman: Guru mengumumkan tema, judul, dan *tagline* final yang akan menjadi landasan desain poster dan dekorasi.
- Tindak Lanjut: Peserta didik diminta untuk mulai mencari referensi visual yang sesuai dengan tema terpilih untuk pertemuan selanjutnya.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Sketsa Awal Poster (Thumbnail Sketches)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru mengingatkan kembali tema pameran yang sudah disepakati bersama.
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa sebelum membuat desain final, desainer profesional selalu membuat banyak sketsa kecil untuk mengeksplorasi ide tata letak. Hari ini mereka akan melakukan hal yang sama.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mengeksplorasi (Joyful): Setiap peserta didik (atau dalam kelompok desain poster) diminta untuk membuat minimal 4-6 sketsa kecil (*thumbnail sketches*) di kertas. Fokusnya adalah eksplorasi komposisi dan tata letak informasi (judul, gambar, tanggal, dll).
- Menerapkan Prinsip: Guru mengingatkan untuk mencoba menerapkan 5 prinsip desain yang telah dipelajari dalam sketsa-sketsa tersebut.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Peserta didik yang lebih cepat dapat membuat lebih banyak alternatif sketsa dengan variasi yang lebih signifikan.
 - Proses: Guru memberikan lembar kerja dengan kotak-kotak sketsa yang sudah tersedia untuk membantu peserta didik fokus pada komposisi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- *Gallery Walk*: Sketsa-sketsa ditempel di "dinding ide". Peserta didik berkeliling, melihat, dan memberikan tanda bintang pada sketsa teman yang mereka anggap paling menarik.
- Refleksi: Peserta didik memilih satu sketsa terbaiknya untuk dikembangkan, berdasarkan masukan dari teman dan guru.
- Tindak Lanjut: Mempersiapkan alat untuk membuat desain final (kertas gambar/komputer).
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengembangkan Desain Poster Final

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Peserta didik menunjukkan sketsa terbaik pilihan mereka dari pertemuan sebelumnya.
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini adalah saatnya mengubah sketsa tersebut menjadi sebuah desain poster yang utuh dan menarik.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mencipta (Mindful & Meaningful): Peserta didik mulai mengerjakan desain poster final berdasarkan sketsa yang telah dipilih. Mereka fokus pada detail, pemilihan warna, jenis huruf (tipografi), dan ilustrasi/gambar.
- Bimbingan: Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis, baik untuk desain manual (teknik pewarnaan, kerapian) maupun digital (penggunaan alat pada aplikasi).
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses/Produk: Peserta didik bebas memilih mengerjakan secara manual di kertas gambar atau secara digital menggunakan aplikasi seperti Canva. Ini memungkinkan peserta didik bekerja sesuai dengan minat dan keahlian mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Peserta didik berbagi kesulitan dan keberhasilan dalam proses eksekusi desain. "Apa bagian tersulit saat mengubah sketsa menjadi desain final?"
- Rangkuman: Guru memberikan apresiasi atas proses dan karya yang sedang dikerjakan.
- Tindak Lanjut: Menyelesaikan poster di rumah jika belum selesai.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Properti dan Display Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru menunjukkan foto-foto pameran seni (dari yang sederhana di sekolah hingga yang profesional di galeri). Guru bertanya, "Selain karya seninya, apa lagi yang kalian lihat di pameran ini? Apa yang membuat suasananya terasa khusus?"
- Penyampaian Tujuan: Hari ini peserta didik akan menjadi "desainer interior" untuk pameran mereka, dengan merencanakan dekorasi dan cara memajang karya.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Mengamati: Guru menjelaskan berbagai cara penataan (*display*) karya (misal: digantung, diletakkan di meja, ditempel di panel) dan jenis-jenis properti pendukung (panel, *backdrop*, pencahayaan, hiasan).
- Curah Ide (Meaningful): Dalam kelompok, peserta didik melakukan curah ide properti apa saja yang dibutuhkan untuk pameran mereka, dengan penekanan pada pemanfaatan bahan bekas atau murah (kardus, botol, kain perca, bambu, dll).
- Diskusi: Kelompok mendiskusikan dan membuat daftar properti yang realistis untuk dibuat atau dicari.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Guru menyediakan katalog gambar properti dan contoh *display* untuk inspirasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- Refleksi: Setiap kelompok membagikan satu ide pemanfaatan bahan bekas yang paling kreatif.
- Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa dekorasi yang baik tidak harus mahal, tapi harus kreatif dan sesuai tema.
- Tindak Lanjut: Memikirkan bagaimana properti tersebut akan ditata di dalam ruangan.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Desain Dekorasi Ruang Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru menampilkan denah kosong sebuah ruangan dan bertanya, "Jika ini ruang pameran kita, di mana kita harus meletakkan pintu masuk, alur pengunjung, dan karya utama?"
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini setiap kelompok akan merancang tata letak (*layout*) ruang pameran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mencipta (Kinestetik): Setiap kelompok diberikan selembar kertas besar untuk membuat sketsa denah atau *layout* ruang pameran.
- Praktik Perencanaan: Dalam denah tersebut, mereka harus merencanakan:
 - Posisi panel *display* atau area penempelan karya.
 - Alur pengunjung (bagaimana pengunjung akan berjalan melihat pameran).
 - Penempatan properti dekoratif (*backdrop*, hiasan, dll).
 - Area khusus (meja registrasi, pojok foto).
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Kelompok bisa membuat denah 2D (tampak atas) atau sketsa perspektif 3D sederhana untuk menggambarkan suasana ruang.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peer-Review: Kelompok saling bertukar denah dan memberikan masukan singkat mengenai kejelasan alur dan penataan.
- Refleksi: "Apa tantangan terbesar dalam menata sebuah ruangan agar fungsional dan indah?"

- Tindak Lanjut: Mempersiapkan bahan presentasi untuk pertemuan terakhir.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Presentasi Rancangan Desain Poster dan Dekorasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Persiapan: Setiap kelompok mempersiapkan bahan presentasi mereka (poster final dan denah dekorasi).
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah "pitching day", di mana setiap kelompok akan "menjual" ide desain pameran mereka.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Presentasi (Meaningful): Secara bergantian, setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka selama bab ini. Presentasi mencakup:
 - Tema pameran yang diusung.
 - Desain poster final dan penjelasan pilihan desainnya.
 - Konsep dekorasi dan denah tata letak ruang pameran.
- Tanya Jawab: Setelah setiap presentasi, audiens (kelompok lain dan guru) diberikan kesempatan untuk bertanya.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok dapat memilih format presentasi, apakah menggunakan media digital (slide) atau menjelaskan langsung dengan alat peraga fisik (poster dan denah).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Apresiasi dan Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik menyeluruh untuk semua kelompok, mengapresiasi kerja keras, kolaborasi, dan kreativitas mereka.
- Refleksi Bab: Peserta didik secara singkat merefleksikan keterampilan baru apa yang mereka peroleh di Bab Mendesain (misalnya: kerja tim, berpikir strategis, dll).
- Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Menurut kalian, apa saja informasi yang wajib ada di poster sebuah acara?", "Apa fungsi dekorasi dalam sebuah pameran?".
- **Kuis Singkat:** Memasangkan istilah desain (misal: logo, tipografi) dengan definisinya.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Bagaimana cara menciptakan hierarki visual tanpa harus mengubah ukuran tulisan?"
- **Diskusi Kelompok:** Menilai kemampuan berkolaborasi dan menyumbangkan ide saat sesi curah ide tema pameran.
- **Latihan Soal/LKPD:** Analisis poster berdasarkan 5 prinsip desain.
- **Observasi:** Guru mengamati dinamika kerja kelompok, pembagian tugas, dan penyelesaian masalah.
- **Produk (Proses):**
 - Sketsa-sketsa awal poster.

- Denah atau rancangan awal dekorasi.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**

- **Poster Final:** Poster pameran yang sudah jadi (manual atau digital). Dinilai berdasarkan penerapan 5 prinsip desain, orisinalitas, dan efektivitas komunikasi.
- **Rancangan Dekorasi:** Proposal desain dekorasi (berisi sketsa, denah, dan daftar properti). Dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan tema, dan kelogisan perencanaan.

- **Praktik (Kinerja):**

- **Presentasi Proyek:** Kemampuan kelompok dalam mempresentasikan dan mempertahankan konsep desain poster dan dekorasi mereka.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang prinsip-prinsip desain.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Penempatan elemen-elemen desain yang terkesan seimbang secara optik namun posisi kiri dan kanannya tidak sama persis merupakan penerapan prinsip...
 - A. Keseimbangan Simetris
 - B. Keseimbangan Asimetris
 - C. Kontras
 - D. Hierarki
 - E. Repetisi
2. Agar informasi utama seperti "JUDUL PAMERAN" lebih dulu menarik perhatian pembaca dibandingkan informasi "Tanggal & Waktu", seorang desainer menerapkan prinsip...
 - A. Kedekatan (Proximity)
 - B. Kesejajaran (Alignment)
 - C. Kontras
 - D. Hierarki
 - E. Keseimbangan
3. Mengelompokkan informasi alamat, kontak, dan media sosial menjadi satu di bagian bawah poster adalah penerapan dari prinsip...
 - A. Hierarki
 - B. Kontras
 - C. Kedekatan (Proximity)
 - D. Keseimbangan
 - E. Ruang Kosong (White Space)
4. Tujuan utama dari prinsip kesejajaran (alignment) dalam desain poster adalah untuk...
 - A. Membuat poster terlihat lebih ramai
 - B. Menciptakan koneksi visual dan keteraturan antar elemen
 - C. Menunjukkan elemen mana yang paling tidak penting
 - D. Mengisi semua ruang kosong yang ada
 - E. Membuat semua tulisan berukuran sama
5. Peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah dekorasi pameran, seperti panel,

meja display, atau lampu sorot, disebut...

- A. Properti
- B. Aset
- C. Elemen
- D. Komposisi
- E. Instalasi

Soal Esai

1. Jelaskan 3 dari 5 prinsip desain (Keseimbangan, Kontras, Kesejajaran, Kedekatan, Hierarki) yang telah kamu pelajari dan berikan contoh penerapannya dalam sebuah desain poster!
2. Anda dan kelompok Anda ditugaskan untuk membuat dekorasi panggung sederhana untuk acara pentas seni dengan tema "Nusantara Futuristik". Tuliskan konsep dekorasi Anda, properti apa saja yang akan digunakan (utamakan dari bahan bekas/murah), dan bagaimana Anda akan menatanya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.