



## **Modul Ajar Seni Rupa**

### **Kelas X**

#### **Aplikasi Seni dan Desain dalam Kehidupan Sehari-hari**

Modul ajar ini dibuat lebih rinci, memuat tambahan-tambahan komponen serta keterangan, dengan tujuan sebagai bahan belajar guru.

Fase: E

Durasi: 3 x 1 JP

Model Pembelajaran: Luring

### **Tujuan Pembelajaran:**

1. Menjelaskan konsep Design Thinking berdasarkan isu yang diamati.
2. Menguraikan tahapan berpikir kritis untuk mengatasi permasalahan.
3. Memberikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan Design Thinking.
4. Mempresentasikan solusi dari isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

### **Profil Pelajar Pancasila**

- **Berpikir kritis:** murid mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.
- **Kreatif:** Murid diharapkan bisa menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- **Gotong royong:** Murid diharapkan bisa bekerja dengan teman-teman sekelompok untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan.

### **Pengetahuan Dasar:**

Kemampuan berdiskusi dan presentasi

### **Rencana Asesmen**

Asesmen Formatif: Observasi dan catatan anekdot

Asesmen Sumatif: Presentasi hasil Ideasi

Alat ukur: Rubrik Penilaian Presentasi (Lampiran 3)

## Pertemuan 1

### *Design Thinking: Berempati pada Isu Sekitar*

#### **Materi Ajar**

##### **Definisi Desain**

Desain, secara umum dapat diartikan sebagai proses penyusunan rancangan dan perencanaan untuk dapat diterapkan di dalam suatu produk akhir / karya untuk mencapai tujuan yang dicapai.

##### **Fungsi Seni Rupa**

Kehadiran seni rupa menurut Feldman (1967) memiliki 3 fungsi dalam kehidupan manusia, yaitu:

1. **Fungsi Individual**, seni digunakan untuk kepentingan ungkapan rasa/emosi perorangan berupa tanggapan, internalisasi, respons hasil renungan seseorang terhadap lingkungannya.
2. **Fungsi sosial kemasyarakatan**, seni digunakan untuk kepentingan masyarakat luas seperti untuk penerangan, pendidikan, kesehatan, dan agama.
3. **Fungsi fisik kebendaan**, seni digunakan berkaitan dengan sentuhan keindahan pada berbagai benda keperluan manusia: arsitektur, interior bangunan, perabotan, serta benda-benda pakai lainnya. Kehadiran seni dalam konteks kehidupan di masyarakat seharusnya membawa manfaat dan fungsi yang luas.

Hal ini diperkuat pendapat Wisetrotomo (2020: 77) bahwa: ...seni seharusnya memiliki multi fungsi. Seni tidak hanya menjadi ekspresi dunia batin yang tunggal dan soliter. Seni tak sekadar memuja artistik atau estetika dengan makna harfiah. Jika hanya itu, maka seni hanyalah produk yang dangkal dan tak berimplikasi pada nilai manfaat yang luas dan menggerakkan. Dimana kita semestinya meletakkan fungsi seni pada semua jalan kehidupan. Baik itu yang bersifat pragmatis, ekonomis, sosial, politis bahkan fungsi lintas iman. Fungsi lintas iman karena semestinya karya seni mampu menembus sekat-sekat agama, keyakinan, suku kelompok dan ras.

## Konsep Design Thinking

*Design Thinking* adalah suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia. *Design Thinking* meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembingkaiian masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi.

Tahapan Design Thinking:

- **Berempati**

Siswa diajak untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian dengan melalui cara pengamatan dan keterlibatan, agar siswa memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terjadi. Tahapan yang dapat dilakukan pada proses empati: Melakukan pengamatan terhadap sekitar, mengidentifikasi perasaan pengguna terkait isu yang dialami, mencoba/ikut mengalami isu yang dipilih, merumuskan perasaan pribadi/kelompok setelah mengalami isu yang dipilih

- **Definisi**

siswa akan mengumpulkan informasi yang telah dibuat dan dikumpulkan selama tahap berempati. Kemudian siswa dapat menganalisis pengamatan dan membuat sintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi.

- **Ideasi**

siswa dapat mulai diajak untuk “berpikir kreatif” (thinking out of the box) untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dipilih, dan dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah.

- **Prototipe:** Ini adalah fase eksperimental dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi dalam tiga tahap sebelumnya. Solusi diimplementasikan dalam prototipe dan satu per satu, mereka diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang atau dapat diterima maupun ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

- **Uji Publik:** Ini adalah tahap akhir dari design thinking, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan memperjelas pengertian dan pemahaman pengguna, kondisi dan situasi saat penggunaan, bagaimana orang berpikir dan bereaksi, berperilaku dan merasakan serta berempati.

**Bahan Bacaan Tambahan:**

<https://www.edutopia.org/blog/teaching-empathy-through-design-thinking-rusul-alrubail>

**Indikator Keberhasilan**

1. Murid dapat menemukan isu di sekitar
2. Murid dapat menerapkan tahapan berpikir kritis untuk menemukan solusi permasalahan

**Pertanyaan Pemantik**

Bagaimana unsur seni melekat pada benda yang ada di sekitar kita?

**Durasi dan Urutan kegiatan**

5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka kegiatan dengan aktivitas rutin seperti salam</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan belajar sesi ini adalah mempelajari aplikasi seni dan desain di kehidupan sehari-hari</li> <li>- Guru mengajak murid menjadi desainer, untuk menemukan produk seni rupa yang memberikan solusi produk terhadap masalah sekitar.</li> </ul>
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menerangkan konsep seni dan desain, dan hubungan antara seni dan desain.</li> <li>- Guru menanyakan pertanyaan pemantik: Bagaimana unsur seni melekat pada benda yang ada di sekitar kita? Bagaimana unsur desain pada benda di sekitar kita</li> <li>- Guru memperkaya pemahaman bahwa <b>semua benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari pada dasarnya memiliki unsur desain.</b></li> <li>- Guru bisa membagikan literatur fungsi individual, sosial kemasyarakatan, dan kebendaan dari suatu benda (bisa difotokopi)</li> </ul>
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Guru mengajak murid melihat benda-benda yang ada di sekitar seperti meja, kursi, pulpen dll dan menjelaskan bahwa benda-benda tersebut memiliki unsur seni dan desain</b></li> <li>- Guru mengajak siswa melakukan bedah produk untuk menunjukkan aspek desain dan seni sebagai solusi: Produk berupa gambar garis di parkir motor</li> </ul>



Sumber:

<https://www.desain.id/garasi/Desain-Parkir-Motor-Minimalis/desain-parkir-motor-area-terbuka>

Desain kotak-kotak pada parkir motor ini hadir untuk membantu pengguna motor memarkir motornya dengan rapi. Bayangkan jika pengendara memarkir dengan sembarangan dan parkir motor dalam keadaan penuh, akan terjadi kesulitan jalur keluar masuk dan berbagai masalah lainnya.

Proses desainnya mementingkan bentuk dan fungsi melalui tahapan: empati, definisi dan ideasi.

- Guru menerangkan tahapan *design thinking* dan menjelaskan bahwa kelas akan menerapkan tahapan berempati, definisi, dan ideasi (untuk 3 JP ke depan). Pembelajaran ini merupakan awal dari persiapan produksi prototype yang akan dilakukan di unit 8, **di analisis keterpaduan pengetahuan di unit 9**, dan dilakukan uji publik di unit 10

15'

- Guru menerangkan bahwa pada pelajaran kali ini, kelas akan melakukan proses empati.
- Guru membagi murid ke dalam kelompok beranggotakan maksimal 5 orang
- Murid diajak melakukan observasi lingkungan sekitar sekolah untuk **menemukan isu yang dapat direspon dan dibuat lebih baik**

10'	<ul style="list-style-type: none"><li>- Setelah murid kembali ke kelas, guru memandu sharing masalah yang ditemukan tiap kelompok</li><li>- Guru menyampaikan bahwa dalam memandang isu yang ada, bisa jadi perspektif berbeda-beda dari tiap orang, dan itu tidak apa-apa selama semua terbuka untuk mendiskusikan solusi bersama.</li><li>- Guru meminta murid bekerja dalam kelompok untuk memilih satu isu yang akan mereka pikirkan solusinya dalam <b>bentuk produk seni</b>. Produk seni ini akan dibuat prototypenya di unit 8, <b>di analisis keterpaduan pengetahuan di unit 9</b>, dan dilakukan uji publik di unit 10</li></ul>
5'	Guru menjelaskan pada murid bahwa di pertemuan berikutnya, mereka akan bekerja dalam kelompok untuk melakukan definisi dan ideasi, dan murid akan melakukan presentasi ideasi di minggu ketiga pelajaran design thinking ini.

## Lampiran 1

## Lembar LKS Empati

Silakan amati berbagai isu yang ada di sekitar sekolah dan lengkapi lembar di bawah!

No	Hasil Pengamatan terhadap Sekitar	Identifikasi perasaan pengguna	Perasaan pribadi/kelompok ketika ikut mengalami isu
1.	Parkiran motor berantakan	Parkiran yang berantakan dapat menyulitkan motor yang ada di tengah untuk keluar	Kesulitan mengeluarkan motor karena harus menggeser motor lain
2.	Perpustakaan berantakan		
3.	.....		

\*) hasil pada lembar LKS dapat menjadi bahan penilaian observasi (termasuk dalam rubrik penilaian di lampiran )

## Pertemuan 2

### *Design Thinking: Definisi - Data sebagai Dasar Solusi*

#### **Materi Ajar**

##### **Definisi**

Siswa diajak memahami bahwa dasar dari sebuah solusi yang ditawarkan haruslah berupa data. Siswa diminta mengenali akar masalah dari masalah yang sudah nampak di permukaan berdasarkan sudut pandang user atau pengguna. Misalnya di tahap empati siswa menemukan masalah di tempat parkir motor di sekolah yang selalu berantakan. Pada tahapan definisi, siswa bertanya pada pengguna parkir, kesulitan apa yang mereka temui pada keadaan tersebut, mengapa keadaan tersebut bisa terjadi, dan pertanyaan-pertanyaan lain yang dibutuhkan untuk mendukung proses ideasi pencarian solusi.

##### **Ideasi**

siswa dapat mulai diajak untuk “berpikir kreatif” (thinking out of the box) untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah. Dilakukan dengan salah satu dari dua cara:

- > Brainstorming/curah gagasan: dalam bahasa Indonesia curah gagasan adalah alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Kunci sukses suatu sesi brainstorming adalah suasana bebas tanpa kritik untuk menggali ide kreatif demi mendapatkan solusi alternatif tanpa batas
- > Worst Possible Idea/Ide paling buruk: dengan memberikan solusi-solusi yang terkesan buruk dan main-main, namun digunakan sebagai pemancing sehingga suasana lebih cair dan akhirnya dapat menemukan solusi yang baiknya

##### **Indikator Keberhasilan**

1. Murid dapat menceritakan uraian tahapan berpikir kritis untuk mengatasi permasalahan

##### **Pertanyaan Pemantik**

1. Apa yang pengguna rasakan terhadap masalah yang ditemui?
2. Bagaimana cara kita mengetahui apa yang sebetulnya dibutuhkan pengguna?

**Durasi dan Urutan kegiatan**

5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka kegiatan dengan aktivitas rutin seperti salam</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan belajar sesi ini adalah melakukan definisi atau mencari data yang akan menjadi basis dari ideasi solusi.</li> </ul>
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta siswa menceritakan isu yang dipilih oleh tiap-tiap kelompok</li> <li>- Guru dan murid melakukan diskusi berdasarkan pertanyaan pemantik terkait isu yang dipilih tiap kelompok</li> </ul>
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi definisi</li> </ul>
15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta murid-murid melakukan proses definisi dengan menanyakan pertanyaan pendukung data pada pengguna yang mengalami isu yang mereka pilih di sekitar sekolah</li> </ul>
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan bagaimana temuan proses definisi pada 1-2 kelompok</li> <li>- Guru menjelaskan bahwa jika masih ada data yang ingin dikumpulkan, mereka bisa melakukan proses ini sebagai PR</li> <li>- Guru menerangkan tugas PR berikutnya, yaitu melakukan proses ideasi. Guru menerangkan ideasi diantaranya dapat menggunakan 2 cara: <i>brainstorming</i> atau <i>worst possible idea</i>. Setelah ideasi, siswa diminta untuk menguji idenya dengan menanyakan masukan dari pengguna terhadap ide mereka.</li> <li>- Guru menjelaskan bahwa hasil ideasi akan dipresentasikan di pertemuan yang akan datang sebagai UTS</li> <li>- Guru menunjukan rubrik penilaian produk agar murid memahami ekspektasi penilaian</li> </ul>

## Lampiran 2

### Lembar LKS Definisi

1.	<p>Terkait isu yang dipilih, masalah apa saja yang dialami pengguna....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- susah mengeluarkan motor</li> <li>- mengangkat motor lain yang berantakan berat</li> <li>- bisa menjatuhkan motor lain dan takut merusak</li> </ul>
2.	<p>Perasaan pengguna terhadap isu yang dipilih.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kesal karena susah kalau harus buru-buru keluar</li> </ul>
3.	<p>Analisa terhadap data yang diperoleh, Ternyata, parkir motor di sekolah yang berantakan menimbulkan banyak masalah yang butuh dicarikan solusinya.</p>
4.	<p>Akar masalah dari isu yang dihadapi adalah.....</p> <p>Tidak ada pengaturan posisi parkir motor yang tertib dan rapi</p>

Lampiran 3  
Lembar LKS Ideasi

# LKS IDEASI

Isu: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Alternatif solusi 1:

Pro:

Kontra:

Alternatif solusi 2:

Pro:

Kontra:

Alternatif solusi 3:

Pro:

Kontra:

Alternatif solusi 4:

Pro:

Kontra:

Alternatif solusi 5:

Pro:

Kontra:

Alternatif solusi 6:

Pro:

Kontra:

## Lampiran 4

## Lembar LKS umpan balik

1.	Masukan pengguna terhadap ide yang diajukan
2.	Tindak lanjut kelompok terhadap masukan pengguna

### Pertemuan 3

#### Merayakan Seni Rupa yang Memenuhi Suatu Kebutuhan

##### Indikator Keberhasilan

Murid dapat mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

##### Pertanyaan Pemantik

Bagaimana proses menciptakan ide yang valid?

##### Durasi dan Urutan kegiatan

5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka kegiatan dengan aktivitas rutin seperti salam</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan belajar sesi ini adalah presentasi dari setiap kelompok untuk menyampaikan proses Design Thinking yang telah dilakukan, dari empati, definisi, hingga ideasi</li> </ul>
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru melempar pertanyaan pemantik</li> <li>- Murid dapat menjawab secara lisan</li> </ul>
30'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memandu presentasi kelompok secara bergantian</li> <li>- Guru mempersilakan kelas untuk memberi apresiasi dan masukan setelah tiap-tiap kelompok melakukan presentasi</li> </ul>
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagikan lembar refleksi untuk diisi bersama</li> <li>- Guru memberikan apresiasi dan menutup pelajaran</li> </ul>

\*Jika pada saat presentasi siswa merasa belum mendapat umpan balik yang cukup, siswa bisa menanyakan pada temannya di kelas

## Lampiran 5

## Rubrik Penilaian Presentasi

Aspek	Mahir (4)	Cakap (3)	Layak (2)	Berkembang (1)
<p><b>Empati:</b> Siswa melakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengamatan terhadap sekitar</li> <li>2. Mengidentifikasi perasaan pengguna terkait isu yang dialami</li> <li>3. Mencoba/ikut mengalami isu yang dipilih</li> <li>4. Merumuskan perasaan pribadi/kelompok setelah mengalami isu yang dipilih</li> </ol>	Seluruh struktur proses empati dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	3 dari 4 proses empati dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	2 dari 4 proses empati dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	0-1 dari 4 proses empati dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas
<p><b>definisi:</b> Siswa mengumpulkan data terkait masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menemukan isu yang dialami pengguna</li> <li>2. Mendengar perasaan pengguna terhadap isu tersebut</li> <li>3. Melakukan analisa terhadap data yang ada</li> <li>4. Menemukan akar masalah dari isu yang dihadapi</li> </ol>	Seluruh struktur proses definisi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	3 dari 4 proses definisi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	2 dari 4 proses definisi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	0-1 dari 4 proses definisi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas
<p><b>Ideasi:</b> 1. Proses ideasi dilakukan dengan metode Brainstorming 2. Proses ideasi</p>	Seluruh struktur proses ideasi dilakukan dan disampaikan	3 dari 4 proses ideasi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	2 dari 4 proses ideasi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas	0-1 dari 4 proses ideasi dilakukan dan disampaikan dalam presentasi dengan jelas

<p>mempertimbangkan berbagai perspektif</p> <p>3. Ide yang ditemukan mengatasi isu yang ada</p> <p>4. Ide yang ditemukan telah mendapat masukan pengguna</p>	<p>dalam presentasi dengan jelas</p>			
<p><b>Refleksi Kelompok</b></p> <p>Menyampaikan:</p> <p>1. insight yang didapat</p> <p>2. apa yang sudah baik dan mana yang harus diperbaiki</p> <p>3. Proses apa yang menantang</p> <p>4. Pembagian peran dalam kelompok</p>	<p>Seluruh poin refleksi kelompok disampaikan dalam presentasi dengan jelas</p>	<p>3 dari 4 poin refleksi kelompok disampaikan dalam presentasi dengan jelas</p>	<p>2 dari 4 poin refleksi kelompok disampaikan dalam presentasi dengan jelas</p>	<p>1 dari 4 poin refleksi kelompok disampaikan dalam presentasi dengan jelas</p>

## Lampiran 3

## Lembar Refleksi Individu

Nama:

No.	Refleksi
1.	Dari pengerjaan proses Design Thinking selama 3 minggu, saya baru tahu kalau ternyata.....
2.	Yang saya lakukan dalam pengerjaan proses empati adalah.....  Dari proses empati, saya belajar bahwa ternyata.....
3.	Yang saya lakukan dalam pengerjaan proses definisi adalah.....  Dari proses definisi, saya belajar bahwa ternyata.....
4.	Yang saya lakukan dalam pengerjaan proses ideasi adalah....  Dari proses ideasi, saya belajar bahwa ternyata.....
5.	Yang saya lakukan dalam pengerjaan presentasi adalah.....  Dari melakukan presentasi, saya belajar bahwa ternyata.....

Referensi Pembuatan Modul Ajar:

Monika Irayati dan Saraswati Dewi. 2021. *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Jakarta: Puskurbuk Kemendikbudristek

<https://www.cmu.edu/teaching/resources/Teaching/CourseDesign/Assessment-Grading/Rubrics/HistoryGradingRubric.doc> diakses pada Rabu, 22 September, 22.44

<https://www.edutopia.org/blog/teaching-empathy-through-design-thinking-rusul-alrubail> diakses pada Selasa, 5 Oktober, 07.30