

**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** : **VII / D / 1 (Ganjil)**  
**Alokasi Waktu** : **10 JP (5 kali pertemuan @ 2 JP)**  
**Tahun Pelajaran** : **20... / 20...**

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mampu menggunakan teknik menggambar dasar dan memahami konsep komposisi dari Bab 1. Mereka dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada objek.
- **Minat** : Peserta didik menunjukkan minat dalam mengkreasikan dan memodifikasi bentuk. Mereka tertarik pada corak visual pada benda-benda di sekitar (pakaian, kemasan, dll).
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki latar belakang budaya yang beragam, beberapa mungkin sudah akrab dengan ragam hias dari daerahnya, sementara yang lain belum.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati contoh-contoh ragam hias, pola organis dan geometris, serta melihat demonstrasi pengembangan pola.
  - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi tentang makna filosofis ragam hias dan penjelasan langkah-langkah mendesain.
  - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui kegiatan praktik menemukan pola, menggambar ulang, mengembangkan pola, mewarnai, dan mengaplikasikannya pada benda.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep desain, perbedaan pola organis dan geometris, serta fungsi dan makna ragam hias dalam budaya.
  - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah proses desain: mengamati, membuat sketsa, mengembangkan pola (menambah, mengurangi, mengulang), mewarnai, dan mengaplikasikan desain pada sebuah media.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Peserta didik belajar bahwa desain ada di mana-mana (pakaian, gawai, perabotan). Mereka belajar menghargai budaya lokal dan melihat potensi untuk melestarikannya melalui desain kontemporer.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini membangun keterampilan dari bab sebelumnya dan menambahkan aspek kreativitas personal dalam mengembangkan pola.
- **Struktur Materi**: Pembelajaran dimulai dari pengamatan dan identifikasi pola di alam (organis), dilanjutkan dengan pengembangan pola geometris, dan diakhiri dengan

penerapan kreatif kedua jenis pola tersebut ke dalam sebuah produk desain.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengapresiasi keindahan dan keteraturan pola-pola di alam sebagai ciptaan Tuhan.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis bentuk dasar dari pola yang kompleks dan membuat keputusan desain yang estetis.
- **Kreativitas:** Mengembangkan pola yang sudah ada menjadi bentuk baru yang orisinal dan sesuai dengan karakter pribadi.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Berbagi ide dan inspirasi dengan teman saat mencari dan mengembangkan pola.
- **Kemandirian:** Percaya diri dalam membuat keputusan desain dan menyelesaikan proyek secara tuntas.
- **Kepedulian:** Menjaga kelestarian budaya dengan mempelajari dan menggunakan ragam hias secara bertanggung jawab.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengagumi keteraturan dan keindahan pola-pola di alam (daun, bunga, batu) sebagai sumber inspirasi desain.
- **Kewargaan:** Membangun rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia dengan mempelajari, menggunakan, dan mengembangkan ragam hias nusantara.
- **Penalaran Kritis:** Mampu membedah sebuah ragam hias menjadi pola-pola dasar dan merancang konsep karya desain secara sistematis.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya desain aplikatif yang orisinal dengan mengembangkan pola yang sudah ada dan menggabungkan berbagai unsur rupa.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk mencari inspirasi pola dan saling memberikan masukan untuk pengembangan desain.
- **Kemandirian:** Mampu merancang dan merealisasikan konsep desain dari awal hingga akhir secara mandiri.
- **Kesehatan:** Menjaga kebersihan dan kerapian alat serta bahan mewarnai dan media kerja lainnya.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan hasil desainnya, menjelaskan konsep, proses, dan pilihan visual yang diambil.

## 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

- **Matematika:** Mempelajari keteraturan, pengulangan (repetisi), dan simetri dalam pola geometris dan organis.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mengamati dan mengambil inspirasi dari bentuk-bentuk di alam (pola daun, tekstur kulit kayu, sayap serangga) untuk menciptakan pola organis.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Budaya:** Mempelajari asal-usul, makna, dan fungsi ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk pola organis di sekitarnya dan menggambar ulang beberapa pola yang dipilih. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengembangkan pola geometris yang sudah ada, lalu mewarnainya dengan komposisi warna yang harmonis. (4 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mengaplikasikan pola yang telah dikembangkan pada sebuah penampang benda sebagai karya desain akhir. (2 JP)

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengeksplorasi kekayaan visual di lingkungan sekitar, mulai dari pola-pola alam hingga ragam hias pada artefak budaya, untuk dikembangkan menjadi desain yang unik dan diaplikasikan pada benda pakai.

## E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning, Project-Based Learning*
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
  - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih pengamatan yang cermat dan detail terhadap pola-pola di sekitarnya. Fokus saat menggambar ulang dan mengembangkan detail pola.
  - **Meaningful Learning:** Peserta didik memahami bahwa setiap ragam hias memiliki cerita dan makna, sehingga kegiatan mendesain bukan hanya soal keindahan tapi juga pelestarian budaya.
  - **Joyful Learning:** Peserta didik diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan pengembangan pola dan kombinasi warna, merayakan keunikan ide masing-masing.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi, Demonstrasi, Latihan, Diskusi, Proyek Kelompok/Individual.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai contoh pola (organis dan geometris) dari berbagai sumber (alam sekitar, internet, buku, kain tradisional).
  - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk mengembangkan pola secara manual atau menggunakan aplikasi desain sederhana jika fasilitas memungkinkan. Tingkat kerumitan pengembangan pola disesuaikan dengan kemampuan.
  - **Diferensiasi Produk:** Produk akhir bisa berupa desain pada gambar penampang benda (kaos, mug, piring) atau aplikasi langsung pada benda nyata jika alat dan bahan memadai.

## KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Mengajak peserta didik mengobservasi pola-pola yang ada di taman sekolah, arsitektur sekolah, atau seragam batik sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menugaskan peserta didik untuk memotret atau membawa benda dari rumah yang memiliki ragam hias yang menarik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan Pinterest atau Instagram untuk mencari inspirasi desain pola, menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva.

## LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
  - Meja kerja yang cukup luas untuk menggambar dan mewarnai.
  - Pajangan karya-karya desain dari kakak kelas atau seniman sebagai sumber inspirasi.
  - Tersedia contoh benda-benda dengan ragam hias (kain, keramik, dll).
- **Ruang Virtual:**
  - Papan virtual (seperti Padlet atau Jamboard) untuk mengumpulkan inspirasi pola yang ditemukan peserta didik.
  - Akses ke sumber belajar daring untuk melihat galeri ragam hias nusantara.
- **Budaya Belajar:**
  - Mendorong budaya "mencuri seperti seniman" (menggambil inspirasi, bukan menjiplak mentah-mentah).
  - Menghargai proses eksplorasi dan kegagalan sebagai bagian dari belajar.
  - Membangun kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan identitasnya melalui

desain.

## PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs web museum tekstil, galeri desain, Pinterest untuk papan inspirasi (mood board).
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi temuan pola menarik melalui grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Penilaian antarteman (peer assessment) untuk sketsa pengembangan pola menggunakan Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat membuat portofolio digital sederhana dari proses desainnya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah hasil desain terbaik ke akun media sosial sekolah.

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

### PERTEMUAN 1-2 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Menemukan Pola Organis

#### KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar daun atau bunga dan bertanya, "Jika kita perhatikan dari dekat, pola apa yang bisa kalian temukan pada benda ini?".
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menjelaskan bahwa alam adalah desainer terhebat, dan kita bisa belajar banyak dengan mengamati karya-karyanya untuk membuat desain yang indah.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menemukan dan menggambar ulang pola-pola organis dari lingkungan sekitar.

#### KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Observasi (Mindful):** Peserta didik diajak keluar kelas ke taman sekolah atau mengamati contoh-contoh benda alam (daun, bunga, batu, ranting) yang dibawa guru. Mereka diminta untuk mengamati dengan saksama bentuk, tekstur, dan polanya.
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik memilih enam bentuk/pola organis yang paling mereka sukai.
- **Mencoba:** Pada LKPD Aktivitas 2.1, peserta didik menggambar ulang keenam pola yang telah dipilih pada kotak yang tersedia, mencoba menangkap detailnya.
- **Mengomunikasikan:** Peserta didik menunjukkan hasil gambarnya kepada teman sebangku dan menceritakan mengapa ia memilih pola-pola tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan menggambar detail dapat fokus pada bentuk luar (siluet) dari objek. Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba menggambar pola yang sama dari sudut pandang yang berbeda.
  - **Produk:** Hasil berupa enam gambar sketsa pola organis yang ditemukan.

#### KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi kelas: "Pola organis apa yang paling menarik yang kalian temukan hari ini? Di mana kalian menemukannya?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa alam menyediakan sumber inspirasi desain yang tak terbatas dalam bentuk pola organis.

- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk melihat kembali hasil gambar komposisi geometris dari Bab 1 untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 3-4 (4 JP : 2 x 80 MENIT)**

Topik : Aplikasi Pola Geometris Berwarna

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru meminta peserta didik melihat kembali karya komposisi geometris mereka dari Bab 1. "Bagaimana jika pola ini kita kembangkan dan beri warna?".
- **Motivasi (Joyful):** Guru menunjukkan contoh pengembangan pola geometris yang sederhana menjadi kompleks dan berwarna-warni, "Lihat bagaimana bentuk sederhana bisa menjadi luar biasa dengan sedikit kreativitas!".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengembangkan dan mewarnai pola geometris.

#### **KEGIATAN INTI (130 MENIT)**

- **Memilih:** Peserta didik memilih satu pola geometris dari karya sebelumnya (Aktivitas 1.2) yang ingin dikembangkan.
- **Eksplorasi (Joyful & Meaningful):** Pada LKPD Aktivitas 2.2, peserta didik melakukan eksplorasi dengan cara:
  1. **Mengulang (Repetition):** Menggambar pola yang sama berulang-ulang.
  2. **Menambah/Mengurangi (Addition/Subtraction):** Menambahkan detail baru pada pola atau menghilangkan sebagian garisnya.
  3. Peserta didik membuat empat sketsa pengembangan pola.
- **Mencoba (Mindful):** Peserta didik memilih satu sketsa pengembangan terbaik, lalu mewarnainya menggunakan alat warna yang tersedia. Mereka diajak untuk fokus memilih kombinasi warna yang harmonis.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Guru memberikan contoh cara mengembangkan pola bagi yang kesulitan (misal: "Coba tambahkan lingkaran kecil di setiap sudut persegi"). Bagi yang sudah mahir, mereka bisa mencoba menggabungkan dua pola berbeda.
  - **Produk:** Empat sketsa pengembangan pola dan satu karya pola geometris yang sudah diwarnai dengan rapi.

#### **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Refleksi:** Peserta didik memajang karyanya dan memberikan suara untuk "Kombinasi Warna Terfavorit" di antara karya teman-temannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa pola geometris dapat dikembangkan secara tak terbatas melalui teknik pengulangan, penambahan, dan pengurangan.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik memikirkan benda apa yang cocok untuk dihias dengan pola yang baru mereka buat.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : Proyek Sumatif: Aplikasi Pola pada Benda

## KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa benda sehari-hari (mug, kaos, tas) yang memiliki desain menarik. "Apa yang membuat benda-benda ini terlihat keren?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Hari ini, kalian akan menjadi desainer produk! Kalian akan membuat benda biasa menjadi luar biasa dengan desain buatan kalian sendiri."
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tugas sumatif, yaitu mengaplikasikan pola yang sudah dibuat pada gambar penampang benda.

## KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memilih:** Peserta didik memilih satu dari beberapa gambar penampang benda yang disediakan guru (misal: kaos, mug, piring, sepatu).
- **Menerapkan (Mindful):** Menggunakan LKPD Aktivitas 2.3, peserta didik dengan hati-hati menggambar dan mewarnai pola yang telah mereka kembangkan (dari Aktivitas 2.2) pada penampang benda yang dipilih. Mereka harus mempertimbangkan bagaimana pola tersebut terlihat pas dan bagus pada bentuk benda tersebut.
- **Mengasosiasi:** Peserta didik membayangkan jika benda tersebut nyata, siapa yang akan memakainya dan di acara apa.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Guru membantu peserta didik dalam menentukan skala dan penempatan pola pada benda agar terlihat proporsional.
  - **Produk:** Jika fasilitas memungkinkan, peserta didik dapat mengaplikasikan desainnya langsung pada benda asli (misal: melukis di atas kaos polos atau kendi tanah liat). Jika tidak, produknya adalah gambar desain pada penampang benda.

## KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik mengisi lembar refleksi diri tentang proses mendesain.
- **Apresiasi (Joyful):** "Galeri Desain Kelas". Semua karya desain dipajang. Peserta didik berkeliling dan memberikan stiker bintang pada 3 desain yang paling mereka sukai.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 2.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## G. ASESMEN PEMBELAJARAN

### ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:**
  - "Apakah kalian pernah melihat corak batik? Corak apa yang kalian tahu?"
  - "Menurut kalian, apa itu desain?"

### ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses, guru bertanya: "Mengapa kamu memilih mengembangkan pola itu?" atau "Kombinasi warna apa yang sedang kamu coba?".
- **Observasi:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pola dan kerapian dalam mewarnai.
- **Latihan Soal/LKPD:**
  - LKPD 2.1: Kemampuan mengidentifikasi dan menggambar ulang 6 pola organis.
  - LKPD 2.2: Kreativitas dalam mengembangkan 4 sketsa pola geometris dan kerapian dalam mewarnai.

- **Produk (Proses):**
  - Kumpulan sketsa pola organis dan geometris.
  - Karya pola geometris berwarna.

#### **ASESMEN SUMATIF**

- **Produk (Proyek):**
  - **Desain pada Objek:** Menilai hasil akhir desain pada penampang benda berdasarkan kriteria pada rubrik (kreativitas pengembangan pola, komposisi warna, kerapian, kesesuaian pola dengan bentuk benda).
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Proses Mendesain:** Menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan langkah-langkah desain secara sistematis.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman tentang konsep desain, pola organis, dan pola geometris.

#### **Contoh Tes Tertulis :**

##### **Soal Pilihan Ganda**

1. Pola yang inspirasinya berasal dari bentuk-bentuk di alam seperti daun, bunga, dan hewan disebut...
  - a. Pola geometris
  - b. Pola abstrak
  - c. Pola organis
  - d. Pola repetisi
  - e. Pola kontras
2. Kegiatan merancang atau membuat rancangan pola untuk diaplikasikan pada sebuah benda disebut...
  - a. Menggambar
  - b. Melukis
  - c. Mendesain
  - d. Mematung
  - e. Mengarsir
3. Corak hias yang umumnya diulang-ulang dan menjadi ciri khas suatu daerah di Indonesia disebut...
  - a. Logo
  - b. Tipografi
  - c. Ragam hias
  - d. Sketsa
  - e. Palet
4. Salah satu cara mengembangkan sebuah pola geometris sederhana adalah dengan...
  - a. Menghapusnya seluruhnya
  - b. Mengulang bentuknya berkali-kali
  - c. Menggantinya dengan foto
  - d. Membiarkannya apa adanya
  - e. Menulis cerita tentangnya
5. Batik Kawung dan Pucuk Rabuang adalah contoh dari...
  - a. Desain modern

- b. Pola organis
- c. Ragam hias tradisional
- d. Lukisan abstrak
- e. Desain logo

**Soal Esai**

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara pola organis dan pola geometris! Berikan masing-masing satu contoh yang bisa kamu temukan di lingkungan sekolah!
2. Kamu diberi tugas untuk mendesain motif untuk sebuah kaos. Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan, mulai dari mencari inspirasi hingga desainmu siap diaplikasikan pada kaos!

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

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

.....  
NIP. ....

.....  
NIP. ....