MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
UNIT: 9 - PUBLIKASI KARYA SENI RUPA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	.....
Nama Penyusun	**:**	.....
Mata Pelajaran	**:**	**Seni Budaya (Seni Rupa)**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**XII/ F / Genap**
Alokasi Waktu	**:**	
Tahun Pelajaran	**:**	**2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XII diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar tentang berbagai jenis karya seni rupa, elemen-elemen desain, prinsip-prinsip seni, serta telah memiliki pengalaman dalam berkarya seni rupa baik secara individu maupun kelompok. Mereka juga diasumsikan sudah memiliki pemahaman awal tentang pentingnya apresiasi seni. Keterampilan yang mungkin sudah dimiliki antara lain kemampuan dasar menggambar, melukis, membuat sketsa, atau mengoperasikan perangkat lunak desain sederhana. Pemahaman yang sudah dimiliki terkait dengan apresiasi terhadap karya seni dan mungkin sedikit paparan tentang pameran seni.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Publikasi Karya Seni Rupa" merupakan jenis pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif. Peserta didik tidak hanya akan memahami konsep publikasi, tetapi juga prosedur pelaksanaannya, dan bagaimana mereka dapat merefleksikan proses tersebut. Relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi, terutama bagi mereka yang memiliki minat di bidang seni, desain, atau industri kreatif, serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan promosi diri di era digital. Tingkat kesulitan materi ini tergolong sedang, karena melibatkan pemahaman teori sekaligus praktik kolaboratif dan penggunaan teknologi. Struktur materi bersifat spiral, dimulai dari pengenalan konsep, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi publikasi. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada kreativitas, kolaborasi, kemandirian, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap hak cipta.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimensi lulusan yang relevan adalah:

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu merancang dan menghasilkan strategi publikasi yang inovatif dan efektif.
- **Kolaborasi:** Peserta didik dapat bekerja sama dalam tim untuk merencanakan dan melaksanakan publikasi karya seni.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengambil inisiatif dan bertanggung jawab dalam proses publikasi karya seni.

- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasan dan karya seni mereka secara efektif melalui berbagai media publikasi.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas strategi publikasi yang digunakan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir fase F, peserta didik mampu menganalisis berbagai strategi publikasi karya seni rupa secara kontekstual, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses publikasi karya seni rupa dengan memanfaatkan berbagai media dan teknologi yang relevan, serta mengembangkan sikap apresiasi dan berpikir kritis terhadap publikasi seni rupa.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan menulis deskripsi karya, narasi pameran, dan materi promosi yang efektif.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan perangkat lunak desain grafis, platform media sosial, dan alat digital lainnya untuk publikasi.
- **Ekonomi/Kewirausahaan:** Pemahaman dasar tentang pemasaran, target audiens, dan pengelolaan acara (jika publikasi berupa pameran).
- **Sosiologi/Antropologi:** Pemahaman tentang audiens, konteks budaya, dan dampak sosial dari publikasi seni.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

(Pertemuan 1-2: Perencanaan Publikasi)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis media publikasi karya seni rupa (cetak, digital, pameran) dengan benar setelah menyimak presentasi dan berdiskusi kelompok.
- Peserta didik mampu merumuskan tujuan publikasi karya seni rupa yang jelas dan terukur (konteks, target audiens) dengan tepat setelah melakukan studi kasus dan curah pendapat.

(Pertemuan 3-4: Pengembangan Strategi Publikasi)

- Peserta didik mampu merancang strategi publikasi karya seni rupa yang kreatif dan relevan dengan konteks karya setelah melakukan eksplorasi lapangan dan wawancara dengan seniman/kurator.
- Peserta didik mampu memilih dan mengaplikasikan platform digital yang sesuai untuk publikasi karya seni rupa dengan efektif setelah mengikuti praktik mandiri.

(Pertemuan 5-6: Pelaksanaan dan Evaluasi Publikasi)

- Peserta didik mampu melaksanakan proses publikasi karya seni rupa secara kolaboratif sesuai dengan strategi yang telah direncanakan.
- Peserta didik mampu mengevaluasi keberhasilan publikasi karya seni rupa berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan umpan balik konstruktif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Jenis-jenis Publikasi Karya Seni Rupa (pameran, media cetak, media digital, media sosial).
- Strategi Komunikasi dalam Publikasi Seni Rupa.
- Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Publikasi Seni Rupa.

- Manajemen Proyek Publikasi Karya Seni Rupa.
- Etika dan Hak Cipta dalam Publikasi Seni Rupa.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Diskusi Kelompok:** Untuk analisis kasus, curah pendapat, dan perancangan strategi.
- **Eksplorasi Lapangan:** Kunjungan ke galeri/pameran seni (jika memungkinkan), atau eksplorasi virtual melalui website/media sosial galeri.
- **Wawancara:** Dengan seniman, kurator, atau pengelola galeri (dapat dilakukan secara langsung atau daring).
- **Presentasi:** Untuk memaparkan hasil analisis, rencana proyek, dan evaluasi.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Seni Rupa, Guru TIK, Perpustakaan Sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Galeri Seni, Komunitas Seni, Seniman Lokal, Desainer Grafis.
- **Masyarakat:** Melalui publikasi karya di media sosial atau pameran kecil di area publik (jika memungkinkan).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas, laboratorium komputer sekolah, ruang pameran sementara di sekolah (jika ada).
- **Ruang Virtual:** Google Classroom, platform konferensi video (Google Meet/Zoom), media sosial (Instagram, Facebook), website/blog.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Untuk mencari referensi tentang publikasi seni rupa.
- **Forum Diskusi Daring:** Melalui Google Classroom atau platform lain untuk berbagi ide dan umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Melalui Google Forms untuk kuesioner awal/akhir, atau rubrik penilaian proyek di Google Classroom.
- **Alat Interaktif:** Kahoot! atau Mentimeter untuk kuis interaktif atau pengumpulan ide secara cepat.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru menyambut peserta didik dengan hangat. Memulai dengan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat sebuah karya seni rupa dikenal banyak orang? Mengapa penting bagi seniman untuk mempublikasikan karyanya?" (Fokus pada kesadaran akan pentingnya publikasi dalam konteks seni).
- **Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):** Guru mengaitkan materi publikasi karya seni dengan pengalaman peserta didik yang mungkin pernah melihat pameran seni atau karya seni di media sosial. Menjelaskan relevansi materi dengan potensi karir di industri kreatif atau sebagai seniman.
- **Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru dapat menampilkan beberapa contoh publikasi karya seni rupa yang menarik dan kreatif (misalnya video pameran virtual, kampanye promosi unik di media sosial). Memberikan kebebasan

peserta didik untuk menyampaikan ide awal mereka tentang publikasi.

KEGIATAN INTI (90-105 MENIT)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- Guru menyajikan materi tentang konsep dasar publikasi karya seni rupa, jenis-jenis media, dan tujuan publikasi melalui presentasi interaktif.
- Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan studi kasus tentang keberhasilan/kegagalan publikasi karya seni rupa. Mereka menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan/kegagalan tersebut.
- Diskusi kelompok untuk berbagi temuan dan pemahaman. Guru memfasilitasi diskusi, memastikan setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berkontribusi.

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

- **Proyek:** Guru menjelaskan proyek "Rencana Publikasi Karya Seni Rupa". Peserta didik dalam kelompoknya merancang sebuah strategi publikasi untuk karya seni rupa yang telah mereka buat atau karya seni rupa yang menarik minat mereka.
- **Eksplorasi Lapangan/Wawancara (opsional/adaptif):** Jika memungkinkan, kelompok melakukan eksplorasi lapangan (misalnya kunjungan virtual ke museum/galeri seni) atau wawancara daring dengan seniman/kurator untuk mendapatkan wawasan langsung tentang proses publikasi. Jika tidak memungkinkan, guru menyediakan video atau artikel wawancara sebagai sumber.
- **Pengembangan Kreatif:** Peserta didik mulai membuat draf elemen-elemen publikasi (misalnya poster, konten media sosial, narasi pameran, video promosi singkat) menggunakan aplikasi digital yang relevan (misalnya Canva, CapCut, atau aplikasi desain lain).

Merefleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- Setiap kelompok mempresentasikan draf rencana publikasi mereka.
- Sesi umpan balik konstruktif antar kelompok dan dari guru. Peserta didik didorong untuk merefleksikan proses perancangan mereka, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan.
- Guru membimbing peserta didik untuk menghubungkan kembali pengalaman praktik dengan teori yang telah dipelajari.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum terhadap keseluruhan proses pembelajaran dan memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik. Menekankan poin-poin penting yang perlu ditingkatkan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali poin-poin penting tentang publikasi karya seni rupa, pentingnya perencanaan, kreativitas, dan kolaborasi.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan pengantar untuk pertemuan berikutnya (jika ada kelanjutan proyek) atau tugas lanjutan. Peserta didik diajak untuk merencanakan langkah selanjutnya dalam pengembangan proyek publikasi mereka, serta mengidentifikasi area yang perlu mereka eksplorasi lebih lanjut secara mandiri.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi awal peserta didik dalam diskusi dan respons terhadap pertanyaan pemantik.

Kuesioner Singkat (Google Form):

1. "Apa yang Anda ketahui tentang publikasi karya seni rupa?" (Pengetahuan awal)
2. "Media apa saja yang menurut Anda efektif untuk memperkenalkan karya seni kepada khalayak?" (Pemahaman awal)
3. "Pernahkah Anda mencoba mempublikasikan karya seni Anda atau orang lain? Jika ya, bagaimana pengalamannya?" (Pengalaman)
4. "Apa harapan Anda setelah mempelajari unit Publikasi Karya Seni Rupa ini?" (Motivasi)
5. "Tuliskan 3 kata yang terlintas di benak Anda ketika mendengar kata 'publikasi seni'." (Asosiasi)

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

Tugas Harian/Kelompok:

- "Analisis Studi Kasus Publikasi Seni Rupa:" Presentasikan hasil analisis kelompok Anda mengenai strategi publikasi yang efektif dan tidak efektif dari contoh yang diberikan.
- "Draf Konsep Publikasi Proyek:" Sajikan draf awal rencana publikasi karya seni rupa kelompok Anda, termasuk tujuan, target audiens, dan media yang akan digunakan.

Diskusi Kelompok:

- "Kontribusi dalam Diskusi:" Sejauh mana Anda berkontribusi dalam diskusi kelompok untuk menganalisis studi kasus publikasi seni rupa? (Rubrik penilaian partisipasi).
- "Argumentasi dan Penalaran:" Bagaimana Anda menyajikan argumentasi dan penalaran dalam menentukan strategi publikasi yang tepat dalam diskusi kelompok?

Presentasi:

- "Kelengkapan dan Kejelasan Presentasi Draf Proyek:" Apakah draf rencana publikasi yang dipresentasikan sudah mencakup semua elemen yang diminta dan disajikan dengan jelas?
- "Kreativitas Penyampaian:" Sejauh mana presentasi Anda menunjukkan kreativitas dalam menyampaikan gagasan publikasi?

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

Jurnal Reflektif:

1. "Jelaskan tiga hal paling penting yang Anda pelajari tentang publikasi karya seni rupa dalam unit ini."
2. "Bagaimana pengalaman berkolaborasi dalam proyek ini mengubah pandangan Anda tentang proses publikasi seni?"
3. "Strategi publikasi apa yang paling efektif menurut Anda, dan mengapa?"
4. "Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi selama proses ini dan bagaimana Anda mengatasinya?"

5. "Jika Anda akan mempublikasikan karya seni rupa lagi, apa satu hal yang akan Anda lakukan secara berbeda berdasarkan pengalaman ini?"

Tugas Akhir/Proyek Akhir:

- "Proyek Publikasi Karya Seni Rupa": Setiap kelompok (atau individu, sesuai kesepakatan) membuat dan mempublikasikan (secara virtual/simulasi) karya seni rupa mereka sendiri atau karya seni rupa yang telah ditugaskan, lengkap dengan materi promosi (poster digital, video singkat, narasi deskripsi karya).

Rubrik Penilaian Proyek:

- **Kualitas Karya Publikasi:** Kejelasan visual, daya tarik, pesan yang disampaikan.
- **Relevansi Strategi:** Kesesuaian strategi publikasi dengan tujuan dan target audiens.
- **Penggunaan Media Digital:** Efektivitas pemanfaatan platform dan alat digital.
- **Kolaborasi Tim (jika kelompok):** Kualitas kerja sama dan pembagian peran.
- **Inovasi dan Kreativitas:** Orisinalitas ide dalam publikasi.
- **Refleksi Diri:** Kemampuan merefleksikan proses dan hasil publikasi.