

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
MATA PELAJARAN SENI RUPA FASE F (KELAS XII)

Nama Penyusun :

Nama Sekolah/Instansi :

Fase / Kelas : F / 11

Jumlah JP/Tahun : 20 – 40 JP/20...

Kode ATP :

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Nomor : 32 Tahun 2024)

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap masalah sosial dan lingkungan, menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas pesan dalam suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Peserta didik membuat karya berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.

Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu- isu kontemporer di masyarakat, kesejahteraan emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.
-----------------------------------	--

ALUR FASE F ATP 1

RUP.F.12.1.

- Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.
- Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia.
- Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macammnya.
- Menjelaskan contoh karyakarya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

RUP.F.12.2.

- Mengelompokkan karya seni dari referensi karya seniman-seniman terdahulu berdasar hasil karya ciptaannya.
- Mendokumentasikan masalah yang ada di sekitarnya dalam jurnal visual.
- Mengenal infografis, fungsi dan cara pembuatanya.
- Membuat infografis sebagai upaya merekam dan untuk menceritakan kembali hasil pengamatan dan analisa.

RUP.F.12.3.

- Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya.
- Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.
- Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.

RUP.F.12.4.

- Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum.
- Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan
- Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya
- Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.

RUP.F.12.5.

- Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya.
- Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain.
- Merancang dan membuat infografis.

RUP.F.12.6.

- Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain.

- Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya.
- Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.
- Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.

RUP.F.12.7.

- Memahami konsep dasar ilustrasi naratif.
- Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung.
- Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep.
- Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.

RUP.F.12.8.

- Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi.
- Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain.
- Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep.
- Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.

RUP.F.12.9.

- Mengetahui proses publikasi karya.
- Mengetahui jenis-jenis publikasi karya.
- Membuat katalog publikasi karya.

CAPAIAN FASE F.12 BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Peserta didik bereksperimen dengan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya).
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase F, peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan	Pada akhir fase F, peserta didik mampu berkarya dan

Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak (Impacting)	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN FASE F.12

Di akhir kelas 12, peserta didik mampu :

1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya
2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu
3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis
4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya

TARGET KONTEN SETIAP TAHUN FASE F.12

- TKF12.1 Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya
- TKF12.2 Mengembangkan gaya pribadi dalam karya
- TKF12.3 Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain
- TKF12.4 Merancang dan menyelenggarakan pameran tugas akhir
- TKF12.5 Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN FASE F.12 :

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
RUP.F.12.1. ▪ Mendefinisikan seni rupa	12.1.1. Peserta didik dapat mendefinisikan seni	Mandiri ▪ “Saya mau mengenal

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. ▪ Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. ▪ Menjelaskan contoh karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	rupa dalam kehidupan sehari-hari. 12.1.2. Peserta didik dapat menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. 12.1.3. Peserta didik dapat mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. 12.1.4. Peserta didik dapat menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	<i>dan menemukan proses belajar melalui benda seni yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari.</i> ▪ <i>“Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang disepakati.”</i> Bernalar kritis ▪ <i>“Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.”</i> Berkebhinekaan Global ▪ <i>“Saya mau mengenal dan menghargai benda-benda seni yang dihasilkan dari berbagai budaya.”</i>
RUP.F.12.2. ▪ Mengelompokkan karya seni dari referensi karya seniman-seniman terdahulu berdasar hasil karya ciptaannya. ▪ Mendokumentasikan masalah yang ada di sekitarnya dalam jurnal visual. ▪ Mengetahui infografis, fungsi dan cara pembuatannya. ▪ Membuat infografis sebagai upaya merekam dan untuk menceritakan kembali hasil pengamatan dan analisa.	12.2.1. Peserta didik dapat mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan. 12.2.2. Peserta didik dapat mengelompokkan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. 12.2.3. Peserta didik dapat membuat jurnal visual dalam bentuk moodboard tentang seni rupa terapan	Mandiri ▪ <i>Saya memiliki kesadaran untuk mencari dan memahami karya seni kriya terapan dalam lingkungan sehari-hari.</i> Bernalar kritis ▪ <i>Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan apa saja benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.</i> Berkebhinekaan Global ▪ <i>Saya mau mengenal</i>

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
	menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.	<i>dan menghargai benda-benda seni kriya terapan yang dihasilkan dari berbagai budaya.</i>
RUP.F.12.3. - Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya. - Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. - Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.	12.3.1. Peserta didik dapat membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya. 12.3.2. Peserta didik dapat menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. 12.3.3. Peserta didik dapat mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.	Mandiri <i>Saya memiliki kesadaran untuk mencari dan memahami karya seni kriya terapan dalam lingkungan sehari-hari.</i> Bernalar kritis <i>Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan apa saja benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.</i> Kreatif <i>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.</i>
RUP.F.12.4. - Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum. - Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan - Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya - Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan	12.4.1. Peserta didik dapat menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum. 12.4.2. Peserta didik mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan 12.4.3. Peserta didik dapat merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil	Mandiri <i>Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati</i> Bernalar kritis <i>Saya mau membangun keterkaitan dan menyimpulkan apa saja benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk benda seni kriya terapan.</i>

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.	akhir karya 12.4.4. Peserta didik dapat mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.	
RUP.F.12.5. - Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. - Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. - Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain. - Merancang dan membuat infografis.	12.5.1. Peserta didik dapat menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. 12.5.2. Peserta didik dapat mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. 12.5.3. Peserta didik dapat menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain. 12.5.4. Peserta didik dapat merancang dan membuat infografis.	Mandiri <i>Saya mau mencoba memiliki kesadaran untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan fungsi desain.</i> Bernalar kritis <i>Saya tahu dan mau mencoba menganalisis fungsi desain yang berangkat dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan melihat adanya faktor kebutuhan.</i>
RUP.F.12.6. - Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. - Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. - Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan	12.6.1. Peserta didik dapat membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. 12.6.2. Peserta didik dapat menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. 12.6.3. Peserta didik dapat	Mandiri <i>Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.</i> Bernalar kritis <i>Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni dan publikasi karya seni.</i>

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
penciptaannya. ■ Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.	mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya. 12.6.4. Peserta didik dapat mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.	Kreatif ■ <i>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.</i>
RUP.F.12.7. ■ Memahami konsep dasar ilustrasi naratif. ■ Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. ■ Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. ■ Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	12.7.1. Peserta didik dapat memahami konsep dasar ilustrasi naratif. 12.7.2. Peserta didik dapat merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. 12.7.3. Peserta didik dapat merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. 12.7.4. Peserta didik dapat merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	Mandiri ■ <i>Saya mau memiliki kesadaran mencoba dan berkarya sesuai kemampuan yang dimiliki.</i> Bernalar kritis ■ <i>Saya mau menginterpretasikan sebuah ide cerita yang dialami di kehidupan sehari-hari ke dalam karya ilustrasi.</i> Kreatif ■ <i>Saya mau mencoba menghasilkan ide dan kemauan membuat karya sesuai kemampuan yang dimiliki.</i> ■ <i>Saya mau membuat karya dengan penuh semangat dan menciptakan karya yang orisinal.</i>
RUP.F.12.8. ■ Memahami konsep dasar	12.8.1. Peserta didik dapat memahami konsep dasar karya terapan	Mandiri ■ <i>Saya mengenali dan menggunakan minat</i>

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
karya terapan tiga dimensi. - Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain. - Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep. - Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	tiga dimensi. 12.8.2. Peserta didik dapat merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain. 12.8.3. Peserta didik dapat merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep. 12.8.4. Peserta didik dapat merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.	<i>saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.</i> Bernalar kritis <i>Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.</i> Berkebhinekaan Global <i>Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya</i> Kreatif <i>Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.</i> Bergotong-royong <i>Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai pemahaman materi</i>
RUP.F.12.9. - Mengetahui proses publikasi karya. - Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. - Membuat katalog publikasi karya.	12.9.1. Peserta didik dapat mengetahui proses publikasi karya. 12.8.2. Peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis publikasi karya. 12.8.3. Peserta didik dapat membuat katalog publikasi karya.	Mandiri <i>Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.</i> Bernalar kritis <i>Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni dan publikasi karya seni.</i> Berkebhinekaan Global <i>Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan</i>

Alur Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
		yang ada untuk mencapai tujuan bersama. - Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama Kreatif - Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan. Bergotong-royong - Saya dapat bekerjasama untuk membantu teman. - Saya mau berbagi ide dengan sesama teman. - Saya berbagi informasi riset saya mengenai publikasi karya seni rupa.

KATA/ FRASA KUNCI:

Seni terapan, desain, ekonomi, ergonomic, nilai estetik/ keindahan, nilai fungsi/ guna

KONTEN INTI:

- Mengamati kondisi lingkungan alam maupun sosial dan kebutuhan masyarakat
- Bekerja kolaborasi untuk mencoba memecahkan masalah di lingkungan masyarakat baik alam maupun sosial dengan menggunakan karya seni
- Merancang desain dari hasil yang telah didiskusikan

Pilihan mata pelajaran lain untuk dikolaborasikan:

Disesuaikan dengan kebutuhan dan tema golongan kelas

Kelas 12 IPA bisa menggunakan : biologi, kimia, fisika, matematika

Kelas 12 IPS bisa menggunakan : sosiologi, ekonomi, kebudayaan

GLOSSARIUM

1. **Adiluhung:** Seni budaya yang bernilai tinggi (leluhur) dan wajib dipelihara.
2. **Akulturasi:** Percampuran dua kebudayaan atau lebih dan saling memengaruhi.
3. **Antroposentris:** Perhitungan atas fungsi dan kenyamanan yang berpusat pada manusia sebagai pengguna.
4. **Apresiasi:** Proses menilai suatu karya seni.
5. **Arkeolog:** Orang yang meneliti benda-benda bersejarah.
6. **Craftmanship:** Keterampilan untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
7. **Elemen:** Unsur-unsur karya seni rupa yang wajib dipahami saat proses apresiasi.
8. **Ergonomis:** Ilmu yang penerapannya berdasarkan produk yang menyelaraskan pekerjaan dan lingkungan untuk tujuan produktivitas dan efisiensi kerja.
9. **Figur:** Bentuk dan wujud karya seni yang diwujudkan seperti sosok seseorang.
10. **Finansial:** Segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek keuangan.
11. **Fleksibilitas:** Dapat menyesuaikan sesuai kondisi yang ada.
12. **Gagasan:** Ide atau hasil pikiran seseorang dalam proses apresiasi.
13. **Geometrik:** Bentuk seperti garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, garis spiral, lingkaran.
14. **Industrial:** Proses jalannya produksi yang menghasilkan barang guna.
15. **Inisiatif:** Tindakan seseorang untuk melakukan proses berkarya seni secara sadar.
16. **Inovatif:** Menciptakan karya yang memiliki kebaruan dari karya-karya seni sebelumnya.
17. **Kolaborasi:** Aktivitas bekerja sama atau memadupadankan unsur-unsur seni dalam komik.
18. **Kreatif:** Daya cipta seseorang yang dihasilkan melalui karya seni.
19. **Makna:** Arti atau maksud sesuatu hal.
20. **Makro:** Menghasilkan produk seni dengan skala besar atau banyak.
21. **Mekanis:** Pekerjaan yang menggunakan cara kerja mesin secara otomatis.
22. **Memilin:** Teknik pembuatan patung dengan cara menggulung media kertas atau tanah liat dengan tangan untuk kemudian disusun.
23. **Mengecor:** Teknik pembuatan patung dengan cara memasukan bahan seni ke dalam cetakan.
24. **Merancang:** Proses mengatur sesuatu untuk menghasilkan karya seni.
25. **Mikro:** Menghasilkan produk barang seni dengan skala kecil.
26. **Narasi:** Alur cerita yang ditulis dalam bagian pembuka atau penutup komik.
27. **Pahat:** Teknik membuat patung dengan mengurangi sedikit demi sedikit media untuk pembuat patung menggunakan alat pahat.

28. **Perancangan:** Proses kegiatan membuat rancangan sebuah konsep berkarya sebelum menyusun.
29. **Potensi Keindahan:** Kemampuan sebuah benda seni didalamnya terdapat unsur keindahan.
30. **Produktif:** Upaya seseorang menghasilkan suatu karya seni secara disiplin.
31. **Rekonstruksi:** Penyusunan kembali seperti bentuk aslinya.
32. **Relatif:** Keadaan yang naik-turun tidak menentu sesuai kondisi.
33. **Revolusi Industri:** Perubahan dunia yang terjadi karena hadirnya mesin uap pertama kalinya.
34. **Sungging:** Teknik pada proses pewarnaan wayang yang dilakukan dengan cara bertingkat sesuai gradasi warna.
35. **Tatahan Sungging:** Proses untuk memahat dan mewarnai objek wayang.
36. **Tatahan:** Teknik memahat pada pembuatan wayang dengan menggunakan alat tatah besi dan prosesnya mengikuti pola ornament wayang.