

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 10 PUBLIKASI KARYA SENI RUPA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 Jam Pelajaran (4 Pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:**
 - Pemahaman dasar tentang jenis-jenis karya seni rupa (lukisan, patung, fotografi, seni grafis, dll.).
 - Pengalaman awal dalam membuat karya seni rupa (mandiri atau dalam pembelajaran sebelumnya).
 - Pengenalan terhadap platform digital atau media sosial yang relevan (Instagram, YouTube, TikTok, website).
 - Pemahaman dasar tentang konsep "audiens" atau "publik".
- **Minat:**
 - Melalui kuesioner singkat atau diskusi awal, guru akan menggali minat peserta didik terhadap pameran seni, galeri virtual, atau promosi karya seni (baik karya mereka sendiri maupun karya seniman lain).
 - Ketertarikan peserta didik dalam menggunakan teknologi untuk berekspresi atau berbagi karya.
 - Minat dalam bidang ekonomi kreatif atau wirausaha seni.
- **Latar Belakang:**
 - Tingkat eksposur peserta didik terhadap pameran seni (fisik maupun virtual) atau kegiatan seni di masyarakat.
 - Kemampuan peserta didik dalam penggunaan perangkat lunak dasar untuk desain grafis atau editing video (jika relevan).
 - Pengalaman organisasi atau kepanitiaan dalam kegiatan sekolah.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - Peserta didik yang memiliki bakat seni rupa menonjol dapat diberikan tantangan lebih dalam merancang publikasi yang kompleks atau kolaborasi antar seni.
 - Peserta didik yang kurang terbiasa dengan teknologi digital akan diberikan bimbingan ekstra atau materi pendukung berupa tutorial langkah demi langkah.

- Peserta didik dengan gaya belajar visual akan membutuhkan banyak contoh publikasi, video tutorial, atau infografis.
- Peserta didik dengan gaya belajar auditori akan cocok dengan diskusi kelompok, presentasi dari seniman/kurator, atau podcast tentang promosi seni.
- Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan sangat terbantu dengan kegiatan simulasi pameran, pembuatan display, atau praktik langsung penggunaan alat promosi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Faktual:** Mengenai berbagai jenis media publikasi seni rupa (pameran fisik, galeri daring, media sosial, website portofolio, dll.).
 - **Konseptual:** Memahami fungsi publikasi karya seni rupa bagi seniman dan masyarakat, serta konsep audiens dan kurasi.
 - **Prosedural:** Mampu merancang proposal publikasi, memilih media yang tepat, menyusun narasi deskriptif karya, serta mendokumentasikan dan mempublikasikan karya seni rupa.
 - **Metakognitif:** Merefleksikan pentingnya publikasi dalam membangun karier seniman, menjangkau audiens, dan memberikan dampak sosial melalui seni.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:**
 - Peserta didik terbiasa dengan media sosial dan platform digital, yang merupakan sarana publikasi yang kuat.
 - Materi ini mengajarkan keterampilan praktis yang relevan untuk seniman muda, desainer, atau siapa pun yang ingin berbagi karya kreatif mereka.
 - Materi ini membuka wawasan tentang profesi di bidang seni dan ekonomi kreatif, seperti kurator, manajer galeri, atau artpreneur.
- **Tingkat Kesulitan:** Materi ini memiliki tingkat kesulitan sedang. Konsep dasarnya mudah dipahami, namun merancang publikasi yang efektif dan menarik memerlukan kreativitas, perencanaan strategis, dan pemahaman teknis (terutama dalam publikasi digital).
- **Struktur Materi:** Materi terstruktur secara sistematis, dimulai dari definisi dan fungsi publikasi, kemudian perbandingan jenis publikasi (daring vs. luring), dilanjutkan dengan tahapan perencanaan publikasi (tema, tujuan, panitia, jenis karya, tempat, biaya, target audiens), hingga pemilihan dan pelaksanaan media publikasi, serta dokumentasi dan evaluasi.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Kreativitas:** Mendorong peserta didik untuk berpikir orisinal dalam merancang publikasi.
 - **Kolaborasi:** Membangun kemampuan bekerja sama dalam tim untuk menyelenggarakan publikasi.
 - **Kemandirian:** Mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek publikasi.
 - **Komunikasi:** Melatih kemampuan menyampaikan gagasan tentang karya seni dan proses publikasi secara lisan maupun tertulis.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis kelebihan dan kekurangan berbagai media publikasi serta strategi promosi.

- **Inovatif:** Mengembangkan ide-ide baru dalam pemanfaatan teknologi untuk publikasi seni.
- **Apresiasi Seni:** Menumbuhkan sikap menghargai karya seni rupa, baik karya sendiri maupun orang lain.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai strategi publikasi karya seni rupa, mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan setiap media, serta memilih strategi yang paling efektif untuk audiens dan tujuan tertentu.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu merancang konsep publikasi karya seni rupa yang orisinal dan menarik, serta menghasilkan materi promosi yang inovatif (misalnya, desain poster, video promosi, teks kuratorial).
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam tim untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan publikasi karya seni rupa.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif dan bertanggung jawab dalam mencari informasi, mengembangkan ide, dan menyelesaikan tugas-tugas terkait proyek publikasi.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan gagasan tentang karya seni rupa dan rencana publikasinya dengan jelas dan persuasif kepada berbagai pihak (guru, teman, calon audiens), baik secara lisan maupun tertulis.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

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

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai 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 mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai 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, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau 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 rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu-isu kontemporer di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Menulis teks kuratorial, narasi deskripsi karya, siaran pers, dan proposal publikasi yang efektif.
- **Seni Budaya (Seni Pertunjukan/Musik):** Memahami konsep publikasi dan promosi yang juga relevan untuk seni pertunjukan atau musik.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan perangkat lunak desain grafis, editing video, manajemen media sosial, dan platform website.
- **Ekonomi/Prakarya dan Kewirausahaan:** Konsep promosi, pemasaran, target audiens, alokasi biaya, dan aspek ekonomi dalam industri kreatif.
- **Sejarah Seni/Sejarah:** Melihat bagaimana seniman di masa lalu mempublikasikan karyanya dan perkembangan publikasi seni.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Konsep dan Fungsi Publikasi Karya Seni Rupa (2 JP)

- Melalui diskusi interaktif dan studi kasus seniman, peserta didik mampu mendefinisikan publikasi karya seni rupa dengan bahasa sendiri dan memberikan contohnya.
- Setelah menganalisis berbagai contoh publikasi, peserta didik mampu menjelaskan minimal tiga fungsi publikasi karya seni rupa bagi seniman dan masyarakat dengan akurat.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai tujuan publikasi (misalnya, promosi, apresiasi, penjualan, edukasi) setelah mengamati contoh-contoh pameran seni yang berbeda.

Pertemuan 2: Membandingkan Jenis Publikasi: Luring vs. Daring (2 JP)

- Melalui eksplorasi daring dan diskusi kelompok, peserta didik mampu membandingkan karakteristik, kelebihan, dan kekurangan publikasi seni rupa luar jaringan (luring) dan dalam jaringan (daring) dengan jelas.
- Peserta didik mampu memberikan contoh konkret jenis-jenis publikasi luring (pameran tunggal/kelompok, galeri, bazaar seni) dan daring (galeri virtual, media sosial, website portofolio) serta platform yang digunakan untuk masing-masing.
- Peserta didik mampu memilih jenis publikasi yang paling sesuai untuk sebuah karya seni rupa tertentu dengan mempertimbangkan target audiens dan tujuan publikasi.

Pertemuan 3: Merancang Persiapan Publikasi Karya Seni Rupa (Bagian 1) (2 JP)

- Melalui simulasi atau studi kasus perencanaan pameran/publikasi, peserta didik mampu merancang elemen-elemen persiapan publikasi seni rupa, meliputi penentuan tema, tujuan, jenis karya yang akan dipublikasikan, dan estimasi biaya.
- Peserta didik mampu menyusun draf susunan kepanitiaan dan pembagian tugas untuk sebuah proyek publikasi seni rupa skala kecil di sekolah.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi target audiens yang potensial untuk suatu publikasi karya seni rupa dan mempertimbangkan cara menjangkaunya.

Pertemuan 4: Merancang Persiapan Publikasi Karya Seni Rupa (Bagian 2) & Memilih Media (2 JP)

- Melalui diskusi dan analisis kasus, peserta didik mampu menentukan tempat publikasi (fisik atau virtual) yang memadai dan relevan dengan tema serta jenis karya.

- Peserta didik mampu memilih media publikasi (misalnya, Instagram, website pribadi, pameran kelas, WhatsApp Group) yang paling efektif untuk melaksanakan publikasi karya seni rupa kepada publik dengan tepat, disertai alasan yang logis.
- Peserta didik mampu menyusun proposal sederhana persiapan publikasi karya seni rupa secara berkelompok, mencakup semua elemen perencanaan yang telah dipelajari.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pameran Seni Rupa di Lingkungan Sekolah:** Merencanakan dan melaksanakan pameran kecil karya siswa di koridor sekolah atau ruang kelas.
- **Galeri Seni Virtual di Media Sosial:** Membuat akun Instagram/TikTok/YouTube khusus untuk mempublikasikan karya seni rupa siswa.
- **Portofolio Seni Digital:** Merancang website atau blog pribadi sebagai portofolio daring untuk karya seni rupa.
- **Promosi Karya Seni Lokal:** Mengidentifikasi seniman lokal dan menganalisis bagaimana mereka mempublikasikan karyanya.
- **Pameran Seni di Pusat Perbelanjaan/Ruang Publik:** Menganalisis tantangan dan peluang publikasi di ruang publik.
- **Crowdfunding untuk Proyek Seni:** Mempelajari bagaimana seniman menggalang dana melalui platform daring dan mempublikasikan karyanya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:**
 - **Project-Based Learning (PjBL):** Peserta didik merancang dan melaksanakan mini-proyek publikasi karya seni rupa (misalnya, pameran virtual di media sosial, pameran mini di kelas). Ini mendorong aplikasi pengetahuan dan keterampilan secara nyata. (Meaningful, Joyful, Kreativitas, Kolaborasi).
 - **Discovery Learning:** Peserta didik mengeksplorasi berbagai platform publikasi seni secara mandiri atau kelompok, kemudian mempresentasikan temuan mereka. (Mindful, Joyful).
 - **Case Study:** Menganalisis studi kasus publikasi karya seni rupa yang berhasil atau gagal untuk memahami faktor-faktor penentu keberhasilan. (Meaningful, Penalaran Kritis).
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Menyesuaikan tugas dan sumber belajar berdasarkan kesiapan, minat, dan profil belajar peserta didik.
 - **Pembelajaran Kolaboratif:** Mendorong kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk merencanakan dan melaksanakan proyek publikasi.
 - **Pembelajaran Kontekstual:** Menghubungkan teori publikasi dengan praktik nyata seniman dan peluang di sekitar peserta didik.
 - **Refleksi Diri:** Memberikan kesempatan peserta didik untuk merenungkan proses kreatif dan publikasi, serta tantangan yang dihadapi. (Mindful).
- **Metode Pembelajaran:**
 - **Brainstorming:** Menggali ide-ide kreatif untuk publikasi.

- **Diskusi Kelompok:** Menganalisis kasus, merencanakan proyek, dan memecahkan masalah.
- **Eksplorasi Daring:** Mencari contoh pameran virtual, galeri online, atau portofolio seniman.
- **Simulasi:** Simulasi proses pameran atau alur publikasi digital.
- **Presentasi:** Melatih kemampuan komunikasi dan berbagi ide.
- **Mentoring/Coaching:** Guru memberikan bimbingan individual atau kelompok selama proses proyek.

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
 - **Guru Mata Pelajaran Lain:** Kolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia (penulisan teks), TIK (penggunaan software), dan Ekonomi/Prakarya (manajemen acara, promosi).
 - **Tim Media Sekolah/Perpustakaan:** Untuk dukungan teknis dalam publikasi digital atau penyediaan ruang.
 - **OSIS/Ekstrakurikuler Seni:** Mengajak kolaborasi dalam penyelenggaraan acara publikasi yang lebih besar.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:**
 - **Seniman Lokal/Kurator:** Mengundang narasumber untuk berbagi pengalaman dan wawasan tentang publikasi seni.
 - **Pengelola Galeri Seni/Komunitas Seni:** Kunjungan edukatif atau undangan narasumber untuk menjelaskan proses kurasi dan publikasi.
 - **Penyelenggara Event Seni:** Belajar dari praktik terbaik dalam promosi acara.
 - **Orang Tua/Wali Murid:** Mengajak dukungan dalam penyediaan material atau promosi acara publikasi siswa.

3. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik:**
 - **Ruang Kelas Fleksibel:** Penataan yang mudah diubah untuk diskusi, presentasi, atau simulasi pameran mini.
 - **Area Display/Koridor Sekolah:** Sebagai tempat potensial untuk pameran luring mini.
 - **Lab Komputer/Area dengan Akses Internet:** Untuk eksplorasi daring, desain grafis, dan pembuatan materi digital.
 - **Ruang Pameran Sekolah (jika ada):** Untuk skala publikasi yang lebih besar.
- **Ruang Virtual:**
 - **Learning Management System (LMS):** Google Classroom, Schoology, atau Edmodo untuk berbagi materi, tugas, diskusi asinkron, dan pengumpulan proyek.
 - **Platform Video Konferensi:** Zoom, Google Meet untuk diskusi daring, mengundang narasumber virtual, atau presentasi jarak jauh.
 - **Platform Desain Grafis Online:** Canva, Adobe Express untuk membuat materi promosi (poster, infografis, undangan).
 - **Platform Pengolah Video:** CapCut, InShot, KineMaster (via smartphone) atau DaVinci Resolve, OpenShot (PC) untuk membuat video promosi.
 - **Media Sosial (Instagram, TikTok, YouTube):** Sebagai platform publikasi digital dan studi banding.

- **Website Portofolio Online (misalnya, Behance, ArtStation, Wix/Squarespace free trial):** Untuk membuat portofolio digital.
- **Budaya Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam):**
 - **Budaya Apresiasi:** Mendorong peserta didik untuk menghargai dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya dan upaya publikasi teman.
 - **Budaya Eksplorasi:** Mendorong rasa ingin tahu dan keberanian untuk mencoba hal baru dalam media dan strategi publikasi.
 - **Budaya Kolaborasi Kreatif:** Menekankan bahwa ide-ide terbaik seringkali lahir dari kerja sama dan pertukaran pikiran.
 - **Budaya Refleksi Diri:** Mengajak peserta didik untuk secara kritis mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan dalam proses publikasi.
 - **Budaya Inovasi:** Mendorong peserta didik untuk tidak takut bereksperimen dengan metode publikasi yang tidak biasa.
 - **Budaya Berani Berbagi:** Memberikan ruang aman bagi peserta didik untuk mempublikasikan karyanya.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital/Sumber Online:** Mengakses artikel, jurnal, atau video tentang publikasi seni, tren pameran, dan strategi promosi (misalnya, dari situs galeri terkenal, museum virtual, atau blog seni).
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum di LMS untuk berdiskusi tentang platform publikasi, tantangan promosi, atau berbagi ide-ide kreatif.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Form untuk survei audiens, kuesioner refleksi, atau pengumpulan proposal proyek.
- **Kahoot!/Quizizz:** Untuk kuis interaktif tentang istilah-istilah dalam publikasi seni atau fungsi-fungsi media promosi.
- **Mentimeter:** Untuk mengumpulkan ide-ide cepat tentang tema publikasi atau umpan balik anonim.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat manajemen pembelajaran, berbagi template proposal, mengumpulkan proyek, dan memberikan umpan balik.
- **Aplikasi Desain Grafis (Canva, Adobe Express):** Untuk membuat materi promosi visual (poster, undangan digital, banner).
- **Aplikasi Editing Video (CapCut, InShot):** Untuk membuat video promosi karya atau dokumentasi proses publikasi.
- **Media Sosial (Instagram, TikTok):** Sebagai platform utama untuk proyek publikasi digital, mengunggah karya, dan berinteraksi dengan audiens.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MEMAHAMI KONSEP DAN FUNGSI PUBLIKASI KARYA SENI RUPA (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL, MEANINGFUL, JOYFUL):

1. **Pembukaan & Ice Breaking (5 menit):** Guru menyapa peserta didik. Memulai dengan pertanyaan pemantik: "Pernahkah kalian melihat pameran seni? Atau melihat karya seni di Instagram? Apa yang membuat kalian tertarik untuk melihatnya?" (Joyful – memicu rasa ingin tahu, Meaningful – menghubungkan dengan pengalaman personal).

2. **Apersepsi (5 menit):** Guru menampilkan beberapa gambar/video karya seni rupa yang terkenal dan bagaimana karya tersebut dipublikasikan (misalnya, lukisan Mona Lisa di Museum Louvre, atau instalasi seni di media sosial). "Mengapa karya-karya ini menjadi terkenal? Apakah hanya karena bagus, atau ada upaya lain?" (Mindful – mengarahkan pada pentingnya publikasi).
3. **Asesmen Diagnostik (5 menit):** Guru memberikan kuesioner singkat via Mentimeter atau lisan: "Apa yang kalian pahami tentang 'publikasi'?", "Sebutkan 2 cara seniman memamerkan karyanya!", "Bagaimana kalian suka berbagi ide atau karya kalian (bicara, menulis, membuat gambar/video)?". Ini membantu guru memetakan pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar.
4. **Motivasi & Tujuan (5 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan menjelaskan mengapa memahami publikasi itu penting bagi seorang seniman atau siapapun yang ingin karyanya dikenal. "Belajar tentang publikasi akan membuka wawasan kalian tentang bagaimana seni bisa menjangkau lebih banyak orang, dan bahkan bisa menjadi profesi yang menjanjikan!" (Meaningful).

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI):

1. **Stimulasi & Eksplorasi (20 menit - Memahami):**
 - **Diferensiasi Konten/Proses:**
 - **Kelompok A (Visual/Audio-Visual):** Guru menampilkan galeri virtual (video tour pameran daring) dan cuplikan video wawancara seniman/kurator tentang mengapa mereka mempublikasikan karyanya. Peserta didik mencatat definisi dan fungsi yang mereka tangkap.
 - **Kelompok B (Auditori/Verbal):** Guru memutar podcast singkat atau membaca artikel tentang fungsi pameran seni dan mengajak diskusi kelompok tentang apa yang mereka pahami.
 - **Kelompok C (Kinestetik/Interaktif):** Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan kartu-kartu berisi definisi dan fungsi publikasi yang diacak, lalu diminta untuk mencocokkan dan menyusunnya menjadi konsep yang benar. (Joyful – aktivitas interaktif).
 - Peserta didik fokus pada konsep dasar publikasi dan mengapa seniman melakukannya.
2. **Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data (20 menit - Mengaplikasi):**
 - Peserta didik dalam kelompok (diferensiasi proses – kelompok heterogen, disesuaikan dengan asesmen diagnostik) diberikan beberapa studi kasus publikasi seni rupa yang berbeda (misalnya, pameran di museum, postingan karya di Instagram, penjualan NFT).
 - Setiap kelompok diminta untuk mengidentifikasi: "Apa yang dipublikasikan? Siapa target audiensnya? Apa tujuan utama publikasi ini?"
 - Guru berkeliling, membimbing, dan memberikan pertanyaan pancingan: "Apakah tujuan pameran di museum sama dengan postingan di Instagram?", "Mengapa seniman ingin karyanya dilihat banyak orang?"
3. **Pengolahan Data & Diskusi Konseptual (20 menit - Memahami, Mengaplikasi):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis studi kasusnya secara singkat.
 - Guru mengklarifikasi definisi publikasi karya seni rupa, menjelaskan fungsi-fungsi utamanya (apresiasi, promosi, edukasi, komersial), dan tujuan-tujuan yang mungkin (membangun nama, menjual, menyampaikan pesan, edukasi).

- Peserta didik diajak untuk menghubungkan fungsi dan tujuan ini dengan studi kasus yang mereka analisis.
4. **Aplikasi Konsep (10 menit - Mengaplikasi, Merefleksi):**
- Guru meminta peserta didik untuk memilih salah satu karya seni rupa mereka sendiri (atau karya yang mereka suka) dan menuliskan satu kalimat tujuan dan satu kalimat fungsi jika karya tersebut akan dipublikasikan.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, KESIMPULAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA):

1. **Refleksi Diri (10 menit - Umpan Balik, Merefleksi):**
 - Peserta didik menuliskan di sticky notes atau Google Form:
 - "2 hal penting yang saya pelajari tentang publikasi seni rupa hari ini..."
 - "1 pertanyaan yang masih saya miliki tentang publikasi..."
 - "Bagaimana perasaan saya setelah memahami pentingnya publikasi ini?"
 - Guru membaca beberapa refleksi dan memberikan umpan balik umum atau individu. Ini memberikan umpan balik konstruktif dan melihat sejauh mana pemahaman tercapai.
2. **Kesimpulan (5 menit - Kesimpulan):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin penting pembelajaran tentang definisi dan fungsi publikasi karya seni rupa. "Hari ini kita sudah memahami bahwa publikasi karya seni rupa bukan hanya tentang memamerkan, tapi juga tentang menghubungkan seniman dengan audiens, menyampaikan pesan, bahkan untuk tujuan komersial."
3. **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit - Perencanaan Selanjutnya):** Guru menyampaikan topik untuk pertemuan berikutnya (perbandingan publikasi luring dan daring) dan memberikan tugas awal: "Coba cari tahu, apa bedanya pameran seni di galeri fisik dengan pameran seni di Instagram? Apa kelebihan dan kekurangannya masing-masing?" (Joyful – tugas yang memicu keingintahuan, Meaningful – persiapan untuk materi selanjutnya).

Pertemuan 2, 3, dan 4 akan mengikuti kerangka yang serupa dengan penyesuaian pada konten dan aktivitas inti sesuai tujuan pembelajaran masing-masing pertemuan, dengan tetap menekankan prinsip Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful) serta langkah-langkah berdiferensiasi.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal tentang seni rupa dan publikasi, minat terhadap kegiatan seni, serta gaya belajar.
- **Format:**
 - **Kuesioner Online (Google Form/Mentimeter):**
 - *Contoh pertanyaan pengetahuan awal:* "Sebutkan 3 jenis karya seni rupa yang kamu ketahui!", "Bagaimana kamu biasanya mengetahui ada pameran seni atau karya seni baru?", "Apakah kamu punya akun media sosial untuk berbagi karya kreatifmu?"
 - *Contoh pertanyaan minat:* "Apa yang paling kamu suka dari seni rupa?", "Seberapa sering kamu mengunjungi galeri seni (fisik/online)?"

- *Contoh pertanyaan gaya belajar:* "Saya belajar paling baik ketika saya... (melihat contoh, mendengarkan penjelasan, atau langsung mencoba)."
- **Diskusi Awal:** Mengamati partisipasi dan ide-ide awal peserta didik dalam diskusi pemantik.

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi pembelajaran.
- **Format:**
 - **Observasi Diskusi Kelompok:**
 - Mengamati kemampuan peserta didik dalam menganalisis studi kasus publikasi, membandingkan jenis publikasi, dan berkolaborasi dalam perencanaan.
 - *Rubrik Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:*
 - Kriteria: Kontribusi ide, Kemampuan analisis, Mendengarkan aktif, Kerja sama.
 - Skala: Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik.
 - **Penilaian Lisan (Tanya Jawab):**
 - Pertanyaan-pertanyaan singkat setelah setiap segmen materi untuk mengecek pemahaman konsep.
 - *Contoh Pertanyaan:* "Sebutkan dua perbedaan utama pameran luring dan daring!", "Apa fungsi kurator dalam sebuah pameran?"
 - **Jurnal Belajar/Refleksi Singkat:**
 - Peserta didik menuliskan pemahaman baru, tantangan, dan pertanyaan di akhir setiap sesi.
 - *Contoh Refleksi:* "Saya sekarang mengerti bahwa publikasi bukan hanya tentang memamerkan, tapi juga tentang strategi. Tantangan saya adalah menentukan target audiens yang tepat."
 - **Pengumpulan Draf/Outline Proyek:**
 - Guru memeriksa draf proposal publikasi atau outline rencana media publikasi yang dibuat oleh kelompok.
 - Memberikan umpan balik konstruktif sebelum proyek akhir dikembangkan.
 - *Rubrik Draf Proposal:*
 - Kriteria: Kejelasan tema, Logika tujuan, Realistisnya rencana, Pembagian tugas.
 - Skala: Perlu Perbaikan, Cukup Baik, Baik.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan, terutama kemampuan merancang dan menyajikan publikasi.
- **Format:**
- **Penilaian Proyek (Produk & Presentasi):**
 - **Tugas Proyek:** "Secara berkelompok, rancang dan laksanakan sebuah proyek publikasi karya seni rupa (pilih salah satu: pameran mini di kelas/koridor sekolah, atau galeri virtual di platform media sosial/website sederhana). Buatlah proposal lengkapnya, laksanakan publikasinya, dan dokumentasikan proses serta hasil akhirnya. Sajikan hasil proyek dalam bentuk presentasi kelompok."

- **Rubrik Penilaian Proyek Publikasi Karya Seni Rupa:**
- **Proposal Publikasi:**
 - Isi: Kelengkapan elemen (tema, tujuan, kepanitiaan, jenis karya, tempat, biaya, target audiens), Keterkaitan antar elemen, Kejelasan konsep.
 - Kreativitas: Orisinalitas ide publikasi.
 - Kesesuaian: Dengan karya yang akan dipublikasikan.
- **Pelaksanaan Publikasi:**
 - Kesesuaian: Antara rencana dan pelaksanaan.
 - Kualitas: Penataan (luring) atau tampilan visual (daring).
 - Daya Tarik: Seberapa menarik publikasi bagi audiens.
 - Kolaborasi: Kerja sama tim selama pelaksanaan.
- **Dokumentasi:**
 - Kelengkapan: Foto/video proses dan hasil.
 - Kualitas: Resolusi, komposisi, informatif.
- **Presentasi:**
 - Penguasaan Materi: Mampu menjelaskan konsep dan proses proyek dengan jelas.
 - Komunikasi: Artikulasi, kepercayaan diri, interaksi dengan audiens.
 - Penalaran: Mampu menjawab pertanyaan dan mempertahankan argumen.
- **Skala: Belum Kompeten, Cukup Kompeten, Kompeten, Sangat Kompeten.**
- **Refleksi Akhir Individu:**
 - Peserta didik menuliskan refleksi mendalam tentang pengalaman mereka dalam proyek publikasi, termasuk tantangan, keberhasilan, pembelajaran paling bermakna, dan rencana pengembangan diri ke depan.
 - *Contoh Pertanyaan Refleksi Akhir:* "Apa pelajaran paling berharga yang saya dapatkan dari proses publikasi karya seni rupa ini? Bagaimana saya akan menggunakan pengetahuan dan keterampilan ini di masa depan?"