

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SMPN 1 GAYAM – KAB. SUMENEP
Tahun pelajaran 2021 – 2022

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
Seni Budaya	3.4. Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik 4.4. Menggambar komik dengan berbagai teknik	3.4.1. Menjelaskan pengertian menggambar komik	
Materi Pembelajaran		3.4.2. Menyebutkan macam-macam gambar komik	
Menggambar Komik		3.4.3. Menjelaskan struktur gambar komik	
Kelas / Semester		4.4.1. Membuat gambar karakter komik berdasarkan bentuk tumbuhan dan bentuk benda	
VIII / Genap			
Alokasi Waktu	Tujuan Pembelajaran		
3 JP x 40 Menit (Pertemuan I)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menjelaskan pengertian menggambar komik • Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam gambar komik • Peserta didik bisa menjelaskan struktur gambar komik • Peserta didik mampu membuat karakter komik berdasarkan bentuk tumbuhan atau bentuk benda sekitar. 		
Model Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran		
Contextual Teaching and learning (CTL)			
Alat, Bahan, Media:	Langkah-Langkah Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> • Media elektronik, internet, buku gambar, pewarna dan alat tulis • Buku Teks Seni Budaya KL.VIII . Jakarta. Kemendikbud • Buku lain yang relevan dengan pokok bahasan • Audio Visual gambar komik • Media Internet 	<p><u>Kegiatan Pendahuluan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, melakukan presensi, dan berdoa sebelum pembelajaran • Apersepsi kegiatan menggambar komik dengan cara menunjukkan contoh buku komik kemudian meminta peserta didik memberikan komentarnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran <p><u>Kegiatan Inti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan suatu kasus permasalahan berupa pertanyaan mengenai gambar komik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan hipotesa terkait gambar komik • Guru membuat kelompok peserta didik, kemudian memberikan masalah mengenai gambar komik untuk dipecahkan dalam kelompok. Hasil kerja kelompok berupa analisis pemecahan masalah dan ditulis sebagai rangkuman. • Dari kegiatan diskusi kelompok, kemudian mengkomunikasikan di depan kelas hasil kerja kelompok dengan pengawasan guru • Peserta didik memberikan tanggapan berupa pertanyaan dan saran baik kepada individu atau kelompok lain • Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok. • Guru memberikan tugas keterampilan sebagai kegiatan akhir pelajaran <p><u>Kegiatan Penutup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan tentang gambar komik • Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk memberikan penguatan • Guru memberikan tugas akhir dan menginformasikan pembelajaran yang akan datang • Menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. 		
	Asesmen :		
	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis : Mengidentifikasi macam-macam komik dan struktur komik • Tes Praktik : Menggambar karakter komik berdasarkan bentuk tumbuhan dan benda sekitar 		

Mengetahui
Kepala SMPN 1 Gayam

Malang, 03 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Dra. Hj. Rushidayatillah, MM.
NIP. 19661119 199403 2 005

Irwan Hidayat, S.Pd.
NIP. 19931008 202012 1 004

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Petunjuk Umum

1. Instrument penilaian pengetahuan ini berupa soal pilihan ganda dan uraian objektif
2. Instrument ini digunakan untuk ulangan harian

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	:	3.4. Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik
Indikator	:	3.4.1. Menjelaskan pengertian menggambar komik 3.4.2. Menyebutkan macam-macam gambar komik 3.4.3. Menjelaskan struktur gambar komik

C. Kisi-Kisi Soal

No	Indikator	Soal	Kunci Jawaban
1	Pengertian menggambar komik	1. Suatu cerita yang disampaikan secara urut dalam bentuk gambar-gambar. Keterangan tersebut adalah pengertian dari a. Gambar Model b. Gambar Ilustrasi c. Gambar Komik d. Gambar Strip	C
2	Unsur dan Teknik menggambar komik	2. Seorang komikus menggambar komik dengan pensil dan penggaris, berarti teknik yang digunakan oleh komikus tersebut adalah a. Teknik gambar manual b. Teknik gambar digital c. Teknik gambar plakat d. Teknik gambar aquarel	A
		3. Komik yang dijual di toko buku dalam bentuk cetak berarti diciptakan menggunakan a. Teknik gambar manual b. Teknik gambar digital c. Teknik gambar plakat d. Teknik gambar aquarel	B
		4. Unsur utama yang diperlukan dalam gambar komik, adalah a. Titik-titik b. Garis-garis c. Arsiran d. Outline	D
		5. Jalan cerita dalam suatu komik selain ditentukan oleh gambar juga ditentukan pada bagian a. Garis kolom komik b. Garis batas komik c. Kata dan kalimat d. Gambar latar belakang	C
3	Alat dan bahan menggambar komik	6. Untuk membentuk sebuah outline pada gambar komik dibutuhkan a. Spidol b. Pensil dusel c. Crayon d. Pastel	A

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian keterampilan berupa soal praktik
 - a. Pertemuan ketiga : menggambar model flora
 - b. Pertemuan keempat : menggambar model alam benda
2. Penyekoran hasil praktik menggambar model berdasarkan rubrik

B. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Instrumen

Kompetensi Dasar	:	4.4. Menggambar komik dengan berbagai teknik
Indikator	:	4.4.1. Membuat gambar karakter komik berdasarkan bentuk tumbuhan dan bentuk benda

C. Instrumen

Praktik Menggambar Karakter komik

1. Buatlah karakter komik dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Tema flora atau tumbuhan
 - b. Berdasarkan pengamatan di lingkungan sekolah
 - c. Menggunakan outline
 - d. Tidak menggunakan warna

D. Rubrik Penilaian Menggambar Komik

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Komposisi				
2	Proporsi				
3	Kesatuan				
4	Keseimbangan				
5	Gelap Terang				
6	Warna				
Jumlah				
Jumlah maksimal (6 x 4 = 24)					

E. Pedoman penskoran

Penskoran jawaban peserta didik didasarkan pada acuan berikut

No	Aspek	Kriteria
1	Komposisi	Tata letak objek
2	Proporsi	Ukuran ideal tiap objek
3	Kesatuan	Harmonisasi
4	Keseimbangan	Keselarasan objek dengan bidang gambar
5	Gelap Terang	Kesan ruang
6	Warna	kerapian dan penyelesaian

Nilai keterampilan peserta didik ditentukan dengan rumus berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{24} \times 100$$

Lampiran 3

MATERI GAMBAR KOMIK

Pengertian Komik

Menurut Danesi (2004: 223), komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut).

Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata. Semua komik secara tidak langsung akan memuat gambar seperti itu.

Sementara itu Setiawan (2002: 22) berpendapat bahwa pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan lucu.

Beberapa Ahli berpendapat bahwa komik sama dengan cerita bergambar. Namun dalam cerita bergambar, biasanya gambar hanya digunakan untuk menjadi ilustrasi untuk cerita. Gaya peletakan balon kata dalam cergam juga terbatas, sementara komik jauh lebih dinamis dan kompleks. Komik lebih cocok disebut sebagai gambar yang bercerita.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah karya seni yang terdiri dari komposisi gambar dan tulisan/huruf sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau cerita melalui teks atau verbal, maupun non verbal (pesan atau cerita yang dihasilkan oleh gambar).

Konsep Menggambar Komik

Menggambar komik tidak hanya menuntut kemampuan menggambar yang baik saja, tetapi juga membutuhkan keterampilan membangun karakter, tokoh dan runtutan peristiwa dari suatu kisah. Kemampuan untuk menyelaraskan pesan lewat gambar dan tertulis juga menjadi kemampuan yang harus diasah untuk menciptakan komik yang baik.

Gambar harus sesuai dengan tulisan, begitu juga sebaliknya, tulisan harus mampu memberikan konteks yang tepat bagi gambar. Tanpa keselarasan, keduanya tidak akan saling membantu untuk memberikan kisah atau pesan yang ingin disampaikan dengan baik dan jelas. Gambar dan tulisan yang tidak selaras justru malah akan mengaburkan cerita yang ingin dikisahkan.

Maka dari itu, hampir dapat dikatakan bahwa menggambar komik memiliki syarat khusus yang harus diikuti. Berikut akan disampaikan mengenai "syarat" tersebut.

Syarat Menggambar Komik

1. Menentukan Topik dan Tujuan

Topik adalah hal utama yang harus ditentukan dalam menggambar komik. Agar semua yang berhubungan dengan teknis komik dapat ditentukan juga dari awal. Imaji yang tercipta melalui komik harus sesuai dengan topiknya. Tujuan komik juga penting untuk ditentukan, apakah komik akan menyampaikan suatu pesan tertentu, atau hanya berupa hiburan.

Komik adalah media yang tidak hanya dapat digunakan untuk menghasilkan hiburan semata. Bisa saja kita menggunakan media yang *powerful* ini untuk menyampaikan tata-cara teknis tertentu. Misalnya komik ditujukan untuk menunjukkan bagaimana teknis pelaksanaan upacara yang baik, dsb.

Melalui topik dan tujuan yang telah ditentukan, kita juga dapat mulai menentukan tokoh dan karakter yang akan dibuat. Fungsi tema di dalam menggambar komik adalah untuk menjadi acuan bentuk visualisasi dan kata yang cocok untuk memperkuat gambar visual terhadap pesan atau cerita komik. Misalnya, ketika kita tau bahwa tema komik adalah tema religius, maka kita harus menciptakan berbagai tokoh dan gaya gambar yang religius pula. Ya, fungsi penentuan karakter dan tokoh merupakan hal penting dalam menggambar komik, karena tokoh atau karakterlah yang berperan menjadi aktor dalam cerita. Mereka memegang peranan utama dalam menceritakan suatu kisah atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu komik.

Menggambar komik ibaratnya sama seperti menulis cerpen, namun kita tidak hanya bercerita melalui kata, namun melalui aspek visual (gambar) juga. Komik bahkan dapat dibuat berdasarkan cerita yang sudah ada, misalnya berbagai cerita rakyat yang sudah ada seperti timun mas, malin kundang, hingga ke Cinderella dan kisah lainnya. Proses tersebut biasanya disebut dengan proses transformasi (mengubah cerpen/sastra menjadi komik).

2. Membuat Kalimat Singkat dan Mudah Diingat

Komik harus dibuat dengan kalimat yang singkat dan mudah diingat. Mengapa? karena teks yang dapat disematkan dalam komik terhitung cukup terbatas. Gambar akan mendominasi komik. Untuk itu pilihlah kata yang singkat namun cukup jelas.

Selain itu berbagai dialog yang terdapat pada komik haruslah mudah diingat. Buatlah kalimat yang berkesan dan sesuai dengan gambar pendukungnya. Sehingga pesan atau kisah yang disampaikan komik dapat dengan mudah dicerna dan dapat diingat dengan baik oleh pembaca.

3. Menggunakan Gambar

Menggunakan gambar disini maksudnya bukan hanya sekedar gambar. Gambar dalam komik bukan menjadi support atau penunjang jalan cerita yang ingin di. Dalam komik gambar tidak hanya berupa ilustrasi untuk menunjang cerita, namun harus menjadi suatu kesatuan dengan teks yang ada. Gambar juga bahkan harus seakan dapat menghasilkan bunyi menggunakan tulisan sebagai penunjang konteksnya.

Teknik Menggambar Komik

Menggambar komik membutuhkan kepiawaian dari beberapa teknik menggambar. Ketangkasan teknik menggambar tersebut antara lain menggambar model dan menggambar suasana. Karena komik akan menampilkan kedua jenis gambar tersebut, baik secara bersamaan maupun berseri. Gambar model digunakan untuk menggambar tokoh yang ada dalam komik dengan detail. Sementara gambar suasana digunakan untuk membangun suasana dalam cerita komik. Jika keduanya digabungkan secara tidak langsung akan membuat gambar ilustrasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu adegan atau peristiwa dalam cerita komik.

Bahan dan Alat Menggambar Komik

Kebutuhan bahan dan alat gambar komik hampir sama seperti peralatan menggambar pada umumnya. Hanya saja ada beberapa alat khusus yang dapat membantu proses pembuatan komik secara manual. Perlu diketahui bahwa meskipun kebanyakan hari ini komik diolah secara digital menggunakan perangkat komputer grafis, namun cara manual tetap digunakan. Apalagi pada berbagai komik karya agung yang mendunia. Kombinasi teknik manual dan digital masih memberikan hasil yang jauh lebih maksimal daripada menggunakan salah satunya saja.

1. **Kertas Gambar.** Sudah dapat ditebak bahwa menggambar pasti membutuhkan media datar penampung gambar seperti kertas. Dalam menggambar komik, akan lebih mudah bila kita telah menyediakan kertas yang berukuran sesuai dengan ukuran kertas komik yang akan dicetak nantinya.
2. **Pensil Gambar.** Pensil masih menjadi alat utama menggambar disini. Shading tidak harus terlalu mendetail ketika menggambar masih menggunakan kertas. Pensil disini digunakan hanya untuk membuat sketsa atau *outline*. Komik biasanya akan dipertebal oleh pena atau *drawing pen* nantinya. Komik cenderung menggunakan alat yang dapat digunakan menggambar secara *freehand* tanpa kuas.
3. **Alat Pewarna.** Biasanya komikus profesional menggunakan cat khusus yang tingkat saturasinya kuat. Karena komik cenderung membutuhkan warna murni yang pekat dan cerah. Media warna yang dapat digunakan meliputi: pensil warna, cat poster, crayon, dsb. Alat pewarna bisa jadi tidak diperlukan jika pewarnaan akan dilakukan pada aplikasi komputer grafis.
4. **Pena.** Biasanya pena lebih dipilih untuk menggambar garis luar (*outline*) komik. Karena pena dapat diatur ketebalan garisnya. Terdapat pena khusus yang dirancang untuk menggambar komik. Pulpen lainnya juga dapat digunakan, terutama pulpen yang dapat mencapai tingkat kehitaman yang sangat pekat, karena komik membutuhkan outline yang tegas dan kuat.

Langkah-langkah Menggambar komik

1. Tentukan tema komik
2. Tentukan Isi atau jalan cerita
3. Kembangkan tokoh-tokoh, baik secara teks (sifat tertulis) maupun gambar karakter
4. Siapkan latar belakang cerita, dengan beberapa sampel visual wujud nyata gambar latar
5. Buat alur cerita komik jika diperlukan
6. Siapkan naskah berupa *storyboard visual*
7. Mulai garap komik, adegan demi adegan sesuai dengan storyboard dan semua hal yang telah dipersiapkan (improvisasi sangatlah diperbolehkan).

Sebagai catatan, langkah-langkah tersebut hanya berlaku ketika kita benar-benar tidak tahu harus melakukan apa dari awal. Bisa jadi seorang komikus professional justru memulainya dari tokoh atau jalan cerita yang telah ia miliki, kemudian tema terbentuk dengan sendirinya, dsb.

Struktur Komik

Komik adalah produk multidisiplin yang setidaknya melibatkan sastra dan seni rupa. Maka dari itu, sebagai pertanggungjawaban wujud formal, struktur komik juga terbagi menjadi dua, yaitu: unsur teks cerita dan unsur visual. Berikut ini adalah pemaparannya.

Unsur Visual Komik

1. **Ilustrasi,**
Komik adalah sederetan gambar yang terangkai membentuk suatu alur peristiwa atau cerita. Masing-masing gambar atau secara berantai gambar-gambar tersebut membentuk suatu ilustrasi yang dapat menggambarkan suatu peristiwa atau cerita.
2. **Layout,**
Layout atau tata letak adalah bagaimana pengaturan panel (frame) antar gambar disusun. Bagaimana panel antar gambar saling berhubungan, pengaturan besar-kecilnya panel yang memuat ilustrasi, dsb.
3. **Sudut Pandang Kamera,**
Angle "kamera" yang berbeda dari setiap gambar komik akan memberikan dampak yang berbeda pula. Biasanya sudut pandang kamera dimainkan untuk mendapatkan efek dramatis tertentu, dsb.
4. **Psikologi,**
Setiap tokoh, jalan cerita dan pembentukan suasana yang ada di komik akan memberikan dampak psikologi yang berbeda. Komik seperti budaya populer lainnya banyak memainkan psikologi kita melalui gambar. Gambar dibuat meliuk-liuk untuk membuat kita tertawa. Di sisi lain gambar akan dibuat lebih gelap dan tegas untuk memberikan efek dramatis.
5. **Unsur Bunyi,**
Komik menghadirkan teks dengan tipografi dan typeface sedemikian rupa mampu menghadirkan unsur bunyi, meskipun tidak ada media suara asli yang dilibatkan, seperti: Bang! Gubrak! Woosh!

Unsur Cerita

1. **Tema,**
Merupakan inti pokok gagasan dari keseluruhan pesan atau cerita
2. **Tokoh dan Penokohan,**
Tokoh adalah pelaku cerita dengan sifat dan peranannya masing-masing, seperti tokoh utama (protagonis) atau tokoh antagonis yang memiliki konflik dengan protagonis.
3. **Alur atau Plot,**
Bagaimana rangkaian peristiwa yang terjadi saling berhubungan. Misalnya plot dimulai dengan **pengenalan cerita**, kemudian muncul **awal konflik**, terjadi **konflik**, hingga konflik terus memanas menjadi **klimaks** dan diakhiri oleh **penyelesaian konflik/ending**.
4. **Latar,**
Latar adalah tempat, waktu, dan lingkungan serta keadaan sosial dan tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam komik.
5. **Sudut Pandang,**
Cara menyampaikan cerita seperti sudut pandang pertama (Aku) dan sudut pandang ketiga (Dia, mereka).