

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 12 Kota Jambi
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas/ Semester	: VIII/ Ganjil
Kompetensi Dasar	: 3.1, 4.1
Tema	: memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan
Sub Tema	: Unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar model dengan berbagai bahan
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (10 menit)

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengikuti proses model pembelajaran problem based and learning, peserta didik diharapkan dapat:

1. memahami unsur menggambar model dengan berbagai bahan
2. memahami prinsip menggambar model dengan berbagai bahan
3. memahami tehnik menggambar model dengan berbagai bahan
4. memahami prosedur menggambar model dengan berbagai bahan

B. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Luar Jaringan (Luring)Tatap Muka
I. Pendahuluan (1 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (karakter religius), memeriksa kehadiran peserta didik (karakter disiplin) sambil mengingatkan siswa peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan • Siswa harus menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran • Apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari • Memotivasi siswa untuk selalu semangat belajar walau dengan kondisi wabah saat ini • Memberitahukan kepada siswa didik tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai beserta penilaiannya
II. Kegiatan Inti (8 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan stimulus kepada siswa dengan menunjukkan beberapa gambar model • Memberikan pertanyaan mendasar tentang materi pembelajaran agar siswa dapat memahami menggambar dengan model, menggunakan teknik dan prosedur dan bahan yang digunakan • Siswa membaca dan memahami bahan ajar LKPD yang sudah diberikan • Setelah memperhatikan LKPD tersebut siswa secara berkelompok mengidentifikasi dan menganalisis gambar model berdasarkan teknik, prosedur dan bahan yang digunakan • Siswa saling berkolaborasi dengan penuh tanggung jawab menjawab pertanyaan dan menyimpulkan hasil pengamatan tersebut dengan membuat laporan tertulis pada LKPD yang sudah disediakan

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama kelompoknya penuh percaya diri mempresentasikan laporan hasil pengamatan tersebut • Siswa dengan kelompok lainnya memperhatikan dan menanggapi dengan mengajukan pertanyaan • Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan siswa dengan saling menghargai. • Guru bersama memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang diberikan.
III. Penutup (1 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama siswa merefleksi pembelajaran yang sudah berlangsung • Siswa menanggapi hasil tentang pelaksanaan pembelajaran hari ini, dan keinginan pada pembelajaran berikutnya. • Memberikan informasi kepada siswa untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya ,serta alat dan bahan yang siswa siapkan

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Setelah Pelaksanaan Pembelajaran pelaksanaan penilaian berupa :

1. Penilaian sikap: Jurnal (pengamatan kehadiran peserta didik dan penugasan pada pembelajaran tatap muka)
2. Penilaian sikap: Penilaian diri (jujur, disiplin, menghargai dan tanggung jawab)
3. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis dan Penugasan.
4. Penilaian ketrampilan: Tes produk laporan kegiatan membuat gambar model menggunakan model alam benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jambi, April 2021
Guru Seni Budaya

Drs. TEDI SUYONO, M.Pd
NIP. 19650427 199702 1 001

Drs. TEDI SUYONO, M.Pd
NIP. 19650427 199702 1 001

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menggambar Model

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa peserta didik mampu menahami gambar model dengan bahan dan teknik yang digunakan serta membuat karya gambar model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan.

II. Materi

A. Menggambar dan Menggambar dengan Model

Menggambar merupakan proses pengungkapan gagasan dan ide seseorang melalui bahasa gambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menggambar merupakan kegiatan meniru barang, manusia, binatang, dan sebagainya yang dibuat menggunakan goresan pensil atau alat lainnya pada media [dua dimensi](#) seperti kertas, dinding dan sebagainya. Namun, hasil dari kegiatan seni menggambar tidak hanya sebatas meniru suatu obyek. Sebuah gambar dapat menyampaikan perasaan, ide, dan apa yang dirasakan oleh sang pembuat gambar. Kita dapat melihat bagaimana kondisi perasaan dan emosi seseorang melalui gambar yang dibuatnya. [Jenis-jenis gambar](#) sangat beragam, salah satunya adalah gambar model.

I. Pengertian Menggambar Model

Model merupakan objek gambar yang menjadi bahan inspirasi dalam kegiatan menggambar model. Menggambar model merupakan kegiatan menggambar dengan menentukan objek gambar berupa objek tiga dimensi yang digambar atau direkam diatas bidang dua dimensi dengan ketentuan, kemiripan/ketepatan, bentuk dan warna.

Untuk menghasilkan gambar yang menarik dan tepat perlu memperhatikan [prinsip-prinsip](#), langkah-langkah, dan teknik menggambar model yang baik dan benar. Objek gambar model sangat beragam, antara lain seperti objek benda hidup (manusia, hewan dan tumbuhan), dan benda mati (gelas, piring, botol, mangkuk, dan lain-lain).

Dalam menggambar model benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam menggambar. Menggambar binatang merupakan objek gambar yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dalam menggambar. Karena gerak dan posisi binatang tidak dapat

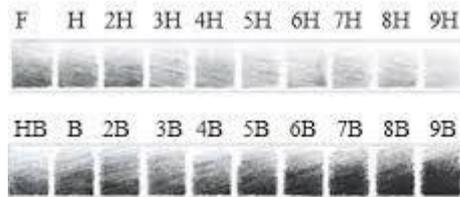
diatur sesuai keinginan penggambar, sehingga memerlukan kejelian dan kecermatan yang lebih dalam menggambar binatang. Beberapa contoh objek gambar model binatang yang cukup mudah antara lain seperti menggambar sapi, kerbau, kambing, kucing, anjing, ayam, kuda, kelinci, dan jenis-jenis binatang peliharaan lainnya.

B. Alat ,bahan dan Teknik Menggambar

Untuk menggambar bentuk dapat dibedakan berdasarkan penggunaan medianya, yaitu sebagai berikut :

1. Pensil

Pensil mekanik, pensil gambar pensil dermatograf, (pensil cat air dan conte) tingkat kepekatan (hitam) warna pensil bisa dilihat dari kode pensil. seperti F, H, HB, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, hingga EE. pensil dermatograf khusus dipakai untuk menggambar dipermukaan licin, seperti kaca. Sedangkan pensil conte kerap dipakai sebagai gambar potret dengan dibaurkan oleh kapas.



Pensil Mekanik



Pensil Konte



Pensil dermatograph

2. Spidol

Spidol menggambar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu spidol berujung ramping menajam dengan berbagai ukuran dan spidol berujung melebar dengan berbagai ukuran. ada yang dicampur air dan yang dicampur akohol.



Spidol Warna

3. Rapido

Alat untuk menggambar pada kertas kalkir dengan presisi tinggi, namun dapat digunakan pada kertas, bernomor mulai dari 0,1; 0,2; 0,3; sampai 0,8.



Rapido

4. Pena

Alat untuk menggambar dengan efek visual tertentu, seperti tebal tipis. kerap digunakan untuk tulisan kaligrafi.



Pena Kaligrafi

5. Ballpoint

Selain digunakan untuk menulis juga bisa digunakan untuk menggambar, seperti drawing pen. yang mempunyai varian nomor.



6. Pencil Gambar
Adalah salah satu jenis pewarna yang dapat langsung dipergunakan pada bidang gambar.



7. Cat Air (Water Color)
Jenis pewarna dengan pencampur air. karakternya warna dibuat secara transparan (tipis) sehingga menimbulkan efek gradasi warna yang unik.



8. Cat Minyak (Oil Color)
Jenis pewarna dengan campuran minyak. Karakter gambarnya adalah tebal bertekstur dari kekasaran sapuan kuas



9. Cat Poster (Poster Colour)

Pewarna dengan pencampur air, karakter gambar adalah warna blok pada bidang gambar.



10. Cat Akrilik (Acrylic)

Jenis pewarna yang memiliki tingkat kecermelangan yang tinggi, dan pada umumnya bahan pencampurnya dengan air.



11. Pastel (Oil Pastel)

Pewarna yang digosokkan pada bidang gambar dengan tekanan tertentu.



12. Pastel Lunak (Soft Pastel)

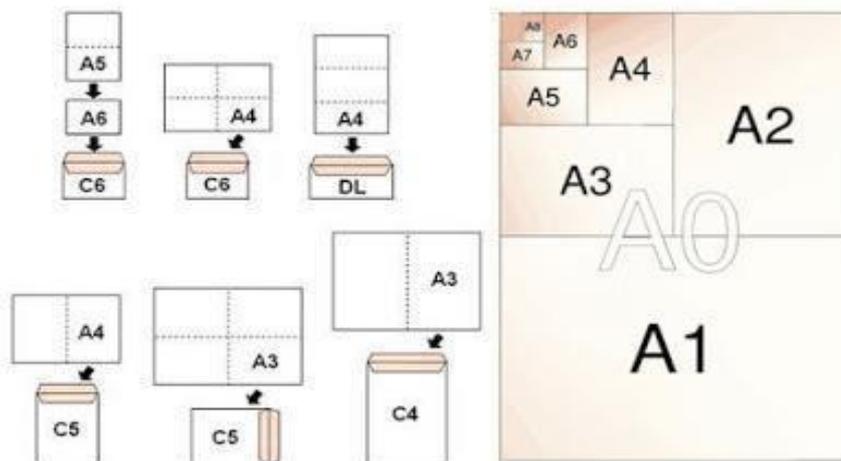
Salah satu pewarna yang penerapannya dilakukan dengan cara menggosokkan serbuk pastel yang dikeringkan terlebih dahulu di atas bidang gambar.



Media Gambar

1. Kertas Gambar

Media menggambar dapat dilakukan pada bahan apa saja asal permukaannya datar. Namun demikian media menggambar yang lazim digunakan adalah sebagai berikut. kertas kalkir, kertas karton, kain, kanvas, kayu lapis, maupun bahan sintetis. Masing-masing media mempunyai karakteristik tertentu dan kelebihan masing-masing tergantung kebutuhan penggambar dalam memilihnya. Bagi pemula sebaiknya memilih media dari kertas. Ada dua jenis kertas yang paling populer dipergunakan, yaitu kertas HVS dengan ukuran (A3,A4,Kwarto), kertas gambar (A2,A3).



2. Karton



3. Kertas Kalkir



Alat Bantu Gambar

1. Meja Gambar



2. Jangka



3. Penggaris Geometrik



4. Kuas Cat



Karakter Media Pewarna

1. Media kering

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan kering. Praktik penggunaannya digoreskan langsung pada permukaan bidang gambar. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. **Pensil**, merupakan alat tulis yang sangat penting untuk membuat sketsa gambar (objek). Untuk merancang sebuah gambar bentuk dapat digunakan pensil keras (*hard*), misalnya pensil HB. Coretan yang dihasilkan pensil HB tidak terlalu terang sehingga sangat cocok untuk merancang sket awasebelum tahap penyempurnaan gambar (*finishing*). Tahap berikutnya menggunakan pensil lunak (2B,3B, 4B, 5B, dan 6B). Pensil jenis B ini memiliki sifat lunak dan hasilnya lebih pekat sehingga cocok untuk teknik blok, arsir, atau dussel.
- b. **Krayon**, memiliki sifat padat dan lunak sehingga cocok untuk membuat gambar blok dan gradasi (kesan semburan warna).
- c. **Spidol**, terdiri atas beragam pilihan warna. Sesuai untuk menggambar dengan teknik arsir atau blok.
- d. **Konte**, merupakan sejenis pensil dari bahan lunak berwarna hitam pekat, sering untuk membuat gambar gradasi atau benda-benda bertekstur halus.
- e. **Drawing pen**, alat menggambar yang sering digunakan untuk teknik arsir dan blok.

2. Media basah

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan basah. Bahan warnanya tersimpan dalam bentuk *tube*, botol, atau kaleng. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. **Cat air**, dapat digunakan menggambar dengan campuran air atau tanpa menggunakan air.
- b. **Tinta bak**, biasa juga dinamakan tinta Cina, Terbuat dari bahan cair pekat. Sangat cocok untuk menggambar.
- c. **Teknik blok atau siluet**.
- d. **Cat minyak (*acrylic*)**, untuk menggambar dengan
- e. **Cat poster (cat plakart)**, memiliki kemiripan dengan.
- f. **Cat air**, tetapi lebih padat dan lebih pekat sehingga sangat cocok untuk teknik blok. menggunakan bidang gambar berupa kain.
- g. **Ecolin**, terbuat dari bahan cair dengan berbagai warna. Sangat cocok untuk teknik blok, arsir, atau sangat cocok untuk teknik blok,asir atau gradasi warna

C. Prinsip-Prinsip dan Unsur Menggambar Model

Untuk mendapatkan hasil gambar yang baik dan benar diperlukan penerapan prinsip-prinsip menggambar model, yang terdiri dari:

1. Komposisi

Komposisi adalah susunan atau tataletak objek gambar antara objek gambar yang satu dengan objek lainnya sehingga memiliki satu kesatuan bentuk yang harmonis. Komposisi merupakan cara mengatur susunan objek gambar yang digunakan sebagai model gambar, sehingga hasil gambar tampak menarik, harmonis dan indah. Komposisi dapat dilakukan dengan cara mengatur susunan objek gambar menurut bentuk, ukuran, warna, maupun jenis objek gambar dengan latar belakang gambar. Jenis-jenis komposisi antara lain, sebagai berikut;

- a. Komposisi Simetris, yaitu susunan objek gambar pada posisi seimbang antara sisi kanan dan sisi kiri baik dalam susunan bentuk maupun objeknya.
- b. Komposisi Asimetris, yaitu susunan objek gambar dalam posisi maupun ukuran yang tidak sama antara sisi kanan dan sisi kiri, namun masih tetap memperhatikan proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antar objek gambar.
- c. Komposisi Sentral, Susunan objek gambar pada posisi sentral/ ditengah-tengah bidang gambar sebagai pusat perhatian, dengan memperhatikan proporsi bentuk dan model gambar agar tercipta keseimbangan dan kesatuan antar objek gambar.

2. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran dan bentuk objek antara bagian satu dengan bagian yang lain secara ideal dan harmonis. Menggambar dengan proporsi yang tepat akan menghasilkan hasil yang ideal dan enak dipandang. Namun jika gambar dibuat tanpa memperhatikan proporsi yang tepat maka akan terkesan janggal dan tidak nyaman dipandang. Sebagai contoh misalnya menggambar benda berupa peralatan minum seperti gelas, porong, dan kendi tanpa memperhatikan proporsi yang tepat akan sangat janggal dan kurang harmonis apabila ukuran gelas sama dengan ukuran porong dan kendi.

3. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keselarasan antara objek gambar, bidang gambar dan gambar yang dihasilkan. Keseimbangan dalam menggambar model dapat diperoleh dengan cara memberikan efek perspektif pada objek gambar, sudut pandang gambar, maupun dengan cara membuat skala. Keseimbangan juga dapat diartikan sebagai keadaan dimana unsur-unsur objek gambar yang satu dengan yang lain memiliki kesamaan bobot. Jenis-jenis keseimbangan antara lain sebagai berikut;

- a. Keseimbangan Simetris, yaitu keadaan dimana unsur yang satu dengan unsur yang lainnya memiliki persamaan.
- b. Keseimbangan Asimetris, yaitu keadaan dimana unsur yang satu dengan unsur yang lainnya kurang memiliki persamaan.

4. Kesatuan

Kesatuan adalah penataan unsur dengan cara menggabungkan unsur satu dengan unsur lainnya berdasarkan bentuk, ukuran maupun jenisnya sehingga memperoleh hubungan yang kuat, erat, dan saling

mendukung antar satu dengan yang lain sehingga memiliki kesatuan yang tidak terpisahkan. Kesatuan juga dapat diartikan keserasian dalam mengatur objek gambar sehingga objek yang diatur antara satu dengan lainnya memiliki kesan ruang, kedalaman, dan saling mendukung antar objek satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan gambar yang baik.

5. Perspektif

Perspektif adalah memperhitungkan hukum alam dengan mempertimbangkan jauh dekat benda dari pandangan mata kita, jika benda dekat dengan mata kita akan terlihat jelas, sementara benda yang jauh dari pandangan mata akan terlihat samar dan tidak jelas. Contoh penerapan hukum perspektif ini dilakukan pada saat menggambar objek misalnya kereta api yang berjalan mendekati kita, pada bagian yang dekat seperti mesin kereta terlihat jelas sedangkan bagian gerbong kereta api bagian belakang hingga semakin jauh terlihat kurang jelas dan semakin samar.

6. Lay out

Lay out adalah tata letak objek gambar dengan keseluruhan bidang gambar. Prinsip lay out diperlukan dalam menentukan tata letak atau posisi objek gambar dengan bidang gambar, misalnya apabila objek yang digambar tinggi sebaiknya bidang gambar vertikal/ portrait, sedangkan apabila menggambar dengan objek yang lebar sebaiknya bidang gambar horizontal/ landscape, begitu juga dalam mempertimbangkan posisi objek gambar secara keseluruhan.

7. Gelap Terang

Gelap terang adalah efek gelap dan terangnya suatu permukaan objek atau bidang dari pengaruh cahaya pada objek atau bidang tersebut, atau latar belakang karena pengaruh cahaya. Prinsip gelap terang dalam menggambar suatu objek tidak hanya diterapkan pada permukaan objek karena pengaruh cahaya, namun juga dapat diterapkan pada bayangan objek dan latar belakang objek karena efek cahaya pada objek tersebut.

8. Plastisiteit

Plastisiteit adalah kesan natural dari hasil gambar yang seolah-olah seperti benda aslinya. Plastisiteit dapat diperoleh dengan mengolah secara maksimal anatomi, warna, tekstur, pencahayaan, bayangan, latar belakang, dan efek-efek lainnya.

D. Unsur-Unsur Menggambar Model

Menggambar model merupakan bagian dari seni rupa, jadi unsur-unsur gambar model sama dengan unsur-unsur dalam seni rupa, diantaranya yaitu;

1. Titik

Unsur titik merupakan unsur seni rupa dalam hal ini gambar model yang paling sederhana. Unsur titik akan tampak dan berarti apabila dalam

jumlah yang banyak. Gabungan dari banyak titik-titik akan membentuk sebuah garis.

2. **Garis**

Garis merupakan unsur seni rupa (gambar model) yang terbentuk dari gabungan atau rangkaian titik-titik yang terjalin dalam kesatuan memanjang dengan kedua ujung terpisah. Terdapat bermacam-macam bentuk garis, seperti garis lurus, garis, putus-putus, garis lengkung, garis berombak, garis zigzag, garis panjang, garis pendek, garis tebal, garis tipis, garis halus, dan lain-lain.

3. **Bidang**

Bidang merupakan unsur seni rupa (gambar model) yang terbentuk dari gabungan atau pertemuan dari beberapa garis. Bentuk bidang dapat dikategorikan ke dalam beberapa macam, antara lain seperti bidang geometris, bidang nongeometris, bidang biomorfosis, dan bidang bersudut.

4. **Bentuk**

Bentuk merupakan unsur seni rupa (gambar model) yang terbentuk dari gabungan beberapa bidang yang membentuk ruang atau volume. Terdapat beberapa macam jenis bentuk, seperti bentuk kubistis, silindris, limas, prisma, kerucut, bola, dan lain-lain.

5. **Warna**

Warna merupakan kesan yang dihasilkan oleh pantulan cahaya pada mata. Terdapat bermacam-macam jenis warna yang secara umum dapat dikategorikan ke dalam dua macam, yaitu spektrum warna (me-ji-ku-hi-bi-ni-u) dan pigmen warna (warna primer, sekunder, tersier, komplementer, dan analog).

6. **Tekstur**

Tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda sehingga dapat memberikan kesan tertentu jika dirasakan menggunakan indera peraba, sehingga dapat dikatakan halus, kasar, licin, mengkilap, rata, berlubang, kusam, dan lain-lain. Secara visual terdapat dua macam tekstur, yaitu tekstur nyata (keadaan benda saat dilihat dan diraba sama nilainya) dan Tekstur semu (keadaan benda saat dilihat dan diraba berbeda).

7. **Gelap Terang**

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang terjadi karena adanya perbedaan warna dan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek. Gelap terang dapat diterapkan dengan menggunakan warna tua (gelap) dan warna muda (terang) . Gelap terang dapat menimbulkan kesan tekstur dan kedalaman suatu benda.

8. **Ruang**

Ruang merupakan unsur seni rupa (gambar model) yang dapat memberikan kesan kedalaman, baik dalam bentuk nyata maupun semu. Unsur ruang dalam bentuk nyata dapat ditemui pada karya seni rupa

tiga dimensi, sedangkan dalam bentuk semu dapat ditemui pada karya seni rupa dua dimensi.

1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Tahun Pelajaran :

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Soal	Ket

2. Penilaian Tes Tertulis

A. Kisi-kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah:

Kelas/Semester :

Tahun Pelajaran :

Mata Pelajaran :

Kisi kisi tes tertulis (uraian)

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	JML
1	3.1 Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan	Menggambar Model	-menyebutkan macam-macam bentuk gambar Model	Uraian	1
-Menyebutkan Fungsi menggambar Model			Uraian	1	
-Menjelaskan cara dan tehnik menggambar Model			Uraian	1	
-Menjelaskan pengertian menggambar Model			Uraian	1	
-Menjelaskan bagaimana prosedur menggambar ilustrasi?			uraian	1	

Contoh Butir Soal :

1. Sebutkan Macam-macam bentuk gambar Model?
2. Sebutkan Fungsi Menggambar Model?
3. Jelaskan Cara dan Teknik Menggambar Model?
4. Jelaskan apa yang dimaksud dngan menggambar Model ?
5. Bagaimana prosedur menggambar model?

B. Penskoran Soal Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Macam bentuk gambar Model : Realis, Ekspresionisme, kartun, karikatur, dekoratif	10
2.	Fungsi Gambar Model a. Menarik perhatian orang sehingga pembaca tertarik membaca buku, majalah, atau cerita yang disajikan b. Memberikan gambaran sekilas tentang isi cerita atau karangan yang dimaksud. c. Memberikan tambahan pengalaman dan mengungkapkan pengalaman sendiri dengan melihat gambar model yang disajikan. d. Melengkapi dan mempelajari jalan cerita yang diutarakan terutama cerita bersambung (komik) e. Menyampaikan kritik, saran, atau sindiran dalam gambar (model karikatur)	30
3.	Teknik menggambar Model Teknik arsir berupa teknik garis-garis atau menyilang Teknik blok berupa teknik gelap terang warna atau tinta dengan blok. Teknik dusel adalah teknik warna yang digoreskan atau disapukan kemudian digosok dengan alat dusel Teknik pontilis adalah teknik untuk memperoleh gelap terang dengan menggunakan titik-titik Teknik transparan adalah teknik campuran warna tipis, tembus cahaya, atau warna permukaan kertas masih tampak. Teknik plakat adalah teknik pewarnaan tebal atau warna kental, menutup warna dasar kertas	30
4.	Gambar Model adalah gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi	10
5	Prosedur menggambar Model a. Menentukan tema gambar berdasarkan cerita atau narasi. b. Menentukan jenis gambar model yang akan dibuat. c. Menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar. d. Menggambar sketsa global yang disesuaikan dengan cerita atau narasi. e. Memberikan arsiran atau warna pada objek gambar sesuai karakter cerita.	20
Skor Maksimal		100

C. Rubrik

No	Skor	Deskripsi
1	10	Menyebutkan 4 macam bentuk gambar Model
	7.5	Menyebutkan 3 macam bentuk gambar Model dst
2	30	Menuliskan 5 fungsi gambar Model
	24	Menuliskan 4 fungsi gambar Model
	18	Menuliskan 3 fungsi gambar Model dst
3	30	Menjelaskan 6 prosedur menggambar Model
	25	Menjelaskan 5 prosedur menggambar Model
	20	Menjelaskan 4 prosedur menggambar Model dst
4	10	Konsepnya benar dan disampaikan secara komunikatif
	7.5	Konsepnya kurang tepat
	5	Konsepnya tidak tepat
5	20	Menyebutkan 4 prosedur menggambar Model
	15	Menyebutkan 3 prosedur menggambar Model
	10	Menyebutkan 2 prosedur menggambar Model dst

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penskoran Penilaian Kinerja

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Persiapan alat dan bahan	20
2	Ide/gagasan	20
3	Kreatifitas	20
4	Komposisi	20
5	Kebersihan/kerapihan	20
	Nilai Maksimum	100

RUBRIK PENILAIAN KINERJA/PRAKTIK

NO	INDIKATOR	KETERANGAN
1	Persiapan alat dan bahan	Persiapan alat dan bahan lengkap = 20
		Persiapan alat dan bahan kurang lengka = 15
		Persiapan alat dan bahan tidak lengkap = 10
	Ide/gagasan	ide gambar berasal dari siswa sendiri = 20
		ide gambar berasal atau terinspirasi dari buku = 15
		ide gambar dibuat dari hasil menjiplak dari buku = 10
2	Kreatifitas	Hasil gambar sangat kreatif dan unik = 20
		Hasil gambar kreatif dan unik = 15
		Hasil gambar kurang kreatif dan unik = 10
3	Komposisi	Hasil gambar sangat sesuai komposisi = 20
		Hasil gambar sesuai komposisi = 15
		Hasil gambar kurang sesuai komposisi = 10
4	Kebersihan/kerapihan	Sangat Bersih = 20
		Bersih = 15
		Cukup Bersih = 10
		Kurang Bersih = 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

A. Pengetahuan

1. Jelaskanlah secara singkat apa yang dimaksud dengan menggambar?
2. Jelaskanlah apa yang dimaksud dengan menggambar model?
3. Identifikasi apa alat dan media yang digunakan pada menggambar model....?
4. Jelaskanlah beberapa teknik yang digunakan dalam menggambar model berdasarkan alat dan bahan yang digunakan....?
5. Berikan contoh karya menggambar model berdasarkan alat dan media yang digunakan.... ?

Isilah pertanyaan diatas pada kolom yang sudah disediakan dibawah ini :

1. Menggambar
.....
2. Menggambar Model
.....
3. Alat dan Media (Bahan)
.....

B. Kompetensi Keterampilan

1. Buatlah Karya menggambar model di kertas gambar A3/A2 menggunakan media pensil teknik arsir dengan objek model alam benda seperti mangkok, cangkir, vas bunga dengan komposisi yang baik.

Indikator Penilaian Tugas Keterampilan

NO	INDIKATOR	BOBOT SKOR	Keterangan
1	KOMPOSISI		Amat baik : 81 - 100
2	BENTUK		Baik : 71-80
3	TEKNIK		Cukup : 61-70
4	PINISHING		Kurang : 51-60
	Jumlah	JN:4=NA	JN : Jumlah Skor , NA : Nilai Akhir

IV. Sumber Materi

Buku Siswa seni Budaya Kelas VIII, Jakarta Kemendikbud 2018

<https://www.senibudaya.web.id/2015/02/alat-dan-bahan-menggambar.html>

<https://www.senibudayaku.com/2019/02/pengertian-menggambar-model.html>

<https://yanartsoul.blogspot.com/2016/07/alat-dan-media-gambar.html>