RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Plus Al Ashri

Mapel : Seni Budaya

Kelas : VIII (Delapan)

Semester : 1 (Satu)

Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

Materi : Menggambar Model

Pertemuan ke : Satu

KOMPETENSI DASAR

3.1. Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan.

4.1 Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat :

- Menjelaskan konsep menggambar model
- Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model
- Mendeskripsikan unsur, prinsip dan teknik dalam menggambar model

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (7 menit)

- Salam dan Do'a
- Apersepsi
- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

INTI (45 menit)

- Menampilkan PPT terkait materi (PTM)
- Memberikan tanya jawab
- terkait dengan materi PPT (PTM)
- Peserta didik menyimpulkan hasil dari materi (PTM)
- Mengamati gambar yang ada di hal.3 buku paket dan menentukan Teknik dan jenis model yang di gambar (PJJ)

PENUTUP (8 menit)

- Guru menyimpulkan materi PTM
- Guru manyampaikan tugas PJJ
- Guru menutup pertemuan dengan membaca do'a

PENILAIAN

a. Penilaian Sikap
   Teknik/bentuk penilaian:
   Teknik/bentuk penilaian: Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi di grup chat, Zoom. Tanggung jawab dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Disiplin dalam kehadiran di grup chat/Zoom.
b. Penilaian Pengetahuan
   Teknik/Bentuk Penilaian :Tes lisan dan mengamati

Makassar, Juli 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Arianti Arief, S.T., S.Pd., M.M.
NIP. -

Khaidah Asriani, S.Pd.
NIP. –

LAMPIRAN 1
A. PENILAIAN SIKAP

LEMBAR OBSERVASI

Kelas/Semester : ……./ Ganjil

TahunPelajaran : ...

PeriodePengamatan : tanggal ... s.d. ...

Rubrik:
Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:
1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap																											
		Tanggung Jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun				Percaya diri				Disiplin			
		KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													

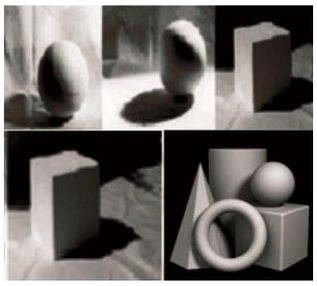
K : Kurang C: Cukup B: Baik SB : Baik Sekali

MATERI

Menggambar model merupakan teknik yang sering dilakukan oleh seorang perupa. Saat menggambar model diperlukan ketekunan dan ketelitian agar hasil yang dicapai sesuai dengan objek yang digambar. Semua objek berupa benda mati maupun hidup dapat dijadikan sebagai model. Menggambar model merupakan kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model. Objek model dapat berupa hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan kumpulan benda-benda yang disusun sesuai dengan komposisi, proporsi, keseimbangan, dan irama yang baik sehingga gambar memiliki satu kesatuan yang utuh.

Gambar model dengan objek alam benda biasa disebut dengan gambar bentuk. Gambar model dengan objek alam benda dilakukan dengan cara mengamati langsung objek gambar sehingga dapat diketahui struktur bentuk dan bidang gambarnya. Objek gambar alam benda memiliki struktur bentuk dan bidang dasar yang berbeda. Bentuk-bentuk objek gambar alam benda yaitu seperti bola, kubus, bujur sangkar, kerucut, dan tabung. Struktur bidang gambar model (alam benda) dapat berupa bidang datar, melingkar, maupun mengerucut. Struktur bentuk dan bidang tersebut memiliki kesan yang tidak sama apabila terkena sinar.

Model alam benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayangan dengan intensitas cahaya yang berbeda-beda. Efek bayangan yang ditimbulkan dari pencahayaan memberikan kesan ruang pada model sehingga gambar tampak seperti gambar tiga dimensi. Berikut contoh pencahayaan objek gambar :



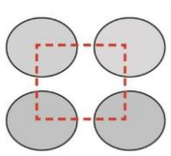
Menggambar model (alam benda) menuntut ketepatan bentuk dan karakter objek yang akan digambar. Model gambar sebaiknya diletakkan sesuai dengan jarak pengamatan mata kita. Model diletakkan tidak terlalu jauh dari pandangan agar kita bisa mengamati detail dari setiap objek yang digambar. Dalam menggambar, dapat menggunakan bidang gambar berupa kertas atau kanvas. Alat dan bahan yang digunakan adalah pensil, charcoal (arang), pensil warna, krayon, cat air, cat akrilik, dan cat minyak.

Proses menggambar model memerlukan pengamatan objek yang digambar secara baik. Pengamatan sangat penting agar gambar dapat terlihat baik, menarik, dan indah. Prinsip yang harus diperhatikan dalam menggambar model adalah komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan. Komposisi merupakan cara menyusun dan mengatur objek yang digunakan sebagai model gambar sehingga hasilnya tampak menarik dan indah. Komposisi dapat dibuat melalui bentuk objek gambar, warna objek gambar, jenis objek gambar, dan latar belakang gambar.

Bentuk komposisi ada 3 yaitu :

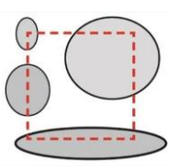
1. Komposisi Simetris

Benda atau model yang menjadi objek gambar diletakkan pada posisi seimbang antara sebelah kiri dan sebelah kanan. Komposisi simetris memiliki keseimbangan benda yang sama dalam bentuk dan ukurannya. Seperti gambar berikut :



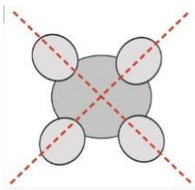
2. Komposisi Asimetris

Benda di letakkan dalam posisi tidak sama, posisi dan ukurannya. Namun tetap memperhatikan proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antar benda atau objek gambar. Seperti gambar berikut :

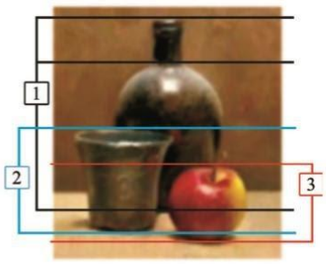


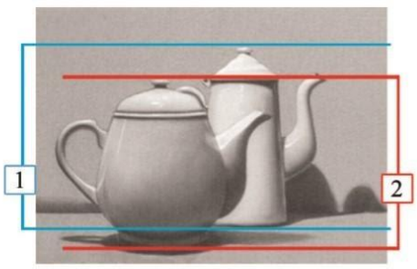
3. Komposisi Sentral Pusat

Perhatian benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar. Penempatan model diatur sesuai dengan proporsi, bentuk model diatur seimbang. Penempatan benda memiliki kesatuan antarbenda. Seperti gambar berikut :



Proporsi adalah perbandingan ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati (contoh gambar). Berikut contoh proporsi :

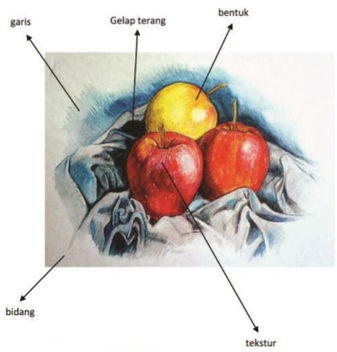




Keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek gambar, dan gambar yang dihasilkan. Keseimbangan hasil gambar model dapat diperoleh dengan cara membuat skala, memberi efek perspektif pada objek gambar dan sudut pandang penggambar.

Kesatuan adalah keserasian dalam pengaturan objek gambar. Benda-benda yang diatur memiliki kesan ruang, kedalaman, dan antarobjek gambar saling mendukung sehingga akan menghasilkan gambar yang baik.

Unsur-Unsur dalam menggambar model adalah garis, bentuk, bidang, tekstur, gelap terang (pencahayaan). Pemahaman terhadap unsur-unsur tersebut sangat membantu dalam menggambar model. Berikut contohnya :



Alat dan bahan menggambar model berupa :

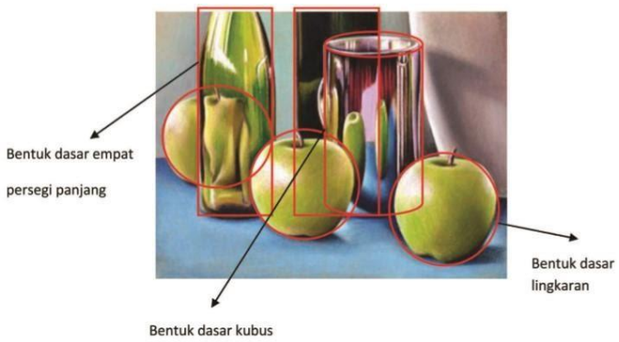
1. **Pensil :** Pilihlah pensil berukuran 2H-H (keras), HB (medium), dan B-2B (lunak). Gunakan peraut pensil untuk memperuncing ujung pensil, atau menggunakan sepotong kecil kertas amplas untuk mempermudah mengatur keruncingan pensil sesuai kebutuhan
2. **Penghapus :** Pilihlah penghapus yang lunak dan lentur untuk membersihkan garis-garis pensil tanpa merusak kertas
3. **Kertas :** Gunakan kertas gambar sesuai dengan kebutuhan, jangan terlalu tipis, usahakan yang bertekstur. Beberapa jenis kertas dapat digunakan untuk menggambar model seperti kertas ukuran standar (A3, A4, dan kwarto). Untuk latihan, bisa juga menggunakan kertas buram
4. **Pensil Warna :** Penggunaan pensil warna dapat dilakukan dengan cara mengarsir atau memblok warna. Tekanan pada penggunaan pensil sangat memengaruhi ketajaman warna
5. **Krayon :** Bahan krayon terdiri atas bahan berbasis kapur dan minyak (lilin)
6. **Cat Air :** Bentuk cat air terdiri atas bentuk tube dan batangan. Pada bentuk tube menggunakan palet sedangkan cat air dalam bentuk batangan dapat langsung digunakan di kemasannya.

Sebelum menggambar, persiapkan model objek yang akan digambar, Siapkan papan atau meja gambar, Aturlah sudut pandang, jangan terlalu jauh agar dapat mengamati lebih jelas. Biasakan menggambar di atas permukaan miring, bukan permukaan datar. Permukaan datar mengakibatkan gambar yang dibuat tidak proporsional (distorsi).

Gunakan pensil 2H atau H untuk membuat garis bantu, karena dapat menghasilkan garis yang cukup tipis. Dengan pensil 2H atau H kita tidak terganggu dengan garis maupun coretan tebal, tidak perlu membuang waktu untuk menghapus berulang-ulang coretan garis yang salah.

Biasakan mulai menggambar dengan membuat proporsi, bentuk dan gestur secara global menggunakan pensil 2H atau H. Apabila sudah sesuai dengan model yang digambar, lanjutkan dengan menggambar bagian-bagian yang lebih detil. Kemudian, gambar diperjelas dengan pensil Hb, B, atau 2B dan dapat juga menggunakan pensil warna, cat, maupun spidol.
Berikut contoh tahapan-tahapan dalam menggambar model alam benda :

1. Persiapkan objek gambar model alam benda yang akan digambar
2. Membuat sketsa, yaitu menggambar bentuk global dengan memperhatikan proporsi, bentuk, dan objek yang digambar
3. Berikan kesan gelap terang pada setiap bagian objek dengan menggunakan arsiran sampai terlihat perbedaannya
4. Buatlah detail pada setiap objek
5. Perjelas setiap bagian objek dengan warna yang sesuai model
6. Penyelesaian akhir gambar dilakukan dengan penjelasan gambar sesuai dengan karakter objek masing-masing benda yang digambar, seperti gambar berikut :



LAMPIRAN 2

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

Penilaian PTM

Pertanyaan

1. Jelaskan pengertian menggambar model!
2. Sebutkan prinsip-prinsip menggambar model!
3. Unsur-unsur menggambar model!
4. Menyebutkan objek gambar model!

Jawaban

1. 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.

   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.

2. 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. Kompisisi 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.

   4) 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.

   5) 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 yag baik.

   6) 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 kerata terlihat jelas sedangkan bagian gerbong kereta api bagian belakang hingga semakin jauh terlihat kurang jelas dan semakin samar.

7) 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.

8) 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.

9) 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.

3. **Unsur-unsur Gambar**

a) **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.

b) **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.

c) **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.

d) **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.

e) **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).

f) **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).

g) **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.

h) **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.

4. Objek yang bisa Digambar yaitu segala benda alam yang ada disekitar kita juga bisa menggambar pepohonan dll.

Penilaian PJJ

Identifikasikanlah dari beberapa jenis objek gambar model (alam benda) di bawah dan tuliskan pada kolom tabel yang tersedia!

Sumber: Kemdikbud, 2013

Sumber: Kemdikbud, 2013

Sumber: Kemdikbud, 2013

Isilah Tabel sesuai hasil identifikasimu!

Proses Identifikasi	Objek Gambar Model (alam benda)		
Struktur Bentuk			
Pencahayaan			
Karakter Bahan			

LAMPIRAN 3
Format Penilaian

No.	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		