

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN LURING
(RPP)**

Nama Sekolah : SMPN 5 GRESIK
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : MENGGAMBAR MODEL Alam Benda
Tahun Pelajaran : 2021 / 2022
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit (pertemuan 1)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba mengolah, dan menyaji dalam ranah konkrit (menggunakan, mengurangi, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, melukis, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur berkarya menggambar model alam benda dengan berbagai bahan	3.1.1 Menyimpulkan pengertian menggambar model alam benda (C5) 3.1.2 Menyimpulkan daftar alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda (C5) 3.1.3 Mengategorikan berbagai teknik dalam berkarya menggambar model (C6)

Nilai karakter yang ditanamkan/ditumbuhkan:

1. Religius (Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut)
2. Nasionalis (Cinta tanah air)
3. Mandiri (Percaya diri)
4. Gotong Royong (Kerjasama)
5. Tanggung jawab
6. Disiplin
7. Percaya diri

Fokus Penguatan Karakter : tanggung jawab, gotong royong, percaya diri

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video dengan link : <https://www.youtube.com/watch?v=z2BwaavmZTg> , dan membaca buku teks/modul tentang menggambar model alam benda dengan model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik dapat **menyimpulkan (C5)** pengertian menggambar model alam benda dengan tepat dan tanggung jawab.
2. Setelah mengamati video dengan link : (C) <https://youtu.be/z2BwaavmZTg?t=62>

menggali informasi (B), peserta didik (A) dapat memutuskan (C6) daftar alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda dengan tepat (D), jujur dan bertanggung jawab. (PPK)

3. Setelah mengamati video dengan link :<https://www.youtube.com/watch?v=-iaINVnw89Q> berdiskusi (C) tentang menggambar model alam benda, peserta didik (A) dapat mengategorikan (B) berbagai teknik dalam berkarya menggambar model dengan tepat (D), jujur dan bertanggung jawab. (PPK)

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler

- a. Pengertian menggambar model alam benda teknik kering
- b. Teknik menggambar model alam benda
- c. Media dan teknik berkarya menggambar model alam benda

2. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Pengertian menggambar model alam benda
- b. Media dan teknik berkarya menggambar model alam benda

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Perkembangan media dan teknik berkarya menggambar model alam benda di masa saat ini

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : pendekatan *Scientific*
Model Pembelajaran : *Problem Base Learning*
Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, dan penugasan

F. Media:

- ❖ Media :
 - Link video beberapa teknik menggambar model
https://www.youtube.com/watch?v=qaSenXdnaGw&list=RDCMUCB9berO64_friwLRsKO9fag&index=5
<https://www.youtube.com/watch?v=-iaINVnw89Q>
 - Slide Powerpoint
 - Buku materi dan modul
 - Internet
- ❖ Alat
 - Komputer
 - Infocus
 - Spidol, penggaris, papan tulis


G. Sumber Belajar

Sumber belajar :

1. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kemdikbud Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017
2. Modul materi Menggambar Model Alam Benda
3. Hasil karya Guru Seni Budaya, hasil karya peserta didik sebelumnya (terlampir)

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke 1

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>Pendahuluan/Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam, dilanjutkan berdoa menurut kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik (PPK : religius)2. Guru memeriksa kehadiran dan kelengkapan peserta didik3. Guru memberikan link materi ajar (literasi) https://drive.google.com/file/d/1dp9f9wMH1GHR7frKBWh7ZQWI49_oioOM/view?usp=sharing dan link <i>dengan cara</i> scanning QRcode (TPACK)  <ol style="list-style-type: none">4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk mempersiapkan mengikuti pembelajaran dan penyampaian pentingnya proses dalam PTM terbatas (PPK:integritas) <p><i>Motivasi</i></p> <p>Menyaksikan slide/video untuk membangkitkan semangat nasionalisme</p> <p><i>Pemberian Acuan</i></p> <ol style="list-style-type: none">a. Menyampaikan tujuan pembelajaranb. Menyampaikan langkah langkah kegiatan pembelajaranc. Menyampaikan cakupan materi pembelajaran	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>1)orientasi siswa pada masalah, (15menit)</p> <p><i>Mengajukan pertanyaan</i></p> <p>Apakah yang dimaksud dengan menggambar? Apakah yang dimaksud dengan model? Apakah pengertian menggambar model alam benda? Daftar alat dan bahan apa saja yang digunakan? Teknik apa saja dalam berkarya menggambar model?</p> <p>Melalui video pembelajaran, ditampilkan macam-macam gambar model dan teknik pembuatannya, lalu mengarahkan atau mengorientasi peserta didik terhadap</p>	60 Menit

masalah (**TPACK**) (*Saintifik: menanya, mengumpulkan informasi, menalar, 4C=Collaboration, Critical Thinking*) (5menit)

Dengan menyaksikan link video:

<https://www.youtube.com/watch?v=uOmJXRVNOpw>

2)mengorganisasi siswa untuk belajar,

(15 menit)

1. Peserta didik membentuk kelompok
2. Melalui PPT yang ditampilkan, peserta didik menelaah materi tentang pengertian menggambar model alam benda, tema, media dan teknik karya menggambar model alam benda. (**4C: Collaboration, Critical Thinking, literasi, TPACK, Saintifik: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasikan**)
3. Peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan. (*Saintifik: menanya & mengkomunikasikan, 4C = Collaboration, Communication*)
4. Guru sudah membagikan link LKPD dilanjutkan guru juga menshare link LKPD di layar (**TPACK**)

3)membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (10menit)

5. Peserta didik membentuk kelompok kecil (4 atau 5 peserta didik) untuk mengerjakan LKPD menemukan fakta yang bersumber pada materi melalui link yang dibagikan di awal. (**PPK: Integritas dan gotongroyong, 4C:Comunication, Collaboration**)
6. Peserta didik mengerjakan tugas kelompok yang telah disusun guru di LKPD, bekerjasama mengumpulkan informasi, melakukan pengecekan, mencari data / referensi / sumber (literasi) untuk bahan diskusi kelompok. (**PPK: gotongroyong, 4C: Collaboration, Creativity, Saintifik: mengumpulkan informasi**)

	<p><i>4)mengembangkan dan menyajikan hasil, (10 menit)</i></p> <p>7. Peserta didik bersama sama memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi menggambar model alam benda dengan berdiskusi setelah mencari tambahan informasi dan teknis pengerjaan dengan kerja keras (4C=Communication, Creativity, Critical Thinking. PPK: Gotongroyong)</p> <p>8. Peserta didik dibimbing guru untuk merumuskan hasil diskusi dalam bentuk yang menarik (4C=Communication)</p> <p><i>5)menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (10menit)</i></p> <p>12. Peserta didik menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.</p> <p>13. Peserta didik dibimbing guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri .(PPK: Integritas, Mandiri, 4C=Communication)</p> <p>14. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Secara acak https://wheelofnames.com/ guru akan memberikan pertanyaan ke peserta didik sesuai materi pembelajaran menggambar model alam benda.(PPK:Integritas, 4C=Communication)</p> <p>2. Peserta didik dibimbing guru untuk melakukan refleksi dan kesimpulan pembelajaran hari ini (4C=Collaboration, Communication, PPK: Gotongroyong)</p>	<p>15 menit</p>

	<p>3. Guru mendorong siswa untuk menyiapkan daftar alat dan bahan sebagai persiapan pertemuan selanjutnya (<i>membuat sketsa gambar model di kertas ukuran A4. Peserta didik diingatkan untuk membawa media, alat dan bahan menggambar model.</i>)</p> <p>4. Guru bersama peserta didik berucap syukur kepada Tuhan YME bahwa pelajaran telah terlaksana dengan baik (PPK: Religius)</p> <p>5. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan terimakasih atas perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dilanjutkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (PPK : religius)</p>	
<p><i>Assesmen</i></p> <p>Tugas : LKPD Mengerjakan soal materi menggambar model alam benda Observasi : Pengamatan sikap spiritual dan sosial</p>		

Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap spiritual dan Rubrik terlampir
- b. Sikap sosial dan Rubrik terlampir

c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Tulis	Soal Uraian	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan dikirim melalui scan QR code	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)

SOAL

- a. Simpulkanlah pendapatmu tentang pengertian menggambar model alam benda !
- b. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis berbagai teknik dalam berkarya menggambar model !
- c. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis tahap berkarya menggambar model !
- d. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis media dan alat yang perlu disiapkan dalam berkarya menggambar model !

2. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk;

- a. bimbingan perorangan jika peserta didik yang belum tuntas melalui daring
- b. belajar kelompok jika peserta didik yang belum tuntas

3. Pembelajaran Pengayaan

- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pengayaan dalam bentuk penugasan untuk mempelajari perkembangan media dan teknik berkarya menggambar model alam benda di masa saat ini

Kepala SMP N 5 Gresik

Gresik, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. M. NUR, M.M.
NIP. 19660222 199403 1 008

Syamsul Arifin, S.Pd.
NIP.19760103 201001 1 007

Catatan :

.....
.....



HAN AJAR

MENGGAMBAR MODEL ALAM BENDA

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU DALAM JABATAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

2021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah...

Telah selesai modul untuk memenuhi kelengkapan tugas membuat produk bahan ajar pada prodi Seni Budaya Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan di Universitas Negeri Malang Tahun 2021.

Kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar. Materi ajar Seni Budaya untuk Kelas VIII SMP/MTs yang saya sajikan ini juga tunduk pada ketentuan tersebut.

Selain itu , diharapkan dengan adanya modul ini dapat mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik sehingga mempermudah dalam memahami pengetahuan tentang menggambar.

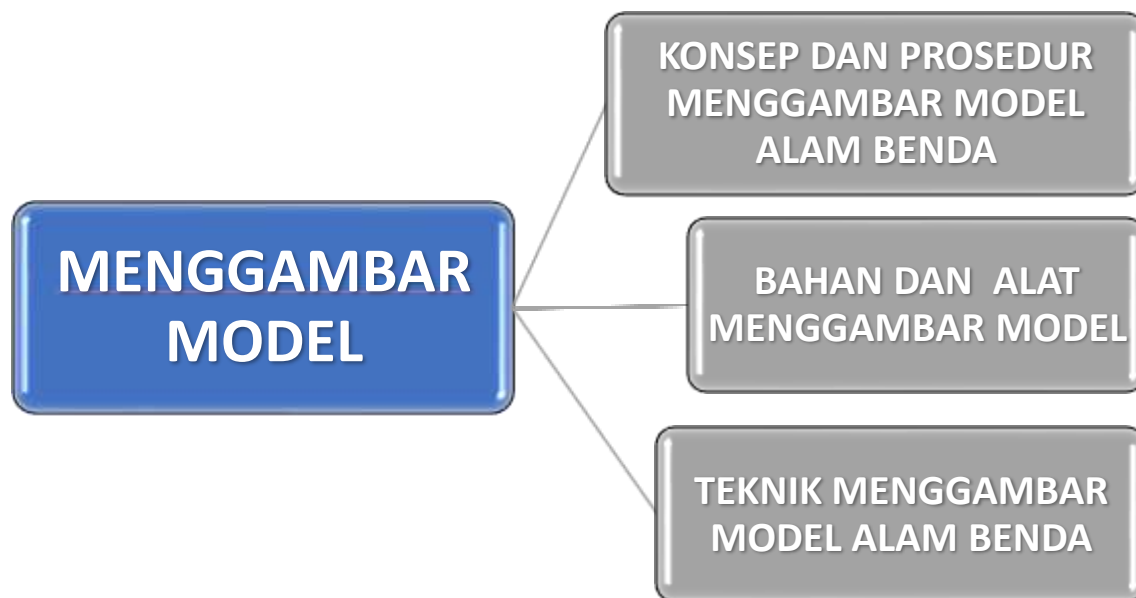
Bahan ajar ini dirancang dan dikembangkan berdasarkan prinsip instruksional dengan tujuan membantu siswa berfikir konseptual sebagai dasar memunculkan ide kreatif dalam berkarya seni rupa. Dengan memperhatikan kebutuhan akan pengetahuan seni budaya, modul ini hadir sebagai jendela wawasan bagi siapa saja yang ingin mengetahui Unsur, Teknik, dan Prinsip menggambar model alam benda. Lebih lanjut modul ini merupakan bahan pegangan yang bisa membantu ketika pembaca ingin memahami teknik menggambar.

Gresik, September 2021

Penulis

Syamsul Arifin, S.Pd

A. Peta Kompetensi



B. Kompetensi Dasar

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

4.1 4.1 menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1.1 Mendeskripsikan pengertian, konsep, bahan, dan syarat menggambar model

4.1.1 Membuat gambar model secara keseluruhan dari sketsa desain awal sampai menjadi gambar model dengan berbagai alat dan bahan

D. Tujuan Pembelajaran

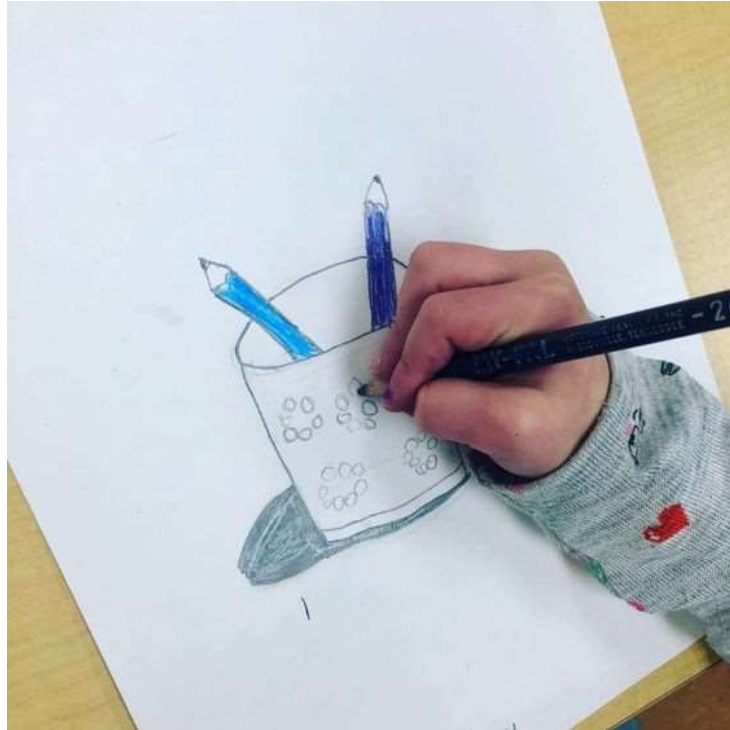
Setelah mempelajari uraian materi dalam bab pembelajaran dan kegiatan belajar, diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis pengertian, konsep, bahan, dan syarat menggambar model alam benda
2. Memahami dan mendeskripsikan teknik menggambar model
3. Membuat karya gambar model alam benda unsur, prinsip, teknik kering dengan bahan pensil

E. Uraian Materi

A. Unsur, Prinsip, Teknik, Dan Prosedur Menggambar

Menggambar tidak hanya menggunakan akal imajinasi tetapi juga terkadang memerlukan objek. Dengan pengamatan terhadap objek di sekeliling kita merupakan objek yang tidak pernah habis untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi dan eksplorasi dalam menggambar. Memanfaatkan benda disekitar (alam benda) merupakan objek yang dapat digambar.



Gambar 2 Gambar aktifitas menggambar Alam Benda dengan Teknik kering

Sumber: <https://id.pinterest.com>

Beraneka macam bentuk yang berbeda-beda, mulai dari bentuk objek atau benda yang disediakan oleh alam sampai dengan bentuk benda/produk buatan manusia. Dari alam kita akan dapat melihat, awan, gunung, laut, batu tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan sebagainya. Kemudian di sekitar kita juga sering kita jumpai sepeda, mobil televisi, almari, piring dan benda-benda kebutuhan hidup manusia sehari-hari lainnya. Dari berbagai macam bentuk benda tersebut di atas, baik yang ada di alam (ciptaan Tuhan).

1. Prinsip-Prinsip Menggambar Model

Proses menggambar model memerlukan pengamatan yang baik pada objek yang digambar. Pengamatan ini sangat penting supaya gambar dapat terlihat baik, menarik, dan memiliki keindahan. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggambar model adalah komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan.

Penjelasan tentang prinsip menggambar dapat dijelaskan berikut.

a. Komposisi

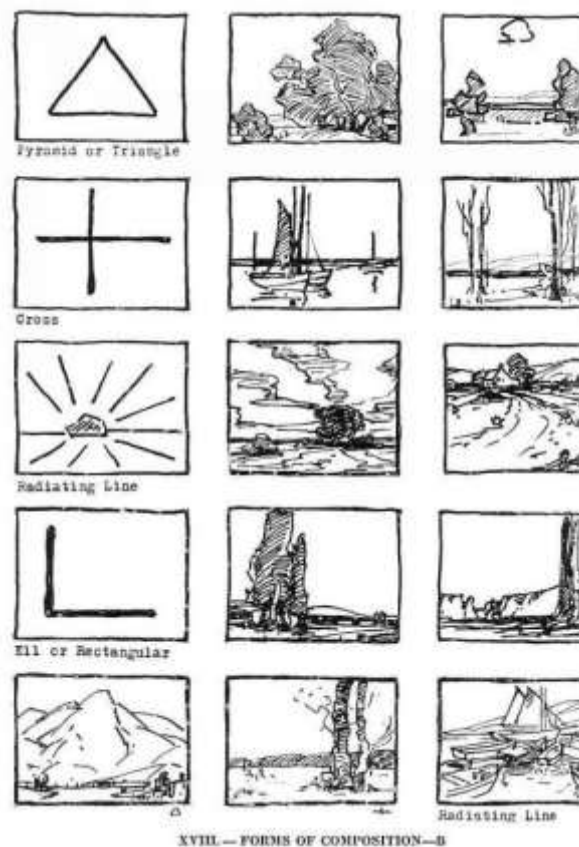
Dalam menggambar bentuk dikenal dua pengertian, yaitu:

1. *Komposisi penataan objek*, benda-benda yang akan digambar diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik, proporsional, dan artistik.



Gambar 3. *Komposisi penataan objek*, Sumber: *Buku Drawing In Pencil*

2. *Komposisi layout*, terkait dengan pengaturan bidang gambar diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi layout bidang gambar yang menarik, proporsional, dan artistik.



Gambar 3. *Komposisi layout*, Sumber: <https://id.pinterest.com>

b. Proporsi

Untuk menggambar sebuah botol atau benda apa saja, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, geometris ataupun yang organis, ada di alam atau benda buatan manusia, yang harus diketahui adalah perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi secara keseluruhan serta ukuran

bagian-bagian dari benda tersebut secara rinci. Jadi untuk menggambar buah botol, harus diketahui berapa ukuran perbandingan badan botol, leher botol, kepala botol, tutup botol dan seterusnya. Begitu juga untuk menggambar benda dalam kelompok, misalnya nanas, pisang dan apel, maka sebelum mulai menggambar harus diketahui lebih dahulu perbandingan ukuran dari masing masing benda tersebut.



Gambar 3. Proporsi benda , Sumber: <https://id.pinterest.com>

b. Keseimbangan/balance

Balance (keseimbangan) yaitu pengaturan unsur-unsur seni yang dapat menciptakan suatu perbandingan dan intensitas sebanding yang bertitik pusat pada suatu tempat sehingga terdapat keseimbangan dari unsur-unsur yang digunakan.

Keseimbangan ada dua macam yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris). Berikut beberapa macam keseimbangan dalam menggambar :

a. Keseimbangan formal (Simetris)

Komposisi simetris menunjukkan bahwa objek dibagian kanan sama atau mirip dengan objek di bagian kiri bidang gambar. Komposisi yang simetris memiliki karakter formal, adanya kesamaan antara kanan dan kiri, terdapat garis sumbu dan tiap elemen diulang sepasang-sepasang di

kiri dan di kanan, atau di atas dan di bawah. Desain yang simetris disukai manusia karena: manusia sendiri sudah simetris dan senang akan kesamaan itu, komposisi mudah dimengerti dan mudah diasosiasikan dengan keseimbangan, irama yang stabil, kejernihan dan kesatuan, yang kesemuanya bersifat positif.



Gambar 4. Keseimbangan simetris, Sumber: pastelanne.wordpress.com

Keseimbangan simetris cenderung memiliki keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan, terlalu banyak kesamaan pada tiap komposisinya, sehingga terkesan monoton dan statis.

b. Keseimbangan informal (Asimetris);

Komposisi asimetris menunjukkan bahwa objek di bagian kanan tidak sama atau mirip dengan objek di kiri bidang gambar tetapi terkesan menunjukkan keseimbangan. Objek yang berwarna gelap memiliki kesan lebih berat daripada objek lain yang besarnya sama dengan benda tersebut tetapi berwarna terang. Keseimbangan asimetris disebut juga keseimbangan aktif yang memiliki komponen yang berbeda, baik dalam bentuk dan warna, tetapi sama berat. Disini gambar menjadi lebih bebas, karena aturannya tidak kaku dan menarik karena dituntut imajinasi yang lebih banyak dan lebih sulit tercapai. Keseimbangan pada objek pohon pada gambar di bawah ini memberikan adanya kesan keseimbangan antar bagian-bagiannya, artinya tidak terkesan berat di salah satu sisi dan ringan di sisi yang lain.

c. Kesatuan

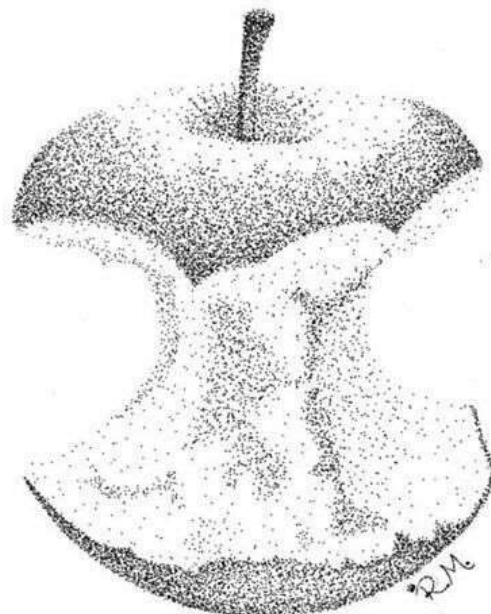
Kesatuan adalah keserasian dalam pengaturan objek gambar sehingga benda-benda yang diatur satu sama lain memiliki kesan ruang, kedalaman, dan antarobjek gambar saling mendukung sehingga akan menghasilkan gambar yang baik. Dalam karya seni rupa menunjukkan keterpaduan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang berpadu dan saling mangisi

akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah. Prinsip komposisi ini sering pula ditunjukkan dengan penataan berbagai objek yang terdapat dalam sebuah karya seni.

2. Unsur-unsur Menggambar Model

Setelah memahami prinsip apa saja yang harus diperhatikan dalam menggambar, maka bagian ini akan diberikan penjelasan tentang unsur-unsur apa saja yang dibutuhkan untuk menggambar model. Beberapa unsur seni rupa yang digunakan dalam menggambar adalah:

1. *Titik*; Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya relatif kecil. Titik akan tampak besar bila berada dalam bingkai yang kecil, namun sebaliknya titik akan nampak kecil bila berada pada bingkai yang besar. Wujud titik dapat berupa bulatan, bujur sangkar, segitiga, dan lain sebagainya. Sebuah titik relatif belum memiliki makna sebelum disusun ke dalam sebuah komposisi tertentu.

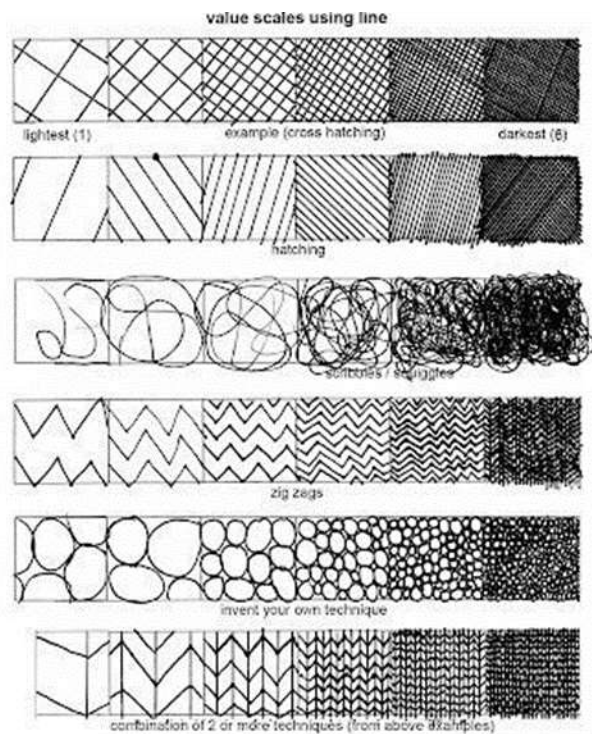


Gambar 5, Pemanfaatan unsur titik. Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/582019951850306479/>

2. *Garis*; garis terbentuk melalui goresan atau tarikan dari titik yang satu ke titik yang lain. Garis merupakan unsur mendasar dan unsur penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Perwujudan karya seni rupa pada umumnya diawali dengan coretan garis sebagai rancangannya. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak

dan membekaskan jejaknya pada sebuah permukaan benda. Eksplorasi beberapa unsur garis terdapat pada gambar dibawah ini :

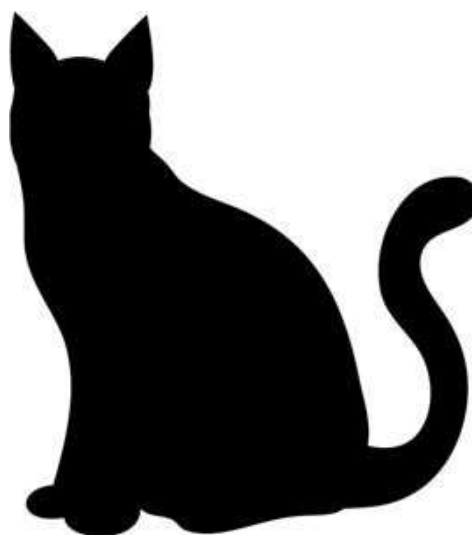


Gambar 6 Unsur-unsur garis. Sumber: <https://id.pinterest.com>



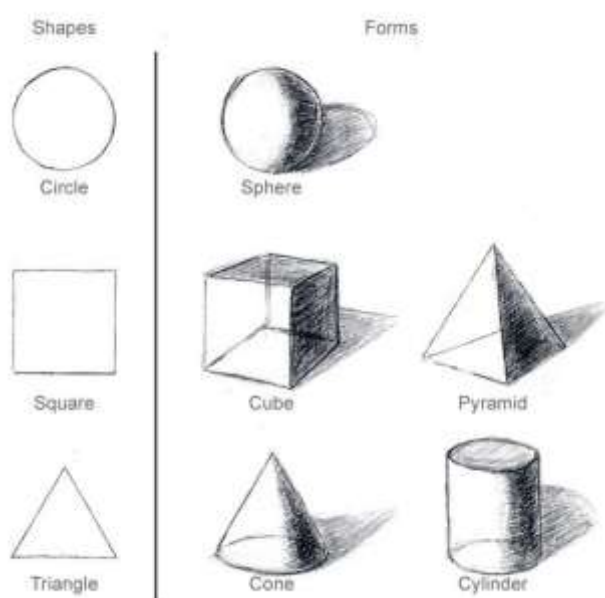
Gambar 7, Pemanfaatan unsur titik. Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/244390717262629581/>

3. *Bidang*; merupakan permukaan yang datar yakni suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk bidang, baik bidang geometrik maupun bidang organik. Bidang juga mempunyai sifat yang beragam sesuai bentuknya.



Gambar 7, Pemanfaatan unsur titik. Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/732116483158464143/>

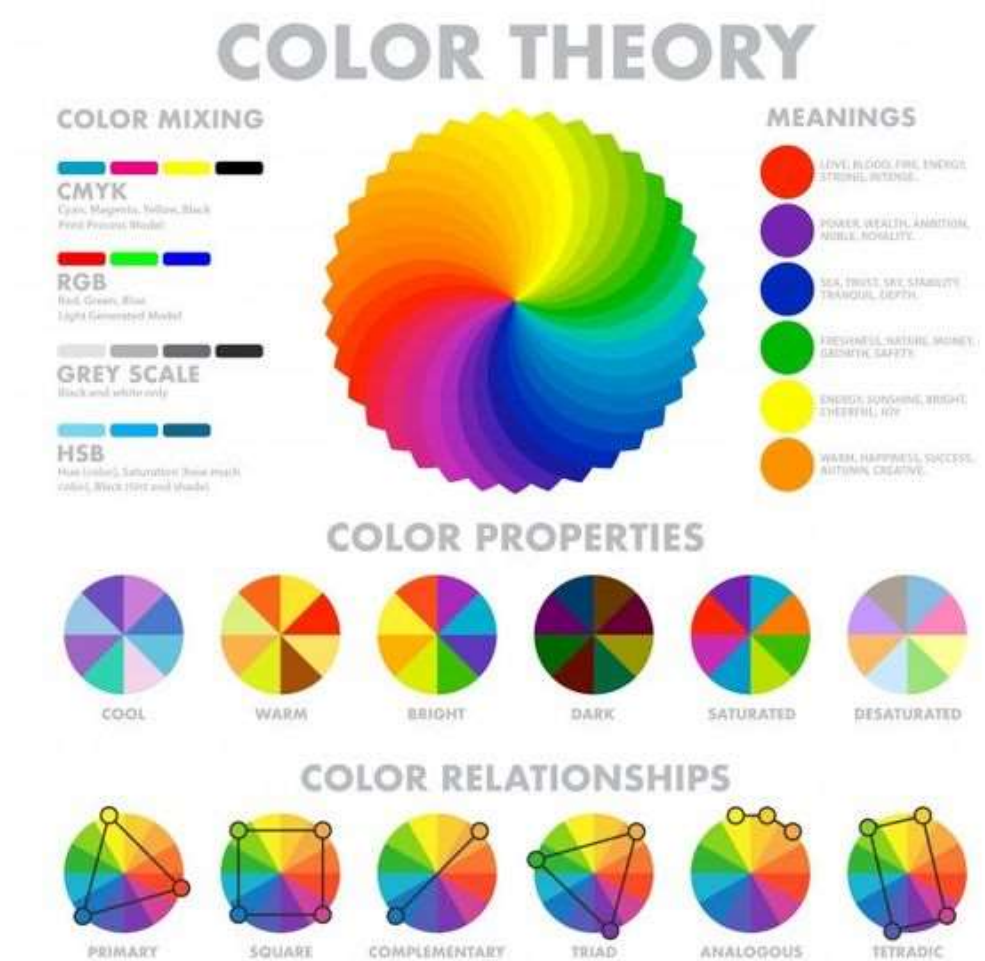
4. **Bentuk**; bentuk terjadi melalui penggabungan unsur bidang. Contoh dari bentuk adalah sebuah kotak terwujud dari empat sisi bidang yang disatukan. Bentuk atau bangun benda dapat berupa bangun beraturan seperti lingkaran, segi empat segi tiga atau tidak beraturan. Selain berupa bangun, benda juga memiliki bentuk plastis. Sebuah kotak kayu memiliki bangun persegi empat, tetapi adanya tekstur dan kesan gelap terang membuat pengamat dapat melihat bentuk plastisnya.



Gambar 8, Unsur bentuk sederhana. Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/27232772726873505/>

5. **Warna**; berdasarkan pigmen, warna dasar ada 3 yakni merah, kuning, dan biru. Kemudian dari ketiga warna tersebut, dapat diperoleh berbagai jenis warna melalui proses pencampuran. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder dan bila dua warna sekunder digabungkan akan menghasilkan warna tersier. Dalam pewarnaan sebuah karya seni dikenal juga istilah polikromatik dan monokromatik.

Pewarnaan atau penggunaan secara monokromatik menunjukkan kecenderungan penggunaan satu jenis warna. Perbedaan untuk menunjukkan efek kedalaman dalam pewarnaan secara monokromatik umumnya dilakukan dengan mengurangi atau menambahkan intensitas warna tersebut.



Gambar 9, Unsur warna. Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/ba/5b/90/ba5b9082467a3a19542c24534cda05e1.jpg>

6. *Tekstur*; Unsur tekstur atau barik adalah kualitas taktil dari suatu permukaan. Taktil artinya dapat diraba atau yang berkaitan dengan indra peraba. Disamping itu, tekstur juga dapat dimaknai sebagai penggambaran struktur permukaan suatu objek baik halus maupun kasar. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas tekstur asli dan tekstur buatan.

Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu benda karena pengolahan garis, warna, ruang, teranggelap dan sebagainya.

7. *Gelap-terang*; benda yang tertimpa cahaya (secara langsung atau tidak langsung), ada sisi yang gelap dan ada sisi yang terang. Penggambaran

bentuk benda yang baik, salah satunya ditentukan oleh kelihaiian menentukan sisi gelap dan sisi terang secara tepat.

Gambar model sebenarnya masih merupakan bagian dari seni lukis, namun ada pendapat yang memasukkan gambar model ini ke-wilayah menggambar (drawing). Hal ini dapat dimengerti, karena keduanya mempunyai cara pandang dan konsepsi yang berbeda meskipun jika dikaji lebih mendalam keduanya mempunyai perbedaan sangat tipis.

Sebagai contoh gambar model di bidang seni rupa mungkin lain jika dibandingkan dengan di bidang Arsitektur, baik ditinjau dari tujuan, fungsi, maupun dari segi teknik yang digunakan.

Dalam dunia seni rupa, khususnya seni lukis, gambar model sering dianggap sebagai suatu disiplin ilmu menggambar yang baik (trampil) menarik terutama dalam komposisi. Gambar model seringkali diperlakukan sebagai upaya latihan menggambar obyek benda hidup (manusia) secara tepat. Lni berarti yang dilatih adalah masalah keterampilan teknik menggambar dan prinsip-prinsip penyusunan elemen yang terkait, tanpa melibatkan emosi. Sehingga kadang-kadang hasil gambar model tampak tidak hidup, tanpa melibatkan emosi. Karena dalam gambar model semata-mata hanya melatih teknik menggambar secara baik. Sebenarnya secara visual antara menggambar model dengan melukis manusia tidaklah terlalu berbeda jauh .

B. Teknik Menggambar Model Alam Benda

Sebelum mulai menggambar, persiapkan terlebih dahulu model objek yang akan digambar kemudian siapkan juga papan atau meja gambar. Aturilah sudut pandang kita, jangan terlalu jauh agar kita dapat mengamati model yang akan kita gambar dengan lebih jelas. Biasakan selalu menggambar di atas permukaan yang miring, bukan permukaan yang datar. Permukaan yang datar mengakibatkan gambar yang dibuat tidak proporsional (distorsi). 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.

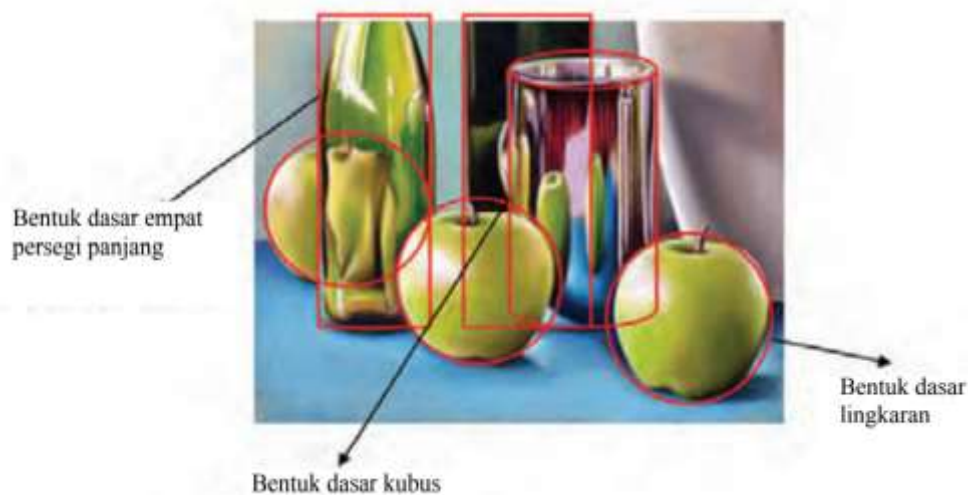
Dalam menggambar, dapat menggunakan bidang gambar berupa kertas atau kanvas. Alat dan bahan yang digunakan adalah pensil, charcoal (arang), pensil warna, krayon, cat air, cat akrilik, dan cat minyak. Dalam mentransformasikan wujud tiga dimensional menjadi gambar dua dimensional dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan tentang perspektif dan membuat skala. Menggambar alam benda yang ukurannya lebih kecil dan disesuaikan dengan

ukuran kertas, pengukuran skalanya dapat dilakukan dengan teknik yang sangat sederhana tetapi efektif.

Jenis pensil 2H atau H biasanya digunakan untuk membuat garis bantu. Jenis pensil ini sangat membantu kita dalam menggambar model karena menghasilkan garis yang cukup tipis sehingga kita tidak terganggu dengan garis maupun coretan tebal dan kita tidak perlu membuang waktu untuk menghapus berulang-ulang coretan garis yang dianggap salah.

Pada gambar model alam benda tersebut, cobalah kamu mempersiapkan objek gambar bentuk dasar seperti contoh. Lakukan tahapan-tahapan dalam menggambar model alam benda sebagai berikut;

1. Mempersiapkan objek gambar model alam benda yang akan digambar.
2. Mulailah membuat sketsa, yaitu menggambar bentuk global dengan memperhatikan proporsi, bentuk, 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.



F. Rangkuman/Kesimpulan

Menggambar model adalah kegiatan menggambar yang menggunakan model sebagai pembanding atau panduan menggambar. Objek gambar model dapat berupa benda-benda disekitar. Setiap model gambar memiliki bentuk dan karakter yang berbeda-beda. Proses menggambar model sebaiknya dimulai dengan bentuk-bentuk global untuk mempermudah penyelesaian gambar

terutama dalam menentukan komposisi, bentuk objek, dan penguasaan bidang gambar. Prinsip-prinsip menggambar model, seperti: komposisi, proporsi, dan keseimbangan, dan kesatuan harus tetap diperhatikan agar gambar yang dihasilkan memiliki nilai estetik, menarik, dan berkesan wajar.

Gambar model yang baik sangat berkaitan dengan prinsip-prinsip menggambar tersebut. Untuk mengasah keterampilan kita dalam menggambar model lakukan latihan terus menerus dengan menggunakan pensil dan kertas buram sebagai media dan alatnya sampai kita memahami bentuk yang sebenarnya. Latihan yang dilakukan sekaligus melatih imajinasi dan kepekaan rasa serta merekam bentuk-bentuk objek sebagai referensi visual kita dalam menggambar model.

G. Latihan Soal

1. Apakah perbedaan antara menggambar model dengan menggambar bebas?
2. Bagaimana pendapatmu jika saat praktik menggambar model alam benda tanpa menggunakan objek/model?
3. Mengapa diperlukan pensil 2H saat menggambar sketsa dalam menggambar model?
4. Sebutkan tahapan-tahapan menggambar model!
5. Dalam menggambar model, memberikan kesan gelap terang dengan menggunakan pensil pada gambar ada banyak teknik. Dengan menggunakan pensil yang kamu miliki, carilah beberapa teknik lainnya!

Lampiran 1

Lembar Pengamatan Sikap

a. Sikap spiritual

Kelas :
Semester :
Materi :

No	Nama Psrt Didik	Doa			Syukur			Salam			Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													

Rubrik Penilaian Observasi Sikap Spiritual

Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor		
		3	2	1
Doa	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	<i>Jika Selalu</i>	<i>Terkadang</i>	<i>Tidak pernah</i>
Syukur	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	<i>Jika Selalu</i>	<i>Terkadang</i>	<i>Tidak pernah</i>
Salam	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	<i>Jika Selalu</i>	<i>Terkadang</i>	<i>Tidak pernah</i>

Keterangan :

- 86-100 = Baik Sekali
- 76-85 = Baik
- 66-75 = Cukup
- < 65 = Kurang

b. Sikap sosial

No	Nama Psrt Didik	Aktif Percaya diri			Disiplin			Total Skor	Nil ai	Keterangan
		1	2	3	1	2	3			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										

Rubrik

Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor		
		3	2	1
Aktif dan Percaya diri	Jika peserta didik : 1. Berani menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa yang sistematis dan jelas 2. Berani bertanya atau menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran	<i>Jika 2 aspek terlaksana</i>	<i>Jika 1 aspek terlaksana</i>	<i>Jika tidak ada aspek terlaksana</i>
Disiplin	Jika peserta didik : 1. Tepat waktu dalam masuk kelas 2. tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	<i>Jika 2 aspek terlaksana</i>	<i>Jika 1 aspek terlaksana</i>	<i>Jika tidak ada aspek terlaksana</i>

Keterangan :

- 86-100 = Baik Sekali
- 76-85 = Baik
- 66-75 = Cukup
- < 65 = Kurang

Lembar Kerja Peserta Didik KELOMPOK

Nama anggota : 1.
2.
3.
4.
5.
6.

Kelas : VIII (Delapan)

KD : **3.1.1 Menyimpulkan pengertian menggambar model alam benda**
3.1.2 Memutuskan daftar alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda
3.1.3 Mengategorikan berbagai teknik dalam berkarya menggambar model

Tujuan :

1. Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian menggambar model alam benda dalam kelompok, dengan disiplin dan bertanggungjawab.
2. Peserta didik dapat memutuskan daftar alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda secara jujur, santun dan bertanggungjawab.
3. Peserta didik dapat mengategorikan berbagai teknik dalam berkarya menggambar model alam benda dengan benar, santun dan bertanggungjawab.

A. PETUNJUK BELAJAR:

1. Gunakan perangkat smartpone untuk mengakses link video!
2. Perhatikan dengan baik dan teliti video yang telah dibagikan!
3. Kerjakan dengan kelompokmu dengan baik!

B. MATERI

Link google drive *Materi Menggambar Model Alam Benda*

https://drive.google.com/file/d/11ru9SJIVjb_jrlN-Q47vo3ukNsL5q5F-/view?usp=sharing

Link video tentang komposisi dan proporsi *Materi Menggambar Model Alam Benda*

https://drive.google.com/file/d/11Zd4RohjeOfkZMDb6_a2Pa-LE_MnqqBV/view?usp=sharing

C. LANGKAH KERJA

1. Bagilah tugas setiap anggota kelompok agar diskusi dapat berjalan dengan dinamis.
2. Buka link Materi *Materi Menggambar Model Alam Benda* di atas menggunakan smartpone
3. Kumpulkan penting yang ada pada materi mengenai
 - pengertian menggambar model alam benda
 - alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda
 - teknik dalam berkarya menggambar model
4. Sajikan informasi yang kalian dapat dalam bentuk Powerpoint yang menarik!
5. Presentasikan hasil kerja kalian di depan kelas secara berkelompok!
6. Hasil diskusi dicatat dan diupload pada google form!

Hasil diskusi:

- Tujuan :
1. Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian menggambar model alam benda dalam kelompok, dengan disiplin dan bertanggungjawab.
 2. Peserta didik dapat memutuskan daftar alat dan bahan yang digunakan sesuai prosedur berkarya menggambar model alam benda secara jujur, santun dan bertanggungjawab.
 2. Peserta didik dapat mengategorikan berbagai teknik dalam berkarya menggambar model alam benda dengan benar, santun dan bertanggungjawab.

A. PETUNJUK BELAJAR:

1. Gunakan perangkat smartphone untuk mengakses link video!
2. Perhatikan dengan baik dan teliti video yang telah dibagikan!
3. Jawablah pertanyaan dengan tepat !
4. Soal bentuk google form ini bisa diakses melalui

<https://forms.gle/zTYJmX31nDczvSRSA>

atau scan



B. MATERI

Link google drive Materi Menggambar Model Alam Benda

https://drive.google.com/file/d/11ru9SJIVjb_jrIN-Q47vo3ukNsL5q5F-/view?usp=sharing

Link video tentang komposisi dan proporsi Materi Menggambar Model Alam Benda

https://drive.google.com/file/d/11Zd4RohjeOfkZMDb6_a2Pa-LE_MnqqBV/view?usp=sharing

C. SOAL

URAIAN

1. Simpulkanlah pendapatmu tentang pengertian menggambar model alam benda !
.....
.....
.....
2. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis berbagai teknik dalam berkarya menggambar model !
.....
.....
.....

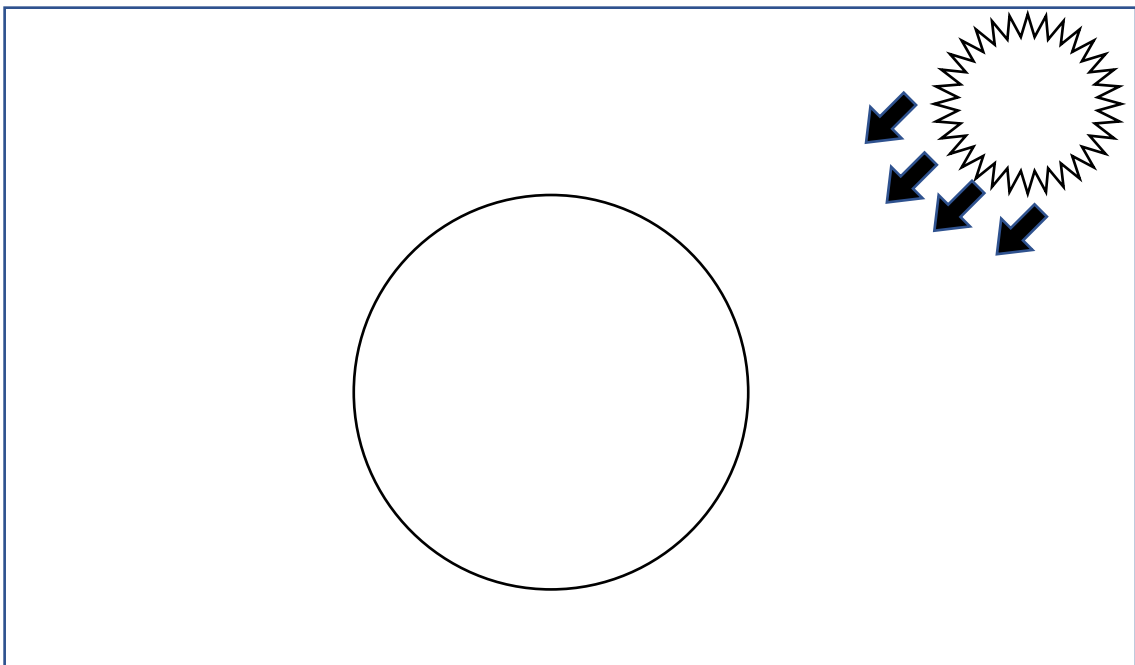
3. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis tahap berkarya menggambar model !

.....
.....
.....

4. Setelah menganalisis video yang ditayangkan tadi cobalah tulis media dan alat yang perlu disiapkan dalam berkarya menggambar model !

.....
.....
.....

5. Berilah kesan gelap terang dengan teknik cross hatching pada bentuk lingkaran di bawah ini!



PILIHAN GANDA

1. Kegiatan manusia sangat beragam terutama untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik itu kebutuhan fisik maupun non fisik. Kegiatan kegiatan tersebut sangatlah banyak, salah satunya adalah kegiatan membuat karya seni baik 2D berupa menggambar ataupun 3D berupa patung. Kegiatan 2D yang diawali dengan menentukan objek model yang akan digambar adalah.... *

- menggambar model
- menggambar ilustrasi
- menggambar komik
- menggambar ragam hias

Dalam kegiatan menggambar model, berdasarkan kolom di atas media gambar yang tepat digunakan adalah

- | | |
|------------------------------------|----------------------|
| 1). Kertas | 5). Dinding beton |
| 2). <u>Kanvas</u> | 6). Dinding semen |
| 3). Papan kayu atau <u>triplek</u> | 7). Keramik |
| 4). <u>Hardboard</u> | 8). Lempengan logam. |

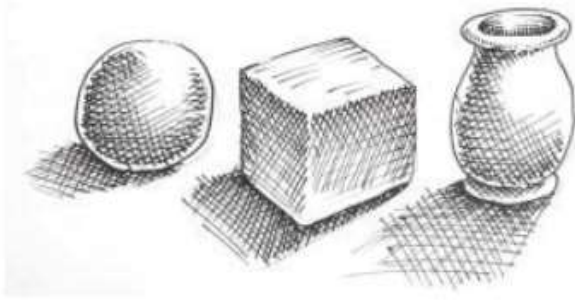
- 1 dan 2
- 3 dan 4
- 5 dan 6
- 7 dan 8

Ada beberapa macam teknik dalam menggambar model yaitu teknik basah basah (menggunakan zat cair) dan teknik kering (tanpa zat cair). Pada gambar di bawah ini teknik menggambar model adalah



- teknik butsir
- teknik arsir
- teknik transparant

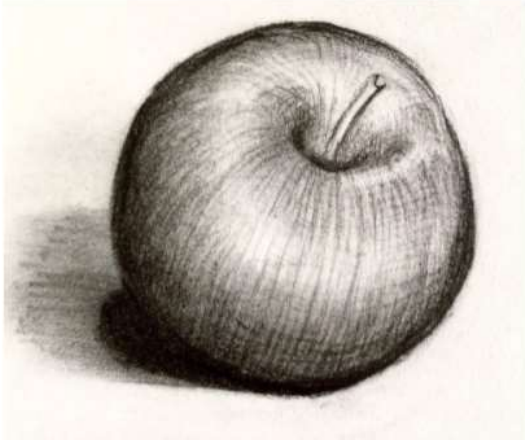
Setelah melihat gambar ini, teknik yang dipakai adalah *



- smudging
- scumbling
- hatching
- cross hatching

...

Setelah melihat gambar ini, teknik yang dipakai adalah *



- smudging
- scumbling
- hatching
- cross hatching