



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA COVID-19



Sekolah : SMA Negeri 4 Tambun Selatan
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)
Materi Pokok : GAMBAR PERSPEKTIF

Kelas/Semester : XII /Ganjil
Alokasi Waktu : 90 Menit

| KOMPETENSI DASAR KI 4 |
|--|
| 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai teknik dan media |
| INDIKATOR KD 4.1 |
| 4.1.1. Menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar |
| 4.1.2. Mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri yang dibuat melalui aplikasi zoom / Google Classroom |

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah menonton Video Youtube Yang dikirim Guru Melalui grup Whatsapp, peserta didik diharapkan dapat:

- Menggambar benda terapan dengan teknik gambar perspektif berdasarkan imajinasi sendiri dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- Mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri melalui aplikasi zoom

B. Metode, Pendekatan dan Model Pembelajaran

Metode: Tutoril , Diskusi, **Pendekatan :** Saintifik , **Model :** Projek Based Learning

C. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media: STUDYASTER merupakan sebuah inovasi untuk mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan minat siswa belajar kebencanaan, kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar atau sumber lain yang relevan sambil berdiskusi melalui grup WhatsApp, Google Classroom, zoom

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

| Kegiatan Pendahuluan (15 Menit) | | |
|--|---|---|
| Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp/ Google Classroom, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp | | |
| Kegiatan Inti (60 Menit) | | |
| Penentuan Proyek (Essential question) | Melalui Grup Whatsapp/ Google Classroom/Zoom Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, tayangan video https://youtu.be/q6fb7y7ciaQ , https://youtu.be/E_9UMjbxAD , https://youtu.be/72Van2qtFKg , Tutorial yang memaparkan tentang teknik dan prosedur, dalam menggambar perspektif sebuah benda, peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan terhadap topik, guru memandu melalui google classroom / zoom | Kegiatan Literasi |
| Perancangan Penyelesaian Proyek (Designing Project Pland) | Melalui Grup Whatsapp/Google Classroom/zoom Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengidentifikasi teknik dan prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan, peserta didik menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat bahan media yang dibutuhkan dalam menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik perspektif. | Critical Thinking Collaboration |
| Penyusunan Jadwal (Creating Schedule) | Melalui Grup Whatsapp/ Google Classroom/zoom Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama dengan guru (tahapan-tahapan dan pengumpulan tentang menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik perspektif | Critical Thinking Collaboration |
| Penyelesaian Proyek (Monitoring the progress) | Melalui Grup Whatsapp/ Google Classroom /zoom Peserta didik melakukan menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik perspektif dan mencatat tahapannya dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek, guru memantau realisasi perkembangan proyek dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan | Critical Thinking Collaboration Communication |
| Penyusunan laporan & Presentasi (Assess tht outcome) | Melalui Grup Whatsapp/ Google Classroom/zoom Guru dan peserta didik berdiskusi tentang gambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri yang digambar dengan teknik perspektif serta membuat laporan produk /karya untuk dipresentasikan dihadapan teman-temannya, guru memantau keterlibatan peserta didik | Creativity Collaboration Communication |
| Evaluasi Proses dan Hasil Proyek (Evaluate the experiment) | Melalui Grup Whatsapp/ Google Classroom/zoom Peserta didik mewakili kelompoknya mempresentasikan laporan hasil proyek tentang gambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri yang digambar dengan teknik perspektif, Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil dan bersama peserta didik merefleksikan / kesimpulan | Creativity Collaboration Communication |
| Kegiatan Penutup (15 Menit) | | |
| Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik atas apa yang mereka pelajari hari ini melalui grup whatsapp/ Google Classroom | | |
| Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. (mengirimkan kesimpulan ke grup whatsapp/ Google Classroom) | | |

E. Penilaian Hasil Pembelajaran

| KOMPETENSI | TEKNIK | INSTRUMEN | KETERANGAN |
|-------------|--------------|-------------------------|-----------------|
| Sikap | Observasi | Lembar Observasi | Google Formulir |
| Pengetahuan | Tes Tertulis | Soal PG (google Quizzi) | Google Quizzi |
| Ketrampilan | Praktek | Tantangan Projeck | Google Formulir |

Kab .Bekasi, 3 Nopember 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah SMAN 4 Tambun Selatan

Guru Mata Pelajaran

Drs. H.Maman Rukmana
NIP196610241991031003

Bambang Trisnanto.S.Pd
NIP-



Oleh : Bambang Trisnanto,S.Pd

HANDOUT
BAHAN AJAR
(daring)
MENGGAMBAR
PERSPEKTIF

Kelas XII

Semester
1

SMA N 4 TAMBUN SELATAN
KABUPATEN BEKASI

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Sen Rupa)
 Kelas/Semester : XII (Dua Belas) / 1 (Satu)
 Materi Pelajaran : Karya Seni Rupa 2 Dimensi (Menggambar Perspektif)
 Alokasi Waktu : 90 MENIT

| KOMPETENSI DASAR KI 3 | KOMPETENSI DASAR KI 4 |
|--|---|
| 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa | 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai teknik dan media |
| INDIKATOR KD 3.1 | INDIKATOR KD 4.1 |
| 3.1.1 mengidentifikasi teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar 3.1.2 menganalisis teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar | 4.1.1. menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar 4.1.2. mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri yang dibuat melalui aplikasi zoom / Google Classroom |

Tujuan Pembelajaran:

➤ Setelah melihat tayangan video, literasi, dan diskusi siswa dapat ;

- mengidentifikasi teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- menganalisis teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan berdasarkan imajinasi melalui media zoom
- Melalui kegiatan *project based learning* tentang gambar perspektif, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan berkreasi (4C), sekaligus memiliki sikap religiusitas, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggungjawab (PPK).

Materi

1. Materi Fakta : Mengamati / melihat tayangan video youtube tentang gambar perspektif
2. Materi Konsep : Memberikan batasan dan ruang lingkup yang jelas terhadap gambar perspektif
3. Materi Prinsip : Memahami ketentuan yang harus dipahami dalam karya seni rupa 2 dimensi (dwi matra) tentang gambar perspektif
4. Materi Prosedural : Melakukan langkah pembuatan karya seni rupa 2 dimensi tentang gambar perspektif perspektif 1 TL, 2 TL, dan 3 TL dengan teknik manual

Hand Out

Pendahuluan

Topik pembelajaran kali ini membahas tentang menggambar perspektif benda, Menggambar perspektif adalah menggambar objek benda tiga dimensi ke dalam bidang datar dua dimensi seperti yang terlihat oleh mata(diasumsikan oleh penglihatan). Bentuk dasar benda yang ada di alam sekitar terbagi menjadi 3 yaitu ; kubistis, silindris, dan bebas. Kubistis contohnya lemari, meja, kursi, kulkas , dll. Silindris contohnya botol, drum, kaleng ,dll. Bentuk bebas contohnya tumbuhan , gunung, alam dll. Dalam menggambar perspektif benda yang kita gambar harus disesuaikan dengan posisi penglihatan kita, ada tiga posisi titik penglihatan yaitu High angle, low angle dan normal angle . Untuk menggambar benda dengan ketiga angle tersebut dalam menggambar perspektif ada tiga teknik yaitu perspektif satu titik lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap. Dalam seni pembuatan contoh gambar perspektif membutuhkan penggabungan antara seni dan ilmu, sehingga dalam menggambar sebuah objek. pada bidang datar, akan nampak asli dan realistis dengan pandangan mata dari suatu jarak tertentu yang terlihat.

Teknik gambar perspektif ditemukan karena keterbatasan jarak pandang mata manusia dalam melihat objek, semakin mata melihat sebuah benda yang jauh, maka akan semakin kecil penampakan yang terlihat dan bahkan hilang, tidak nampak dari pandangan jarak tertentu. Sebaliknya, semakin dekat jarak mata kita terhadap suatu benda, maka akan semakin terlihat besar.

Tujuan

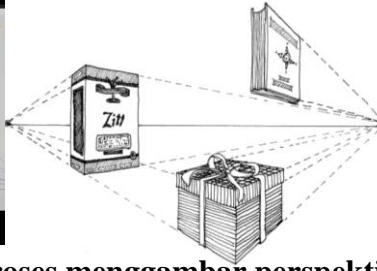
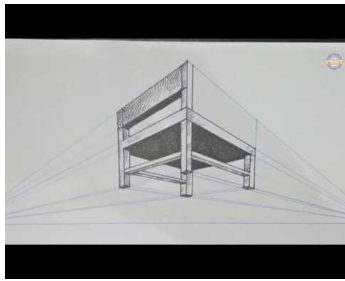
- Setelah melihat tayangan video,literasi,dan diskusi siswa dapat
- mengidentifikasi teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- menganalisis teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
- mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan berdasarkan imajinasi melalui media zoom
- Melalui kegiatan *project based learning* tentang gambar perspektif , peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan berkreasi (4C), sekaligus memiliki sikap religiusitas, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggungjawab (PPK).

Isi

Pada pembelajaran Menggambar perspektif benda ini diharapkan anak mampu mengembangkan 6 kompetensi dasar dalam bidang nilai agama dan moral,disiplin ,nasionalis ,gotong royong ,tanggung jawab , fisik motoric,kognitif dan juga seni .

1. Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan google meeting
2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai bentuk nasionalis
3. Diskusi kelompok merupakan wujud dari kerjasama dan gotong royong
4. Membuat gambar benda dengan teknik erspektif dan persentasi karya bisa melatih tanggung jawab dan menyampaikan pendapat
5. Menceritakan proses pembuatan gambar perspektif dengan runtut dan jelas berdasarkan unsur , prinsip,teknik dan prosedur .

1. Menggambar perspektif



2. Video Tutorial materi proses menggambar perspektif benda teknik 1 TL, 2TL dan 3 TL

<https://youtu.be/q6fb7y7ciaQ>,

https://youtu.be/E_9UMjbxAD,

<https://youtu.be/72Van2qtFKg>

3. PPT Tentang Menggambar Perspektif

MEDIA PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA





PENYUSUN :
BAMBANG.T, S.Pd

SMAN 4 Tambun Selatan

MEDIA PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA

Kelas/Semester: Kelas XII IPA/ Semester I

Standar Kompetensi: Membuat Karya Seni Rupa

Kompetensi Dasar: Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa 2D

Topik/ Bahasan: Pengetahuan tentang menggambar perspektif

Materi Pembelajaran: Cara-cara menggambar teknik/perspektif

Kegiatan Pembelajaran: Mempelajari definisi dan teknik membuat gambar perspektif, lalu membuat gambar perspektif

Indikator: Siswa mampu menggambar benda dengan teknik perspektif berdasar teknik, prosedur yang benar





PENDAHULUAN

ALAT DAN BAHAN

PERSPEKTIF

EVALUASI

TOKOH

GLOSARIUM

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA

SUDAH SIAP UNTUK BELAJAR?

SEKARANG PENGENALAN ALAT DAN BAHAN DALAM
MENG GAMBAR PERSPEKTIF.



PENDAHULUAN

ALAT DAN BAHAN

PERSPEKTIF

EVALUASI

TOKOH

GLOSARIUM

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA

BAB I. PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN

A. MATERI PEMBELAJARAN

Pada bagian ini materi pembelajaran yang akan kalian pelajari adalah:

1. Pengenalan terhadap alat-alat dalam menggambar perspektif
2. Pengenalan terhadap bahan dalam menggambar perspektif

B. INDIKATOR

Diharapkan setelah mempelajari bagian ini kalian akan mampu untuk:

1. Menjelaskan macam, fungsi, dan cara penggunaan alat dalam menggambar perspektif.
2. Menjelaskan macam dan ukuran dalam penggunaan bahan dalam menggambar perspektif.



KLIK SAYA UNTUK MULAI

Alat-alat yang digunakan dalam menggambar perspektif antara lain:

1. Pensil Gambar

Untuk memulai menggambar sebaiknya pensil digunakan dalam keadaan runcing. Sedangkan pensil yang digunakan dari jenis yang keras (H). Tingkat kekerasan pensil dalam menggambar dinyatakan dengan kode huruf dan angka yang terdapat pada pensil tersebut.

H = Hard (Keras)

B = Black (Hitam and Lunak)

HB = Hard and Black (Keras dan Hitam)

F = Fine (Balk kekerasan maupun warnanya bersifat sedang)

Untuk gambar perspektif dapat digunakan pensil dengan kekerasan maksimum 6H dan kelunakan minimum 2B, namun untuk memulai menggambar sebaiknya digunakan yang berinisial huruf H. Berikut ini rincian dari tingkat kekerasan pensil:

Keras = 4H, 5H, H, 7H, 8H, 9H

Sedang = 3H, 2H, H, F, HB, B

Lunak = 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B

Selanjutnya...2. Rapido

ALAT

BAHAN

MULTIMEDIA PENGALAMAN
SENI BUDAYA

KERTAS GAMBAR

Bahan yang digunakan menggambar perspektif berupa kertas putih. Syarat yang harus dipenuhi ialah permukaannya halus serta tidak mudah kotor ataupun rusak. Kertas gambar warna putih dengan ketebalan tertentu baik dipergunakan untuk menggambar. Ketebalan ditunjukkan dengan tanda berat dari kertas tersebut, misalnya ukuran ketebalan 70 gr, 80 gr, dan seterusnya. Macam dan ukuran kertas gambar bervariasi. Ada dua macam standar dalam ukuran kertas, yaitu standar Inchi dan millimeter bergantung pada kegunaan yang direncanakan. Untuk lebih jelasnya ukuran kertas gambar sesuai dengan standar Internasional adalah sebagai berikut:

| Simbol | Ukuran Dalam Millimeter |
|--------|-------------------------|
| A4 | 210 x 297 |
| A3 | 297 x 420 |
| A2 | 420 x 594 |
| A1 | 594 x 841 |
| A0 | 841 x 1189 |



Sudah paham kan? Klik saya untuk meneruskan ke Bab II

Ukuran kertas gambar bervariasi dari A0 sampai dengan A4. Ini untuk memudahkan penyimpanan bagi pemilik kertas dalam jumlah yang banyak.

ALAT

BAHAN

MULTIMEDIA PENGALAMAN
SENI BUDAYA



SUDAH MENGUASAI ALAT DAN BAHAN?

SEKARANG MARI KITA BELAJAR LEBIH JAUH TENTANG CARA
MENG GAMBAR PERSPEKTIF.

BAB II. MENGGAMBAR PERSPEKTIF

A. MATERI PEMBELAJARAN

Pada bagian ini materi pembelajaran yang akan kalian pelajari adalah:

1. Jenis-jenis perspektif
2. Prosedur dalam menggambar perspektif
3. Prinsip-prinsip dalam menggambar perspektif

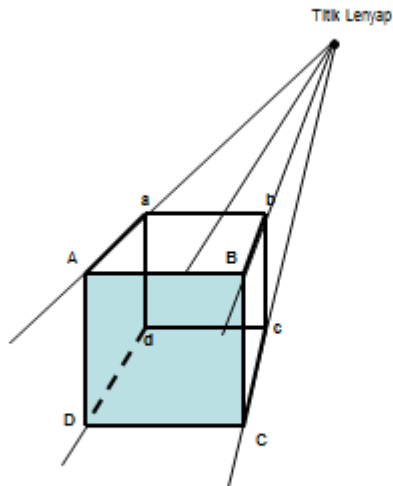
B. INDIKATOR

Diharapkan setelah mempelajari bagian ini kalian akan mampu untuk:

1. Menjelaskan dan menggambar perspektif berdasarkan jenis-jenisnya.
2. Mengaplikasikan prosedur dalam menggambar perspektif
3. Menerapkan prinsip-prinsip dalam menggambar perspektif.



KLIK SAYA UNTUK MULAI



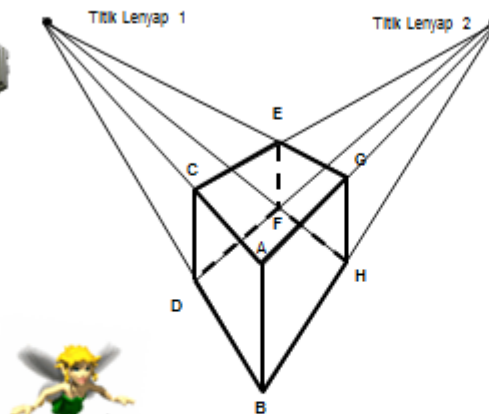
Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan sebuah titik lenyap
2. Gambarkan sebuah kubus dan namai masing-masing titik A, B, C, dan D
3. Tariklah garis dari titik lenyap melewati titik-titik pada kubus.
4. Buatlah bayangan dari kubus tersebut dengan titik masing-masing terletak pada garis dan namai titik-titik sudutnya a, b, c, dan d.
5. Hubungkan semua titik hingga membentuk sebuah kubus 3 dimensi.

Ulangi? Klik saja saya....



CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 1 TITIK LENYAP



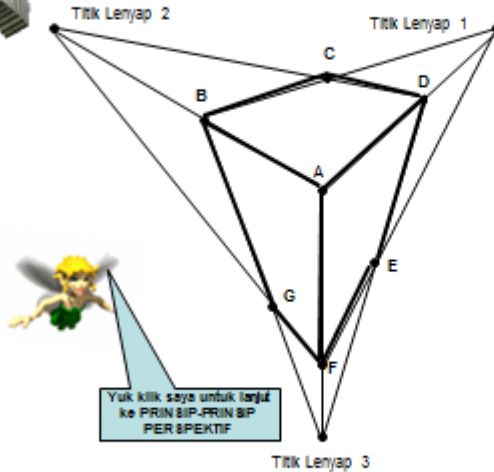
Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan dua buah titik lenyap
2. Gambarkan sebuah garis vertikal dan namai masing-masing titik A dan B.
3. Tariklah garis dari titik lenyap 1 melewati titik A dan B.
4. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis A-B dan namai masing-masing titik C dan D.
5. Tariklah garis dari titik lenyap 2 melewati titik C dan D.
6. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis C-D dan namai masing-masing titik E dan F.
7. Tariklah garis dari titik lenyap 1 melewati titik E dan F.
8. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis E-F dan namai masing-masing titik G dan H.
9. Tariklah garis dari titik lenyap 2 melewati titik G dan H hingga menyentuh A-B.
10. Hubungkan semua titik hingga membentuk kubus 3 dimensi

Ulangi? Klik saja saya....



CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 2 TITIK LENYAP



Yuk klik saya untuk lanjut
ke PRINSIP-PRINSIP
PERSPEKTIF

Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan tiga buah titik lenjap
2. Tentukan sebuah titik diantara ke tiga titik lenjap dan namailah A.
3. Tariklah garis dari ke tiga titik lenjap menuju titik A.
4. Tentukan sebuah titik antara A dan titik lenjap 2, namailah B.
5. Tariklah garis dari titik lenjap 1 dan 3 menuju B.
6. Tentukan sebuah titik antara B dan titik lenjap 1, namailah C.
7. Tariklah garis dari titik lenjap 2 melalui C hingga memotong garis A-Titik lenjap 1, namailah titik perpotongan tersebut D.
8. Tentukan sembarang titik di garis D-Titik lenjap 3 dan namailah E.
9. Tariklah garis dari titik lenjap 1 melalui E hingga memotong garis A-Titik lenjap 3, namailah titik perpotongan tersebut F.
10. Tariklah garis dari titik lenjap 2 memotong garis B-Titik lenjap 3, namailah titik perpotongan tersebut G.
11. Hubungkan semua titik.

CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 3 TITIK LENJAP

PRINSIP-PRINSIP DALAM PERSPEKTIF

Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip pada bagian ini adalah pemahaman dasar dalam menggambar perspektif agar dalam penggambaran nanti bisa terbentuk hasil yang sebagaimana mestinya. Adapun prinsip-prinsipnya dijelaskan di bawah ini:

1. Semua garis yang sejajar mempunyai titik lenjap yang sama

DEMO PRINSIP 1

2. Jika perpanjangan garis melalui mata, maka perspektif dari garis itu hanya merupakan satu titik saja

DEMO PRINSIP 2

3. Garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar tak mempunyai titik lenjap (titik lenjap dari garis tersebut tak dapat ditentukan).

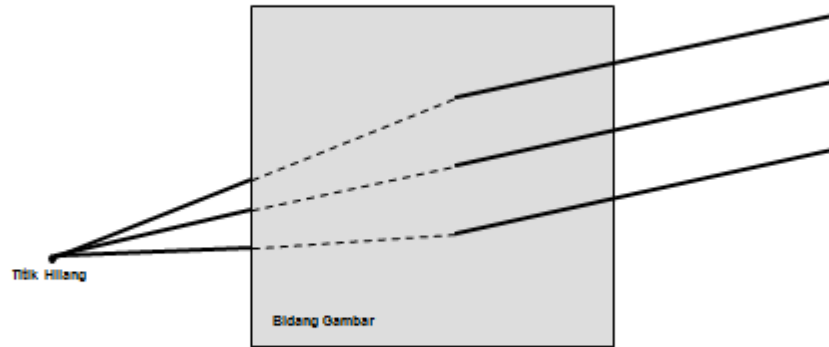
DEMO PRINSIP 3

4. Perspektif dari sebuah garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar akan berjalan sejajar pula dengan garisnya sendiri.

DEMO PRINSIP 4

Pada menggambar perspektif dikenal adanya pembagian ruang dimana pada masing-masing ruang telah ditentukan penggunaannya. Penjelasan mengenai hal tersebut ada pada halaman berikut. KLIK tombol di bawah ini untuk melanjutkan.

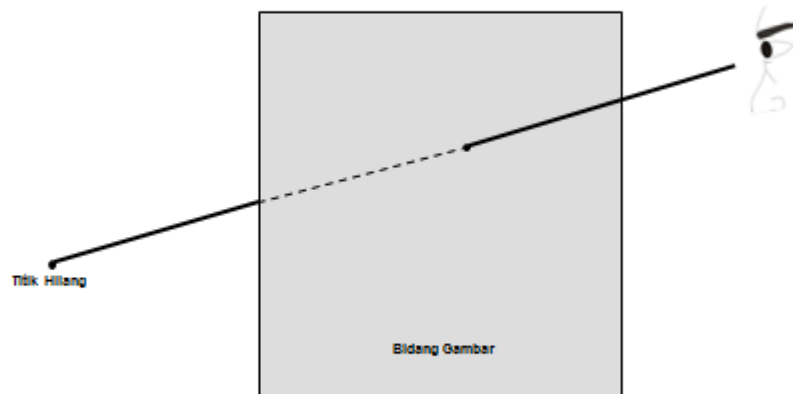
Klik yaa...



1. Semua garis yang sejajar mempunyai titik lenyap yang sama

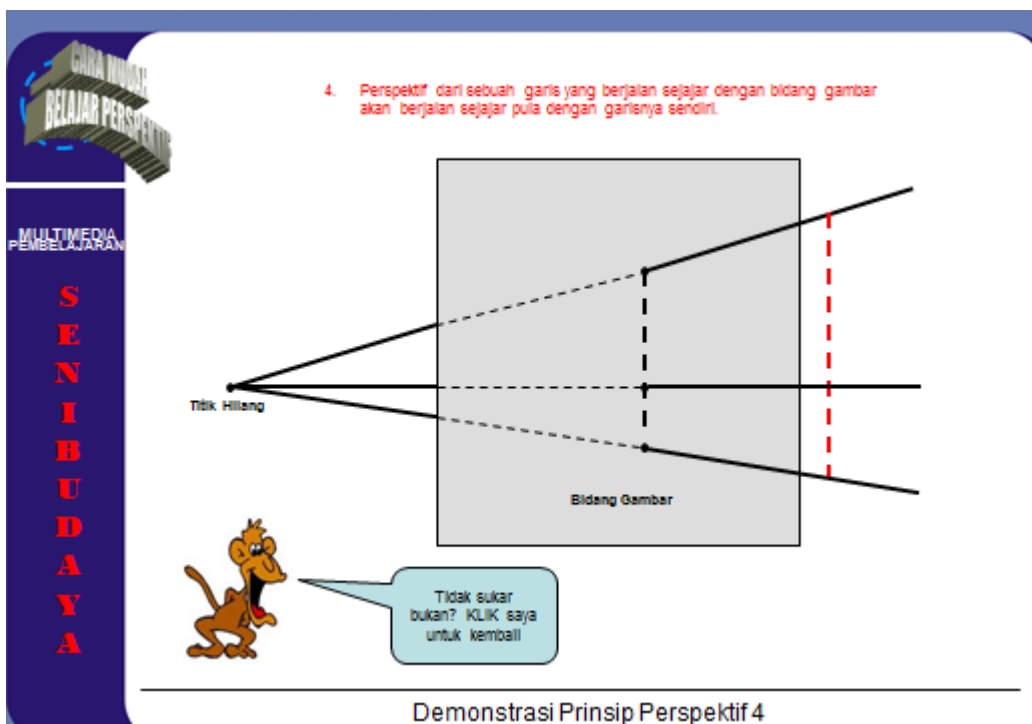
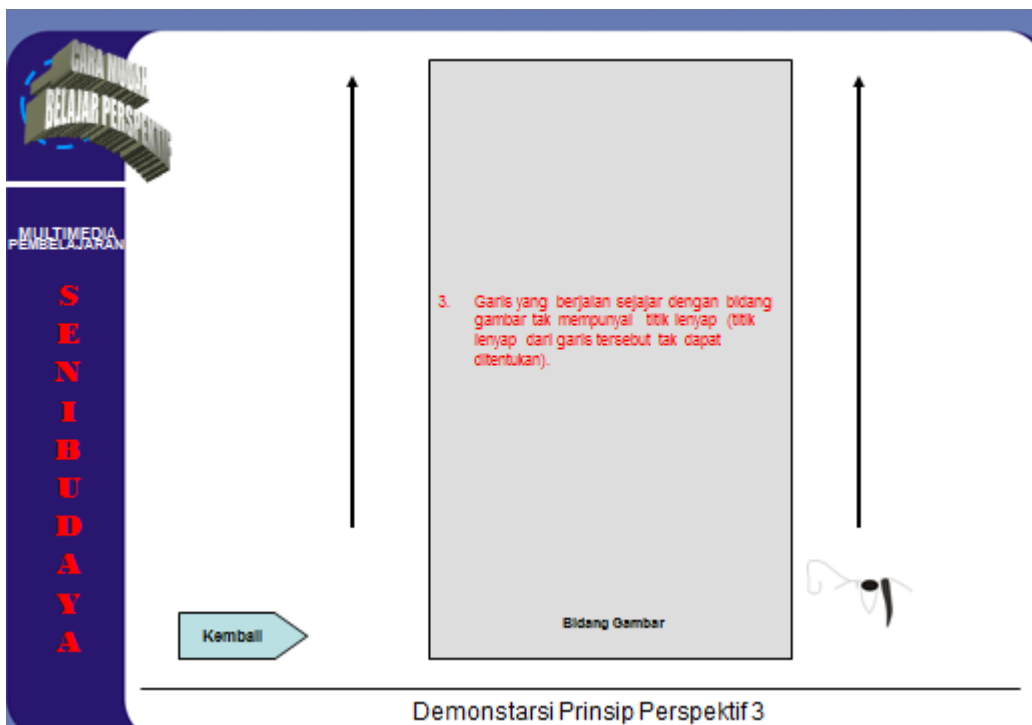
Demonstrasi Prinsip Perspektif 1

2. Jika diperpanjang garis melalui mata, maka perspektif dari garis itu hanya merupakan satu titik saja



Kembali

Demonstrasi Prinsip Perspektif 2



4. Menggambar perspektif

Sumber rujukan lain :

Menggambar meja belajar

<https://youtu.be/vq2wXhwm5j4>

<https://youtu.be/GncLQCoH5Sg>



Oleh : Bambang T .S.Pd

LKPD
(Lembar Kerja Peserta Didik)
(daring)
MENGGAMBAR
PERSPEKTIF

Kelas XII

Semester
1

SMA N 4 TAMBUN SELATAN
KABUPATEN BEKASI

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : Seni Budaya aspek Seni Rupa
Kelas / semester : XII / 1 (ganjil)
Materi : Gambar Teknik /gambar perspektif

| KOMPETENSI DASAR KI 3 | |
|--|---|
| 3.1. Mengevaluasi konsep,unsur,prinsip,bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa | |
| INDIKATOR KD 3.1 | |
| 3.1.1. | mengidentifikasi teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar |
| 3.1.2. | menganalisis teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar |

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah melihat tayangan video,literasi,dan diskusi siswa dapat
- mengidentifikasi teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
 - menganalisis teknik menggambar perspektif sebuah benda dari berbagai angle dengan prosedur yang benar

Instrumen Penilaian Tertulis

Setiap melihat tayangan video <https://youtu.be/kgv4r9HvOYw>, <https://youtu.be/Hpbr5MWOmjs>

siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Melalui Whatshapp group , guru menyajikan pertanyaan yang harus dijawab siswa

Soal

Dalam tayangan video tentang menggambar perspektif tentunya kamu dapat menyimpulkan menjadi sebuah definisi atau dapat melihat ciri-ciri yang berbeda antara teknik perspektif 1 TL, 2 TL dan 3 TL

1. Buatlah prosedur / langkah-langkah menggambar perspektif :
 - a. 1 Titik Hilang
 - b. 2 Titik Hilang
 - c. 3 Titik Hilang
2. Dari hasil membandingkan gambar perspektif benda dengan teknik 1 TL 2 TL dan 3 TL kemukakan pendapatmu tentang perbedaan gambar benda yang di gambar dengan teknik 1 TL, 2 TL dan 3 TL !
3. Dari pertanyaan no 1 dan 2 buatlah jawaban dalam bentuk powerpoint dan share ke guru mapel melalui email / google drive

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : Seni Budaya aspek Seni Rupa
Kelas / semester : XII / 1 (ganjil)
Materi : Gambar Teknik /gambar perspektif

| KOMPETENSI DASAR KI 4 |
|--|
| 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai teknik dan media |
| INDIKATOR KD 4.1 |
| 4.1.1 menggambar benda terapan berdasarkan imajinasi sendiri dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar 4.1.2 mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan yang dibuat berdasarkan imajinasi sendiri melalui aplikasi zoom / Google meet |

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah melihat tayangan video, literasi, dan diskusi siswa dapat
 - menggambar benda terapan dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar
 - mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan yang dibuat melalui aplikasi zoom/ Google meet

B. Penilaian Ketrampilan

Lembar Tantangan Proyek (make picture of object with linear perspective)

Berdasarkan tayangan video Tutorial <https://youtu.be/q6fb7y7ciaQ>, https://youtu.be/E_9UMjbxAD, <https://youtu.be/72Van2qtFKg> yang ditampilkan, berikan analisis permasalahan berikut: Keterbatasan pandangan mata manusia, akan menimbulkan sebuah titik hilang pada sebuah objek pandangan yang horizontal. Sebagai contoh ketika kita berada di sebuah pantai, pada saat memandang laut lepas akan dapat melihat pertemuan antara langit dan air laut. Disitulah letak keterbatasan pandangan mata manusia, maka dari itu dibuat media alat bantu berupa teleskop, binocular / teropong bintang. Sehingga timbulah pemikiran manusia dalam menggambar benda atau alam, maka lahir ilmu perspektif. Hari ini, anda adalah seorang designer produk dimasa pandemic Covid 19 diminta untuk merancang sebuah Furniture rumah tangga dari rumah.

Tantangan Desain Rancangan.

Kriteria

Desain Furniture harus:

1. Memperhatikan bahan, konstruksi, ukuran
2. Menarik (model artistic), aksesoris.
3. Praktis mudah diletakkan dan aman digunakan
4. Gunakan teknik perspektif 2 titik lenyap teknik manual.

Bahan

Kertas gambar ukuran A3

Alat

Pensil kode H, HB dan 2B, penggaris, penghapus

Anggota Kelompok

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Langkah Kegiatan

1. Apakah yang menjadi permasalahannya?

(nyatakan masalah dengan menggunakan kalimatmu)

.....

2. Solusi

(buatlah sketsa yang menjadi solusinya, masing-masing membuat satu)

Sketsa sebuah Furniture (sesuai imajinasi anda):

3. Pilihlah desain terbaik menurutmu ! Berikan alasannya!

.....

4. Sebelum membuat proyek, carilah referensi tentang sketsa dan desain gambar furniture yang kamu gunakan untuk memperoleh solusi yang terbaik! (lakukan tugas ini melalui metode ATM = Amati, Tiru, Modifikasi)

5. Buatlah perencanaan kegiatan dan kebutuhan bahan yang kamu butuhkan dalam proyekmu !

6. Buatlah jadwal kegiatan, pembagian tugas terhadap proyek yang harus dikerjakan!

7. Buatlah laporan dan presentasikan di depan kelas!

8. Buatlah gambar Furniture yang terbaik dalam tim!

9. Evaluasilah desain gambar Furniture kamu

- a. Menurutmu apakah desain gambar Furniture yang telah kamu buat merupakan yang terbaik? Apakah salah satu ide kamu yang lain akan lebih baik? Mengapa atau mengapa tidak?

.....

- b. Apakah kamu dapat membuat desain gambar furniture yang lebih baik dari yang sudah ada? Apa yang akan kamu lakukan?

.....

10. Rekam dalam sebuah video proses membuat desain gambar furniture kelompok anda serta presentasikan desain meja belajar impian yang telah dibuat!

.....

Catatan:

Analisis Instrumen pertanyaan

Indikator Nomor pertanyaan

Berpikir kritis (critical thinking) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Berpikir kreatif (creative thinking) 9, 10

Penilaian:

Skor : A = 86 – 100 , B = 75 – 85 , C = 65 – 75 , D = < 65 , E = 0 (tidak mengerjakan proyek)

Rubrik Penilaian Proyek

| Kriteria | Skor |
|--|-------------|
| <ul style="list-style-type: none">Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiahLaporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporanBagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepatBagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, | A 86-100 |

| | |
|---|----------------------|
| <p>pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok sangat baik | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok sangat baik | <p>B 75-85</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar tetapi kurang sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang kurang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data kurang berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang kurang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok baik | <p>C 65-75</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban tidak benar • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang tidak jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data tidak berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang tidak sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok kurang baik | <p>D < 65</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tidak melakukan tugas proyek | <p>E 0</p> |

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO**

Satuan Pendidikan : SMAN 4 Tambun Selatan
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas/Semester : XII/ 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Waktu Penilaian : Minggu ke-3 (pertemuan ke-3, diakhir materi dan pengumpulan tugas terakhir)

Jenis Portofolio : Hasil tugas Individu dan kelompok

Tujuan Portofolio : Memantau perkembangan kemampuan keterampilan seni rupa siswa, dengan menyeimbangkan aspek kemampuan pengetahuan dan sikap.

Tugas I

1. Simpan setiap tugas yang diberikan ke dalam map individu siswa (warna map sesuai dengan kelas masing-masing/tiap kelas beda warna map), termasuk file video yang telah dibuat dari hasil tugas proyek yang telah di burning ke dalam CD.
2. Buat rangkuman dari setiap tugas yang telah diberikan dan rangkuman dibuat pada kertas folio bergaris.
3. Batas waktu pengumpulan tugas adalah di pertemuan terakhir (pertemuan ke-3)

PEDOMAN PENSKORAN:

| KRITERIA YANG DINILAI | SKOR MAKSIMAL |
|---|------------------|
| Siswa menyimpan semua tugas yang telah dikerjakan dengan lengkap, dan tugas dikerjakan dengan benar, serta dikumpulkan tepat waktu | 4 |
| Siswa menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, dan sebagian besar benar tapi kurang lengkap, serta dikumpulkan tepat waktu | 3 |
| Siswa menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, namun sebagian besar salah, kurang lengkap, dan tidak dikumpulkan tepat waktu | 2 |
| Siswa menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, namun tugas yang dikerjakan salah, dan kurang lengkap, serta tidak dikumpulkan tepat waktu | 1 |
| Siswa tidak menyimpan satu pun tugas-tugas yang diberikan karena tidak pernah mengumpulkan tugas | 0 |

LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO

Jenis Tugas :
Kelas :
Semester/ Tahun Pelajaran : 1/ 2020 – 2021

| No | Nama Siswa | Tugas KD | Nilai | Tanda Tangan | | KetTgl .Pengumpulan |
|----|------------|----------|-------|--------------|------|------------------------|
| | | | | Siswa | Guru | |
| 1 | AGUS | . 4.1 | 4 | V | V | 16 OKTO '20 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Lampiran 3 . Media Pembelajaran

<https://youtu.be/q6fb7y7ciaQ>, https://youtu.be/E_9UMjbxAD, <https://youtu.be/72Van2qtFKg>

1. PPT Tentang Menggambar Perspektif

MEDIA PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA





PENYUSUN :
BAMBANG.T, S.Pd

SMAN 4 Tambun Selatan

MEDIA PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA

Kelas/Semester: Kelas XII IPA/ Semester I

Standar Kompetensi: Membuat Karya Seni Rupa

Kompetensi Dasar: Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa 2D

Topik/ Bahasan: Pengetahuan tentang menggambar perspektif

Materi Pembelajaran: Cara-cara menggambar teknik/perspektif

Kegiatan Pembelajaran: Mempelajari definisi dan teknik membuat gambar perspektif, lalu membuat gambar perspektif

Indikator: Siswa mampu menggambar benda dengan teknik perspektif berdasar teknik, prosedur yang benar





PENDAHULUAN

ALAT DAN BAHAN

PERSPEKTIF

EVALUASI

TOKOH

GLOSARIUM

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA

SUDAH SIAP UNTUK BELAJAR?

SEKARANG PENGENALAN ALAT DAN BAHAN DALAM
MENG GAMBAR PERSPEKTIF.



PENDAHULUAN

ALAT DAN BAHAN

PERSPEKTIF

EVALUASI

TOKOH

GLOSARIUM

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA

BAB I. PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN

A. MATERI PEMBELAJARAN

Pada bagian ini materi pembelajaran yang akan kalian pelajari adalah:

1. Pengenalan terhadap alat-alat dalam menggambar perspektif
2. Pengenalan terhadap bahan dalam menggambar perspektif

B. INDIKATOR

Diharapkan setelah mempelajari bagian ini kalian akan mampu untuk:

1. Menjelaskan macam, fungsi, dan cara penggunaan alat dalam menggambar perspektif.
2. Menjelaskan macam dan ukuran dalam penggunaan bahan dalam menggambar perspektif.



KLIK SAYA UNTUK MULAI

Alat-alat yang digunakan dalam menggambar perspektif antara lain:

1. Pensil Gambar

Untuk memulai menggambar sebaiknya pensil digunakan dalam keadaan runcing. Sedangkan pensil yang digunakan dari jenis yang keras (H). Tingkat kekerasan pensil dalam menggambar dinyatakan dengan kode huruf dan angka yang terdapat pada pensil tersebut.

H = Hard (Keras)

B = Black (Hitam and Lunak)

HB = Hard and Black (Keras dan Hitam)

F = Fine (Balk kekerasan maupun warnanya bersifat sedang)

Untuk gambar perspektif dapat digunakan pensil dengan kekerasan maksimum 6H dan kelunakan minimum 2B, namun untuk memulai menggambar sebaiknya digunakan yang berinisial huruf H. Berikut ini rincian dari tingkat kekerasan pensil:

Keras = 4H, 5H, H, 7H, 8H, 9H

Sedang = 3H, 2H, H, F, HB, B

Lunak = 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B

Selanjutnya...2. Rapido

ALAT

BAHAN

MULTIMEDIA PENGALAMAN
SENI BUDAYA

KERTAS GAMBAR

Bahan yang digunakan menggambar perspektif berupa kertas putih. Syarat yang harus dipenuhi ialah permukaannya halus serta tidak mudah kotor ataupun rusak. Kertas gambar warna putih dengan ketebalan tertentu baik dipergunakan untuk menggambar. Ketebalan ditunjukkan dengan tanda berat dari kertas tersebut, misalnya ukuran ketebalan 70 gr, 80 gr, dan seterusnya. Macam dan ukuran kertas gambar bervariasi. Ada dua macam standar dalam ukuran kertas, yaitu standar Inchi dan millimeter bergantung pada kegunaan yang direncanakan. Untuk lebih jelasnya ukuran kertas gambar sesuai dengan standar Internasional adalah sebagai berikut:

| Simbol | Ukuran Dalam Millimeter |
|--------|-------------------------|
| A4 | 210 x 297 |
| A3 | 297 x 420 |
| A2 | 420 x 594 |
| A1 | 594 x 841 |
| A0 | 841 x 1189 |



Sudah paham kan? Klik saya untuk meneruskan ke Bab II

Ukuran kertas gambar bervariasi dari A0 sampai dengan A4. Ini untuk memudahkan penyimpanan bagi pemilik kertas dalam jumlah yang banyak.

ALAT

BAHAN

MULTIMEDIA PENGALAMAN
SENI BUDAYA



SUDAH MENGUASAI ALAT DAN BAHAN?

SEKARANG MARI KITA BELAJAR LEBIH JAUH TENTANG CARA
MENG GAMBAR PERSPEKTIF.

BAB II. MENGGAMBAR PERSPEKTIF

A. MATERI PEMBELAJARAN

Pada bagian ini materi pembelajaran yang akan kalian pelajari adalah:

1. Jenis-jenis perspektif
2. Prosedur dalam menggambar perspektif
3. Prinsip-prinsip dalam menggambar perspektif

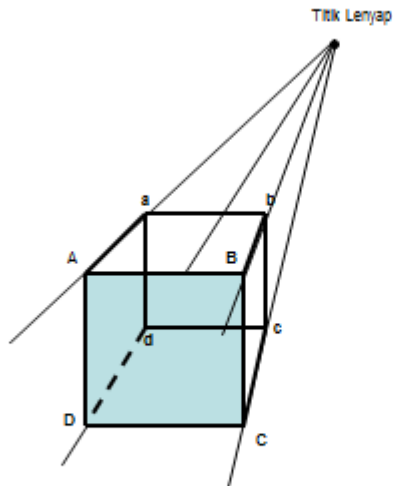
B. INDIKATOR

Diharapkan setelah mempelajari bagian ini kalian akan mampu untuk:

1. Menjelaskan dan menggambar perspektif berdasarkan jenis-jenisnya.
2. Mengaplikasikan prosedur dalam menggambar perspektif
3. Menerapkan prinsip-prinsip dalam menggambar perspektif.



KLIK SAYA UNTUK MULAI



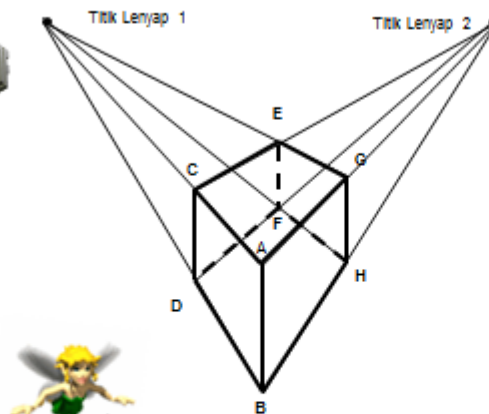
Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan sebuah titik lenyap
2. Gambarkan sebuah kubus dan namai masing-masing titik A, B, C, dan D
3. Tariklah garis dari titik lenyap melewati titik-titik pada kubus.
4. Buatlah bayangan dari kubus tersebut dengan titik masing-masing terletak pada garis dan namai titik-titik sudutnya a, b, c, dan d.
5. Hubungkan semua titik hingga membentuk sebuah kubus 3 dimensi.

Ulangi? Klik saja saya....



CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 1 TITIK LENYAP



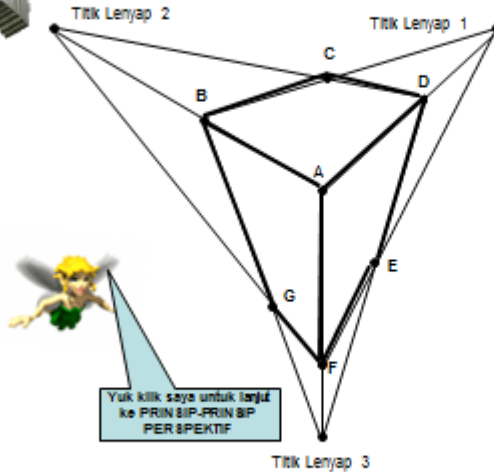
Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan dua buah titik lenyap
2. Gambarkan sebuah garis vertikal dan namai masing-masing titik A dan B.
3. Tariklah garis dari titik lenyap 1 melewati titik A dan B.
4. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis A-B dan namai masing-masing titik C dan D.
5. Tariklah garis dari titik lenyap 2 melewati titik C dan D.
6. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis C-D dan namai masing-masing titik E dan F.
7. Tariklah garis dari titik lenyap 1 melewati titik E dan F.
8. Gambarkan sebuah garis vertikal bayangan yang sejajar garis E-F dan namai masing-masing titik G dan H.
9. Tariklah garis dari titik lenyap 2 melewati titik G dan H hingga menyentuh A-B.
10. Hubungkan semua titik hingga membentuk kubus 3 dimensi

Ulangi? Klik saja saya....



CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 2 TITIK LENYAP



Yuk klik saya untuk lanjut
ke PRINSIP-PRINSIP
PERSPEKTIF

Langkah-langkah menggambar adalah sebagai berikut:

1. Tentukan tiga buah titik lenjap
2. Tentukan sebuah titik diantara ke tiga titik lenjap dan namailah A.
3. Tariklah garis dari ke tiga titik lenjap menuju titik A.
4. Tentukan sebuah titik antara A dan titik lenjap 2, namailah B.
5. Tariklah garis dari titik lenjap 1 dan 3 menuju B.
6. Tentukan sebuah titik antara B dan titik lenjap 1, namailah C.
7. Tariklah garis dari titik lenjap 2 melalui C hingga memotong garis A-Titik lenjap 1, namailah titik perpotongan tersebut D.
8. Tentukan sembarang titik di garis D-Titik lenjap 3 dan namailah E.
9. Tariklah garis dari titik lenjap 1 melalui E hingga memotong garis A-Titik lenjap 3, namailah titik perpotongan tersebut F.
10. Tariklah garis dari titik lenjap 2 memotong garis B-Titik lenjap 3, namailah titik perpotongan tersebut G.
11. Hubungkan semua titik.

CARA MENGGAMBAR PERSPEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN 3 TITIK LENJAP

PRINSIP-PRINSIP DALAM PERSPEKTIF

Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip pada bagian ini adalah pemahaman dasar dalam menggambar perspektif agar dalam penggambaran nanti bisa terbentuk hasil yang sebagaimana mestinya. Adapun prinsip-prinsipnya dijelaskan di bawah ini:

1. Semua garis yang sejajar mempunyai titik lenjap yang sama

DEMO PRINSIP 1

2. Jika perpanjangan garis melalui mata, maka perspektif dari garis itu hanya merupakan satu titik saja

DEMO PRINSIP 2

3. Garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar tak mempunyai titik lenjap (titik lenjap dari garis tersebut tak dapat ditentukan).

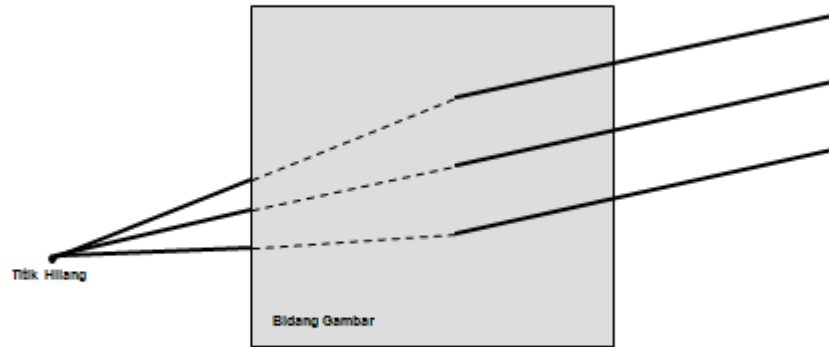
DEMO PRINSIP 3

4. Perspektif dari sebuah garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar akan berjalan sejajar pula dengan garisnya sendiri.

DEMO PRINSIP 4

Pada menggambar perspektif dikenal adanya pembagian ruang dimana pada masing-masing ruang telah ditentukan penggunaannya. Penjelasan mengenai hal tersebut ada pada halaman berikut. KLIK tombol di bawah ini untuk melanjutkan.

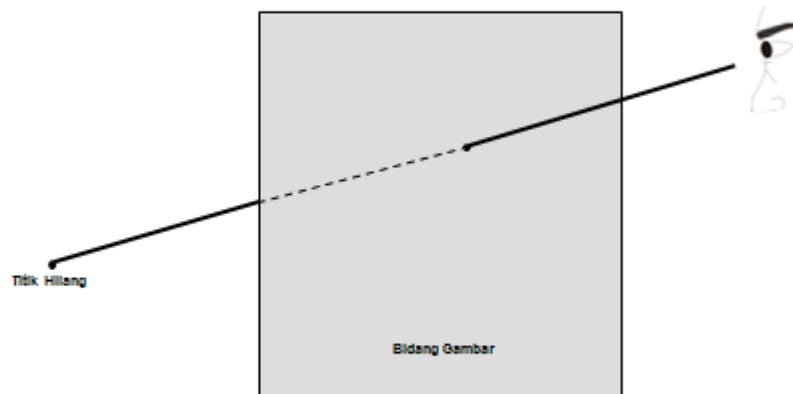
Klik yaa...



1. Semua garis yang sejajar mempunyai titik lenyap yang sama


Demonstrasi Prinsip Perspektif 1

2. Jika diperpanjang garis melalui mata, maka perspektif dari garis itu hanya merupakan satu titik saja



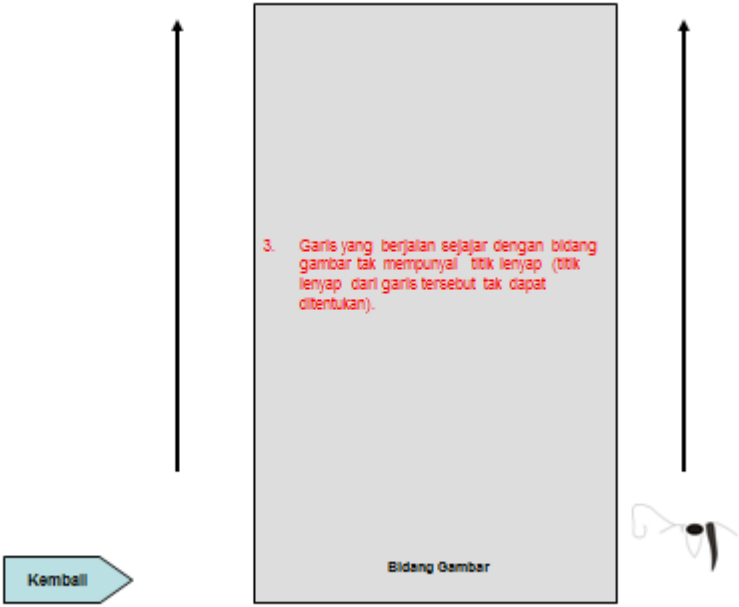
Kembali

Demonstrasi Prinsip Perspektif 2



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

S
E
N
I
B
U
D
A
Y
A




3. Garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar tak mempunyai titik lenyap (titik lenyap dari garis tersebut tak dapat ditentukan).

Bidang Gambar

Kembali

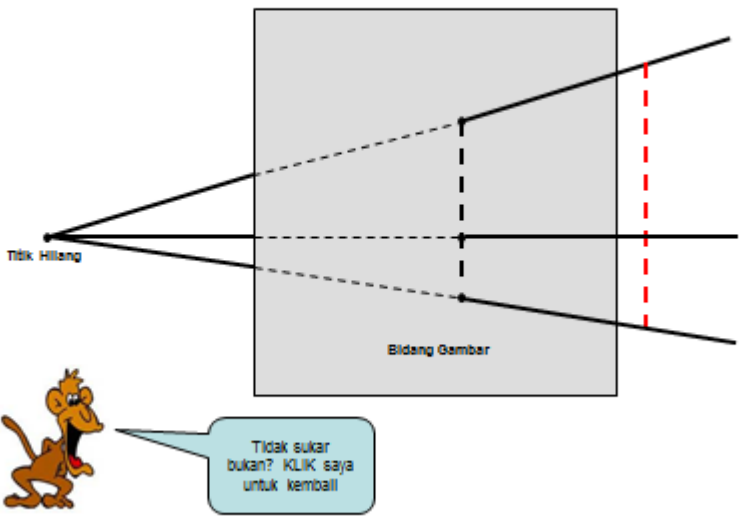
Demonstrasi Prinsip Perspektif 3



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

S
E
N
I
B
U
D
A
Y
A

4. Perspektif dari sebuah garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar akan berjalan sejajar pula dengan garisnya sendiri.



Titik Hilang

Bidang Gambar

Tidak sukar bukan? KLIK saya untuk kembali

Demonstrasi Prinsip Perspektif 4

Lampiran 4 : Lembar Penilaian

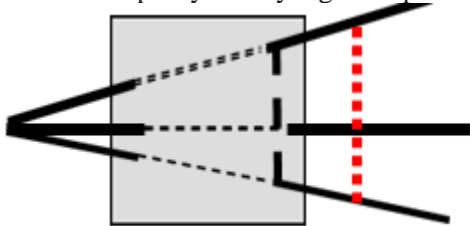
A. Penilaian Pengetahuan (Google Formulir)

LINK :

<https://docs.google.com/forms/d/1DG65yiYS1EWHIUMODHunKXztC4WIIjYLVINRgbankLw/edit>

I. Pilihan ganda

1. Untuk menggambar dengan perspektif satu titik lenyap ,maka prosedur awal setelah menentukan kedudukan titik lenyap adalah..... *
 - A. .membuat sudut benda
 - B. membuat bidang benda
 - C. membuat objek benda
 - D. membuat titik benda
 - E. membuat garis benda
2. Dalam menggunakan alat jangka dalam menggambar perspektif, ada hal yang perlu kita perhatikan salah satu diantaranya.....
- A. ujung pensil jangka sebaiknya berbentuk pipih dan tajam dan jenis pensilnya berbeda
- B. ujung pensil jangka sebaiknya pipih dan runcing
- C. usahakan kaki jangka tidak sama panjang
- D. kedudukan jangka sewaktu digunakan tegak lurus terhadap bidang gambar
- E. kedudukan jangka sewaktu digunakan kedua kaki jangka tegak lurus terhadap bidang gambar
3. (1)titik pandang pengamat (2)titik pandang pembuat (3)objek yang akan diamati (4)bidang gambar (5)bidang perspektif (6)garis proyeksi dari mata pemgamat. Dari pernyataan diatas merupakan unsur penting dalam gambar teknik adalah... *
- A. (1), (2), (3), (4) dan (5)
- B. (1),(3),(4),(5),(6)
- C. (1), (2), (3), (4), (5), dan (6)
- D. (1), (2),(3),(4),(6)
- E. (1) ,(2),(3),(5),(6)
4. Manakah pernyataan yang merupakan analisis prinsip gambar perspektif dibawah ini *



- A. Setiap garis yang berjalan sejajar akan menuju ke titik lenyap yang sama
 - B. Perspektif dari sebuah garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar akan berjalan sejajar pula dengan garisnya sendiri
 - C. Benda semakin jauh akan kelihatan semakin kecil
 - D. Garis yang sejajar dengan bidang gambar maka tidak mempunyai titik lenyap
 - E. Jika perpanjangan garis melalui mata maka hanya akan berupa titik 5
5. Prinsip-prinsip gambar perspektif 1).semua garis yang sejajar bidang gambar tidak mempunyai titik lenyap .2)semua garis yang melewati mata maka akan sejajar dengan garisnya sendiri. 3) garis yang sejajar maka akan menuju ke satu lenyap yang sama.4)perspektif garis yang sejajar bidang gambar maka akan sejajar pula dengan garisnya sendiri.5)garis yang sejajar tidak mempunyai titik lenyap *
- A. 1, 2, 4
- B. 1, 2, 5
- C. 1, 3, 4
- D. 2, 3, 4
- E. 2, 3 , 5

Soal Essay

Dalam tayangan video tentang menggambar perspektif tentunya kamu dapat menyimpulkan menjadi sebuah definisi atau dapat melihat ciri-ciri yang berbeda antara teknik perspektif 1 TL, 2 TL dan 3 TL

6. Buatlah prosedur / langkah-langkah menggambar perspektif :
 - a. 1 Titik Hilang
 - b. 2 Titik Hilang
 - c. 3 Titik Hilang
7. Dari hasil membandingkan gambar perspektif benda dengan teknik 1 TL 2 TL dan 3 TL kemukakan pendapatmu tentang perbedaan gambar benda yang di gambar dengan teknik 1 TL, 2 TL dan 3 TL !
8. Dari pertanyaan no 1 dan 2 buatlah jawaban dalam bentuk powerpoint dan share ke guru mapel melalui email / google drive

B. Penilaian Ketrampilan

LINK : <https://drive.google.com/file/d/1Xl-0gC1VhG-skHM00OU2AZXqLUZcthwo/view>

Satuan Pendidikan : SMA N 4 Tambun Selatan
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : X II IPA dan IPS /1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Waktu Pengamatan : Pada saat Pelaksanaan pembelajaran.
Kompetensi Dasar :

4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik

Indikator

4.1.1 menggambar benda terapan dengan teknik gambar perspektif dari berbagai angle dengan prosedur yang benar

4.1.2 mempresentasikan hasil karya gambar benda terapan yang dibuat melalui media zoom

Lembar Tantangan Proyek (make picture of object with linear perspective)

Berdasarkan tayangan video <https://youtu.be/kgv4r9HvOYw>, <https://youtu.be/Hpbr5MWomjs> yang ditampilkan, berikan analisis permasalahan berikut: Keterbatasan pandangan mata manusia, akan menimbulkan sebuah titik hilang pada sebuah objek pandangan yang horizontal. Sebagai contoh ketika kita berada disebuah pantai, pada saat memandang laut lepas akan dapat melihat pertemuan antara langit dan air laut. Disitulah letak keterbatasan pandangan mata manusia, maka dari itu dibuat media alat bantu berupa teleskop, binocular / teropong bintang. Sehingga timbulah pemikiran manusia dalam menggambar benda atau alam, maka lahir ilmu perspektif. Hari ini, kamu sebagai tim ahli desainer produk diberi tantangan untuk merancang sebuah Furniture.

Tantangan Desain Rancangan.

Kriteria

Desain Furniture harus:

1. Memperhatikan bahan, konstruksi., ukuran
2. Menarik (model artistic), aksesoris.
3. Praktis mudah diletakkan dan aman digunakan
4. Gunakan teknik perspektif 2 titik lenyap teknik manual.

Bahan

Kertas gambar ukuran A3

Alat

Pensil kode H, HB dan 2B, penggaris, penghapus

Anggota Kelompok

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Langkah Kegiatan

1. Apakah yang menjadi permasalahannya?

(nyatakan masalah dengan menggunakan kalimatmu)

.....
.....

2. Solusi

(buatlah sketsa yang menjadi solusinya, masing-masing membuat satu)

Sketsa meja belajar:

3. Pilihlah desain terbaik menurutmu ! Berikan alasannya!

.....
.....

4. Sebelum membuat proyek, carilah referensi tentang sketsa dan desain furniture yang kamu gunakan untuk memperoleh solusi yang terbaik! (lakukan tugas ini melalui metode ATM)

5. Buatlah perencanaan kegiatan dan kebutuhan bahan yang kamu butuhkan dalam proyekmu !

6. Buatlah jadwal kegiatan, pembagian tugas terhadap proyek yang harus dikerjakan!

7. Buatlah laporan dan presentasikan di depan kelas!

8. Buatlah desain furniture yang terbaik dalam tim!

9. Evaluasilah desain Furniture kamu

a. Menurutmu apakah desain Furniture yang telah kamu buat merupakan yang terbaik? Apakah salah satu ide kamu yang lain akan lebih baik? Mengapa atau mengapa tidak?

b. Apakah kamu dapat membuat desain Furniture yang lebih baik dari yang sudah ada? Apa yang akan kamu lakukan?

10. Rekam dalam sebuah video proses membuat desain Furniture kelompok anda serta presentasikan desain meja belajar impian yang telah dibuat!

Catatan:

Analisis Instrumen pertanyaan

Indikator Nomor pertanyaan

Berpikir kritis (critical thinking) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Berpikir kreatif (creative thinking) 9, 10

Penilaian:

Skor : A = 86 – 100 , B = 75 – 85 , C = 65 – 75 , D = < 65 , E = 0 (tidak mengerjakan proyek)

Rubrik Penilaian Proyek

| Kriteria | Skor |
|--|-------------|
| <ul style="list-style-type: none">Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiahLaporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporanBagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepatBagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis buktiBagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, terdapat pengembangan hasil pada masalah lainKerjasama kelompok sangat baik | A 86-100 |
| <ul style="list-style-type: none">Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiahLaporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporanBagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepatBagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis buktiBagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lainKerjasama kelompok sangat baik | B 75-85 |
| <ul style="list-style-type: none">Jawaban benar tetapi kurang sesuai dengan kerangka berpikir ilmiahLaporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporanBagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang kurang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepatBagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data kurang berbasis buktiBagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang kurang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lainKerjasama kelompok baik | C 65-75 |
| <ul style="list-style-type: none">Jawaban tidak benarLaporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporanBagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang tidak jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepatBagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data tidak berbasis buktiBagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang tidak sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lainKerjasama kelompok kurang baik | D < 65 |
| <ul style="list-style-type: none">Tidak melakukan tugas proyek | E 0 |

C. PENILAIAN SIKAP

LINK : https://drive.google.com/file/d/113OIK3eqBK5ZjE0_mWujZetJb7SiFiaX/view?usp=sharing

A. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

a. Penilaian Sikap

LEMBAR PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Satuan Pendidikan : SMA N 4 Tambun Selatan

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : X II IPA dan IPS /1

Tahun Pelajaran : 2020/2021

Waktu Pengamatan : Pada saat Pelaksanaan pembelajaran.

Kompetensi Dasar :

1.1 Menunjukkam sikap penghayatan dan pengamalan.serta bangga terhadap karya seni rupa dua dimensi sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan

Indikator :

1. Menampilkan ibadah ritual sesuai dengan agama dan keyakinannya
2. Menampilkan perilaku berdo'a dengan khusyu di awal pembelajaran
3. Menampilkan perilaku kagum terhadap ciptaanNya
4. Menampilkan perilaku mencintai lingkungan sebagai bentuk rasa syukur

| No | Nama Peserta Didik | Indikator | | | | | | | | Σ Skor | Keterangan |
|----|--------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|-----------|------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | | |
| | | Y | T | Y | T | Y | T | Y | T | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 2. | Agung P | A | | A | | A | | B | | 15:4=3,75 | A |
| | | | | | | | | | | | |

Pedoman Penskoran:

Skor 4, jika A = Selalu

Skor 3, jika B = Sering

Skor 2, jika C = Jarang

Skor 1, jika D = Tidak pernah

LEMBAR PENILAIAN SIKAP PENILAIAN DIRI

Satuan Pendidikan : SMA N 4 Tambun Selatan
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : X II IPA dan IPS /1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Waktu Pengamatan : Pada saat Pelaksanaan pembelajaran.

Kompetensi Dasar :

2.1 Menunjukkan sikap kerjasama , bertanggungjawab, toleran, dan sikap disiplin melalui aktivitas berkesenian

Indikator:

1. Memiliki motivasi internal selama proses pembelajaran
2. Menunjukkan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompok
3. Menunjukkan sikap jujur dalam menerapkan aturan
4. Menunjukkan sikap teliti dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok
5. Menunjukkan sikap kritis dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi
6. Menunjukkan sikap obyektif terhadap perbedaan pendapat/cara dalam menyelesaikan masalah

| PENILAIAN DIRI | |
|---|--|
| Nama | : |
| Kelompok | :, |
| Untuk pertanyaan 1 sampai dengan 6, tulis masing-masing huruf sesuai dengan pendapatmu! | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • A = Selalu • B = Sering • C = Jarang • D = Tidak pernah |
| 1 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> A </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">saya memiliki motivasi dalam diri saya sendiri selama proses pembelajaran</div> </div> |
| 2 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">Saya bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompok</div> </div> |
| 3 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> A </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">Saya menunjukkan jujur dalam menerapkan aturan</div> </div> |
| 4 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> A </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">Saya menunjukkan sikap teliti dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok</div> </div> |
| 5 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">Saya menunjukkan sikap kritis dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi</div> </div> |
| 6 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; width: 10%;"> <u> A </u> </div> <div style="flex-grow: 1;">Menunjukkan sikap obyektif terhadap perbedaan pendapat/cara dalam menyelesaikan masalah</div> </div> |
| 7. | Selama kegiatan pembelajaran, tugas apa yang kamu lakukan? <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 80%; margin-top: 5px;"></div> |

Pedoman Penskoran:

Skor 4, jika A = Selalu

Skor 2, jika C = Jarang

Skor 3, jika B = Sering

Skor 1, jika D = Tidak pernah

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{JumlahSkorPerolehan}}{24} \times 100 = \frac{22}{24} \times 100 = 92$$

KISI-KISI SOAL

Jenis Sekolah : SMAN 4 TAMBUN SELATAN
Mata : Seni Budaya(Seni Rupa) / XII IPA dan IPS
Pelajaran/Kelas : K-13
Kurikulum : 10 menit
Alokasi waktu : 5
Jumlah Soal : *Pilihan Ganda No. 1 – 5 dan*
Bentuk Soal : *Uraian No. 1 – 3*
Tahun Pelajaran : 2020/2021

| NO. | KOMPETENSI DASAR | LINGKUP MATERI | BAHAN KELAS | LEVEL KOGNITIF | INDIKATOR SOAL | BENTUK SOAL | No SOAL |
|-----|--|--|-------------|----------------|--|-------------|---------|
| 1. | 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | XII | C3 | Disajikan sebuah pernyataan tentang prosedur menggambar perspektif 1 TL . Peserta didik dapat mengidentifikasi dengan BENAR. | PG | 1 |
| 2. | 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | XII | C3 | Disajikan sebuah beberapa pernyataan tentang tata cara prnggunaan jangka. Peserta didik dapat menentukan dengan BENAR | PG | 2 |
| 3. | 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | XII | C4 | Disajikan kalimat pertanyaan.tentang unsur-unsur penting dalam gambar perspektif Peserta didik dapat menentukan dengan BENAR | PG | 3 |

| | | | | | | | |
|----|---|---|-----|----|--|---------------------|---|
| 4. | 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | XII | C5 | Disajikan sebuah gambar tentang prinsip perspektif. Peserta didik dapat menafsirkan dengan BENAR | PG | 4 |
| 5. | 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | XII | C5 | Disajikan sebuah beberapa pernyataan tentang prinsip-prinsip perspektif. Peserta didik dapat memilih dengan BENAR | PG | 5 |
| 6 | 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik | Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Membuat gambar benda dengan teknik Perspektif | XII | C6 | Disajikan sebuah kegiatan tantangan project tentang membuat gambar desain furniture . Peserta didik dapat menyelesaikan projet tersebut dengan BENAR | Praktek Ketrampilan | |

KUNCI JAWABAN

1. A
2. D
3. E
4. B
5. C

KARTU SOAL PG SEMESTER 5

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA
 Bahan Kelas/Semester : XII / sem 5
 Program/Kelompok : SENI RUPA.

Penyusun : BAMBANG TRISNANTO,S.Pd
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

| | | | | | |
|--|---|--------------|-----------------------|--|------------------|
| Kompetensi Dasar: 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | No. Soal | Kunci | Level Kognitif | | |
| | 1 | A | C3 | | |
| Materi Pokok: Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | Rumusan Butir Soal: | | | | |
| | 1. Untuk menggambar dengan perspektif satu titik lenyap ,maka prosedur awal setelah menentukan kedudukan titik lenyap adalah..... * | | | | |
| Indikator Soal: Disajikan kalimat pertanyaan.tentang unsur-unsur penting dalam gambar perspektif Peserta didik dapat menentukan dengan BENAR | A. membuat sudut benda | | | | |
| | B. membuat bidang benda | | | | |
| Statistik Butir soal | C. membuat objek benda | | | | |
| | D. membuat titik benda | | | | |
| | E. membuat garis benda | | | | |
| | Jawab : A | | | | |
| | DP | | TK | | Pengecoh: |

Catatan : DP (Daya Pembeda), TK (Tingkat Kesukaran) dan Pengecoh diisi apabila telah dianalisis kuantitatif Keputusan*:

Penelaah,

| | |
|--|---------------------------|
| | Diterima tanpa perbaikan |
| | Diterima dengan perbaikan |
| | Ditolak |

KARTU SOAL ESSEY PTS SEMESTER 5

Mata Pelajaran
Bahan Kelas/Semester
Program/Kelompok

: SENI BUDAYA
: XII / sem 5
: SENI RUPA.

Penyusun
Tahun Pelajaran

: BAMBANG TRISNANTO,S.Pd
: 2020/2021

| | | | | | | |
|---|--|--|--------------|--|-----------------------|--|
| Kompetensi Dasar: 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | <i>No. Soal</i> | | <i>Kunci</i> | | <i>Level Kognitif</i> | |
| | 2 | | E | | C3 | |
| Materi Pokok: Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | Rumusan Butir Soal: 2. Dalam menggunakan alat jangka dalam menggambar perspektif, ada hal yang perlu kita perhatikan salah satu diantaranya..... A. ujung pensil jangka sebaiknya berbentuk pipih dan tajam dan jenis pensilnya berbeda B. ujung pensil jangka sebaiknya pipih dan runcing C. usahakan kaki jangka tidak sama panjang D. kedudukan jangka sewaktu digunakan tegak lurus terhadap bidang gambar E. kedudukan jangka sewaktu digunakan kedua kaki jangka tegak lurus terhadap bidang gambar | | | | | |
| | Indikator Soal: Disajikan sebuah beberapa pernyataan tentang tata cara prnggunaan jangka. Peserta didik dapat menentukan dengan BENAR | | | | | |
| Statistik Butir soal | DP | | TK | | Pengecoh: | |

Catatan : DP (Daya Pembeda), TK (Tingkat Kesukaran) dan Pengecoh diisi apabila telah dianalisis kuantitatif
Keputusan*:

Penelaah,

| | |
|--|---------------------------|
| | Diterima tanpa perbaikan |
| | Diterima dengan perbaikan |
| | Ditolak |

KARTU SOAL ESSEY PTS SEMESTER 5

Mata Pelajaran
Bahan Kelas/Semester
Program/Kelompok

: SENI BUDAYA
: XII / sem 5
: SENI RUPA.

Penyusun
Tahun Pelajaran

: BAMBANG TRISNANTO,S.Pd
: 2020/2021

| | | | | | | |
|--|--|--|--------------|--|-----------------------|--|
| Kompetensi Dasar: 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | <i>No. Soal</i> | | <i>Kunci</i> | | <i>Level Kognitif</i> | |
| | 3 | | E | | C4 | |
| Materi Pokok: Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | Rumusan Butir Soal: 2. (1)titik pandang pengamat (2)titik pandang pembuat (3)objek yang akan diamati (4)bidang gambar (5)bidang perspektif (6)garis proyeksi dari mata pengamat. Dari pernyataan diatas merupakan unsur penting dalam gambar teknik adalah... * A. (1), (2), (3), (4) dan (5) B. (1),(3),(4),(5),(6) C. (1), (2), (3), (4), (5), dan (6) D. (1), (2),(3),(4),(6) E. (1) ,(2),(3),(5),(6) Jawab : E | | | | | |
| Indikator Soal: Disajikan sebuah pernyataan tentang prosedur menggambar perspektif 1 TL . Peserta didik dapat mengidentifikasi dengan BENAR. | | | | | | |
| Statistik Butir soal | DP | | TK | | Pengecoh: | |

Catatan : DP (Daya Pembeda), TK (Tingkat Kesukaran) dan Pengecoh diisi apabila telah dianalisis kuantitatif
Keputusan*:

Penelaah,

| | |
|--|---------------------------|
| | Diterima tanpa perbaikan |
| | Diterima dengan perbaikan |
| | Ditolak |

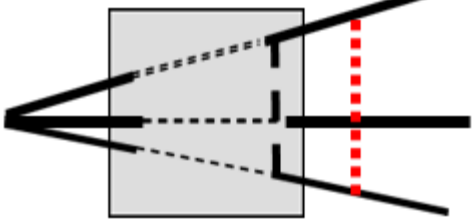
KARTU SOAL ESSEY PTS SEMESTER 5

Mata Pelajaran
Bahan Kelas/Semester
Program/Kelompok

: SENI BUDAYA
: XII / sem 5
: SENI RUPA.

Penyusun
Tahun Pelajaran

: BAMBANG TRISNANTO,S.Pd
: 2020/2021

| | | | |
|---|---|----|------------------|
| Kompetensi Dasar: 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | No. Soal Kunci Level Kognitif | | |
| | 4 | B | C5 |
| Materi Pokok: Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | Rumusan Butir Soal: 4. Manakah pernyataan yang merupakan tafsir prinsip gambar perspektif dibawah ini * | | |
| Indikator Soal: Disajikan sebuah beberapa pernyataan tentang prinsip-prinsip perspektif. Peserta didik dapat memilih dengan BENAR |  <p>A. Setiap garis yang berjalan sejajar akan menuju ke titik lenyap yang sama B. Perspektif dari sebuah garis yang berjalan sejajar dengan bidang gambar akan berjalan sejajar pula dengan garisnya sendiri C. Benda semakin jauh akan kelihatan semakin kecil D. Garis yang sejajar dengan bidang gambar maka tidak mempunyai titik lenyap E. Jika perpanjangan garis melalui mata maka hanya akan berupa titik 5</p> <p>Jawab : B</p> | | |
| Statistik Butir soal | DP | TK | Pengecoh: |

Catatan : DP (Daya Pembeda), TK (Tingkat Kesukaran) dan Pengecoh diisi apabila telah dianalisis kuantitatif
Keputusan*:

Penelaah,

| | |
|--|---------------------------|
| | Diterima tanpa perbaikan |
| | Diterima dengan perbaikan |
| | Ditolak |

KARTU SOAL ESSEY PTS SEMESTER 5

Mata Pelajaran
Bahan Kelas/Semester
Program/Kelompok

: SENI BUDAYA
: XII / sem 5
: SENI RUPA.

Penyusun
Tahun Pelajaran

: BAMBANG TRISNANTO,S.Pd
: 2020/2021

| | | | | | |
|--|---|--|-----------|--------------|-----------------------|
| Kompetensi Dasar: 3.1. Mengevaluasi konsep, unsur, prinsip bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa | <i>No. Soal</i> | | | <i>Kunci</i> | <i>Level Kognitif</i> |
| | 5 | | | C | C5 |
| Materi Pokok: Seni rupa 2 D (Dwi Matra) Gambar Perspektif | Rumusan Butir Soal: | | | | |
| | 5. Prinsip-prinsip gambar perspektif 1).semua garis yang sejajar bidang gambar tidak mempunyai titik lenyap .2)semua garis yang melewati mata maka akan sejajar dengan garisnya sendiri. 3) garis yang sejajar maka akan menuju ke satu lenyap yang sama.4)perspektif garis yang sejajar bidang gambar maka akan sejajar pula dengan garisnya sendiri.5)garis yang sejajar tidak mempunyai titik lenyap * A. 1, 2, 4 B. 1, 2, 5 C. 1, 3, 4 D. 2, 3, 4 E. 2, 3 , 5 Jawab : C | | | | |
| Indikator Soal: Disajikan sebuah gambar tentang prinsip perspektif. Peserta didik dapat menafsirkan dengan BENAR | | | | | |
| Statistik Butir soal | DP | | TK | | Pengecoh: |

Catatan : DP (Daya Pembeda), TK (Tingkat Kesukaran) dan Pengecoh diisi apabila telah dianalisis kuantitatif
Keputusan*:

Penelaah,

| | |
|--|---------------------------|
| | Diterima tanpa perbaikan |
| | Diterima dengan perbaikan |
| | Ditolak |