

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : Menggambar Model
Alokasi Waktu : 2 Minggu x 3 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1. Menggambar 2 dimensi dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan	a. Menggambar model dengan memperhatikan unsur, prinsip, teknik dan media b. Mewujudkan desain gambar model menjadi sebuah karya seni rupa jadi (eksperimenting atau mencoba) tentang menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik dengan menggunakan peralatan dan bahan yang disediakan siswa masing-masing. c. Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat mengapresiasi dan berkreasi seni rupa, yaitu:

- Mengidentifikasi konsep gambar model melalui video
- Mendeskripsikan unsur, prinsip dan teknik dalam menggambar model
- Menggambar model dengan memperhatikan unsur, prinsip, teknik dan media

- Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

D. Materi Pembelajaran

- Unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar model dengan berbagai bahan
- Pembuatan gambar model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan

E. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Project Based Learning (PJBL)
- 3) Metode : Ceramah, tanya jawab, wawancara, demonstrasi, penugasan dan Diskusi

F. Media Pembelajaran

1. Media

- ❖ Media audia visual
- ❖ Lembar penilaian
- ❖ Jobsheet
- ❖ Power Point
- ❖ Youtube
- ❖ Instagram

2. Alat/Bahan

- ❖ Laptop
- ❖ Proyektor
- ❖ Pensil
- ❖ Pensil warna
- ❖ Krayon/Pensil warna
- ❖ Buku gambar
- ❖ Bolpoin

G. Sumber Belajar

- ❖ Kementrian pendidikan dan kebudayaan 2017. *buku siswa seni budaya untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: kementrian pendidikan dan kebudayaan (Hal 3-16).
- ❖ Kementrian pendidikan dan kebudayaan 2017. *buku guru seni budaya untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan (Hal 34-40)
- ❖ Buku-buku lain yang relevan
- ❖ Dari Internet
- ❖ Buku-buku seni budaya di perpustakaan

1 . Pertemuan Kesatu (3 x 40 Menit)
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin

1 . Pertemuan Kesatu (3 x 40 Menit)

- ❖ Merefleksi pengalaman siswa tentang karya-karya seni rupa yang pernah mereka lihat.
- ❖ Menjelaskan kaitannya dengan pengalaman mereka terhadap kompetensi dasar yang akan dipelajari.
- ❖ Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan yaitu Membuat karya seni rupa **menggambar model** dengan objek yang sudah dipilih (model alam benda, flora dan fauna, manusia)
- ❖ Guru membuat kesepakatan dengan peserta didik terkait kegiatan yang akan dilakukan

Kegiatan Inti (95 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Penentuan Pertanyaan mendasar	<p>Pertemuan ke-1</p> <p><i>Tahap Pendahuluan</i></p> <p>a. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya mengenai konsep, unsur, teknik dan objek menggambar model dengan materi pembelajaran hari ini yaitu pembuatan gambar model.</p> <p>b. Peserta didik melihat video yang ditanyakan guru tentang tahap-tahap dan jenis dari karya gambar model. Link video :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Model alam benda https://www.youtube.com/watch?v=ePJxpGsY7ac - Model flora https://www.youtube.com/watch?v=RPipOFEZ6Ss - Model fauna https://www.youtube.com/watch?v=YetWgR8RhsY - Model manusia https://www.youtube.com/watch?v=adQ45xfkZc <p>c. Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab terkait materi yang di tayangkan oleh guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja media dan teknik yang di gunakan dalam video - Manfaat apa yang didapat setelah melihat video - Bagaimana langkah-langkah membuat gambar model yang baik dan benar.
Perencanaan proyek	<p><i>Tahap Membimbing Pelatihan</i></p> <p>d. Siswa diminta untuk membuat ide, gagasan, unsur, teknik dan objek yang akan di tuangkan ke karya gambar model menggunakan Jobsheet</p> <p>e. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat karya menggambar model sesuai dengan unsur, teknik dan objek yang sudah ditentukan oleh masing-masing siswa.</p> <p>f. Siswa membuat gambar model sesuai dengan kretivitas masing-masing untuk membuat karya.</p> <p>g. Guru memberikan intruksi untuk membuat karya bisa dengan di mix atau di gabungkan.</p> <p>h. Guru menanyakan kesiapan kepada siswa dari semua langkah yang akan dilakukan dalam membuat karya menggamabr model</p>
Peyusunan jadwal	Tahap menentuksan waktu

1 . Pertemuan Kesatu (3 x 40 Menit)	
	a. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal berapa lama pembuatan proyek (langkah kerja dan pengumpulan karya) b. Peserta didik merancang/ membuat gagasan konseptual terkait karya yang akan dibuat, kemudian dikomunikasikan/ di presentasikan oleh masing-masing siswa sesuai jadwal yang sudah di sepakati.
Pertemuan Ke 2	
Mengerjakan Proyek	a. Peserta didik membuat karya seni menggambar model sesuai dengan unsur, teknik dan objek yang sudah di tentukan masing-masing di Jobsheet sampai selesai menjadi suatu karya b. Guru membimbing dan memonitor proses kegiatan membuat karya menggambar model c. Guru memantau peserta didik dalam mengisi LKPD
Menguji Hasil	Tahap Menganalisis dan Mengevaluasi a. Guru mempersilakan setiap siswa untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas b. Guru meminta siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap siswa yang tampil. c. Guru memberikan penilaian praktik menggunakan rubrik penilaian
Mengevaluasi	a. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi b. Guru dan peserta didik merinci hambatan- hambatan/kesulitan yang dialami dalam membuat karya seni menggambar model
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru bersama-sama mereview kegiatan pembelajaran dan melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran • Peserta didik membuat resume (<i>Creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point- point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang bahan, media, jenis, nilai estetika dan teknik dalam proses berkarya seni rupa menggambar model • Guru memberikan intruksi untuk mengupload karya siswa ke akun IG masing-masing • Guru memberikan penghargaan untuk materi pelajaran menggambar model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan kepada siswa yang memiliki kinerja yang baik. • Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. • Menutup pelajaran dengan doa dan salam 	

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Karawang Barat

Karawang, November 2022
Guru Mata Pelajaran

H. ACAM SUHENDRA, S.Pd
NIP. 19670613 199601 1 001

ARIF ABDUL RAHMAN, S.Pd
NIP. –

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soedarmono	75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan

merumuskan format penilaiannya Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati :

Pengamat :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				

3	Memberikan pendapat kepada siswa yang presentasi		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

2. Penilaian Pengetahuan

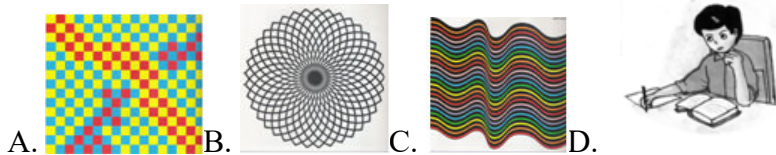
- a. Teknik Penilaian: Tes PG
- b. Kisi-kisi soal tertulis PG

Kompetensi Dasar (KD)	Ruang Lingkup Materi	Indikator	No. Soal	Bentuk Soal
Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik	Menggambar Model	- Menyebutkan alat dan bahan untuk menggambar model	1	PG
		- Prinsip-prinsip menggambar model	2	
		- Komposisi menggambar model	3	
		- Jenis prinsip yang digunakan	4	
		- Jenis komposisi	5	
		- Alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar model	6	
		- Contoh gambar model	7	
		- Langkah-langkah menggambar model	8	
		- Jenis-jenis teknik menggambar model	9	
		- Jenis media menggambar model	10	

c. Contoh Butir soal PG (Pilihan Ganda)

1. Objek gambar dalam kegiatan menggambar model adalah....

- A. Manusia, Hewan dan Tumbuhan
 - B. Manusia, Hewan, Tumbuhan dan alam benda
 - C. Manusia, Hewan, Tumbuhan dan alam sekitar
 - D. Manusia, Hewan, Tumbuhan dan alam khayal
2. Dalam kegiatan menggambar model kita mengenal prinsip-prinsip menggambar, yaitu :
- A. Posisi, Komposisi, Keseimbangan dan Kesatuan
 - B. Komposisi, Posisi, Keseimbangan dan Kesatuan
 - C. Komposisi, Proporsi, Keseimbangan dan Kesatuan
 - D. Komposisi, Posisi, Proporsi, Keseimbangan dan Kesatuan
3. Manakah gambar yang menggunakan komposisi simetris!

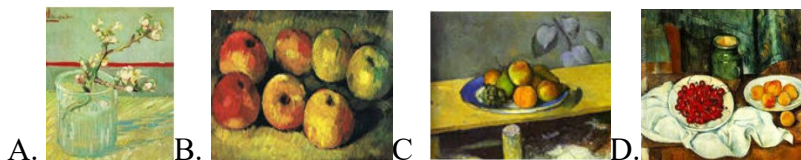


4. Perhatikan gambar di samping ini!
Gambar tersebut menggunakan prinsip keseimbangan

- A. Asimetris
- B. Simetris
- C. Sentral
- D. Diagonal



5. Pada gambar di bawah ini, manakah yang menggunakan prinsip keseimbangan Sentral!



6. Pasangan Alat dan Bahan untuk menggambar model yang sesuai adalah.....

- A. pensil 2B & kanvas
- B. crayon & kanvas
- C. cat air & kanvas
- D. crayon & kertas gambar

7. Gambar model disamping menggunakan media

- A. Cat air
- B. Pensil



C. Crayon


D. Spidol

8. Langkah awal dalam kegiatan menggambar model di sekolah adalah membuat sketsa gambar dengan menggunakan media.....

A. Pensil 2B B. Crayon C. Arang D. Pensil warna

9. Dalam kegiatan menggambar model ada beberapa teknik yang digunakan, diantaranya....

A. Teknik pulas C. Teknik cetak
B. Teknik basah & kering D. Teknik sablon

10.  Gambar model di samping menggunakan media.....

A. Cat Air
B. Crayon
C. Arang
D. Pensil 2B

Pedoman Penskoran soal Pilihan Ganda :

No	Kunci jawaban	skor
1	B	10
2	C	10
3	B	10
4	A	10
5	C	10
6	D	10
7	C	10
8	A	10
9	B	10

10	D	10
----	---	----

3. Penilaian Keterampilan

PENILAIAN KINERJA/PRAKTIK

KISI KISI PENILAIAN KINERJA

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR	TEHNIK
1	4.1 Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik	Menggambar Model	<p>d. Menggambar model dengan memperhatikan unsur, prinsip, teknik dan media</p> <p>e. Mewujudkan desain gambar model menjadi sebuah karya seni rupa jadi (eksperimenting atau mencoba) tentang menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik dengan menggunakan peralatan dan bahan yang disediakan siswa masing-masing.</p> <p>f. Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan</p>	Kinerja

RUBRIK PENLAIAN KINERJA/PRAKTIK

NO	INDIKATOR	KETERANGAN
1	Ide/gagasan	Ide gambar berasal dari siswa sendiri = 30
		Ide gambar berasal atau terinspirasi dari buku = 20
		Ide gambar dibuat dari hasil menjiplak dari buku = 10
2	Kreatifitas	Hasil gambar sangat kreatif dan unik = 30
		Hasil gambar kreatif dan unik = 20
		Hasil gambar kurang kreatif dan unik = 10
3	Komposisi	Hasil gambar sangat sesuai komposisi = 20
		Hasil gambar sesuai komposisi = 15
		Hasil gambar kurang sesuai komposisi = 10
4	Kebersihan/kerapihan	Sangat Bersih = 20
		Bersih = 15

		Cukup Bersih	=	10
		Kurang Bersih	=	5

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

Lampiran 3 : LKPD

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Mata pelajaran : Seni Rupa

Materi : Menggambar Model

Kelas/Semester : VIII/Ganjil

KD: 4.1 Menggambar model pada berbagai bahan, teknik dan objek

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu membuat gambar model
2. Siswa mampu membuat gambar model dengan unsur, teknik dan objek sesuai ide, gagasan yang telah dibuat di media Jobsheet
3. Siswa mampu mempresentasikan hasil karya masing-masing di depan kelas

Ketentuan Praktik

Setelah siswa membuat rancangan ide, gagasan dan objek yang dipilih. Mengamati video tutorial tahapan membuat gambar model yang disajikan oleh guru, peserta didik diminta membuat gambar model secara mandiri kemudian tugas dipresentasikan dan upload ke media IG masing-masing dalam bentuk foto.

Ketentuan alat, bahan dan teknik yang digunakan

1	Alat	<ol style="list-style-type: none">1. Pensil HB2. Pensil 2B3. Pensil Arang4. Penggaris5. Krayon6. Pensil warna7. Cat air8. Gunting9. Lem fox
2	Bahan	<ol style="list-style-type: none">1. Kertas gambar2. Kertas karton3. Kertas daluang4. Daun kering5. Serbuk kayu6. Ranting bambu

		7. Kulit telur 8. Dll
3	Teknik	Menggambar model Alam Benda, flora dan fauna, wajah manusia 1. Tentukan ide 2. Tentukan objek 3. Detail objek 4. Berikan aksan gelap terang 5. Berikan warna 6. Kolase
4	Portofolio	Portofolio dalam bentuk screen shoot akun IG 1. Tulis nama dan kelas 2. Kirim foto bukti akun IG memegang karya yang sudah jadi kirim ke WA grup kelas sebagai bukti sudah mengerjakan tugas

Lampiran 4:

NILAI PRAKTIK MENGGAMBAR MODEL

Kelas :

Nama :

Hari/Tanggal :

Rubrik :

Kreativitas :

0 : Tidak membuat karya

1 : Kurang Kreatif

2 : Cukup Kreatif

3 : Sangat Kreatif

Kesesuaian Bantuk

0 : Tidak membuat karya

1 : Tidak sesuai

2 : Kurang sesuai

3 : Sesuai

Penyelesaian akhir

0 : Tidak ada karya

1 : belum selesai kurang baik

2 : belum selesai cukup baik

BAHAN AJAR

TUJUAN MATERI

Setelah mempelajari materi ajar ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Memiliki rasa ingin tahu tentang Menggambar Model
2. Memiliki motivasi dalam menganalisis, mengkategorikan dan berkarya seni rupa
3. Siswa dapat memahami konsep menggambar model dengan tepat
4. Siswa dapat memahami prosedur menggambar model dengan teknik arsir dengan tepat
5. Siswa dapat membuat karya gambar model sesuai dengan kaidah-kaidahnya

Video tutorial jenis-jenis menggambar model

Video tutorial jenis-jenis arsir

<https://www.youtube.com/watch?v=AmTbfj9T1QM>

Video tutorial gambar model hewan

<https://www.youtube.com/watch?v=YetWgR8RhsY>

Video tutorial gambar model manusia

<https://www.youtube.com/watch?v=Qp0HzrfMmyE>

Video tutorial gambar model tumbuhan

<https://www.youtube.com/watch?v=gmPY2hp4Xgs>

Video tutorial gambar model alam benda

<https://www.youtube.com/watch?v=8Oj5yMV5FD4>

Materi menggambar model

Model merupakan objek gambar yang menjadi bahan inspirasi dalam kegiatan menggambar model. *Menggambar model merupakan kegiatan menggambar dengan menentukan objek gambar berupa objek tiga dimensi yang digambar atau direkam diatas bidang dua dimensi dengan ketentuan, kemiripan/ ketepatan, bentuk dan warna.* Untuk menghasilkan gambar yang menarik dan tepat perlu memperhatikan prinsip-prinsip, langkah-langkah, dan teknik menggambar model yang baik dan benar. Objek gambar model sangat beragam, antara lain seperti objek benda hidup (manusia, hewan dan tumbuhan), dan benda mati (gelas, piring, botol, mangkuk, dan lain-lain).

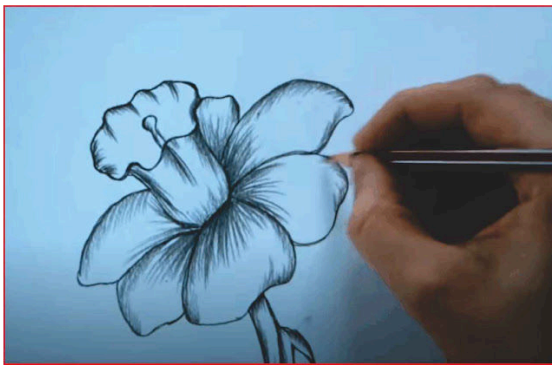
A. Objek menggambar model

Alam kita menyajikan beranekaragam objek sebagai sumber belajar yang tidak pernah habis untuk digali. Keanekaragaman flora, fauna dan benda-benda yang terdapat di sekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menggambar. Keanekaragaman budaya di Indonesia serta kekayaan alam, flora dan fauna yang cukup beragam merupakan perpaduan yang lengkap

dalam mendukung perkembangan seni dan budaya di Nusantara. Objek-objek yang dapat digambar sangatlah beragam. Jika disimpulkan terdapat lima macam objek menggambar seperti objek flora (tumbuhan), fauna (hewan), alam benda, figuratif (manusia), dan imajinatif (khayalan). Namun, pada pembahasan ini akan kita fokuskan pada pembahasan objek menggambar flora, fauna dan alam benda.

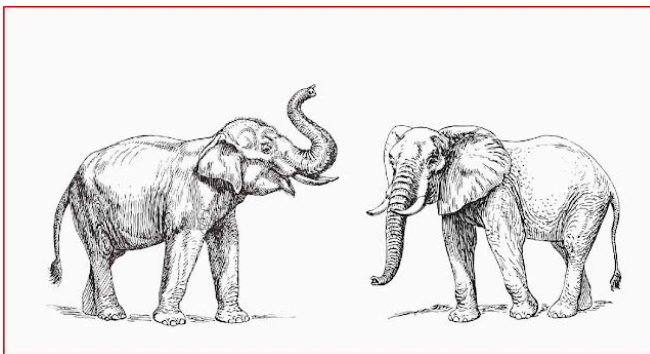
1. Menggambar Flora

Beraneka macam flora yang tumbuh subur di negara kita ini sering dijadikan sebagai objek gambar yang cukup menarik. Menggambar jenis flora atau tanaman dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Seperti, menggambar bunga; melati, mawar, anggrek, dan lain-lain, menggambar pohon; beringin, bambu, kelapa, dan lain-lain, menggambar rumput, semak, dan lain sebagainya.



2. Menggambar Fauna

Selain keanekaragaman flora negara kita juga kaya akan keanekaragaman jenis fauna yang juga dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menggambar. Dalam menggambar fauna atau binatang dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Antara lain seperti menggambar jenis binatang ternak, menggambar binatang berkaki empat, menggambar binatang berkaki dua, menggambar jenis burung, menggambar binatang yang hidup di air; seperti menggambar ikan, katak, buaya, dan lain sebagainya.



3. Menggambar Alam Benda

Objek lain yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menggambar yaitu alam benda. Alam benda sangat beragam jenisnya. Ada yang berukuran kecil, sedang, hingga yang berukuran besar. Beberapa jenis objek alam benda tersebut antara lain yaitu menggambar peralatan dapur untuk memasak, seperti; kompor, wajan, panci, dan lain-lain, menggambar peralatan minum, seperti; gelas, porong, cangkir, termos, kendi, dan lain-lain, Menggambar alat tulis, seperti; buku, pensil, penggaris, dan lain-lain, serta masih banyak lagi jenis-jenis objek alam benda yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menggambar.



B. Komposisi Menggambar

Suatu karya seni rupa dikatakan memiliki nilai seni atau nilai estetika karena beberapa unsur yang dimilikinya. Unsur-unsur seni rupa adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Pada proses menggambar, untuk menghasilkan karya gambar yang baik dan artistik diperlukan beberapa prinsip yang sebaiknya dikuasai. Prinsip/ asas seni rupa (khususnya prinsip perancangan gambar atau desain) adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur seni rupa. Salah satu prinsip yang paling penting adalah komposisi, namun sebelum membahas komposisi, perlu dipahami beberapa prinsip seni rupa yang lain.

1. Kesatuan (unity)

Kesatuan adalah prinsip yang menunjang unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga melengkapi sebuah komposisi yang menarik dan indah. Di antara prinsip-prinsip seni rupa yang lain, kesatuan adalah modal awal yang harus ditunjang oleh prinsip lainnya sehingga dapat menjadikan sebuah karya seni bernilai estetis.



2. Keselarasan (harmony)

Keselarasan adalah kaitan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, pencahayaan maupun warna dalam menciptakan suatu keindahan.



3. Penekanan (contrast)

Penekanan adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari beberapa unsur yang berlawanan dan saling berdekatan. Penekanan akan membuat sebuah karya seni tidak bersifat monoton. Dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna, dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik.



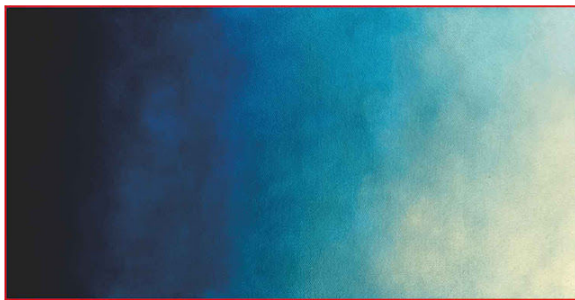
4. Irama (rythm)

Irama adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna. Pengulangan yang sama akan terasa statis, sedangkan pengulangan yang dilakukan secara bervariasi akan menghasilkan irama harmonis yang dapat meningkatkan nilai estetika dari karya seni yang dibuat.



5. Gradasi

seni rupa, gradasi merupakan prinsip yang paling sering diterapkan dalam pembuatan mozaik, karikatur, lukisan, dan seni rupa 2 dimensi lainnya. Gradasi akan membuat sebuah karya menjadi lebih hidup.



6. Proporsi (kesebandingan ukuran)

Proporsi adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan. Sebagai contoh, ketika hendak membuat lukisan manusia, pelukis harus pandai menyesuaikan ukuran antara mata, hidung, mulut, alis, dagu dan bagian tubuh lainnya agar selaras.



7. Keseimbangan (balance)

Keseimbangan adalah prinsip yang bertanggung jawab pada kesan kesamaan bobot/ukuran dari suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang diatur sedemikian rupa melalui prinsip keseimbangan akan menjadi daya tarik bagi para penikmat karya seni.



8. Komposisi (susunan)

Di antara prinsip-prinsip seni rupa yang lain, komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan dari sebuah karya seni. Komposisi sendiri merupakan organisasi dari unsur-unsur seni rupa yang disusun menjadi teratur, serasi, dan menarik.

a. Komposisi Simetris

Komposisi simetris adalah suatu penataan objek gambar yang menampilkan kesamaan atau kemiripan bentuk antara bagian kanan dan kiri jika dibuat garis pada bagian tengah, sehingga secara otomatis akan menghasilkan keseimbangan.

b. Komposisi Asimetris

Kebalikan komposisi simetris, komposisi asimetris tidak menampilkan kesamaan bentuk pada bagian kanan dan kiri. Untuk menghasilkan komposisi yang baik, meskipun antara bagian kanan dan kiri berbeda, sebaiknya tetap memperhatikan keseimbangan antara bagian kanan dan kiri.

c. **Komposisi sentral**

Komposisi sentral berpusat perhatian benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar. Penempatan model diatur sesuai dengan proporsi bentuk model dan diatur seimbang dan memiliki kesatuan antar benda.

C. Teknik Menggambar

Secara umum terdapat beberapa jenis teknik menggambar, antara lain:

1. Teknik Linier

Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.

2. Teknik Blok

Teknik blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya (siluet).

3. Teknik Arsir

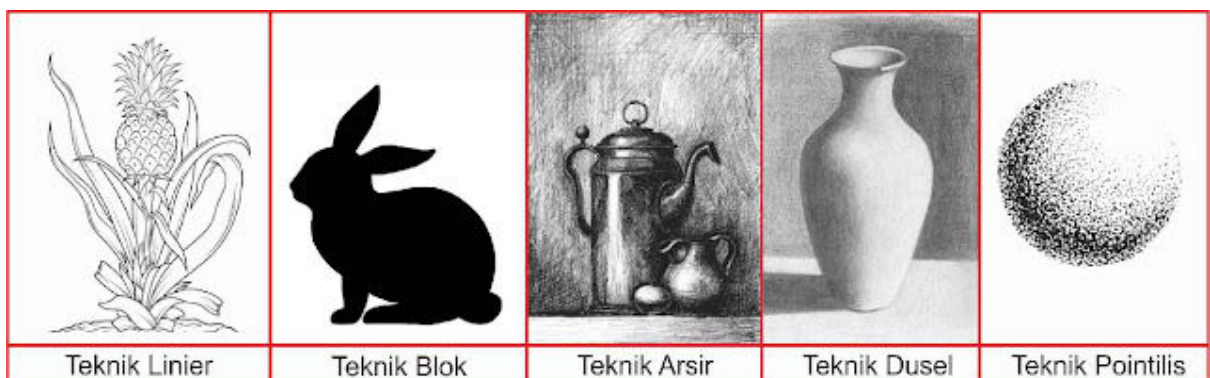
Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.

4. Teknik Dusel

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang objek gambar menggunakan bantuan alat penggosok, misalnya jari, kapas, atau kertas untuk menghasilkan pewarnaan yang halus dan merata.

5. Teknik Pointilis

Teknik pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.



D. Alat dan Media Gambar

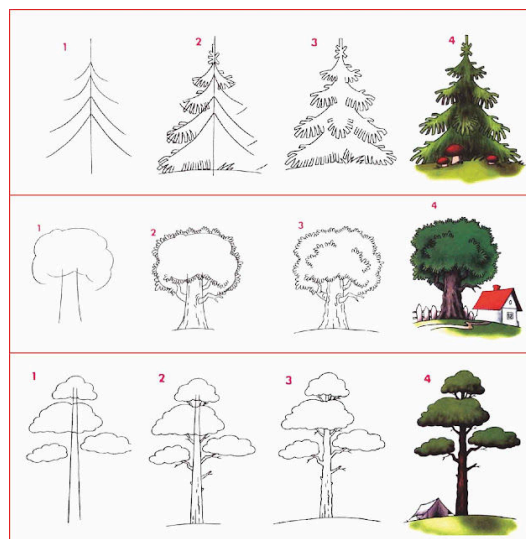
Pengetahuan tentang alat dan bahan menggambar sangat penting untuk diketahui. Setiap jenis alat dan bahan memiliki fungsi dan karakter yang berbeda-beda. Dengan mengetahui dan memahami setiap alat dan bahan gambar akan memudahkan perupa menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk gambar.



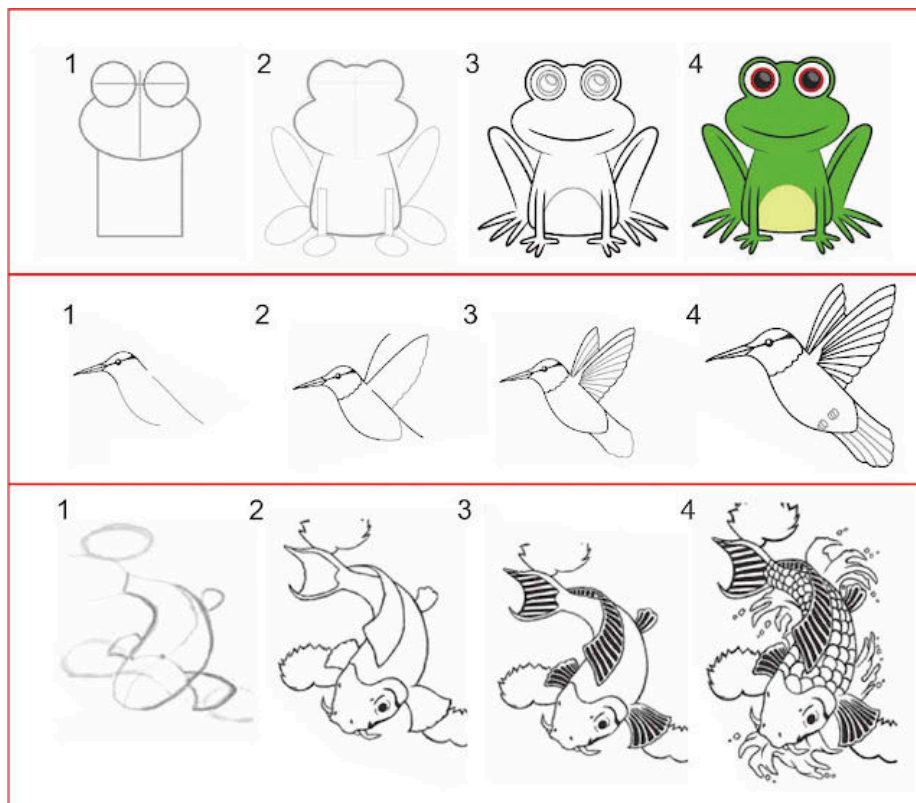
Langkah-Langkah Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda

E. Langkah-langkah Menggambar model Folra, Fauna, Alam benda dan Manusia

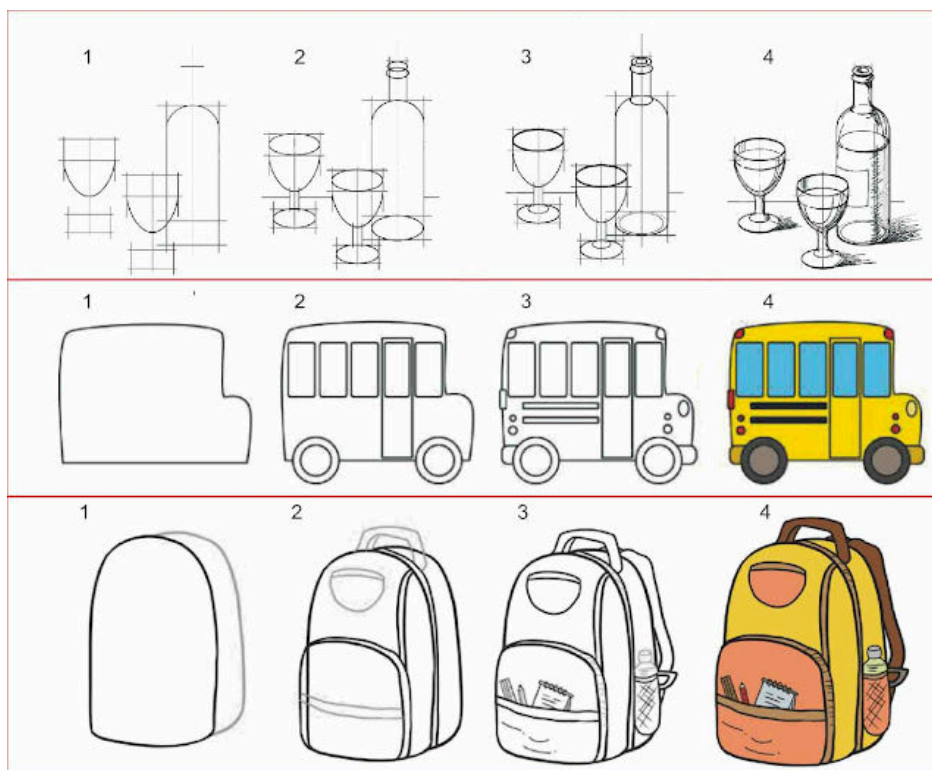
1. Flora



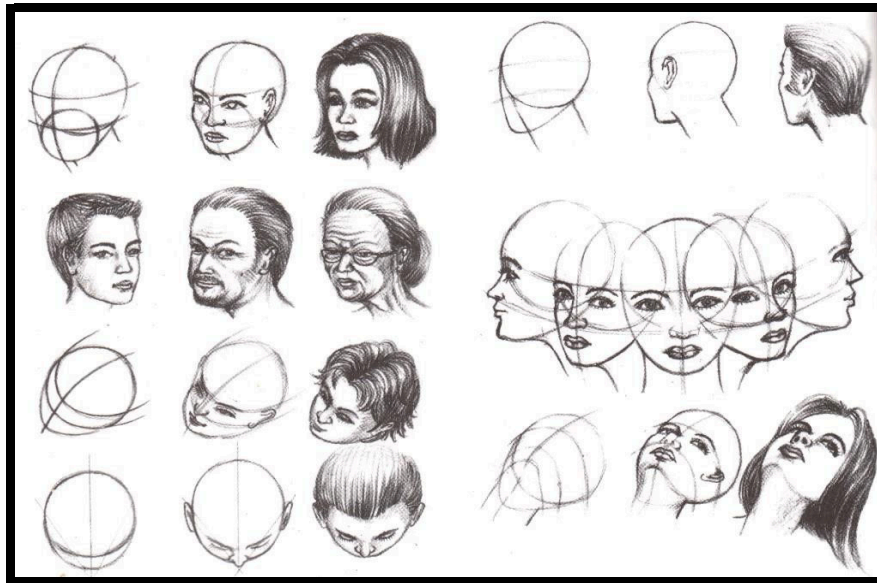
2. Fauna



3. Alam benda



4. Manusia



MEDIA PEMBELAJARAN

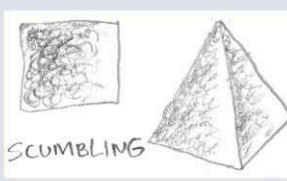


JENIS-JENIS TEKNIK ARSIR



Scumbling (Arsiran Coretan Bebas)

Scumbling atau arsiran bebas merupakan arsiran yang goresannya terlihat tidak beraturan atau hanya coretan-coretan bebas. Biasanya tidak berupa garis melainkan lebih kepada goresan bebas sembarang



SCUMBLING

Stippling (Arsiran titik)

Teknik arsiran yang dihasilkan dari titik-titik kecil. Semakin rapat dan banyak titik-titik berkumpul, maka semakin gelap arsiran yang ditimbulkan. Sebaliknya semakin jarang atau renggang titik-titiknya, maka arsiran yang dihasilkan berkesan terang



STIPPLING

Prinsip Menggambar Model

6. Gelap Terang efek pencahayaan yang diberikan pada karya seni rupa.




www.fppt.info

TEKNIK GAMBAR MODEL

- Macam-Macam Teknik Arsir
 - Teknik Arsiran Satu Arah.
 - Teknik Arsiran Silang.
 - Teknik Arsiran Searah Kontur.
 - Teknik Arsiran Coretan Bebas.
 - Teknik Arsiran Titik.
 - Teknik Arsiran Melingkar.
 - Teknik Pointilis



www.fppt.info

ALAT DAN BAHAN




www.fppt.info

Contoh, teknik dan bahan gambar model kolase

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan komposisi artistik dan dibuat dengan berbagai macam bahan, seperti; kertas, kaca, logam, kayu dan lainnya, dan kemudian ditempelkan pada permukaan gambar.

Bahan gambar model kolase

- Kaca
- Serutan kayu
- Batu
- Logam
- Keramik
- Daun kering
- Kertas
- Ranting pohon
- Kulit telur

Teknik

- Teknik Potong
- Teknik Gunting
- Teknik Ikat
- Teknik Rakit
- Teknik Sobek
- Teknik Jahit

Metode turut dikombinasikan dengan beberapa teknik diatas seperti:

1. Tumpang tindih
2. Repetisi
3. Penataan ruang
4. Komposisi

Contoh karya kolase





1. Remedial dan Pengayaan

Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru materi "*Menggambar model*". Guru melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau di luar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai).

Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan yang lebih fenomenal dan inovatif atau aktivitas lain yang relevan dengan topik pembelajaran "*Menggambar model*". Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan dilakukan segera setelah kegiatan penilaian