

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 01)

Sekolah : SMP N 1 Prambanan Klaten

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : VIII E dan VIII F /Satu

Materi Pokok : Menggambar Model

Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (120 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1.1.1 Bersungguh-sungguh dalam mengapresiasi dan berkreasi seni rupa 1.1.2 Bersemangat dalam berkreasi dan mengapresiasi seni rupa
2.	2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin,	2.1.1 Memberikan tanggapan positif terhadap orang lain dalam

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
	melalui aktivitas berkesenian	mengapresiasi dan berkreasi dalam menggambar model 2.1.2 Mentaati tata tertib baik dalam mengapresiasi dan berkreasi dalam menggambar model
3.	2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya	2.2.1 Mengapresiasi dan berkreasi seni rupa dengan pertimbangan subjektif dan / objektif 2.2.2 Memperhatikan peserta didik lain dalam mengapresiasi dan berkreasi seni rupa
4.	3.3 Memahami konsep dan prosedur menggambar model	3.1.1 Mendeskripsikan keunikan dan keindahan karya gambar model 3.1.2 Mendeskripsikan prinsip-prinsip, dan unsur-unsur menggambar model
5.	4.3. Menggambar model	4.3.1 Membuat sket gambar model dengan prosedur yang benar 4.3.2 Mempresentasikan hasil gambar dalam diskusi kelas

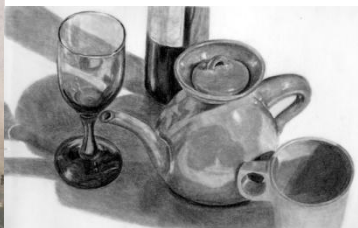
C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- 1.1.1.1 Bersungguh-sungguh dalam mengapresiasi dan berkreasi seni rupa.
- 1.1.2.1 Bersemangat dalam berkreasi dan mengapresiasi seni rupa.
- 2.1.1.1 Memberikan tanggapan positif terhadap orang lain dalam mengapresiasi dan berkreasi dalam menggambar model.
- 2.1.2.1 Mentaati tata tertib baik dalam mengapresiasi dan berkreasi dalam menggambar model.
- 2.2.1.1 Mengapresiasi dan berkreasi seni rupa dengan pertimbangan subjektif dan / objektif.
- 2.2.2.1 Memperhatikan peserta didik lain dalam mengapresiasi dan berkreasi seni rupa.
- 3.1.1.1 Mendeskripsikan keunikan dan keindahan karya gambar model.
- 3.1.2.1 Mendeskripsikan prinsip-prinsip, dan unsur-unsur menggambar model.
- 4.1.1.1 Membuat sket gambar model dengan prosedur yang benar.

4.1.2.1 Mempresentasikan hasil gambar dalam diskusi kelas.

D. Materi Pembelajaran



Gambar model adalah salah satu teknik yang digunakan seniman dalam berkarya, dari keenam gambar diatas tentukanlah termasuk gambar model dengan obyek benda mati atau benda hidup dan dapatkah kamu menentukan teknik yang digunakan.

A. Konsep dan Prosedur Menggambar Model (Alam Benda)

Menggambar model merupakan kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan digambar. Objek gambar model dapat berupa hewan, tumbuh- tumbuhan, manusia, dan kumpulan benda-benda yang disesuaikan dengan komposisi, proporsi, keseimbangan, dan irama yang baik sehingga gambar memiliki satu kesatuan yang utuh.

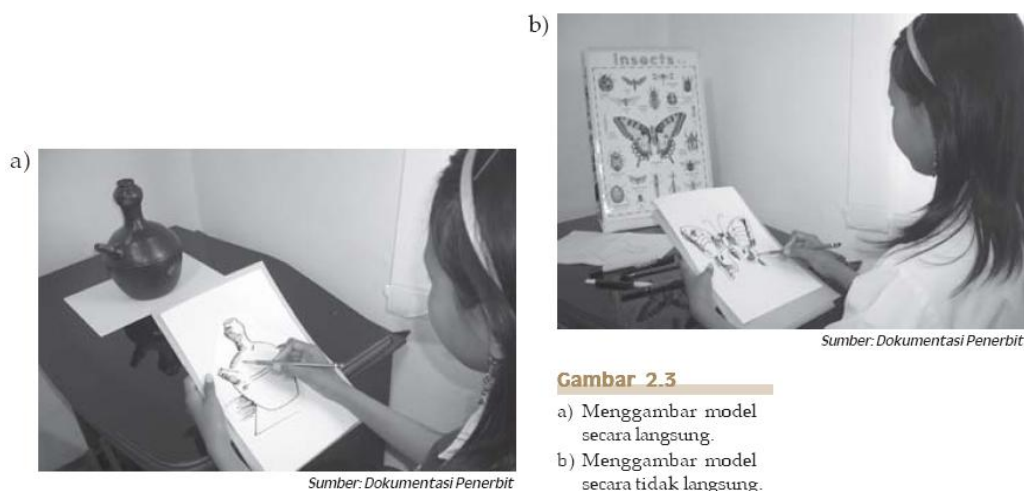
Objek gambar alam benda memiliki struktur bentuk dan bidang dasar yang berbeda-beda. Seperti bola, kubus, bujur sangkar, kerucut, dan tabung. Struktur bidang gambar model (alam benda) dapat berupa bidang datar, melingkar, maupun mengerucut. Struktur bentuk dan bidang tersebut memiliki kesan yang tidak sama apabila terkena sinar dan akan menghasilkan bayangan dengan intensitas cahaya yang berbeda-beda. Efek bayangan yang ditimbulkan dari pencahayaan memberikan kesan ruang pada model sehingga gambar tampak seperti gambar tiga dimensi.

1. Prinsip-Prinsip Menggambar Model (Alam Benda)

a. Model

Model adalah objek yang dijadikan acuan untuk menggambar. Menggunakan model berarti menggambar bentuk terfokus pada objek yang digambar, bukan sekadar ingatan. Model gambar dapat dibuat secara langsung atau tidak langsung.

Menggambar secara langsung, yaitu dengan menatap model yang ada di depan mata. **Menggambar secara tidak langsung**, yaitu menggambar model dari foto (reproduksi). Foto berasal dari majalah, koran, buku, atau media lainnya. Perhatikan Gambar 2.3 berikut.



Gambar 2.3

- a) Menggambar model secara langsung.
- b) Menggambar model secara tidak langsung.

b. Komposisi

Penempatan objek gambar dapat disusun sesuai keinginan dan kreativitas sang seniman. Sebaiknya sebelum objek gambar dibuat, harus menentukan jenis benda yang akan digambar.

Komposisi dibagi menjadi 3, yaitu :

1) Komposisi Simetris

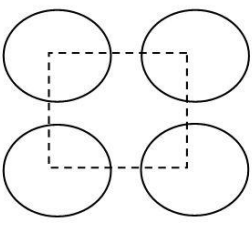
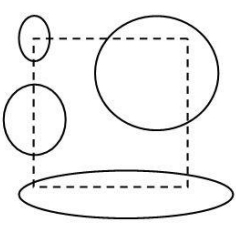
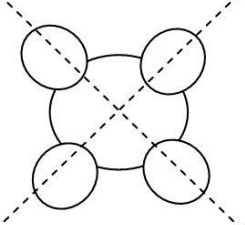
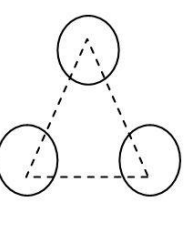
Benda atau model yang menjadi objek gambar diletakkan pada posisi seimbang antara sebelah kiri dan sebelah kanannya dan memiliki keseimbangan benda yang sama dalam bentuk dan ukurannya.

2) Komposisi Asimetris

Pada posisi asimetris, benda diletakkan dalam posisi tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya namun demikian masih tetap memperhatikan proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antarbenda atau objek gambar

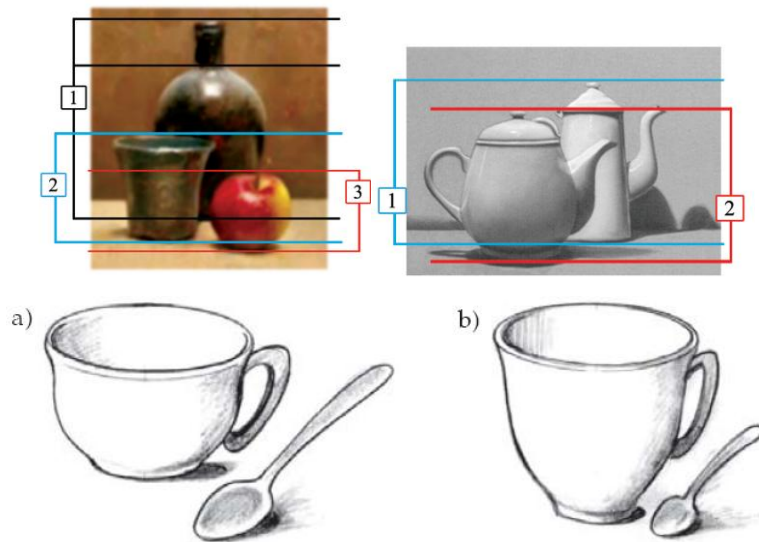
3) Komposisi Sentral

Pusat 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.

			
Komposisi Simetris	Komposisi A.Simetris	Komposisi Sentral	Komposisi Segitiga

C. Proporsi

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

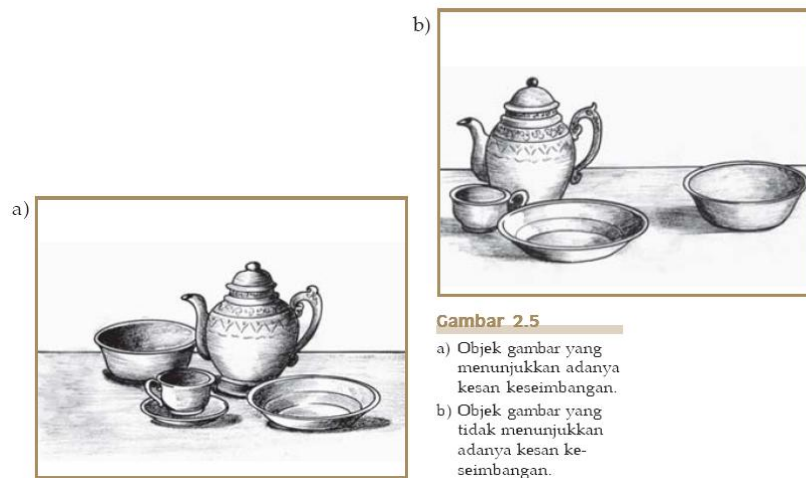
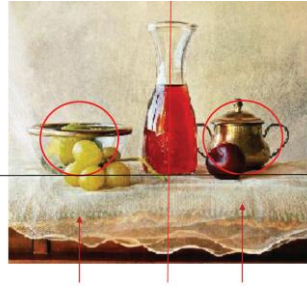


Gambar 2.4
 a) Ukuran dan bentuk cangkir dan sendok teh yang proporsional.
 b) Ukuran dan bentuk cangkir dan sendok teh yang tidak proporsional.

d. Keseimbangan

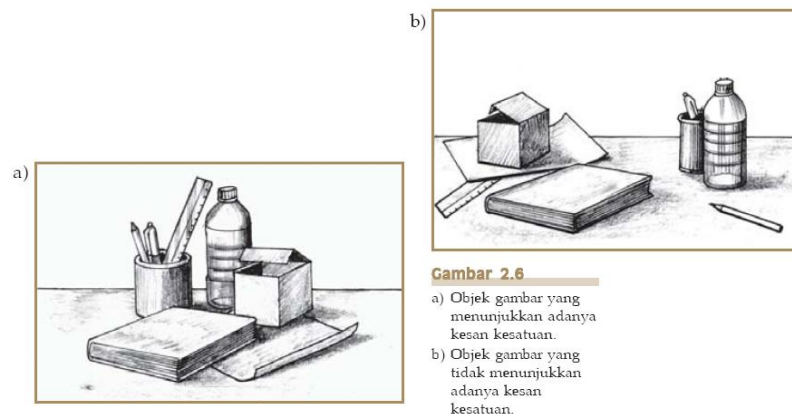
Keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek gambar, dan gambar yang dihasilkan. Keseimbangan hasil gambar model dapat

diperoleh dengan cara membuat skala, memberi efek perspektif pada objek gambar dan sudut pandang penggambar.



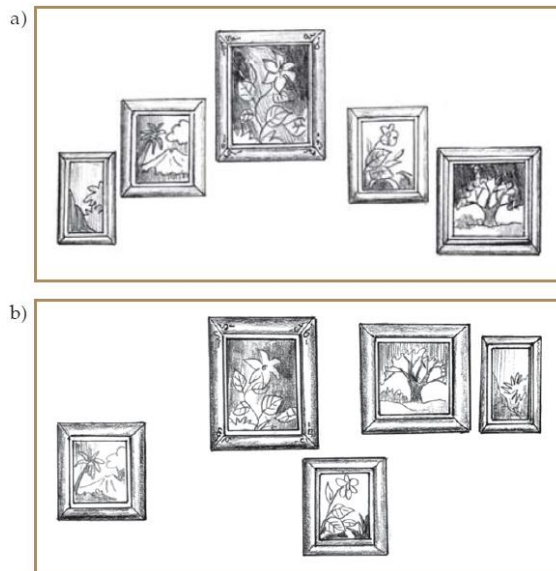
e. Kesatuan

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



f. Irama

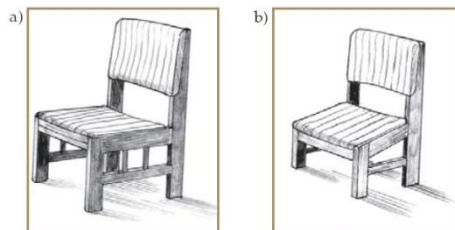
Irama adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan pergerakan dengan alur yang teratur. Gambar yang terkesan ritmisnya akan terasa enak dipandang mata, lain dengan gambar yang acak-acakan dan tidak jelas pengaturan objeknya. Perhatikan Gambar 2.7 berikut.



Gambar 2.7
a) Objek gambar yang menunjukkan adanya kesan irama.
b) Objek gambar yang tidak menunjukkan adanya kesan irama.

g. Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau benda yang satu dengan benda yang lain dipadukan. Perhatikan Gambar 2.8 berikut.

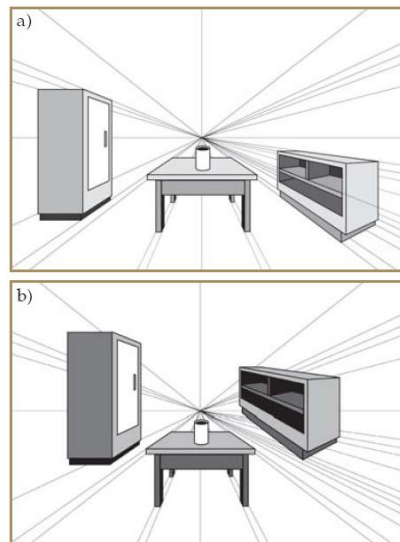


Gambar 2.8
a) Bagian-bagian bentuk benda yang selaras.
b) Bagian-bagian bentuk benda yang tidak selaras.

h. Perspektif

Benda yang letaknya lebih dekat dengan pandangan mata, tampak lebih besar ukurannya bila dibandingkan dengan benda-benda yang letaknya jauh dari pandangan mata. Semakin jauh benda tersebut maka akan hilang dari pandangan mata (menuju suatu titik), misalnya saat melihat rel kereta api. Sesungguhnya rel kereta api itu besarnya sama, tetapi karena kesan pandangan mata, rel tersebut akan semakin menyempit dan menuju ke satu titik. Jadi, **perspektif** adalah penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata.

Perspektif yang baik akan dapat menimbulkan kesan ruang tiga dimensi dalam bentuk gambar. Bila benda yang digambar tidak menggunakan kaidah perspektif maka akan terkesan janggal. Perhatikan Gambar 2.9 berikut.



Gambar 2.9
a) Perspektif yang benar.
b) Perspektif yang janggal.

i. Gelap-terang

Sinar yang jatuh pada suatu benda (baik sinar yang jatuh secara langsung atau tidak langsung) akan menimbulkan efek terang di satu sisi dan bayangan (gelap) di sisi yang lain. Perhatikan Gambar 2.10 berikut.

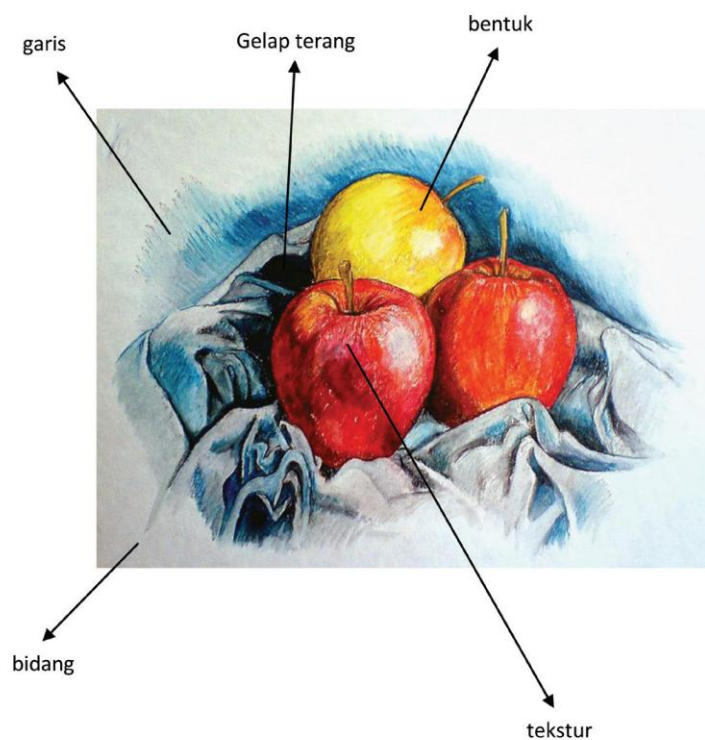


Gambar 2.10
Contoh penempatan cahaya dan bayangan yang tepat pada objek gambar.

B. Unsur-Unsur dalam Menggambar Model

Unsur-unsur rupa seperti bentuk, bidang, garis, gelap terang, tekstur (pencahayaan).

- a. Bentuk (Form) adalah merupakan ciri setiap benda, baik itu benda buatan manusia maupun benda yang berasal dari alam.
- b. Bidang (Shape) adalah sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang.
- c. Garis merupakan sekumpulan titik-titik yang memanjang. Garis terdiri dari dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung.
- d. Gelap-terang (Half-Tone) adalah bagian benda yang terkena cahaya akan tampak terang dan bagian benda yang tidak terkena benda akan tampak gelap.
- e. Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan bidang. Tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.



E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan saintifik
2. Model pembelajaran kooperatif model *jigsaw*

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media

- a. Realia : Contoh karya gambar model dengan objek yang berbeda-beda: buah-buahan dan benda-benda alam.
- b. Video :

2. Alat dan bahan

- a. Kertas gambar ukuran A4
- b. Pensil 2B/3B
- c. Karet penghapus
- d. Gambar benda-benda alam

3. Sumber Belajar

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). *Buku Guru Seni Budaya untuk SMP/Mts Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal 28-34).
- b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). *Seni Budaya untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal3-14).
- c. Lingkungan sekitar: Objek-objek berupa benda-benda dilingkungan sekitar

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

Guru melakukan kegiatan pendahuluan sebagai berikut:

- a. Mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik.
- b. Memotivasi peserta didik dengan cara menunjukkan salah satu contoh karya gambar model dan mendorongnya untuk memberikan tanggapan awal tentang karya gambar tersebut.
- c. Melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang karya gambar model sesuai dengan pengetahuan awal peserta didik.
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan inti (90 menit)

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengamati: mengamati realia contoh karya gambar model dan mengidentifikasi hal-hal yang belum atau ingin diketahui berkaitan dengan karya gambar tersebut.
- b. Menanya: membatasi dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang menggambar model, misalnya pengertian, kriteria, dan bagaimana prosedur menggambar model.
- c. Mencoba/mengumpulkan data atau informasi: mengumpulkan informasi yang relevan dari Buku Siswa dan sumber-sumber lainnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- d. Mengasosiasi/menganalisis data: menganalisis informasi yang diperoleh dan menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut sebagai perolehan pengetahuan tentang menggambar model.
- e. Mengomunikasikan: mempresentasikan pengetahuan yang diperoleh tersebut dalam diskusi kelas.
- f. Mencipta: menggambar model sesuai dengan prosedur dan teknik yang telah dipelajari.

3. Penutup (15 Menit)

Guru melakukan kegiatan penutup sebagai berikut:

- a. Membimbing dan memberikan penguatan kepada peserta didik dalam menyimpulkan pemahaman tentang menggambar model dengan teknik kering.
- b. Memberikan tes tertulis
- c. Membahas dan menilai karya gambar model yang telah dihasilkan peserta didik.
- d. Bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- e. Memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- f. Membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.