



BARANG MILIK NEGARA

Modul Pembelajaran SMP Terbuka

SENI BUDAYA

Kelas
VIII



Modul 1

**MENGGAMBAR
MODEL**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Pertama



Modul Pembelajaran SMP Terbuka

SENI BUDAYA

Kelas VIII

Modul 1

MENGGAMBAR MODEL

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Pertama

2021

© Hak cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Pertama

Modul Pembelajaran SMP Terbuka

SENI BUDAYA

Modul 1:

Menggambar Model

Kelas VIII

Pengarah:

Mulyatsyah

Penanggung Jawab:

Eko Susanto

Kontributor:

Imam Pranata, Harnowo Susanto,

Ninik Purwaning Setyorini,

Maulani Mega Hapsari

Penulis:

Frangky Kurniawan

Reviewer:

Edi Kusnaedi

Editor:

Didi Teguh Chandra, Amsor,

Agus Fany Chandra Wijaya, Hutnal Basori,

Sukma Indira, Kader Revolusi,

Andi Andangatmadja, Tri Mulya Purwiyanti,

Tim Layanan Khusus

Layout Design:

Ghina Fitriana,

Belaian Pelangi B,

M. Jiva Agung W

Diterbitkan oleh:

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,

Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah

Direktorat Sekolah Menengah Pertama



www.ditsmp.kemdikbud.go.id



[ditsmp.kemdikbud](https://www.instagram.com/ditsmp.kemdikbud)



[Direktorat SMP Kemdikbud](#)



[Direktorat SMP](#)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah telah berhasil menyusun Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII dengan baik. Tujuan disusunnya Modul Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu bentuk layanan penyediaan bahan belajar peserta didik SMP Terbuka agar proses pembelajarannya lebih terarah, terencana, variatif, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan memberikan layanan SMP Terbuka yang bermutu bagi peserta didik SMP Terbuka dapat terwujud.

Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII yang telah disusun ini disajikan dalam beberapa kegiatan belajar untuk setiap modulnya dan beberapa modul untuk setiap mata pelajarannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya modul pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini, kami berharap, peserta didik dapat memperoleh kemudahan dan kebermaknaan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran mandiri dan terstruktur. Selain itu, Guru Pamong dan Guru Bina pun dapat merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan lebih baik sebagai bagian dari proses peningkatan mutu layanan di SMP Terbuka. Dengan layanan SMP Terbuka yang bermutu, peserta didik akan merasakan manfaatnya dan termotivasi untuk mencapai cita-citanya menuju kehidupan yang lebih baik.

Dengan diterbitkannya Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini diharapkan kualitas layanan pembelajaran di SMP Terbuka menjadi lebih baik. Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami berharap dapat memperoleh kritik, saran, rekomendasi, evaluasi, dan kontribusi nyata dari berbagai pihak untuk kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi aktif dalam proses penyusunan Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini. Apabila terdapat kekurangan atau kekeliruan, maka dengan segala kerendahan hati akan kami perbaiki sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masa yang akan datang.

Jakarta, Desember 2021

Direktur
Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, M.M.
NIP. 196407141993041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
I. Pendahuluan.....	1
A. Deskripsi Singkat	1
B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	1
C. Petunjuk Belajar	1
D. Peran Orang Tua dan Guru	2
II. Kegiatan Belajar 1: Menggambar Model	3
A. Indikator Pembelajaran	3
B. Aktivitas Pembelajaran	3
C. Tugas	10
D. Rangkuman	12
E. Tes Formatif	13
III. Kegiatan Belajar 2: Praktik Menggambar Model.....	17
A. Indikator Pembelajaran	17
B. Aktivitas Pembelajaran	17
C. Tugas	20
D. Rangkuman	21
E. Tes Formatif	22
TES AKHIR MODUL	25
LAMPIRAN.....	27
A. Glosarium	27
B. Kunci Jawaban Tugas	27
C. Kunci Jawaban Tes Formatif	30
D. Kunci Jawaban Tes Akhir Modul	31
DAFTAR PUSTAKA	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aktivitas Menggambar Model Dengan Objek Manusia	5
Gambar 1.2 Contoh Obyek Asli Dan Hasil Gambar Model	5
Gambar 1.3 Contoh Pensil Dan Ketebalan Goresannya	8
Gambar 1.4 Perbandingan Ukuran Kertas.....	8
Gambar 1.5 Penghapus	9
Gambar 1.6 Contoh Jenis-Jenis Pewarna	9
Gambar 1.7 Contoh Sketsa Dan Hasil Akhir Menggambar	17
Gambar 1.8 Gambar Daun.....	18
Gambar 1.9 Gambar Buah-Buahan	18
Gambar 1.10 Gambar Becak	18
Gambar 1.11 Gambar Model Manusia.....	18
Gambar 1.12 Gambar Model Hewan Burung.....	19
Gambar 1.13 Gambar Model Hewan Panda	19
Gambar 1.14 Gambar Still Life.....	19
Gambar 1.15 Gambar Mobil.....	19



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
Tabel 1.2 Analisa Gambar Model	4
Tabel 1.3 Tugas 1	11
Tabel 1.4 Rubrik Penilaian Gambar Model.....	29



I PENDAHULUAN

MENGAMBAR MODEL

A. DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan pembelajaran ini anda akan mempelajari tentang konsep, prosedur, unsur, prinsip dan teknik menggambar model. Anda juga akan belajar menggambar model menggunakan berbagai bahan berdasarkan pengamatan.

B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai Anda untuk suatu mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran Modul 1 ini.

Tabel 1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti Pengetahuan	Kompetensi Inti Keterampilan
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mengolah, menyaji, dan menalar 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.
Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
3.1. Memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur berkarya seni lukis dengan berbagai bahan.	4.1. Membuat karya seni lukis dengan berbagai bahan dan teknik.

C. PETUNJUK BELAJAR

Sebelum Anda menggunakan Modul 1 ini terlebih dahulu Anda baca petunjuk mempelajari modul berikut ini:

1. Pelajarilah modul ini dengan baik. Mulailah mempelajari materi pelajaran yang ada dalam Modul ini di setiap kegiatan pembelajarannya hingga Anda dapat menguasainya dengan baik.

2. Dalam modul ini juga dilengkapi dengan beberapa sumber belajar yang dapat Anda akses secara dalam jaringan daring (*online*), Anda dapat memindai (*scan*) barcode maupun mengakses alamat web yang telah disediakan.
3. Lengkapilah setiap bagian aktivitas dan tugas yang terdapat dalam modul ini dengan semangat dan gembira. Jika mengalami kesulitan dalam melakukannya, catatlah kesulitan tersebut pada buku catatan Anda untuk dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Lengkapi dan pahami setiap bagian dalam rangkuman sebagai bagian dari tahapan penguasaan materi modul ini.
5. Kerjakan bagian Tes Formatif pada setiap bagian Kegiatan Belajar sebagai indikator penguasaan materi dan refleksi proses belajar Anda pada setiap kegiatan belajar. Ikuti petunjuk pengerjaan dan evaluasi hasil pengerjaannya dengan seksama.
6. Jika Anda telah menguasai seluruh bagian kompetensi pada setiap kegiatan belajar, lanjutkan dengan mengerjakan Tes Akhir Modul secara sendiri untuk kemudian dilaporkan kepada Bapak/Ibu Guru.
7. Gunakan Daftar Pustaka dan Glosarium yang disiapkan dalam modul ini untuk membantu mempermudah proses belajar Anda.



Teruntuk Bapak/Ibu Orang Tua peserta didik, berkenan Bapak/Ibu dapat meluangkan waktunya untuk mendengarkan dan menampung serta membantu memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh Anda peserta didik. Jika permasalahan belajar tersebut belum dapat diselesaikan, arahkanlah Anda peserta didik untuk mencatatkannya dalam buku catatan mereka untuk didiskusikan bersama teman maupun Bapak/Ibu Guru mereka saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teruntuk Bapak/Ibu Guru, modul ini disusun dengan orientasi aktivitas peserta didik dan setiap modul dirancang untuk dapat mencakup satu atau lebih pasangan kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat pada kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan kompetensi inti 4 (keterampilan). Setiap peserta didik diarahkan untuk dapat mempelajari modul ini secara mandiri, namun demikian mereka juga diharapkan dapat menuliskan setiap permasalahan pembelajaran yang ditemuinya saat mempelajari modul ini dalam buku catatan mereka. Berkenaan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu Guru dapat membahasnya dalam jadwal kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sehingga Anda peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang disiapkan dengan tuntas.

II

KEGIATAN BELAJAR 1



MENGGAMBAR MODEL

A. Indikator Pembelajaran

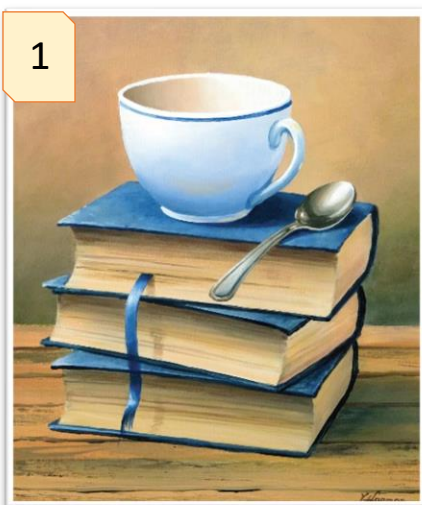
Setelah mempelajari materi pada modul 1 ini, Ananda akan mampu:

1. menjelaskan konsep gambar model;
2. mengidentifikasi teknik gambar model;
3. mengidentifikasi jenis-jenis obyek gambar model;
4. mengidentifikasi media yang digunakan dalam menggambar model.

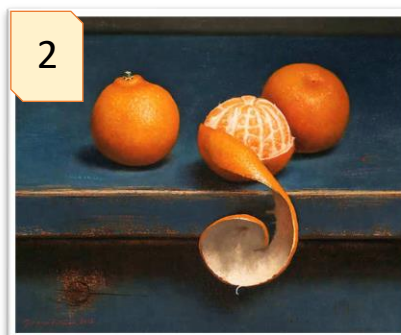
B. Aktivitas Pembelajaran



Pernakah Ananda menjumpai karya seni rupa berupa gambar atau lukisan yang menampilkan obyek baik manusia, hewan, tumbuhan atau benda-benda mati disekitar yang disusun? Ya, karya seperti itu biasa disebut dengan istilah gambar model. Untuk mempermudah Ananda memahami materi berikutnya, cobalah melakukan analisa gambar model dan isilah tabel berikut ini.



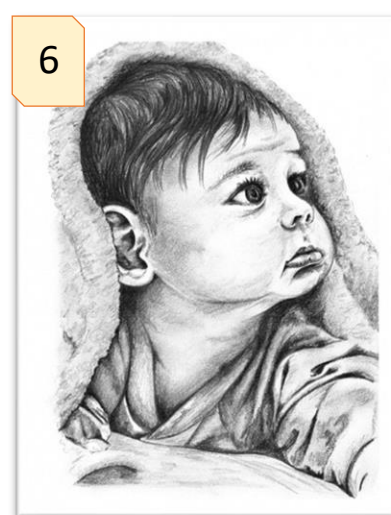
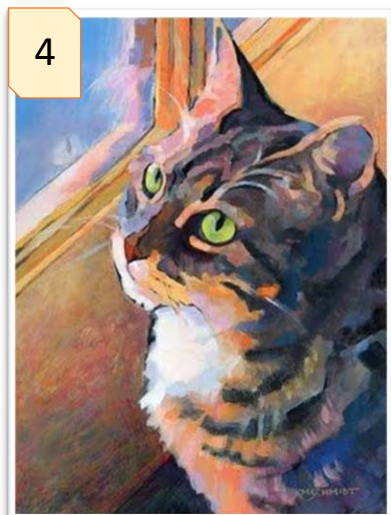
Sumber: oreilly.com



Sumber: josvanriswick.com



Sumber: wordpress.com



Sumber: saatchiart.com

Tabel 1.2 Analisa Gambar Model

Nomor Gambar	Model/ obyek	Media yang digunakan (cat air, cat minyak, cat akrilik, pensil dll.)	Teknik (plakat, aquarel, arsir dll.)
1	Benda mati (buku, cangkir dan sendok)	Cat minyak	Plakat
2			
3			
4			
5			
6			



Setelah Ananda melakukan analisa terhadap gambar-gambar tersebut, diskusikan hasilnya bersama teman-teman dan gurumu ya! *Nah*, kemudian cobalah untuk menggambar dengan model/objek susunan beberapa peralatan sekolahmu dalam bidang gambar berikut atau kertas gambar yang lain!

1. Konsep dan Prosedur Menggambar Model

Menggambar model merupakan kegiatan menggambar dimana memerlukan obyek yang akan diamati kemudian dipindahkan kedalam bidang gambar. Kegiatan menggambar model dapat dilakukan dengan pengamatan secara langsung yang sebelumnya obyek tersebut sudah di susun dan diatur jaraknya agar tidak terlalu jauh atau terlalu dekat dari mata agar detail dan karakter obyek dapat tertangkap oleh mata dan dapat dengan mudah untuk dipindahkan kedalam bidang gambar. Menggambar model biasa juga disebut dengan gambar bentuk.

Menggambar model berarti membuat tiruan benda atau obyek model pada bidang datar dengan alat yang menghasilkan jejak yang jelas.



Gambar 1.1 Aktivitas Menggambar Model dengan Objek Manusia

Sumber: solopos.com

Dalam menggambar model ada beberapa objek yang bisa digambarkan seperti manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda mati disekitar dan lain-lain. Menggambar model harus melatih kemampuan menangkap karakteristik obyek yang digambar. Gambar model lebih bersifat nyata dan bersifat apa adanya tanpa ada unsur-unsur yang dibuat-buat sesuai dengan model obyek yang akan digambar. Gambar bentuk dapat menggunakan bidang gambar berupa kanvas atau kertas, dan dapat menggunakan media berupa pensil, arang (*charcoal*), crayon, cat air, cat minyak, cat akrilik dan lain-lain.

Dalam membuat gambar model juga perlu mempertimbangkan aspek pencahayaan karena akan mempengaruhi penggambaran gelap dan terang dalam gambar.

Ananda dapat melihat contoh obyek asli dan juga hasil gambar model pada gambar A.2 untuk lebih memahami prosedur menggambar model. Prosedur menggambar model dapat dilakukan dengan beberapa tahapan seperti penjelasan berikut.



Gambar 1.2 Contoh Objek Asli dan Hasil Gambar Model

Sumber: 4.bp.blogspot.com

Prosedur Menggambar Model

1. Menentukan objek/model yang akan digambar
2. Menentukan pencahayaan
3. Menentukan alat dan bahan
4. Memulai membuat sketsa
5. Membuat arsiran gelap terang/menambahkan warna
6. Penyempurnaan akhir (*finishing*)

a. Prinsip Menggambar Model

Dalam menggambar model sebaiknya mengikuti prinsip seperti halnya prinsip seni rupa, agar Ananda dapat membuat karya yang menarik dan estetik. Berikut adalah prinsip-prinsip menggambar model secara umum.

KOMPOSISI

Komposisi merupakan cara menyusun dan mengatur obyek gambar yang digunakan sebagai model dalam bidang gambar.

KESATUAN

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

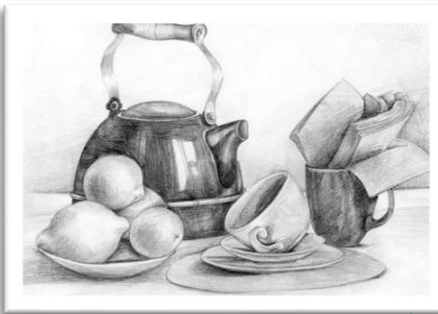
PROPORSI

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi obyek model gambar yang dapat diamati. Gambar model dapat diperoleh dengan cara membuat skala, memberi efek perspektif pada obyek gambar dan sudut pandang penggambar.

KESEIMBANGAN

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

Contoh Apresiasi Gambar Model

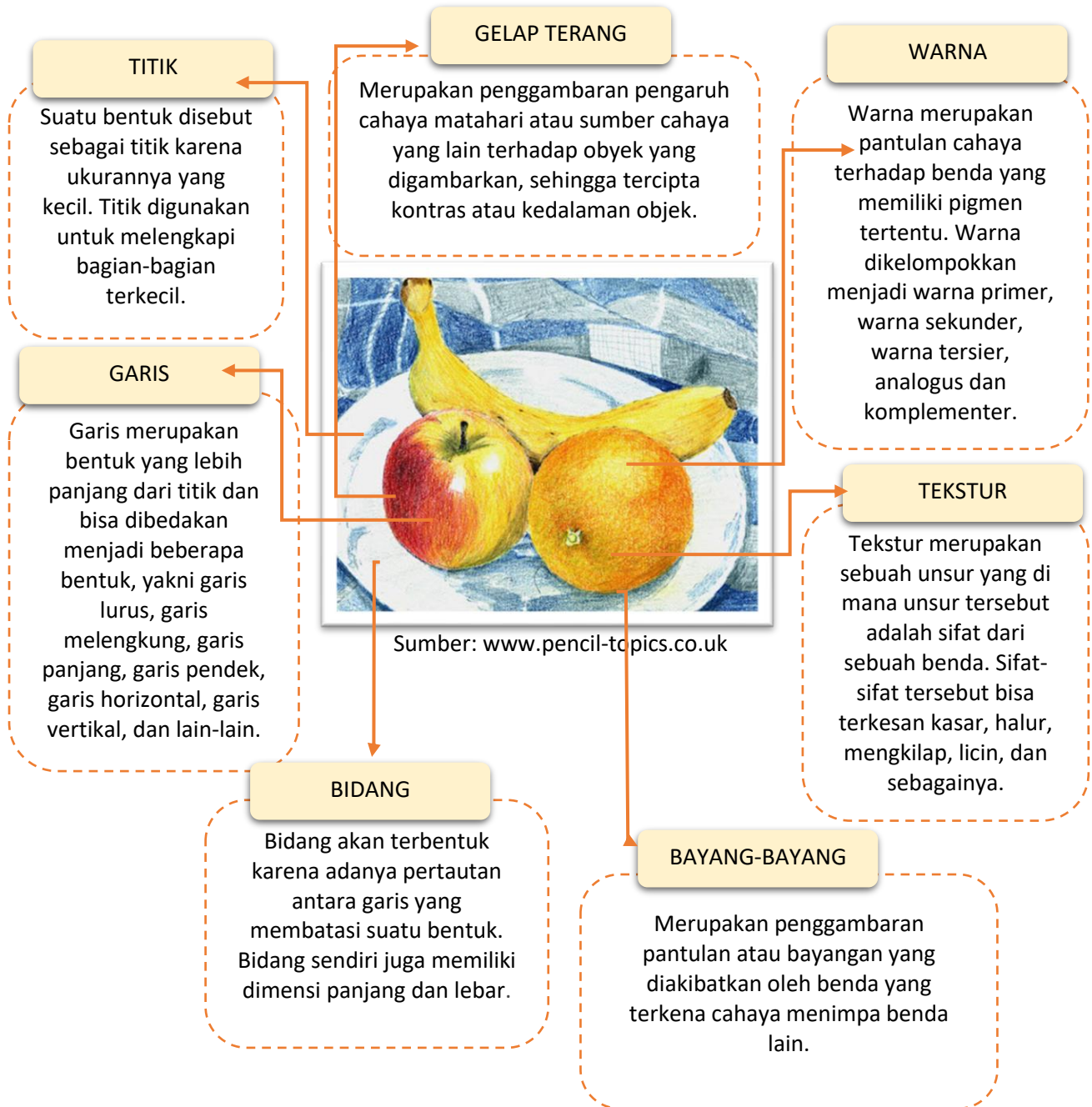


(Sumber: www.pinterest.ru)

Gambar disamping merupakan contoh gambar model yang dibuat dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip menggambar model. Jika diamati **komposisi** obyek yang digambar sudah diatur dengan baik agar terlihat menarik misalnya letak cangkir yang dimiringkan dan begitu pula obyek lainnya yang disesuaikan dengan bidang gambar. **Proporsi** obyek dalam gambar tersebut juga sudah diatur berdasarkan skala sehingga ukuran obyek seperti obyek aslinya, **keseimbangan** peletakan obyek juga sudah diatur misalnya letak teko yang lebih besar berada dibelakang obyek yang lain dan kemudian agar seimbang ditambahkan obyek lain dengan ukuran dan arah yang beragam, kesemuanya menciptakan **kesatuan** baik dari segi ketebalan arsiran, tata letak dan jarak antar obyek. secara keseluruhan karya gambar tersebut sudah berhasil menciptakan gambar model yang sesuai dengan prinsip-prinsip seni rupa.

b. Unsur-Unsur Menggambar Model

Ananda, dalam menggambar model juga diperlukan pemahaman dan penerapan unsur-unsur dalam menggambar model. Unsur-unsur ini sama dengan unsur-unsur seni rupa pada umumnya antara lain: titik, garis, bidang, warna, tekstur dan gelap terang (pencahayaan). Perhatikan gambar model berikut beserta dengan penjelasannya agar Ananda lebih memahami unsur-unsur dalam gambar model!



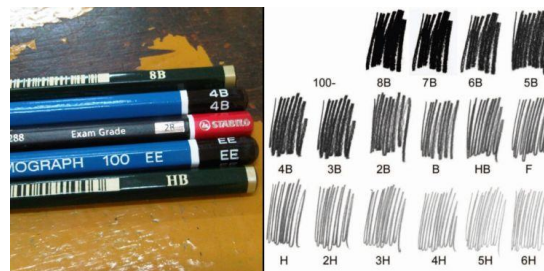
Teruslah berlatih menggambar model dengan menerapkan unsur-unsur dalam seni rupa agar karyamu semakin baik dan carilah referensi dari berbagai sumber untuk meningkatkan kemampuan menggambar Ananda!

2. Alat dan Bahan Menggambar Model

Dalam menggambar model ada beberapa peralatan dan bahan-bahan yang Ananda perlukan. Alat dan Bahan ini berfungsi sebagai pendukung untuk mewujudkan karya gambar model sesuai dengan keinginan Ananda. Berikut adalah penjelasan singkat alat dan bahan menggambar model.

a. Pensil

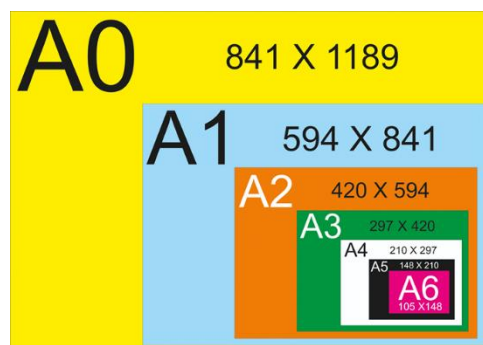
Pensil yang dapat digunakan bisa berbahan grafit atau arang dengan ketebalan yang beragam. Pensil dengan kode H (*hardness*) bersifat keras, HB memiliki tingkat ketebalan sedang, F (*fine*) memiliki ketebalan sedang, dan B (*blackness*) memiliki tekstur lunak dan tebal.



Gambar 1.3 Contoh Pensil dan Ketebalan Goresannya.

b. Kertas

Terdapat banyak jenis kertas yang dapat Ananda gunakan dalam latihan membuat gambar model, contohnya kertas hvs, kertas manila, ataupun kertas gambar yang terdapat didalam buku gambar atau buku sketsa. Ukuran kertas yang dapat digunakan juga beragam, misalnya ukuran B5, A4 atau A3. Berikut informasi perbandingan ukuran kertas yang umum digunakan.



Gambar 1.4 Perbandingan Ukuran Kertas
Sumber: printondemand.co.id

c. Penghapus

Dalam latihan membuat gambar model terkadang kita masih sering membuat kesalahan atau perlu menghapus bagian sketsa dan menggantinya dengan *outline* objek yang digambar dengan garis lebih tegas. Untuk itu penghapus diperlukan untuk membantu membersihkan garis-garis yang tidak diinginkan. Penghapus yang umum digunakan berbahan karet sintetik atau vinil.



Gambar 1.5 Penghapus
Sumber: qph.fs.quoracdn.net

d. Pewarna

Ada beragam jenis pewarna yang dapat digunakan untuk memperindah obyek yang Ananda gambar. Pewarna dapat berupa bahan menggambar hitam putih atau memiliki warna lain, Pewarna yang dapat Ananda gunakan biasa diterapkan dengan teknik kering (tanpa air) atau teknik basah (menggunakan pelarut air atau minyak). Beragam pewarna hitam putih yang dapat digunakan dengan teknik kering antara lain pensil dan arang (*charcoal*), sedangkan dengan teknik basah antara lain: Pen, *drawing pen*, tinta bak, dan lain-lain. Bahan gambar berwarna yang dapat digunakan seperti pensil warna, crayon, arang, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak dan lain-lain.








Gambar 1.6 Contoh Jenis-Jenis Pewarna
Sumber: www.bacapintar.com





C. Tugas



Isilah tabel jenis pewarna yang dapat digunakan dalam menggambar model dan juga teknik yang digunakan untuk menerapkan pewarna tersebut!

Tabel 1.3 Tugas 1

No.	Gambar Pewarna	Nama Pewarna	Teknik Penerapan (Basah/ Kering)
1		Cat air	Basah
2	
3	
4	
5	

6	
7	
8	
9	
10	



Menggambar model merupakan kegiatan menggambar dimana memerlukan obyek yang akan diamati kemudian dipindahkan kedalam bidang gambar. Menggambar model dapat dilakukan dengan prosedur seperti menentukan objek/model yang akan digambar, menentukan pencahayaan, menentukan alat dan bahan, memulai membuat sketsa, membuat arsiran gelap terang/menambahkan warna, memperkuat pengenalan rasa bahan atau tekstur untuk memperkuat karakter obyek dan penyempurnaan akhir (*finishing*).

Menggambar model dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa seperti komposisi, keseimbangan, kesatuan, kemiripan (sesuai obyek yang digambar) dan proporsi. Selain itu juga harus memperhatikan unsur-unsur seni rupa seperti garis, titik, bidang, gelap terang tekstur dan warna.

Menggambar model dapat menggunakan alat dan bahan seperti pensil, penghapus, kertas dan pewarna yang dapat diterapkan dengan teknik kering maupun teknik basah. Serta dapat menggunakan teknik hitam dan putih saja.

E. TES FORMATIF



Untuk mengetahui apakah Ananda telah menguasai materi pelajaran pada Modul 1 ini, kerjakan tugas berikut!

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar pada huruf a, b, c, atau d!

1. Memindahkan obyek yang dilihat ke dalam bidang gambar dengan teknik tertentu disebut
 - a. Menggambar model
 - b. Poster
 - c. Komik
 - d. Menggambar ilustrasi
2. Yang tidak termasuk dalam unsur-unsur seni rupa 2 dimensi adalah
 - a. Garis
 - b. Titik
 - c. Aroma
 - d. Tekstur
3. Berikut yang termasuk prinsip seni rupa yang digunakan dalam menggambar model antara lain....
 - a. Keseimbangan dan kesesuaian
 - b. Keseimbangan dan kesatuan
 - c. Kerapian dan komposisi
 - d. Komposisi dan pewarnaan
4. Unsur seni rupa yang merupakan pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu adalah
 - a. Warna
 - b. Titik
 - c. Garis
 - d. Gelap terang
5. Salah satu unsur dalam seni rupa yang berupa rasa bahan/sifat sebuah benda, misalnya terkesan kasar, halus, mengkilap, licin dan mengkilap dan sebagainya dikenal sebagai
 - a. Garis
 - b. Titik
 - c. Warna
 - d. Tekstur

6. Cara menyusun dan mengatur obyek gambar yang digunakan sebagai model dalam bidang gambar disebut prinsip
- Komposisi
 - Lokasi
 - Keseimbangan
 - Kesatuan
7. Disebut apakah perbandingan ideal antar benda satu dengan benda lainnya dalam obyek gambar model ...
- Komposisi
 - Proporsi
 - Kesatuan
 - Keseimbangan

8. **Perhatikan gambar berikut!**



Bahan menggambar di atas merupakan jenis pewarna yang digunakan untuk Teknik

- Basah
 - Kering
 - Basah dan kering
 - Campuran
9. **Perhatikan gambar berikut!**



Bahan pewarna tersebut dapat digunakan dengan teknik

- Basah
 - Kering
 - Basah dan kering
 - Campuran
10. Berikut yang merupakan pewarna yang dapat diterapkan dengan teknik basah antara lain
- Spidol dan cat akrilik
 - Pensil dan pensil warna
 - Cat air dan pensil
 - Crayon dan cat air

Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 1 ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 1. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

1. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catat pada buku catatan, bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya atau mengikuti Tes Akhir Modul.
3. Setelah lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
4. Langkah 1 sampai dengan 3 di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.



III

KEGIATAN BELAJAR 2

PRAKTIK MENGGAMBAR MODEL

A. Indikator Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pada modul 1 ini, Ananda akan mampu:

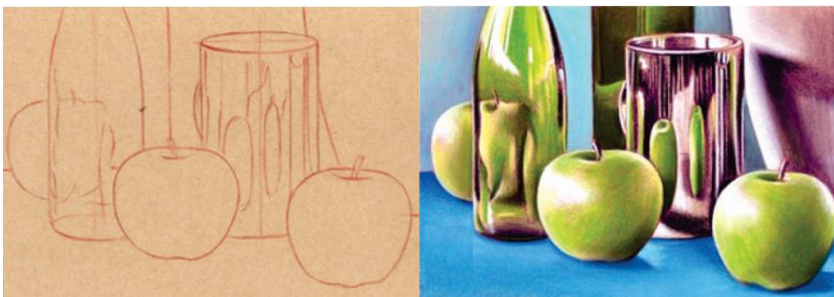
1. Mengidentifikasi teknik gambar model.
2. Menggambar model sesuai dengan teknik dan prosedur.

B. Aktivitas Pembelajaran



Secara umum menggambar model dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan;
2. menyiapkan model dan mengatur letaknya;
3. menentukan sudut pandang (angle) penggambar;
4. mulai menggambar sketsa kasar;
5. membuat garis yang lebih tegas (outline);
6. melakukan teknik arsir gelap terang jika menggunakan pensil;
7. melakukan pewarnaan secara detail jika menggunakan pewarna lain;
8. melakukan finishing secara detail sesuai karakter obyek yang digambar.



Gambar 1.7 Contoh Sketsa dan Hasil Akhir Menggambar

Sumber: Kemdikbud, 2013



Untuk lebih memahami teknik menggambar model, Ananda dapat memindai kode QR berikut!



Contoh Hasil Menggambar Model

Ananda, berikut adalah contoh gambar dengan menggunakan beragam jenis model yang ada disekitar dan dapat Ananda jadikan referensi dalam latihan menggambar. Contoh- contoh berikut juga menggunakan beragam teknik penerapan warna.



Gambar 1.8 Gambar Daun
Sumber: dokumen pribadi

Objek: Daun/ Tanaman
Media: Pensil
Teknik penerapan: Kering



Gambar 1.9 Gambar Buah-Buahan
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 1.10 Gambar Becak
Sumber: dokumen pribadi

Objek: Becak/ transportasi
Media: Pensil Warna
Teknik penerapan: Kering

Objek: Manusia
Media: Pensil Warna
Teknik penerapan: Kering



Gambar 1.11 Gambar Model Manusia
Sumber: dokumen pribadi



Objek: Beragam burung (hewan)
Media: Spidol
Teknik penerapan: Basah

Gambar 1.12 Gambar Model Hewan Burung
Sumber: dokumen pribadi

Objek: Panda (hewan)
Media: Spidol dan Pensil Warna
Teknik penerapan: Campuran



Gambar 1.13 Gambar Model Hewan Panda
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 1.14 Gambar *Still Life*
Sumber: images.saatchiart.com

Objek: alam benda (*still life*)
Media: cat air
Teknik penerapan: Basah

Objek: mobil
Media: cat air dan pensil warna
Teknik penerapan: Campuran



Gambar 1.15 Gambar Mobil
Sumber: dokumen pribadi

C. Tugas



Buatlah satu gambar model dengan memilih salah satu jenis model seperti manusia, hewan, tumbuhan atau alam benda dengan teknik kering atau teknik basah pada bidang berikut atau pada kertas gambar Ananda!

Nama :
Jenis Model :
Media :
Teknik Penerapan :



Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menggambar model antara lain: menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, menyiapkan model dan menyusun letak objeknya, menentukan sudut pandang penggambar dan mulai menggambar sketsa kasar, membuat garis yang lebih tegas (*outline*), melakukan teknik arsir gelap terang jika menggunakan pensil, melakukan pewarnaan secara detail jika menggunakan pewarna lain, melakukan finishing secara detail sesuai karakter objek yang digambar.

E.

TES FORMATIF



Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan padat, singkat, dan jelas!

1. Apa yang kamu ketahui tentang gambar model?
2. Sebutkan jenis-jenis obyek yang dapat dijadikan model dalam menggambar!
3. Sebutkan 3 contoh media/pewarna yang dapat digunakan untuk menggambar dengan teknik basah!
4. Sebutkan 3 contoh media/pewarna yang dapat digunakan untuk menggambar dengan teknik kering!
5. Bagaimana langkah-langkah menggambar model?

Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 1. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

1. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatlah pada buku catatan, bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya atau mengikuti Tes Akhir Modul.
3. Setelah lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
4. Langkah 1 sampai dengan 3 di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.

TES AKHIR MODUL



Setelah Ananda berlatih menggambar model, Buatlah satu buah gambar model dengan obyek alam benda berupa benda-benda yang ada disekitar Ananda dengan menggunakan pensil dan ikuti langkah-langkah serta prosedur menggambar model!

LAMPIRAN



GLOSARIUM

- angle** : sudut pandang penggambar
- estetik** : mengandung unsur keindahan
- finishing** : sentuhan akhir seperti memperkuat detail gambar
- perspektif** : sudut pandang mata penggambar
- proporsi** : perbandingan ukuran obyek yang digambar
- skala** : perbandingan ukuran benda
- outline** : garis tepi untuk memperkuat obyek gambar



Kunci Jawaban Tugas

KUNCI JAWABAN TUGAS 1

No.	Gambar Pewarna	Nama Pewarna	Teknik Penerapan (Basah/ Kering)
1		Cat air	Basah
2		Pensil	kering

3		Cat poster	basah
4		Pensil Warna	kering
5		Crayon	kering
6		Cat akrilik	Basah
7		Spidol	Basah
8		Arang	Kering
9		Cat minyak	Basah

10



Pen/ Drawing pen

Basah

KUNCI JAWABAN TUGAS 2



Sumber: dokumen pribadi

Nama :

Jenis Model : Ikan (Hewan)

Media : Spidol dan Pensil

Teknik Penerapan : Campuran



Kunci Jawaban Tes Formatif

Kunci jawaban tes formatif 1

Nomor soal	Kunci jawaban	Nomor soal	Kunci Jawaban
1	A	6	A
2	C	7	B
3	B	8	B
4	A	9	A
5	D	10	A

Kunci jawaban tes formatif 2

1. Menggambar model merupakan kegiatan menggambar yang memerlukan obyek yang akan diamati kemudian dipindahkan kedalam bidang gambar.
2. Manusia, hewan, tumbuhan dan alam benda.
3. Cat air, cat akrilik dan spidol.
4. Pensil, crayon dan arang.
5. Langkah-langkah menggambar model:
 - Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
 - Menyiapkan model dan menyusun obyeknya
 - Mulai menggambar sketsa kasar
 - Membuat garis yang lebih tegas (*outline*)
 - Melakukan teknik arsir gelap terang jika menggunakan pensil
 - Melakukan pewarnaan secara detail jika menggunakan pewarna lain
 - Melakukan finishing secara detail sesuai karakter obyek yang digambar



Kunci Jawaban Tes Akhir Modul



Sumber: dokumen pribadi

Tabel 3. Rubrik penilaian gambar model

Kriteria yang dinilai	4 Sangat Baik	3 Baik	2 Cukup	1 Perlu Latihan Lagi
Bentuk	Bentuk sangat jelas dan sesuai karakter benda yang dijadikan model.	Bentuk jelas dan karakter benda yang dijadikan model kurang jelas.	Bentuk kurang jelas dan kurang tegas dan tidak memunculkan karakter benda yang dijadikan model.	Bentuk tidak jelas dan tidak tegas serta tidak memunculkan karakter benda yang dijadikan model.
Teknik pewarnaan/ Teknik arsiran	Sangat rapi dan sangat sesuai dengan karakter obyek	Rapi dan sesuai dengan karakter obyek	Cukup rapi dan cukup sesuai dengan karakter obyek	Kurang rapi dan kurang sesuai dengan karakter obyek
Komposisi	Penempatan obyek sangat menarik sesuai dengan prinsip seni rupa.	Penempatan obyek menarik sesuai dengan prinsip seni rupa.	Penempatan obyek kurang menarik dan kurang sesuai dengan prinsip seni rupa.	Penempatan obyek tidak menarik dan tidak sesuai dengan prinsip seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, E; Haerudin, D; Rohmanto, B; Juih, J. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana, Tarja. Dkk. (2000). *Seni Rupa Untuk SLTP Kelas I*. Penerbit Grafindo Media Paratama. Jakarta.

<https://i.pinimg.com/originals/2b/da/ca/2bdacab8cb95b6b00bf19b6d0aaa0204.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/8f/cf/f1/8fcff17355156e96628c07eaa050b63b.jpg>

<https://image.shutterstock.com/image-illustration/drawing-fruit-colour-pencil-watermelon-260nw-428553904.jpg>

<https://images.saatchiart.com/saatchi/1065652/art/6161895/5231679-VMMCAJQH-7.jpg>

<https://images.saatchiart.com/saatchi/1639559/art/7889429/6957168-TNHPRQCQ-7.jpg>

https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/711ZJCYKN7S._SY606_.jpg

<https://in.pinterest.com/pin/164733298842041173/>

<https://in.pinterest.com/pin/469289223657849082/>

<https://in.pinterest.com/pin/735071970428684485/>

<https://std40131.files.wordpress.com/2017/11/8f2a19e2a9e7105d6a81a5189a229eff-painting-flowers-flower-paintings.jpg>

https://www.josvanriswick.com/images/clementine-still-life-3x_400.jpg

<https://www.oreilly.com/library/view/the-art-of/9781633220874/images/f0016-01.jpg>

<https://www.pencilsketchportraits.co.uk/wp-content/uploads/2016/04/baby-boy-pencil-portrait.jpg>

<https://www.pencil-topics.co.uk/images/fruit-bowl-still-life-finished.jpg>

Diterbitkan oleh:
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Pertama