

MODUL PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Nama Sekolah	: SMP KY AGENG GIRI
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas/Semester	: VII/1
Materi/Topik/Tema	: Menggambar Alam Benda
Alokasi waktu	: 2 x 3 jp (2 pertemuan)

A. Kompetensi Dasar

3.3 Memahami konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam

4.3 Menggambar flora, fauna dan benda alam

B. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian gambar flora, fauna dan alam benda
2. Menjelaskan komposisi dalam menggambar flora, fauna dan alam benda
3. Menjelaskan media berkarya gambar flora, fauna dan alam benda
4. Menjelaskan teknik berkarya gambar flora, fauna dan alam benda
5. Menjelaskan prosedur berkarya gambar flora, fauna dan alam benda
6. Memilih dan menentukan benda-benda yang akan menjadi obyek gambar
7. Mengatur dan menata obyek menjadi sebuah komposisi obyek gambar yang baik
8. Melakukan pengamatan terhadap obyek gambar dengan teliti dan seksama
9. Membuat sketsa gambar dari hasil pengamatan terhadap obyek
10. Menyelesaikan sketsa menjadi sebuah gambar alam benda dengan beragam teknik

C. Materi

Menggambar Alam Benda

A. Pengertian menggambar Alam Benda

Menggambar alam benda adalah kegiatan visualisasi dari hasil pengamatan terhadap

obyek BENDA ke dalam media dua dimensi dengan memperhatikan proporsi, komposisi, keseimbangan, dan gelap terang.

B. Macam-macam bentuk

Pada dasarnya bentuk benda kita bedakan menjadi dua yakni :

1. Bentuk benda beraturan

Bentuk benda beraturan adalah segala macam bentuk benda yang simetris atau mempunyai keseimbangan bentuk yang sama. Bentuk benda beraturan dibagikan menjadi dua yakni :

a. Bentuk Silindris

Bentuk silindris adalah bentuk yang memiliki unsur silinder atau lingkaran.

Contoh : botol, gelas, kendi, cangkir, ember dll.

b. Bentuk Kubistis

Bentuk kubistis adalah bentuk yang memiliki unsur kubus. Contoh : almari, meja, televisi, kotak rokok dll.

2. Bentuk Benda tidak beraturan

Bentuk benda tidak beraturan adalah benda yang tidak memiliki garis bentuk yang serba lurus dan tidak tampak adanya kesimetrisan dan keseimbangan, termasuk pula benda-benda yang bentuknya mudah berubah. Contoh : kain, sayuran, buah-buahan, bebatuan dll.

C. Prinsip menggambar bentuk

1. Perspektif

Perspektif dalam menggambar bentuk adalah memvisualisasikan obyek sesuai dengan kesan yang tertangkap oleh mata. Obyek yang dekat dengan penggambar akan tampak lebih besar dan jelas sedangkan semakin jauh akan tampak semakin kecil dan samar-samar. Jika perlu untuk mempermudah

gunakan bantuan garis-garis perspektif.

2. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan. Perhatikan perbandingan ukuran obyek-obyek gambar dibawah ini, ukuran antara benda yang satu dengan yang lain kelihatan wajar sehingga menunjukkan proporsi yang baik.

3. Komposisi

Komposisi adalah susunan atau tata letak obyek, sehingga gambar yang dihasilkan tampak ada kesatuan dan keharmonisan.

4. Gelap terang (Half- Tone)

Benda akan tertangkap oleh mata jika terdapat penerangan atau cahaya. Benda yang mendapat penerangan atau cahaya cukup akan kelihatan terang, sedang bagian yang kurang penyinaran akan terlihat gelap. Bagian diantara bagian gelap dan terang (samara-samar) disebut Half-tone.

5. Bayang-bayang (Shadow)

Benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayang-bayang. Dalam menggambar bentuk, peran bayang-bayang akan menghasilkan kesan tiga dimensional. Bayang-bayang dibedakan menjadi tiga, yakni :

a. Bayang-bayang awak

Bayang-bayang awak merupakan bagian gelap pada sebuah benda yang terbentuk karena tidak mendapatkan cahaya.

b. Bayang-bayang langkah

Bayang-bayang langkah merupakan bagian gelap yang mengenai benda lain karena sinar terhalang oleh obyek benda.

c. Bayang-bayang cermin (sendiri)

Bayang-bayang cermin adalah bayangan obyek benda pada benda lain yang mempunyai sifat cermin atau licin.

D. Teknik menggambar bentuk

1. Teknik Linear

Teknik Linear adalah teknik menggambar bentuk dengan membuat garis bentuk luar dari obyek.

2. Teknik Blok

Teknik blok adalah teknik menggambar bentuk dengan mewarnai seluruh permukaan obyek secara merata dengan menggunakan satu warna.

3. Teknik Arsir

Teknik arsir adalah membuat gelap terang pada obyek benda dengan menggoreskan ujung pensil, sehingga menghasilkan garis-garis sejajar atau menyilang.

4. Teknik Dusel

Teknik dusel adalah membuat gelap terang pada obyek benda dengan menggoreskan pensil yang dire-bahkan.

5. Teknik Pointilis

Teknik pointilis adalah membuat gelap terang pada obyek benda dengan titiktitik.

6. Teknik Aquarel

Teknik aquarel adalah menggambar bentuk dengan menggunakan cat air yang disapukan tipis-tipis sehingga transparan.

7. Teknik Plakat

Teknik plakat adalah menggambar bentuk dengan menggunakan cat air yang disapukan secara tebal.

E. Alat dan Media Gambar

Sebagai sarana belajar menggambar, alat dan media memiliki banyak variasi dan macamnya. Peserta didik bisa menggunakan pensil dengan bahan grafit, pensil warna, bolpoin, dan krayon. Setiap alat dan media tersebut memiliki karakter yang berbeda. Beberapa macam alat dan media gambar sebagai berikut.

a. Pensil

Pensil dibedakan menjadi dua jenis. Pertama, jenis pensil dengan tanda "H" memiliki tingkat kehitaman yang tipis. Kedua, jenis pensil dengan tanda "B" memiliki tingkat kehitaman yang tebal. Setiap jenis pensil memiliki nomor tertentu yang menandakan tingkat ketebalan. Semakin besar nomor pensil semakin tipis atau tebal kehitamannya.

a. Pensil Warna

Pensil warna memiliki variasi warna yang cukup banyak. Pensil warna dapat menghasilkan warna yang lembut. Peserta didik bisa menggunakan pensil warna untuk mewarnai gambar dengan cara gradasi, yaitu pemberian warna dari arah yang gelap berlanjut ke arah yang lebih terang atau sebaliknya.

b. Krayon

Bentuk krayon ada dua jenis yaitu dalam bentuk pensil dan batangan. Kedua jenis bentuk krayon ada yang berbahan lunak dan keras. Krayon dengan bahan lunak tidak banyak mengandung minyak sehingga dapat dibaurkan dengan menggunakan tangan. Kesan warna yang dihasilkan dari kedua jenis krayon ini dapat menimbulkan kesan lembut maupun cerah.

F. Prosedur Menggambar Objek Flora

1. Siapkan perlengkapan menggambar : kertas gambar A3, pensil B, karet penghapus, alas gambar atau meja.
2. Cermati bentuk keseluruhan flora, fauna, dan alam benda flora dan bagianbagiannya.

Perkirakan besarnya yang akan dibuat, dengan menandai batas atas, bawah, kiri, dan kanan. Tentukan posisi objek gambar flora pada bidang kertas. Amati objek flora, fauna, dan alam benda dan cocokkan dengan posisi bidang kertas, lebih cocok digambar dengan kertas berorientasi horizontal atau berorientasi vertikal.

3. Setelah itu lalu buat sket tipis-tipis bentuk keseluruhan setiap benda flora, fauna, dan alam bendanya. Mulailah dari garis-garis bantu seperti garis sumbu, arah sisi-sisi benda, dan batas-batas ukuran gambar. Gerakkan secara bebas tanganmu dalam memegang pensil, dengan meletakkannya agak mengambang di atas permukaan kertas. Jangan cepat-cepat dihapus garis-garis yang dipandang salah sebelum dibetulkan terlebih dahulu. Lebih baik lakukan pembetulan garis dengan sedikit tekanan sehingga lebih tebal daripada menghapus yang salah. Sering menghapus kesalahan membuat permukaan kertas rusak.

4. Cocokkan sket yang telah jadi dengan flora, fauna, dan alam benda flora. Apakah kesebandingannya sudah sesuai, kepastian kesesuaian arah garis-garisnya, ketepatan susunannya, dan kemiripan bentuknya. Betulkan dulu jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian.

5. Lakukan penyelesaian gambar dengan memberikan arsir pada bagian-bagian yang gelap. Arsiran jangan terlalu gelap terlebih dahulu, kendalikan keajegan ketebalannya. Bandingkan setiap bagian yang terkena cahaya dan bagian lain yang berada dalam bayangan atau tidak terkena cahaya. Cermati bagian yang paling terang dan bagian yang paling gelap. Atur tekanan goresan pensil untuk mendapatkan arsir yang tebal atau tipis. Silangkan arsiran pada bagian-bagian yang tampak gelap. Gunakan arsiran bersambung untuk memenuhi bidang yang

luas. Bebaskan bagian-bagian yang terang dari arsiran. Biarkan kertas teta putih untuk bagian yang paling terang. Gunakan penghapus untuk menghasilkan bagian yang terdapat refleksi cahaya.

6. Selanjutnya, berikan goresan seperlunya untuk latar belakangnya. Cocokkan sekali lagi keanekaan gelap terangnya dengan memperhatikan flora, fauna, dan alam bendanya. Kedipkan mata dalam memandang flora, fauna, dan alam benda atau gambar untuk memperoleh kesan lebih kontras dalam membandingkan bagian-bagian yang gelap dan terang. Jauhkan pandangan terhadap gambar sambil melihat silih berganti dengan flora, fauna, dan alam bendanya. Perkontras gambar untuk menonjolkan bentuk. Perhalus goresan yang masih tampak terlalu kasar.

Untuk dapat memahami secara ringkas prosedur menggambar flora, dapat diperhatikan prosesnya sebagai berikut :

- Pengamatan adalah kegiatan untuk mengenali objek yang akan digambar. Benda atau objek hendaknya diamati dengan seksama dan berulang-ulang.
- Pindahkan hasil pengamatan di atas bidang gambar dengan cara membuat sket objek gambar satu per satu secara tipis.
- Berilah tanda batas yang tipis antara bagian benda yang terang dan gelap dengan memperhatikan arah cahaya.
- Memberikan penekanan pada karya gambar flora, memantapkan goresan sehingga gambar tersebut mempunyai greget atau makna.

Obyek benda sketsa gambar penyelesaian gambar

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran
2. Peserta didik menguasai materi yang diuraikan dalam modul
3. Peserta didik mencari referensi lain untuk menguatkan pemahaman materi yang telah dikuasai dari modul
4. Peserta didik menyelesaikan penilaian dalam modul

E. Penilaian

Penilaian pengetahuan

Jawablah pertanyaan di bawah ini !

Gambar 1. Komposisi Obyek alam benda Gambar 2. Gambar alam benda

1. Perhatikan kedua gambar di atas. Gambar pertama adalah merupakan kumpulan beberapa benda yang ditata sedemikian rupa sehingga menjadi obyek gambar yang menarik. Gambar kedua adalah merupakan visualisasi dari obyek yang telah ditata pada gambar pertama yang kemudian disebut sebagai gambar alam benda. Berdasar dari pengamatan kedua gambar di atas dan pernyataan yang telah disampaikan, maka jelaskan apa yang dimaksud dengan menggambar alam benda !

Gambar 1. Gambar 2.

2. Gambar di atas merupakan sketsa komposisi obyek alam benda. Nilai estetis sebuah karya gambar alam benda sangat dipengaruhi oleh proses awal sebelum mulai menggambar, yakni menata obyek benda menjadi sebuah komposisi yang menarik.

Komposisi manakah menurut kalian yang lebih menarik untuk dijadikan sebagai obyek gambar ? Jelaskan alasannya !

3. Gambar di atas merupakan gambar flora yang jika diamati tampak sederhana, tetapi karena keunikan yang ditampilkan dari penguasaan menggunakan media dan peralatan gambar, maka menjadikan gambar tersebut mempunyai nilai estetika yang

tinggi. Menurut kalian, media dan peralatan serta teknik apa yang digunakan dalam proses menggambar flora di atas ? jelaskan !

4. Kemampuan teknik di dalam menggambar alam benda merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan peralatan dan media untuk memvisualisasikan obyek ke dalam bidang gambar. Sehingga karya gambar yang dihasilkan seolah-olah nyata seperti obyek sebenarnya dan terkesan tiga dimensi walaupun sebenarnya merupakan karya dua dimensi. Obyek sepatu bekas di atas tampak seperti nyata. Menurut kalian, teknik apakah yang di gunakan oleh si seniman sehingga dapat menghasilkan gambar seperti obyek aslinya ? Jelaskan alasannya !

5. Dalam menggambar alam benda, memindahkan obyek ke dalam bidang gambar memerlukan proses. Pemvisualisasian obyek tidak bisa serta merta seperti halnya karya foto. Proses menggambar ini sering disebut prosedur atau langkah-langkah menggambar. Agar dapat menghasilkan karya gambar yang baik, prosedur seperti apa yang harus dilakukan oleh si penggambar ? Jelaskan !

Penilaian produk

Buatlah gambar alam benda dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Obyek benda campuran, yakni benda silindris, kubistis dan benda bentuk bebas
2. Ketiga jenis obyek tersebut disusun dalam satu komposisi gambar
3. Teknik menggambar menggunakan teknik arsir
4. Gambar dibuat pada kertas gambar ukuran A3