

Inspirasi Alam

SENI BUDAYA
PAKET B SETARA SMP/MTs



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan
Tahun 2017



Inspirasi Alam

SENI BUDAYA
PAKET B SETARA SMP/MTs



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan
Tahun 2017

- **Penulis:** Sri Rahyuningsih
- **Diterbitkan oleh:** Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018

iv+ 28 hlm + ilustrasi + foto; 21 x 28,5 cm

Kata Pengantar

Pendidikan kesetaraan sebagai pendidikan alternatif memberikan layanan kepada masyarakat yang karena kondisi geografis, sosial budaya, ekonomi dan psikologis tidak berkesempatan mengikuti pendidikan dasar dan menengah di jalur pendidikan formal. Kurikulum pendidikan kesetaraan dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 pendidikan dasar dan menengah hasil revisi berdasarkan peraturan Mendikbud No.24 tahun 2016. Proses adaptasi kurikulum 2013 ke dalam kurikulum pendidikan kesetaraan adalah melalui proses kontekstualisasi dan fungsionalisasi dari masing-masing kompetensi dasar, sehingga peserta didik memahami makna dari setiap kompetensi yang dipelajari.

Pembelajaran pendidikan kesetaraan menggunakan prinsip *flexible learning* sesuai dengan karakteristik peserta didik kesetaraan. Penerapan prinsip pembelajaran tersebut menggunakan sistem pembelajaran modular dimana peserta didik memiliki kebebasan dalam penyelesaian tiap modul yang di sajikan. Konsekuensi dari sistem tersebut adalah perlunya disusun modul pembelajaran pendidikan kesetaraan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dan melakukan evaluasi ketuntasan secara mandiri.

Tahun 2017 Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat mengembangkan modul pembelajaran pendidikan kesetaraan dengan melibatkan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud, para akademisi, pamong belajar, guru dan tutor pendidikan kesetaraan. Modul pendidikan kesetaraan disediakan mulai paket A tingkat kompetensi 2 (kelas 4 Paket A). Sedangkan untuk peserta didik Paket A usia sekolah, modul tingkat kompetensi 1 (Paket A setara SD kelas 1-3) menggunakan buku pelajaran Sekolah Dasar kelas 1-3, karena mereka masih memerlukan banyak bimbingan guru/tutor dan belum bisa belajar secara mandiri.

Kami mengucapkan terimakasih atas partisipasi dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud, para akademisi, pamong belajar, guru, tutor pendidikan kesetaraan dan semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan modul ini.

Jakarta, Desember 2017
Direktur Jenderal

ttd

Harris Iskandar

Modul Dinamis: Modul ini merupakan salah satu contoh bahan ajar pendidikan kesetaraan yang berbasis pada kompetensi inti dan kompetensi dasar dan didesain sesuai kurikulum 2013. Sehingga modul ini merupakan dokumen yang bersifat dinamis dan terbuka lebar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi daerah masing-masing, namun merujuk pada tercapainya standar kompetensi dasar.

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Pengantar Modul	1
Petunjuk Penggunaan Modul	2
Tujuan yang Diharapkan Setelah Mempelajari Modul	2
UNIT 1 INDAHNYA ALAM DESAKU	3
A. Unsur Seni Rupa	3
B. Prinsip Seni Rupa	10
Penugasan	15
UNIT 2 KARYAKU	11
A. Teknik dan Langkah Menggambar Flora, Fauna, dan Alam Benda	17
Penugasan	22
Rangkuman	24
Kunci Jawaban	24
Penilaian	25
Kriteria Pindah Mocu	26
Saran Referensi	27
Daftar Pustaka	27
Profil Penulis	28



INSPIRASI ALAM

Pengantar Modul

Pernahkah kalian melihat pameran seni rupa atau melihat lukisan dan gambar sebagai karya seni? Dalam hati kalian akan berdecak kagum akan keindahan dan keahlian seniman yang mampu memindahkan objek dalam bidang gambar dengan begitu indah bahkan mirip dengan aslinya. Objek yang biasa dijadikan inspirasi dalam membuat karya seni ada di alam sekitar.

Menciptakan sebuah karya seni merupakan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan yang terukur, kecermatan, yang juga melibatkan perasaan. Kegiatan menggambar dapat dilakukan semua orang, dan menghasilkan karya yang baik dan indah dengan menguasai objek juga prinsip menggambar dengan benar.

Modul Inspirasi Alam mengajak kalian untuk mendalami tentang obyek karya seni yang mengandung unsur seni rupa dan prinsip seni rupa. Setelah mempelajari modul ini diharapkan kalian dapat memahami prosedur menggambar flora, fauna, dan alam benda dengan alat dan media. Yaitu dengan mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada obyek flora, fauna, dan alam benda yang terdapat di lingkungan sekitar. Yang kemudian dapat mendiskripsikan prosedur berkarya.

Untuk mencapai kompetensi modul ini disajikan dalam dua unit. Unit 1 Indahnya Alam Desaku berisi tentang obyek gambar flora, fauna, dan alam benda berdasarkan unsur dan prinsip seni rupa. Unit 2 Karyaku berisi tentang prosedur berkarya seni yang terdiri dari bahan, media, dan teknik berkarya. Untuk dapat mencapai kompetensi, ada penugasan membuat karya seni.

Unit 1 Indahnya Alam Desaku



Unit 2 Karyaku

Gambar 1. Alur isi Modul 1. Inspirasi Alam

Petunjuk Penggunaan Modul

1. Baca modul dengan cermat sehingga akan memahami materi yang disajikan pada masing-masing unit dan mempraktekkan dalam karya.
2. Modul Inspirasi Alam menyajikan dua unit pokok bahasan yang dilengkapi dengan penugasan, yaitu
 - Unit 1 tentang Keindahan Alam Sekitar yang membahas kehidupan yang ada di alam sebagai inspirasi dalam menggambar.
 - Unit 2 tentang Karya Seni yang Indah membahas tentang unsur dan prinsip seni rupa untuk menghasilkan karya seni yang indah.
3. Untuk lebih memahami dan menguasai materi modul “Inspirasi Alam” disiapkan juga penugasan untuk peserta didik .
4. Setelah mengerjakan penugasan dapat dilanjutkan dengan unit yang berikutnya.
5. Dengan membaca modul ini peserta didik akan memperoleh pengalaman teoritis dan praktis dengan berbagai contoh yang menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami materi dalam modul ini.

Tujuan yang Diharapkan Setelah Mempelajari Modul

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan peserta didik akan memiliki kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya yang meliputi:

1. Memahami obyek-obyek alam sekitar (flora, fauna, dan alam benda) sebagai dorongan mengekspresikan diri yang berhubungan dengan rasa, karsa, dan daya cipta.
2. Mengidentifikasi unsur seni rupa pada obyek-obyek alam sekitar (flora, fauna, dan alam benda)
3. Mengidentifikasi prinsip seni rupa pada obyek-obyek alam sekitar (flora, fauna, dan alam benda)
4. Membuat karya seni rupa dengan obyek alam sekitar dan menerapkan unsur dan prinsip seni rupa.

UNIT 1 INDAHNYA ALAM DESAKU

A. Unsur Seni Rupa

Tentu kalian mengenal alam sekitar, yang diantaranya terdapat alam flora, alam fauna, dan Alam Benda. Tapi pernahkah kalian memperhatikan keindahan alam yang ada disekitar dengan cermat?. Keindahan yang tercipta dengan sempurna oleh Sang Pencipta Semesta memiliki keragaman bentuk, ukuran, dan warna. Kalian dapat menjadikan keindahan alam sekitar sebagai inspirasi dalam berkarya seni yang sangat luar biasa.

Untuk dapat menuangkan keindahan alam ke dalam karya seni dibutuhkan kecermatan, kepekaan rasa dalam memahami dan menguasai alam sekitar sehingga akan didapatkan ketepatan objek gambarnya.

Taukah kalian keindahan karya seni yang diciptakan itu tidak sekedar tergores, tergurat, terkuas, ataupun tertatah begitu saja. Keindahan itu tercipta karena ada penguasaan seniman akan unsur dan prinsip keindahan atau disebut dengan unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Kalianpun dapat menjadi seniman hebat dengan memahami unsur dan prinsip seni rupa yang terkandung pada sebuah obyek. Apa sajakah yang ada dalam unsur dan prinsip seni rupa itu?

1. Unsur Keindahan atau Unsur Seni Rupa

Karya dari seni rupa, merupakan karya seni yang akan dinikmati orang dengan melihatnya dan meraba. Untuk menghasilkan sebuah gambar yang indah dan menarik kalian harus memahami unsur seni rupa. Unsur seni rupa itu terdiri dari

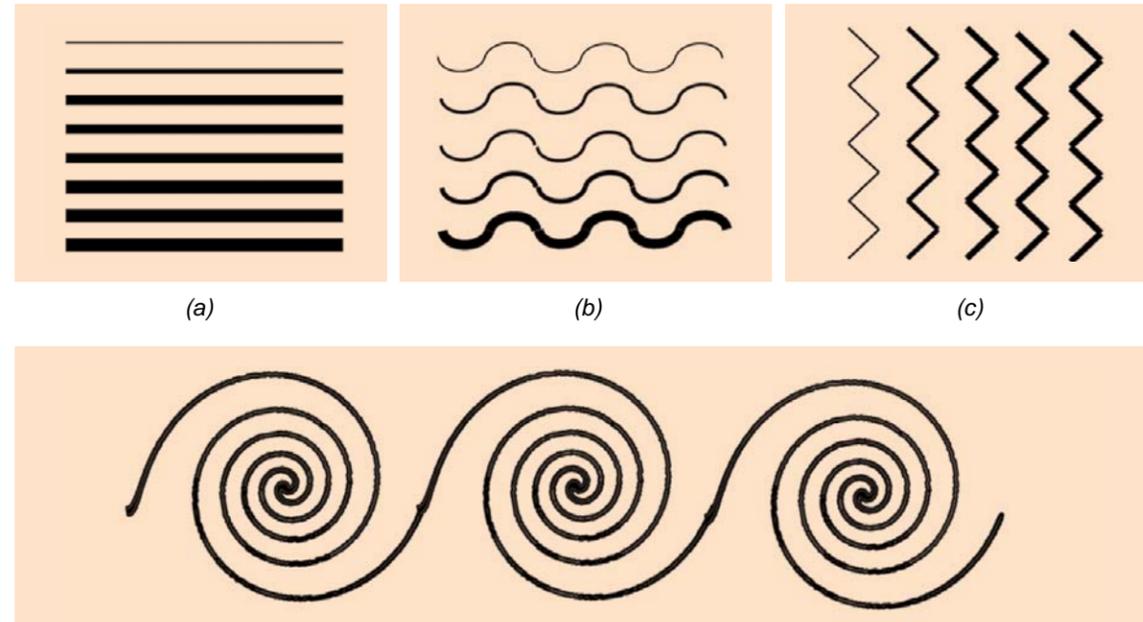
a. Titik

Titik merupakan unsur dasar seni rupa yang paling kecil dan sederhana. Setiap menggores selalu diawali dengan titik. Begitu juga dalam menggambar selalu diawali dengan sebuah titik. Meskipun merupakan sebuah bentuk yang sederhana tapi titik dapat memiliki peran sangat besar dan dapat menjadi pusat perhatian dalam sebuah karya seni.

Coba perhatikan sebuah daun dan gambarlah. Meskipun bentuk daun beragam tapi untuk memulai menggambarannya pasti akan dimulai dari sebuah titik.

b. Garis

Dari gabungan titik-titik yang menyambung dan memanjang yang cenderung memiliki arah tertentu akan tercipta garis. Garis memiliki beberapa sifat yaitu panjang, pendek, tipis, lurus, horisontal, vertikal, berombak, spiral, melengkung, miring, patah-patah, zig-zag. Garis dalam sebuah gambar dapat memberikan kesan kekar, kuat, megah, simpel atau agung.



(a)

(b)

(c)

Gambar 6. Garis lurus (a), garis lengkung (b), garis zig zag (c), garis spiral (d)

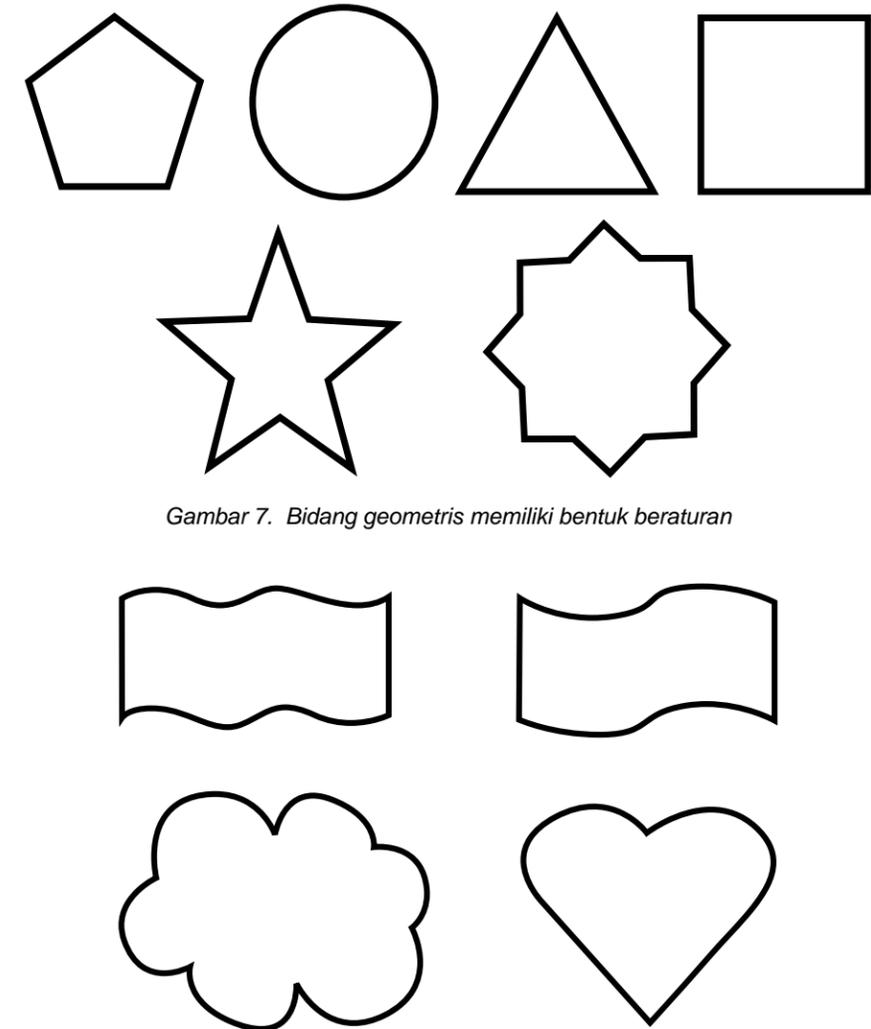
Seperti halnya dengan benda-benda yang ada disekitar, juga memiliki unsur garis yang beragam. Flora, fauna, dan alam benda juga mengandung unsur garis. Sebagai contoh perhatikan sebuah daun, bunga, hewan, atau benda disekitar kalian dengan cermat, temukan unsur garis apa saja yang terdapat pada benda tersebut?



Sumber: <https://manfaatnyasehat.com/https://commons.wikimedia.org>

c. Bidang

Sedangkan gabungan dari beberapa garis yang memiliki dimensi panjang dan lebar (dua dimensi) akan tercipta bidang. Bidang terdiri dari bidang geometris yaitu bidang yang beraturan seperti segi empat, segi tiga, lingkaran, dan bidang non geometris yaitu bidang yang tidak beraturan dan bebas. Bidang dapat tercipta karena kesengajaan seperti bidang segi empat, bidang segitiga, lingkaran. Sedangkan bidang muncul karena ketidak sengajaan karena adanya cahaya, pewarnaan, barik.



Gambar 7. Bidang geometris memiliki bentuk beraturan

Gambar 8. Bidang non geometris memiliki bentuk tidak beraturan

Coba perhatikan bidang dari benda-benda disekitar kalian termasuk bidang geometris atau non geometris. Pohon, bunga, daun, rumput, batu, mobil itu merupakan benda dengan bidang non geometris karena tidak beraturan. Meja, almari, bola merupakan benda disekitar kita yang memiliki bidang geometris.

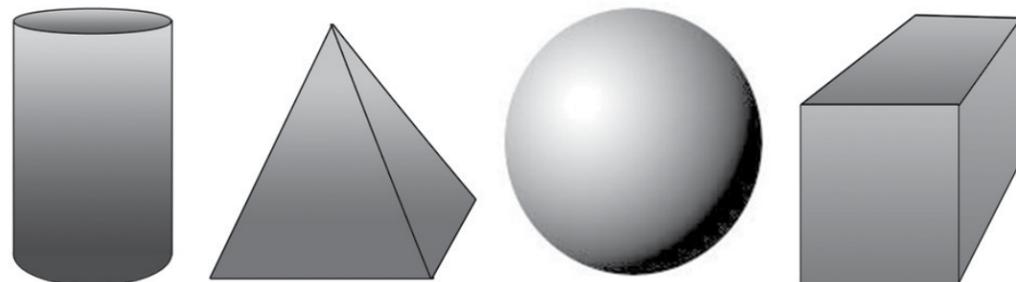


sumber: <https://www.google.co.id/https://bukubiruku.com/http://ubiberisi.blogspot.co.id/https://mozaiclif.wordpress.com>

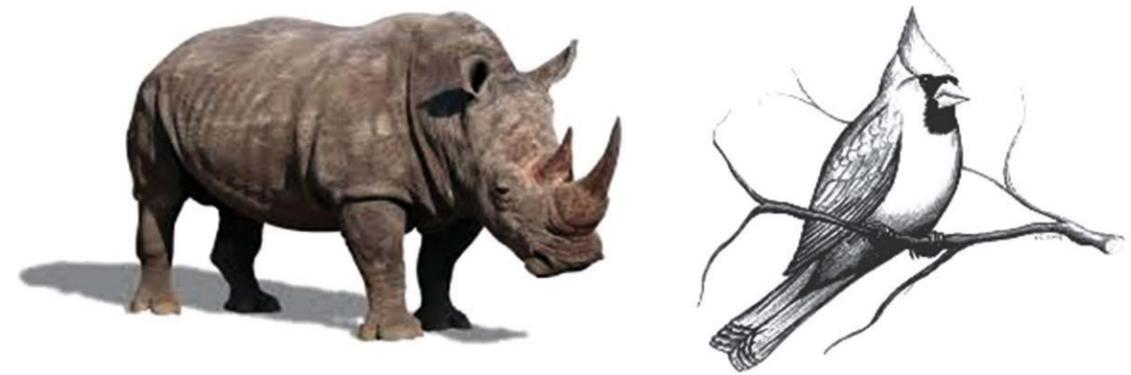
Gambar benda disekitar bidang non geometris : Pohon, bunga, daun, rumput, batu

d. Bentuk

Bentuk merupakan rangkaian dari sejumlah bidang geometris atau bidang non geometris yang memiliki ruang. Ruang terbentuk karena adanya lebar, panjang dan tinggi atau tiga dimensi. Bentuk dalam artian bahasa adalah bangun (shape) dan sosok (form). Bangun (shape) yaitu yang hanya tampak oleh mata seperti segitiga, kotak, bundar, atau bentuk tak beraturan. Sosok (form) adalah bentuk benda yang terlihat dan dapat dirasakan karena adanya unsur nilai dari benda tersebut, seperti bentuk manusia, hewan, meja, kursi.



Gambar 9. Bentuk bangun (shape) silinder, segitiga, lingkaran, kota



Sumber: <http://freestock.ca/http://warnagambar.com>

Gambar 9. Bentuk sosok (form) hewan, manusia, meja

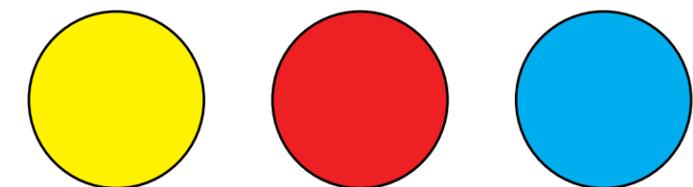
e. Warna

Keindahan alam dan sekitarnya yang dapat kita nikmati setiap hari tidak luput dengan adanya warna. Bunga yang berwarna-warni diimbangi dengan warna daun semakin enak untuk dipandang karena adanya unsur warna. Begitu juga dengan benda-benda sekitar kita yang indah dengan pewarnaan.

Untuk mempelajari warna dapat melalui dua pendekatan teori yaitu teori warna yang berdasarkan cahaya dan teori warna yang berdasarkan pigmen warna yaitu butiran halus yang terdapat pada warna.

Ada beberapa istilah yang harus kalian ketahui dalam teori warna pigmen sebagai dasar kalian untuk belajar seni rupa.

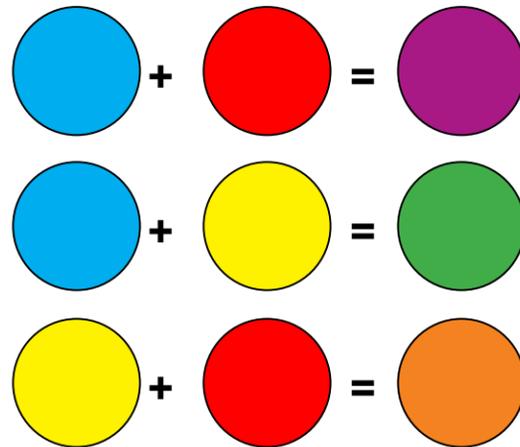
1. Warna Primer, merupakan warna dasar atau pokok yang tidak bisa diperoleh dari campuran warna lain, akan tetapi dari pencampuran warna primer dapat menghasilkan warna lain. Warna primer terdiri dari warna merah, biru dan kuning



Gambar 10. Warna primer kuning, merah, biru.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer. Seperti warna hijau, ungu, orange



Gambar 11. Pencampuran warna primer menjadi sekunder.

3. Warna Tersier

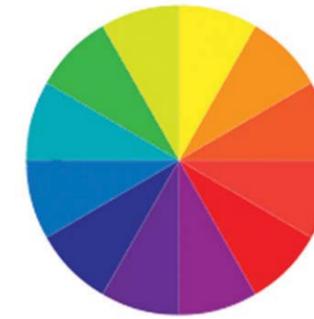
Merupakan hasil dari pencampuran dua warna sekunder



Gambar 12. Warna tersier

4. Warna Analogus

Adalah deretan warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna, misalnya warna ungu menuju ke warna merah, warna hijau menuju ke warna kuning



Gambar 13. Warna analogus

5. Warna Komplementer

Warna kontras yang letaknya saling berseberangan dalam sebuah lingkaran warna, misalnya warna merah dengan hijau, ungu dengan kuning.

f. Tekstur

Kita dianugerahi indera peraba yang dapat digunakan untuk menikmati sifat permukaan suatu benda atau tekstur suatu benda yang ada di sekitar kita. Tekstur pada benda juga merupakan keindahan yang dapat dinikmati.

Tekstur adalah suatu sifat permukaan sebuah benda, yang bisa berkesan kasar, halus, licin, mengkilap, berpori, kusam dan sebagainya. Tekstur dapat dirasakan melalui penglihatan dan perabaan, oleh karena itu dalam karya seni rupa tekstur atau sifat permukaan sebuah benda ada yang nyata dan semu. Tekstur nyata apa yang tampak oleh penglihatan sama dengan yang dirasakan dengan merabanya, sedangkan tekstur semu adalah kesan yang dilihat tidak sesuai dengan apa yang dirasakan dengan meraba.

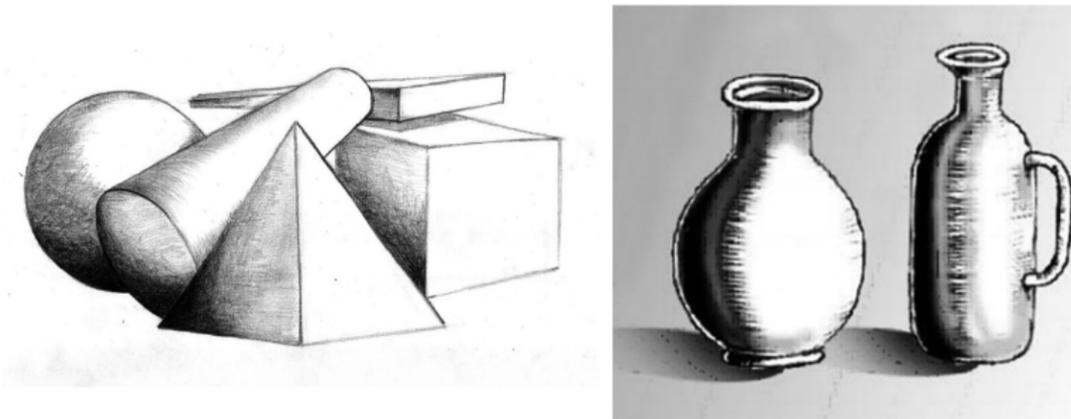
Tekstur nyata dalam karya lukisan dapat dihasilkan dengan menorehkan warna dengan kasar sehingga ketika dilihat dan diraba akan terasa kasar. Sedangkan tekstur semu dalam karya lukisan dapat dihasilkan dengan memperhatikan gelap terang pewarnaan.

g. Gelap terang

Gelap terang dapat dalam karya seni dapat terjadi karena intensitas warna, dan hasil dari penggunaan warna hitam dan putih.

Unsur gelap terang dalam karya dua dimensi memiliki fungsi untuk :

- Memberikan kesan seolah objek yang ditampilkan memiliki volume atau tiga dimensi
- Seolah memiliki ruang atau kedalaman
- Memberi perbedaan kontras



sumber: <http://www.softilmu.com/https://doardian.wordpress.com>

Gambar 14. Benda dengan menampilkan gelap terang

B. Prinsip Seni Rupa

Selain unsur seni rupa kalian juga harus mengetahui dan memahami adanya prinsip keindahan atau prinsip seni rupa yang terdiri dari :

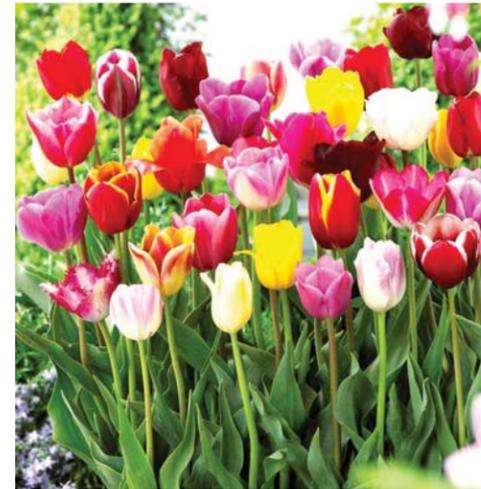
1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau unity adalah prinsip yang menunjang adanya hubungan atau keterkaitan unsur-unsur dalam seni rupa yang saling berpadu satu sama lain dengan kata lain tidak dapat berdiri sendiri. Sehingga akan tercipta komposisi yang menarik dan indah, yang menjadikan sebuah karya yang enak dipandang.

Contoh : Setangkai bunga mawar. Kita dapat menikmati keindahan dari bunga mawar tersebut karena kita dapat melihat bentuk bunganya, bentuk daunnya, bentuk tangkainya yang terbentuk karena adanya unsur garis, bidang, bentuk, dan warna. Kita juga dapat menikmati dengan menyentuhnya dan akan merasakan teksturnya. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan dan tidak dapat terpisah, sehingga akan tercipta keindahan dari setangkai bunga mawar.



2. Keselarasan (*Harmoni*)



sumber: <https://www.bukalapak.com>

Keselarasan atau harmoni merupakan prinsip seni rupa yang berarti adanya keserasian, yaitu perpaduan unsur-unsur seni rupa yang diatur dengan memiliki kedekatan bentuk atau kemiripan, perpaduan warna, atau unsur peran (fungsi) dalam menciptakan keindahan.

Contoh gambar kumpulan bunga memiliki bentuk, ukuran dan warna yang tidak sama tapi tidak mencolok perbedaannya.

3. Penekanan atau pusat perhatian (*Centre of Interest*)

Penekanan atau pusat perhatian merupakan suatu yang menjadi dominan dalam karya seni. Penekanan atau pusat perhatian yaitu dengan memberikan kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan, sehingga membuat sebuah karya seni tidak bersifat monoton. Seperti dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna, dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik.

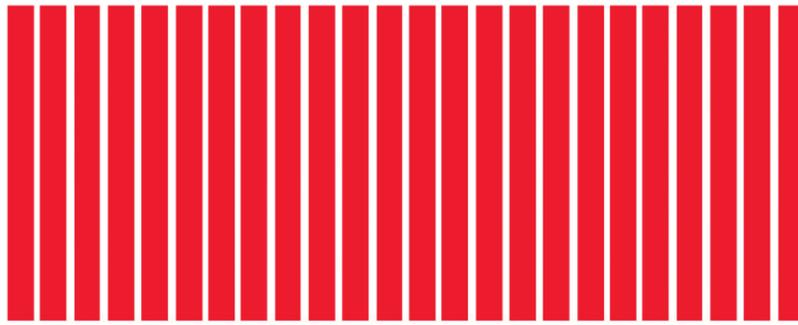


Gambar 17. Pengulangan repetitif dengan bentuk, ukuran, dan warna sama

4. Irama (*Rythm*)

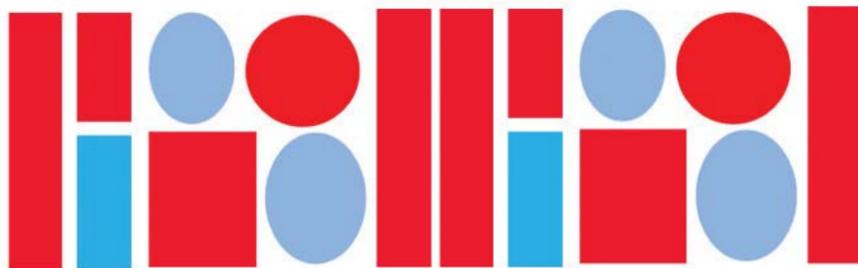
Irama atau rythm merupakan pengulangan satu atau lebih unsur seni rupa secara teratur, sehingga akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya. Irama atau rythm dapat dihasilkan dari pengulangan unsur garis, bentuk, atau variasi warna. Pengulangan unsur seni rupa ada beberapa jenis :

- Pengulangan repetitif merupakan pengulangan yang dilakukan dengan teknik, bentuk, ukuran, warna yang sama akan memberikan kesan statis



Gambar 17. Pengulangan repetitif dengan bentuk, ukuran, dan warna sama

- Pengulangan alternatif merupakan pengulangan yang bervariasi akan menghasilkan irama harmonis dan berkesan dinamis sehingga dapat meningkatkan nilai estetika dari karya seni yang dibuat.



Gambar 18. Pengulangan alternatif dengan variasi bentuk, ukuran, dan warna

- Pengulangan progresif, merupakan pengulangan yang memberikan kesan gerak dengan adanya perubahan dari unsur-unsurnya, misalnya perubahan dari besar ke kecil, panjang ke pendek.

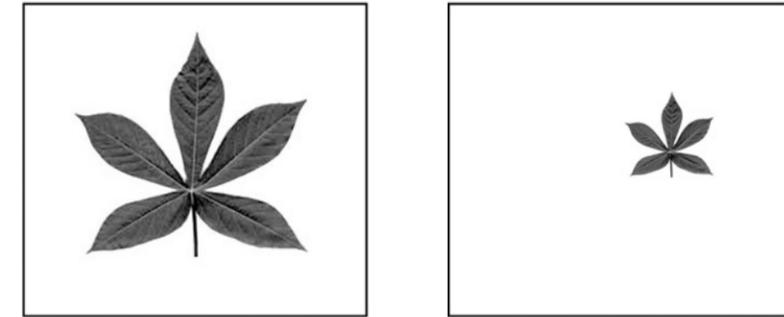


sumber: <https://gatotaryodesign.wordpress.com>

Gambar 19. Irama progresif memberi kesan gerak

5. Proporsi

Proporsi merupakan prinsip seni rupa yang memperhatikan perbandingan ukuran unsur-unsurnya. Ukuran-ukuran dari unsur seni rupa yang terdapat di dalamnya harus berada dalam perbandingan yang proporsional. Contoh sederhana ketika menggambar daun, ukuran kertas dan objek gambar harus proporsional. Jangan sampai kertasnya besar gambarnya kecil. Coba rasakan gambar digambar berikut.



Gambar 20. Proporsi media dan objek gambar

6. Komposisi

Komposisi dalam sebuah karya seni merupakan prinsip yang sangat penting, karena berpengaruh dengan keindahan hasil karya seni. komposisi merupakan organisasi dari unsur-unsur seni rupa yang disusun menjadi teratur, menarik, dan serasi.

Alam benda juga dapat dijadikan sebagai objek gambar yang menarik. Alam benda yang dimaksud adalah benda-benda yang ada di sekitar kalian, baik itu benda ciptaan manusia seperti kendi, gelas, vas bunga, mobil, kursi, meja dan sebagainya, atau benda yang ada di alam sebagai ciptaan Tuhan seperti batu, kayu, air, awan dan sebagainya.

Untuk menggambar alam benda kalian harus dapat melihat dan membidik posisi yang menarik, indah untuk digambar. Atau sebelumnya kalian harus menata benda-alam benda tersebut sehingga akan menarik sesuai dengan kalian harapkan.



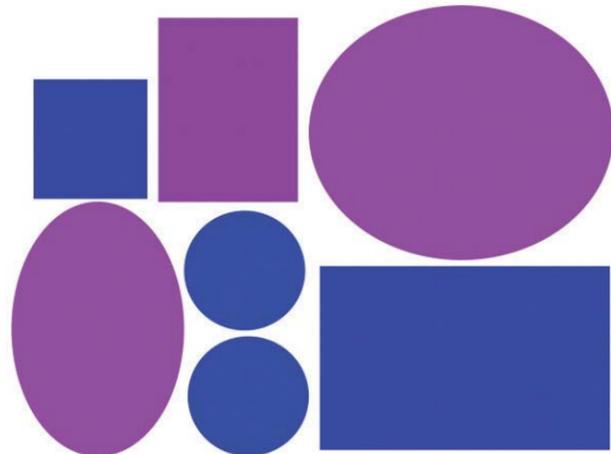
sumber: <http://www.sekolahpendidikan.com>/<http://daffadya.blogspot.co.id>/<http://nonopita47.blogspot.co.id>

7. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah prinsip yang bertanggung jawab pada kesan dari suatu susunan unsur-unsur seni rupa dengan memperhatikan bobot visual yang tidak berat sebelah sehingga akan menjadi daya tarik bagi para penikmat karya seni.

Keseimbangan dalam karya seni ada dua macam yaitu keseimbangan asimetris yang menampilkan pengaturan unsur antar bagian berbeda tapi menunjukkan bobot visual sama, sedangkan keseimbangan simetris menampilkan pengaturan unsur yang sama baik bentuk dan jumlahnya.

- Keseimbangan asimetris



- Keseimbangan Simetris



PENUGASAN

Proyek : Pengamatan Keindahan Benda Sekitar

1. Tujuan

- Mengenal dan memahami alam sekitar yang terdiri dari alam flora, alam fauna, dan alam benda.
- Menemukan unsur dan prinsip seni rupa di alam sekitar
- Menumbuhkan rasa cinta akan ciptaan Tuhan dan cinta tanah air.
- Menunjukkan perilaku jujur, tanggungjawab, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi

2. Media

- Kertas, alat tulis
- Benda-benda di sekitar

3. Langkah-Langkah

- Mengamati lingkungan disekitarnya yang terdiri dari flora, fauna, dan alam benda.
- Temukan benda-benda yang ada di sekitar kalian (flora, fauna, dan alam benda). Minimal 5 benda.
- Amatilah dengan cermat dan teliti tiap benda yang ditemukan.
- Gambarlah benda yang ditemukan di atas kertas
- Sebutkan unsur dan prinsip seni rupa yang terdapat pada benda tersebut.
- Komunikasikan hasil temuan dan apa yang dirasakan dengan temuan di alam sekitarnya.
- Isilah lembar kerja di bawah ini

NO	Nama Benda	Gambar Benda	Analisa Keindahan Benda

4. Penilaian Diri Sendiri

NO	Setelah mengerjakan Penugasan Unit 1, Saya dapat :	4	3	2	1
1	Mengenal benda-benda di lingkungan sekitar flora, fauna, dan alam benda				
2	Memvisualkan benda yang diamati dalam gambar				
3	Mengidentifikasi keindahan benda yang diamati				
4	Mengkomunikasikan hasil pengamatan di depan kelas				
		Total :			

5. Penilaian Teman Sebaya

Setelah menilai diri sendiri, cobalah menilai karya seni yang dibuat teman kalian.

NO	Setelah mengerjakan Penugasan Unit 1, Saya dapat :	4	3	2	1
1	Mengenal benda-benda di lingkungan sekitar flora, fauna, dan alam benda				
2	Memvisualkan benda yang diamati dalam gambar				
3	Mengidentifikasi keindahan benda yang diamati				
4	Mengkomunikasikan hasil pengamatan di depan kelas				
		Total :			

UNIT 2 KARYAKU

Dengan bekal unsur dan prinsip seni rupa kalian dapat menggambar dengan lebih baik, dan menghasilkan gambar yang menarik. Didukung dengan media, bahan, alat dan teknik menggambar. Pada unit 2 ini akan membahas apa saja yang harus dipersiapkan dan teknik yang digunakan untuk menggambar dengan obyek flora, fauna, dan alam benda.

A. Teknik dan Langkah Menggambar Flora, Fauna, dan Alam Benda

1. Persiapan

Sebelum menggambar kita harus mempersiapkan mediana. Media ini terdiri dari bahan dan alat menggambar. Bahan dan alat yang dapat digunakan kertas gambar, kanvas, pensil, pen, pewarna seperti pensil warna, krayon, cat air, cat minyak. Media harus disesuaikan antara bahan dan alat menggambar. Misalnya kertas gambar dapat digunakan untuk menggambar dengan pewarnaan menggunakan cat air, pensil warna, krayon, pen.

2. Pengamatan

Tentukan objek yang akan digambar, dan lakukan pengamatan. Pengamatan merupakan langkah awal dalam menggambar bentuk, dengan pengamatan kalian akan mengenal karakter objek yang akan digambar. Pengamatan ini dilakukan dengan cermat dan teliti sehingga kalian akan mendapatkan posisi objek yang menarik. Untuk membantu dalam membatasi ruang gambar kalian dapat menggunakan bingkai kertas, yaitu selembar kertas diberikan lobang berbentuk segiempat untuk ngeker atau mengintip objek gambar sehingga kalian dapat membatasi ruang gambar. Selain itu kalian juga dapat menggunakan pensil untuk mengukur besarnya objek dengan diskala menggunakan jari kalian.

3. Pembuatan sketsa

Setelah pengamatan dan mendapatkan posisi objek gambar yang baik, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Dalam membuat sketsa sebaiknya tipis saja, untuk memudahkan ketika sketsa dianggap kurang cocok.

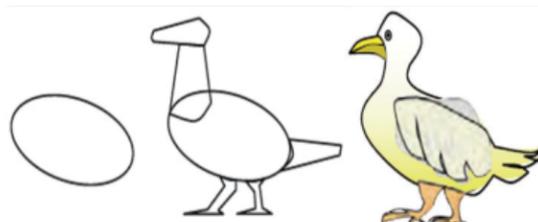
- a. Untuk membuat sketsa pohon
Batasi tinggi pohon yang akan kalian gambar. Gambarlah batang pohon dan cabang-cabang pentingnya saja. Kemudian tambahkan ranting-ranting kecil hingga mencapai ketinggian yang sudah dibatasi. Untuk memberikan kesan hidup pada pohon tambahkan daun-daun.



Gambar 22. Dasar sketsa pohon

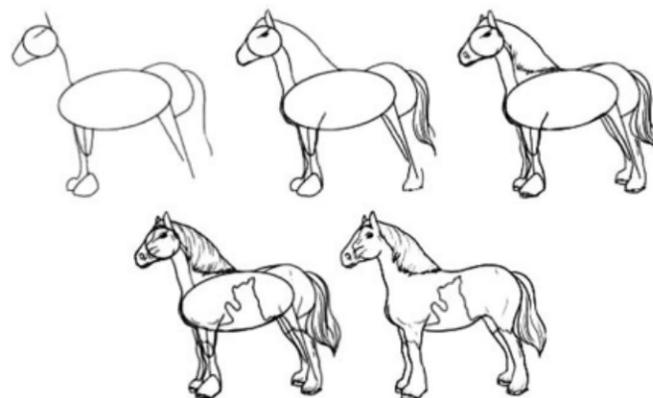
- b. Untuk menggambarkan sketsa binatang.

Binatang sebagai objek gambar sangat beragam jenis dan bentuknya. Namun pada dasarnya menggambar binatang diawali dengan teknik yang sama. Misalnya menggambar unggas, diawali dengan membuat lingkaran kecil diatas, lingkaran besar di bawahnya kemudian ditarik garis kebawah menempel lingkaran lebih besar, dan segitiga dibelakang lingkaran besar. Tambahkan lingkaran dibawah lingkaran kecil dan didepan atas lingkaran besar, dua garis kecil di bawah lingkaran besar dekat dengan segitiga dan lingkaran kecil di ujungnya. Hubungkan bagian-bagian yang terpisah dengan garis-garis pendek. Jadilah sketsa unggas. Berikan efek-efek warna pada bulu unggas.



sumber : <http://ewhows.com>

Gambar 23. Tahapan membuat sketsa unggas



sumber : <http://ewhows.com>

Gambar 24. Tahapan membuat sketsa kuda

- c. Untuk menggambar alam benda

Tatalah beberapa objek alam benda yang akan digambar dengan memperhatikan komposisinya. Diusahakan semua objek dapat terlihat. Buat sketsa sesuai dengan objek yang terlihat.

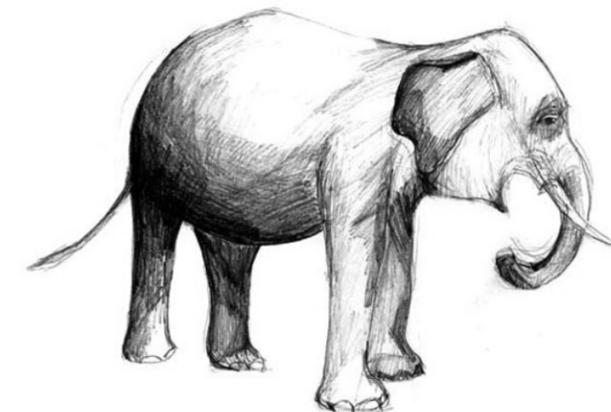
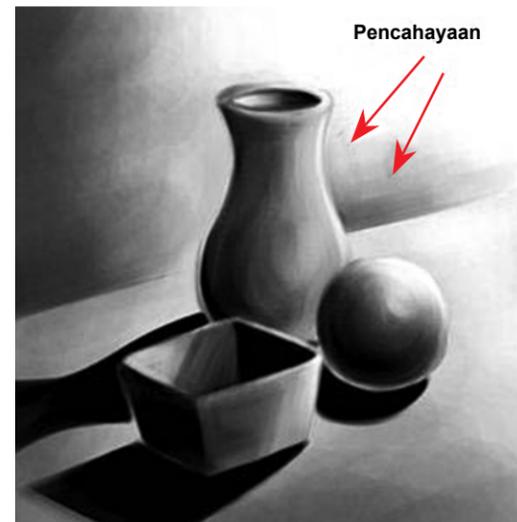


sumber : <http://www.fansshare.com>

Gambar 25. Alam benda (sepatu)

4. Memperhatikan Pencahayaan

Setelah sketsa selesai, kalian perhatikan pencahayaan yang terkena objek gambar. Bagian mana yang terang dan gelap, bayangan objek gambar jatuh disebelah mana, itu harus diperhatikan sehingga memudahkan kalian dalam memberikan arsiran atau pewarnaan pada sketsa kalian.



Sumber: <https://id.pinterest.com/http://belajar-menggambar.blogspot.co.id>

5. Pewarnaan

Pewarnaan harus sesuai dengan keadaan objek gambar. Untuk memberikan warna pada sketsa kalian, sesuaikan alat pewarna yang digunakan dengan teknik pewarnaan. Misalnya pewarnaan cat air dapat menggunakan teknik plakat, dan pewarnaan dengan pensil warna atau pensil lunak dapat menggunakan arsiran dan dusel.

- a. Plakat

Teknik pewarnaan plakat merupakan pewarnaan dengan sapuan warna yang tebal. Untuk mendapatkan gelap terangnya menggunakan pewarnaan tua muda, atau warna hitam putih. Alat yang digunakan untuk menyapukan warna dengan kuas.



Gambar 26. Teknik pewarnaan plakat

- b. Aquarel

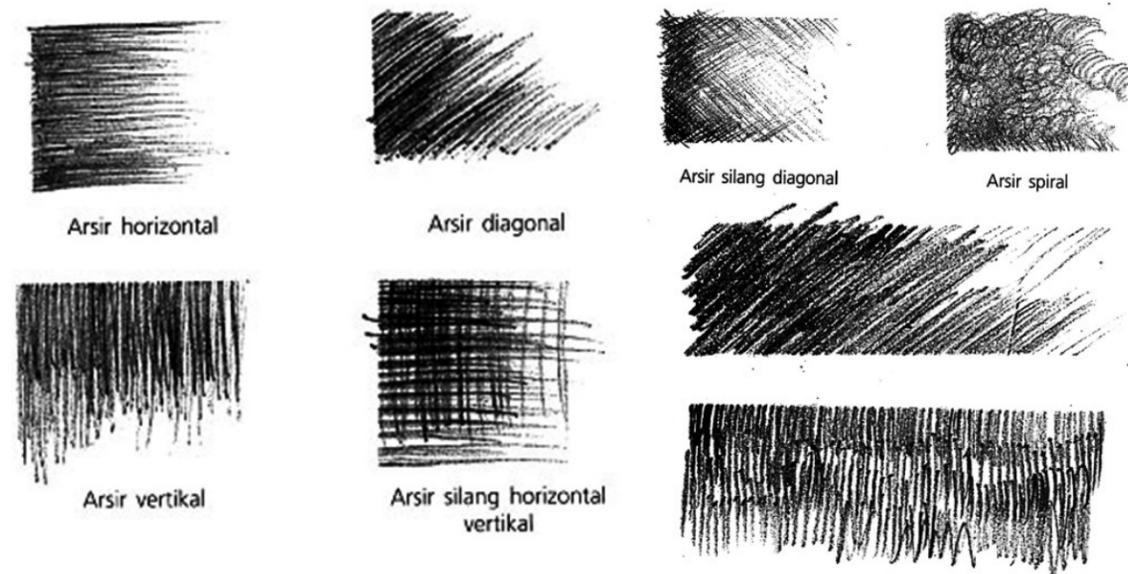
Teknik pewarnaan aquarel cara menggambar dengan menyapukan pewarna yang menghasilkan sapuan warna yang transparan



Gambar 27. Teknik pewarnaan aquarel

c. Arsir

Arsir terbentuk dari garis yang dibuat berulang-ulang. Dalam menggambar arsir disesuaikan dengan bentuk benda yang di buat. Arsiran menggunakan pensil.



sumber: <http://senkreatif.blogspot.co.id>

Gambar 28. Macam-macam arsiran

d. Dusel

Dusel merupakan teknik pewarnaan yang juga menggunakan pensil, hampir sama dengan teknik arsir tapi pensil yang digunakan dalam posisi miring sehingga menghasilkan goresan yang tidak tajam.



sumber: <http://senkreatif.blogspot.co.id>

Gambar 29. Macam-macam teknik dusel

e. Teknik pointilis

Teknik menggambar ragam hias dengan menitik - nitikan pena atau pensil sehingga menghasilkan kumpulan titik.



sumber: <https://afikrubik.com/gambar-pointilis/>

Gambar 30. Teknik pointilis pada gambar bentuk

PENUGASAN

Proyek : Menggambar Alam Benda

1. Tujuan

- Menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dengan berkarya dari inspirasi alam agar menumbuhkan rasa cinta dan syukur pada Tuhan pencipta alam dan seluruh makhluk hidup.
- Mempraktekkan teknik dan proses menggambar dengan rasa percaya diri dan tanggung jawab

2. Media

- Kertas, pensil
- Pewarna kering
- Alam benda disusun di atas meja

3. Langkah-langkah Kegiatan

- Siapkan media menggambar
- Siapkan beberapa alam benda yang ada di sekitar. (seperti buah-buahan, sayuran, sepatu, tas, atau benda geometris)
- Susunlah di atas meja dengan memperhatikan komposisinya sehingga akan dapat dilihat dari berbagai arah.
- Carilah posisi duduk yang tepat untuk melihat objek.
- Gambarkan sketsa objek benda dengan tepat. Dengan menggunakan pensil.
- Pewarnaan dapat diberikan dengan teknik dan alat yang tersedia
- Setelah mengerjakan penugasan ini lakukan penilaian dengan mengisi rubrik penilaian untuk diri sendiri dan rubrik penilaian teman sebaya

4. Rubrik Penilaian Diri Sendiri

No	Setelah mengerjakan penugasan unit 2, saya dapat :	4	3	2	1
1	Mengidentifikasi unsur dan prinsip seni rupa pada saat menata objek gambar				
2	Mengidentifikasi unsur dan prinsip seni rupa pada saat memvisualkan objek pada gambar				
3	Menerapkan teknik menggambar sesuai dengan media yang digunakan				
4	Menciptakan karya seni berupa gambar dengan melihat objek gambar				
5	Menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri				
6	Menghargai karya seni buatan sendiri				
7	Menghargai karya seni buatan teman				
8	Menghargai keindahan alam semesta merupakan ciptaan Tuhan YME				
		Total :			
Sangat Baik = 4, Baik = 3, Kurang Baik = 2, Tidak Baik = 1					

5. Rubrik Penilaian Teman Sebaya

Setelah menilai diri sendiri, cobalah menilai karya seni yang dibuat teman kalian.

NO	Setelah mengerjakan penugasan unit 2, teman saya dapat :	4	3	2	1
1	Mengidentifikasi unsur dan prinsip seni rupa pada saat menata objek gambar				
2	Mengidentifikasi unsur dan prinsip seni rupa pada saat memvisualkan objek pada gambar				
3	Menerapkan teknik menggambar sesuai dengan media yang digunakan				
4	Menciptakan karya seni berupa gambar dengan melihat objek gambar				
5	Menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri				
6	Menghargai karya seni buatan sendiri				
7	Menghargai karya seni buatan teman				
8	Menghargai keindahan alam semesta merupakan ciptaan Tuhan YME				
		Total :			
Sangat Baik = 4, Baik = 3, Kurang Baik = 2, Tidak Baik = 1					

RANGKUMAN

1. Alam sekitar yang terdiri dari alam flora, alam fauna, dan alam benda adalah ciptaan Tuhan, yang memiliki keindahan sempurna. Keindahan alam sekitar sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni.
2. Dalam berkarya seni tidak akan lepas dari unsur dan prinsip seni rupa. Unsur seni rupa terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang.
3. Prinsip seni rupa terdiri dari kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), keselarasan (*harmoni*), penekanan (*centre of Interest*), irama (*rythm*), proporsi, dan komposisi.
4. Teknik dan langkah menggambar flora, fauna, dan alam benda berawal dari pengamatan, pembuatan sketsa, memperhatikan pencahayaan, dan pewarnaan.

Pelajaran Modul 1 sudah selesai, bagaimana hasil belajar Anda?

Silahkan melihat kunci jawaban dan menilai semua tugas-tugas Anda dari Unit 1 dan Unit 2.

Apabila tugas Anda mencapai kriteria minimal kelulusan, maka Anda dapat melanjutkan pembelajaran pada modul 2. Bila belum tercapai, pelajari kembali modul 1 ini.

Tetap Semangat Belajar! Semoga sukses!

Kunci Jawaban

Unit 1, Penugasan Pengamatan Keindahan Benda Sekitar

Contoh mengisi lembar kerja pada penugasan unit 1

No	Nama Benda	Gambar Benda	Analisa Keindahan Benda
1.	Daun Sukun		Daun sukun ini memiliki bentuk yang indah dan bervariasi. Warna hijau kuat, cerah, dan tebal memberikan kesan yang kaku dan kuat pada daun. Tekstur daun kasar dapat dirasakan dengan meraba. Keindahan daun sukun semakin terlihat dengan adanya ruas-ruas pada daunnya yang membentuk garis-garis. Ada garis lurus dan lengkung. Daun sukun ini memiliki keseimbangan yang simetris karena memiliki bentuk antara sisi yang sama.
2.	Bunga Sepatu		Bunga sepatu memiliki bentuk yang sederhana tapi indah. Terdiri dari lima kelopak bunga, tangkai putik. Adanya tangkai putik memberikan keseimbangan dan keindahan dari keseluruhan bentuk bunga. Bunga sepatu memiliki warna yang indah merah dan putih. Kelopak bunga sepatu memiliki tekstur yang halus bila diraba.

Penilaian

Penilaian Penugasan Unit 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal	Nilai
1.	Kemampuan mengamati benda	10	
2.	Kemampuan memvisualkan benda pada media gambar	20	
3.	Kemampuan menyebutkan unsur-unsur seni rupa pada benda	30	
4.	Kemampuan menyebutkan unsur-unsur seni rupa pada benda	30	
5.	Kemampuan mengkomunikasikan	10	
	Jumlah	100	
A = 85 – 100, B = 70 – 84, C = 60 – 69, D = 50 – 59, E = 0 - 49			

Penilaian Penugasan Unit 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal	Nilai
1.	Ketepatan bentuk	20	
2.	Teknik menggambar	20	
3.	Komposisi	20	
4.	Pewarnaan	20	
5.	Pencahayaan	10	
6.	Rythm/irama	10	
	Jumlah	100	
A = 85 – 100, B = 70 – 84, C = 60 – 69, D = 50 – 59, E = 0 - 49			

KRITERIA PINDAH MODUL

Peserta didik dinyatakan lulus pada modul 1 Inspirasi Alam, apabila :

1. Peserta didik mencapai pemahaman terhadap unsur-unsur seni rupa dan prinsip seni rupa.
2. Peserta didik mengerjakan penugasan pada tiap unit.
3. Peserta didik mencapai nilai sebagai berikut :

Nilai Akhir (0 – 100)	Huruf Mutu	Status
85 – 100	A	Lulus
70 – 84	B	Lulus
60 – 69	C	Lulus
50 – 59	D	Tidak Lulus
0 – 49	E	Tidak Lulus

Rumus Nilai Akhir:

$$\frac{\text{Total Penugasan Unit 1} + \text{Total Penugasan Unit 2}}{2}$$



Saran Referensi

Youtube Latihan Dasar Menggambar : <https://www.youtube.com/watch?v=b14bATMTqdM>

Youtube Cara Menggambar Bentuk : <https://www.youtube.com/watch?v=kDPTFC3yGs8>

<http://kisahasalusul.blogspot.com/2016/01/8-prinsip-prinsip-seni-rupa.html>



Daftar Pustaka

Tim Abdi Guru, 2017, Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas VII, Jakarta, Erlangga

Harry D. Fauzi, Yadi Mulyadi, 2016, Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas VII, Bandung, Yrama Widya

Adi Kusrianto, 2013, Batik Filosofi Motif Dan Kegunaan, Yogyakarta, Andi Offset

Tri Edy Marga, 2017, Mastering Pencil For Kids, Sidoarjo, Genta Group Production

Soepratno, B.A, 2007, Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 1, Semarang, Affar dan Dahara Prize

