

Unit Kegiatan Belajar (UKB)

SRP.3.1/4.1/1.3

1. Identitas UKB:

- a. Nama Mata Pelajaran : Seni Budaya X (Wajib)
b. Semester : Ganjil
c. Kompetensi Dasar :

KD 3.1	Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa
KD 4.1	Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model

- d. Indikator Pencapaian Kompetensi :

IPK 4.1.5	Menggambar sketsa gambar seni rupa dua dimensi
IPK 4.1.6	Mempraktekkan menggambar bentuk dan objek dengan teknik arsir dan dussel seni rupa dua dimensi

- e. Materi Pokok : Menggambar dengan Teknik Arsir dan Dussel
f. Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (3 pertemuan)
g. Tujuan Pembelajaran :

Melalui kegiatan membaca, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan analisis, peserta didik dapat

1. Menggambar sketsa gambar seni rupa dua dimensi
2. Mempraktekkan teknik Arsir dan teknik Dussel dalam berkarya seni rupa dua dimensi

sehingga peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggungjawab, serta dapat mengembangkan kemampuan **berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas (4C)**.

- h. Materi Pembelajaran

- Faktual
 - Seni rupa dua dimensi

- Konseptual
 - Konsep menggambar sketsa gambar
 - Konsep menggunakan teknik Arsir dan Dussel dalam berkarya seni rupa dua dimensi
- Prosedural
 - Menggambar sketsa gambar
 - Menggambar dengan teknik arsir dan dussel

2. Stimulus terkait materi yang dibahas

Menggambar Sketsa



Biasanya digunakan untuk gambar dasar atau rencana untuk membuat sebuah gambar. Pembuatan sketsa sangat berpengaruh untuk tahap-tahap selanjutnya dalam proses menggambar dan melukis. Yang digunakan kebanyakan adalah media kering seperti pensil hitam. Tujuan dibuatkannya sketsa adalah untuk meminimalisir kesalahan dalam menggambar dan membuat bentuk gambar lebih proporsional.

Menggambar dengan teknik Arsir



Teknik ini lebih menekankan pada kekuatan (ketebalan) garis. Kekuatan garis tersebut dapat diciptakan menggunakan pensil, spidol, tinta atau alat gambar lainnya yang dapat menghasilkan garis berulang untuk membuat perbedaan pada kekuatan garis sehingga terciptalah kesan gelap terang, gradasi atau kesan dimensi pada gambar.

Menggambar dengan teknik Dussel

Teknik ini menggunakan cara menggosok untuk membuat kesan gelap dan terang pada gambar. Biasanya alat yang digunakan adalah pensil, krayon dan konte. Dalam menggambar menggunakan teknik dussel, digunakan kapas atau jari-jari untuk menggosok gambar yang telah diciptakan. Garis pada gambar dihilangkan atau dihaluskan dengan cara digosok-gosokkan.

Pensil yang paling cocok untuk menggunakan teknik ini adalah pensil yang lunak seperti pensil 2B, 3B dan



3. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Belajar

1. Buatlah sketsa gambar dengan tema yang ditentukan oleh guru.
2. Lalu fotocopy lah sketsa gambar tersebut menjadi 2 atau 3 lembar
3. Lengkapilah sketsa – sketsa tersebut dengan teknik menggambar :
 - a. Teknik Arsir
 - b. Teknik Dussel

4. Evaluasi

- 1) Bagaimanakah cara menggambar dengan teknik arsir?
- 2) Bagaimanakah cara menggambar dengan teknik dussel?
- 3) Jelaskan kesulitan yang dialami saat mempraktekkan teknik – teknik ini?

5. Rubrik Evaluasi Diri

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda telah memahami cara menggunakan pensil yang baik di setiap teknik menggambar?		
2.	Dapatkah Anda menggunakan teknik arsir dalam		

	pembuatan karya seni rupa dua dimensi?		
3	Dapatkah Anda menggunakan teknik dussel dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi?		
4	Dapatkah Anda membedakan antara Teknik Arsir dan teknik Dussel dalam berkarya seni dua dimensi?		
6	Dapatkan anda menjelaskan proses – proses dalam berkarya seni rupa?		

Jika anda menjawab “TIDAK” pada salah satu persamaan di atas, maka pelajarilah materi tersebut dalam Buku Teks Pelajaran dengan bimbingan teman sejawat ataupun guru anda. Apabila anda menjawab “YA” pada semua pertanyaan, maka lanjutkanlah dengan meminta penilaian harian kepada guru anda.