



GRID SEBAGAI TEKNIK MENGATASI KESULITAN MENGGAMBAR *STILL LIFE* DI SMP NEGERI 1 MANTUP

Wida Yuni Anggraini¹, Ika Anggun Camelia²

¹Progam Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wida.18007@mhs.unesa.ac.id

²Progam Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran *Still Life* merupakan salah satu bagian dari kompetensi dasar 4.1 kelas VII semester 1 yaitu menggambar flora, fauna dan alam benda. Namun rata-rata nilai ulangan harian peserta didik SMP Negeri 1 Mantup rendah dalam materi menggambar *Still Life*. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kesulitan, pengaplikasian teknik *Grid*, dan analisis hasil gambar. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana kesulitan menggambar *Still Life*, 2) Bagaimana pengaplikasian teknik *Grid* dalam menggambar *Still Life*, serta 3) Bagaimana hasil penerapan teknik *Grid* pada gambar *Still Life*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data mempunyai 3 langkah yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh hasil karya gambar kelas VII SMP Negeri 1 Mantup berjumlah 244 karya. Dan sampelnya kelas VII B dengan jumlah 31 karya dengan teknik *Grid*. Kesulitan yang dialami Peserta didik dalam menggambar *Still Life* terdapat pada garis dan gelap terang, guna mengatasi kesulitan tersebut diterapkan teknik *Grid*, yaitu membuat format kolom diatas gambar. Gambar dari penerapan teknik tersebut menghasilkan peningkatan nilai dalam menggambar *Still Life*.

Kata Kunci: Gambar *still life*, teknik *Grid*, SMPN 1 Mantup

Abstract

Still Life learning is one part of the basic competencies of class VII semester 1 4.1, namely drawing flora, fauna and natural objects. However, the average daily test scores of the students of SMP Negeri 1 Mantup were low in the still life drawing material. This study aims to identify difficulties, apply *Grid* techniques, and analyze image results. So that the formulation of the problem from this research is 1) How difficult is it to draw *Still Life*, 2) how is the application of the *Grid* technique in drawing *Still Life*, and 3) How is the result of applying the *Grid* technique to a *Still Live* image. The method used is descriptive qualitative, data collection using observation, interviews, documentation. Data analysis has 3 steps, namely data reduction, data presentation, and conclusions. The population in this study, namely all the works of class VII images of SMP Negeri 1 Mantup, amounted to 244 works. And the sample is class VII B with a total of 31 works using the *Grid* technique. The difficulties experienced by students in drawing *Still Life* are found in lines and dark light, in order to overcome these difficulties the *Grid* technique is applied, namely making a column format above the image. Drawings from the application of these techniques result in increased value in drawing *Still Life*.

Keywords : *Still Life* images, *Grid* technique, SMP Negeri 1 Mantup

PENDAHULUAN

Penerapan metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan seni yaitu peserta didik mampu menguasai proses berkarya seni. Ketika peserta didik berproses dalam membuat karya seni, Peserta didik telah mengalami sebuah proses kreatif salah satunya melalui berkarya seni. Pembelajaran *Still Life* merupakan salah satu bagian dari kompetensi dasar 4.1 kelas VII semester 1 yaitu Menggambar flora, fauna dan alam benda. KD tersebut untuk memperkuat penerapan unsur dasar dan prinsip seni rupa. selain itu menggambar merupakan proses menciptakan gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar yaitu papan tulis kertas atau dinding (Sumanto, 2006).

SMP Negeri 1 Mantup terletak di Jalan Ayam Alas No.42 A, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan. SMP Negeri 1 Mantup merupakan salah satu sekolah yang berada di lokasi yang sangat strategis, di tengah desa mantup, dan tak jauh dari jalan raya. awal didirikan berdasarkan SK No 378/1 04.11/E5.83 pada tanggal 19 Desember 1983 tetapi diresmikan tahun 1985. Tujuan berdirinya sekolah negeri tersebut sangat penting karena belum ada sekolah yang berstatus negeri pada waktu itu. Ada yang berstatus swasta tetapi letak sekolah nya jauh.

Pada Tahun 2022 jumlah siswa SMP Negeri 1 Mantup kelas VII sebanyak 244 siswa, kelas VIII sebanyak 226 siswa, kelas IX sebanyak 231 siswa. Kondisi sekolah SMPN 1 Mantup dari segi sarana dan prasarana sudah memadai sehingga banyak masyarakat yang berminat untuk melanjutkan ke jenjang SMP disekolah tersebut. Karena prestasi yang unggul di SMP Negeri 1 mantup ada di bidang keolaragaan. Sehingga fenomena yang terjadi di lapangan peserta didik SMPN Negeri 1 mantup kurang maksimal dalam materi menggambar *Still Life*, data tersebut diambil dari hasil wawancara bpk warjito S.Pd selaku guru seni budaya kelas VII pada tanggal 14 Desember 2021. bahwa rata rata nilai ulangan harian peserta didik rendah dalam materi menggambar *Still Life*. Untuk mengatasi persoalan seperti di atas penerapan metode pembelajaran menggambar *Still Life* dapat menjadi media pembelajaran di sekolah tersebut.

Bertolak dari latar belakang diatas penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) Bagaimana mengidentifikasi kesulitan peserta didik pembelajaran seni budaya SMP Negeri 1 Mantup (2) Menggunakan teknik Grid sebagai penyelesaian masalah dalam pembelajaran *Still Life* SMP Negeri 1 Mantup (3) Bagaimana hasil karya setelah penerapan gambar peserta didik pada pembelajaran seni budaya menggambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup. Sehingga diperoleh rumusan masalah sebagai berikut 1) Bagaimana kesulitan menggambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup 2) Bagaimana mengaplikasikan teknik *Grid* pada gambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup 3) Bagaimanakah hasil penerapan teknik *Grid* pada gambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup. Ada tiga penelitian yang relevan terkait dengan pembelajaran *Still Life*. Pertama, Lenny Suryani, pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* ada materi *Still Life* painting untuk ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 4 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak sehingga dapat membantu pembina ekstrakurikuler dalam mengajar materi pengetahuan Seni Budaya. Persamaan dari penelitian yang peneliti lakukan yakni sama sama membahas pembelajaran *Still Life*.

Kedua, penelitian yang dilakukan Harna Ningsih, Hilaluddin Hanafi, Irianto Ibrahim pada tahun 2019 yang berjudul "Identifikasi Kesulitan dan Teknik Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 22 Konawe Selatan". Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor penyebab kesulitan dan menggambarkan penggunaan pendekatan saintifik yang dapat mengatasi kesulitan pada pembelajaran Seni Budaya pada peserta didik SMP Negeri 22 Konawe Selatan. Persamaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah sama - sama berorientasi pada kesulitan pembelajaran seni budaya pada peserta didik jenjang SMP.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Gigih Garindra Isuudiby, pada tahun 2016 yang berjudul "Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Keterampilan Melukis *Still Life* di Kelas VII A SMP Negeri 1 Grogol Sukoharjo. Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan siswa kelas VII A SMP Negeri 1

Grogol Sukoharjo dalam melukis *Still Life* melalui metode *Drill*. Persamaan dari peneliti lakukan adalah sama – sama berorientasi pada meningkatkan pembelajaran *Still Life*.

Dari ketiga penelitian yang relevan terdahulu yang menunjukkan posisi penelitian berada pada pengembangan permasalahan yang dialami siswa yaitu kesulitan menggambar *Still Life*, sehingga peneliti mengembangkan penyelesaian dengan mengaplikasikan teknik *Grid* yang di alami siswa dalam proses menggambar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014). Dengan demikian penelitian ini menggambarkan kondisi tentang kesulitan dan teknik pembelajaran menggambar *Still Life* kelas VII B di SMPN 1 Mantup pada bulan februari 2022. Metode pengumpulan data melalui observasi nilai siswa, wawancara kepada bapak Warjito S.Pd untuk kesulitan dan konsultasi teknik penyelesaian yang cocok bagi siswa, serta mendokumentasikan gambar dan langkah menggambar yang dilakukan. Analisis data mempunyai 3 langkah yakni reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan data penilaian kesulitan menggambar dan mengklarifikasikan masalah yang dihadapi, penyajian data dilakukan dengan menilai hasil karya peserta didik dalam menggambar *Still Life* dan yang terakhir penarikan kesimpulan dilakukan dengan memberi teknik yang memudahkan siswa untuk menggambar *Still Life* sesuai dengan kebutuhannya.

KERANGKA TEORITIK

A. Belajar dan Pembelajaran

Secara umum, belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan mental yang berlangsung dalam hubungan aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan

berjejak, keterampilan dan nilai yang relatif bersifat tetap (Susanto, 2016)

Belajar adalah proses mendapatkan ilmu, dimana guru bertindak sebagai fasilitator yang berusaha membagikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada peserta didik (Suprijono, 2010). Pembelajaran dikondisikan agar dapat mendorong kreativitas anak, meningkatkan keaktifan anak, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan menurut Munandar (Sugoyono, 2011).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan sebuah perubahan dalam hal memperoleh ilmu pengetahuan baru.

A. Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, seiring perubahan dan perkembangan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya banyak pakar pendidikan mengembangkan model dan strategi pembelajaran (Sachari, 2006).

Seni budaya merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan moral, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena seni budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pembelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Widi, 2012).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kreatifitas peserta didik melalui pengalaman kreatif menghasilkan sebuah karya dari kegiatan berkesenian.

B. Mengenal gambar *Still Life*

Bahwa menggambar merupakan goresan permukaan yang secara grafis mewakili sesuatu yang serupa, menggambar adalah kegiatan menuangkan visi kedalam media lukisan. Proses menyalin ini tentu saja sederhana dan merupakan tindakan yang ampuh bagi orang-orang untuk membuat representasi visual. Semua ini berakar

dalam pada kemampuan kita saat melihat apa yang dilihat sebagai realitas disana atau visi dalam pikiran kita (Ching, 2002).

Still Life merupakan sebuah penyebutan lampau dalam bahasa Eropa menuju pada genre tertentu, atau jenis gambar, sebagai analogi dari genre sejenis seperti lukisan potret atau pemandangan. Dikenal sejak era Yunani kuno dan Roma, *Still Life* hidup dan muncul kembali sekitar 1600, dan menjadi fokus penelitian artistik dari abad-19 ke waktu kita sendiri. Berbagai macam benda dan musik instrumen singkatnya, Bendamerupakan subyek dari lukisan *Still Life*. *Still Life* berfungsi sebagai hiasan. Benda yang di lukis akan disajikan dengan cara yang menakjubkan untuk dinikmati oleh spektator (Langmuir, 2010).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar merupakan kemampuan yang kita lihat dengan mempersepsikan apa yang terlihat sebagai realitas diluar sana. *Still Life* merupakan kategori gambar yang sejenis lukisan potret dan lanskap yang dibuar dari karya yang indah sebagai fungsi hiasan yang berasal dari barang-barang rumah tangga.

C. Kesulitan Menggambar *Still Life*

Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran menggambar *Still Life*. Kesulitan adalah suatu keadaan yang ditandai dengan adanya hambatan dalam kegiatan mencapai tujuan. Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar (Mulyadi, 2010).

Secara garis besar, cara menggambar dengan *Still Life* yaitu: (1) pengamatan, dimana proses belajar *Still Life* seorang harus mengenali objek yang akan di gambar; (2) sketsa, menggambar dasar (gambar yang belum jadi); (3) menentukan gelap terang dengan memperhatikan arah cahaya; (4) menentukan teknik dengan menyesuaikan alat dan bahan yang akan digunakan. Bila menggunakan pensil gambar (warna) . dahulukan warna muda dan warna gelap tidak harus hitam; (5) sentuhan akhir dengan memberikan penekanan pada karya gambar bentuk.

Berdasarkan uraian di atas pada pembelajaran seni rupa kelas VII B materi *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup tentunya terdapat

hambatan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengurangi kesulitan tersebut.

D. Unsur Unsur Dasar Seni Rupa

Unsur unsur seni rupa adalah sebuah elemen yang membentuk karya seni rupa. Adapun unsur unsur seni rupa di bawah ini:

1. Garis adalah pengembangan dari titik.
2. Bentuk wujud visual yang dinikmati spektator dari karya seni rupa dua dimensi.
3. Bidang adalah bentuk yang telah dikembangkan sedemikian rupa.
4. Tekstur adalah unsur yang dapat dirasakan baik itu nyata maupun semu.
5. Ruang adalah menciptakan kedalaman dari sebuah karya.
6. Warna merupakan intensitas yang dapat memperindah karya seni
7. Gelap terang merupakan posisi benda yang terkena maupun tidak terkena cahaya (Praba, 2021)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran menggambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup perlu memperhatikan unsur unsur seni rupa.

E. Langkah Langkah Menggambar Dasar

1. Mengenali objek garis yang akan di gambar.
2. Pembuatan sketsa dengan memperhatikan prinsip menggambar
3. Memperhatikan konsep gelap terang dengan memperhatikan arah datangnya cahaya.
4. Penentuan teknik yang disesuaikan dengan alat dan bahan
5. memberikan point penting pada karya gambar bentuk (Burhanudin, 2016)

Berdasarkan uraian di atas pada pembelajaran seni rupa kelas VII B materi *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup perlu mengamati langkah langkah menggambar. Maka dari itu peserta didik mampu menggambar dengan baik.

F. Teknik Grid Sebagai Metode Dulpikat Gambar

Grid adalah perpaduan dalam mengatur teks dan gambar yang terdiri dari garis tegak dan datar sehingga membentuk format kolom dan margin (Landa, 2014). *Grid* berfungsi untuk mengatur

tukisan maupun gambar agar mudah dibaca dan diterima oleh pembaca. Penggunaan *grid* dapat membantu dalam peletakan bagian halaman dan perhitungan yang lebih baik (Ambrose & Haris, 2011). Desainer dapat menghindari penempatan elemen secara dengan menggunakan *grid*.

Berdasarkan uraian di atas pada pembelajaran seni rupa di kelas VII B SMP Negeri 1 Mantup. Peserta didik kesulitan dalam menggambar *Still Life*, maka untuk pembelajaran selanjutnya menggunakan teknik *Grid* agar bisa memudahkan pembelajaran seni budaya sebagai salah satu teknik yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Menggambar *Still Life*

Still Life merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran seni budaya KD 4.1 Menggambar flora, fauna dan alam benda. *Still Life* yaitu gambar yang disusun secara spesifik untuk menghasilkan objek gambar yang baik.

Proses pembelajaran diawali dengan memaparkan materi *Still Life* dilanjutkan dengan demonstrasi. Guru memberikan tujuan pembelajaran kepada siswa, lalu guru memberikan gambaran singkat dalam materi, peserta didik menyiapkan alat berupa buku gambar dan krayon yang akan di praktekkan.

Pada pertemuan kedua dilanjutkan praktek menggambar *Still Life* dengan contoh sebagai berikut :



Gambar 1. Gambar Contoh *Still Life*
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Gambar tersebut diberikan guru untuk mempermudah peserta didik menduplikat gambar *Still Life* dalam pembelajaran seni budaya. Langkah-langkah pelaksanaan dalam menggambar *Still Life* antara lain Membuat lingkaran, Memperhatikan dimensi agar teko

benar benar terlihat bentuknya, Buat bentuk gagang dan juga tutup teko. Dan memulai terlihat bentuk dari teko yang hampir jadi, Tambahkan detail untuk memperindah dan mempertegas gambar teko, Buat arsiran tipis, tidak semua di arsir untuk menciptakan dinamika, Pertegas arsiran dengan pensil yang lebih gelap, Perhalus arsiran dengan menggosokkan kuas.

Pada pertemuan ketiga siswa memaparkan kendala atau kesulitan yang di alami dalam menggambar *Still Life*.



Gambar 2. Peserta didik mempresentasikan hasil karyanya.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

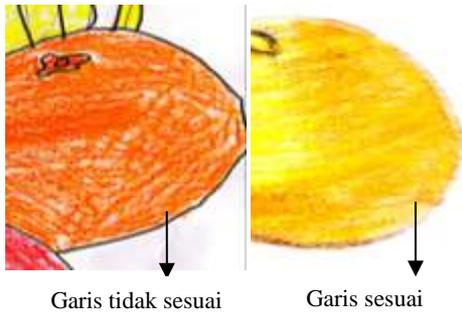
Dari 31 peserta didik dihasilkan. 15 sesuai objek 11 tidak sesuai objek, 5 terdapat siswa yang sudah menghasilkan unsur unsur seni rupa, maka dari ke 31 hasil karya diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian

No	Unsur	Nilai				Rata Rata
		1	2	3	4	
1	Garis	8	10	12	1	2.19
2	Bidang /Bentuk	3	13	12	3	2.48
4	Tekstur	3	15	9	4	2.45
5	Warna	8	8	10	5	2.39
6	Gelap terang	10	12	7	2	2.00

1. Unsur Garis

Penilaian berdasarkan unsur dasar garis pada gambar *Still Life* yang sesuai apa bila garis terbentuk dari pertemuan warna benda dan warna background.



Gambar 3. Gambar karya peserta didik.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Pada unsur garis peserta didik mendapat nilai Rata-rata 2.19, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapat poin 2 yaitu menggambar sesuai contoh namun menggunakan outline sebagai pembentuk gambar.

2. Unsur Bidang/Bentuk

Penilaian berdasarkan bidang/bentuk yang digunakan sebagai landasan penentu yakni dimensi panjang, lebar, dan tinggi di gabung menjadi satu hingga menjadi sebuah volume atau isi.



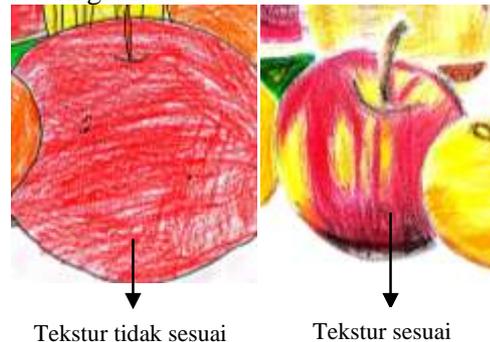
Gambar 4. Gambar karya peserta didik.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Pada unsur bidang peserta didik mendapat nilai Rata-rata 2.48, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapat poin 2 yaitu Bidang pada gambar hanya mirip di beberapa objek saja.

3. Unsur Tekstur

Penilaian berdasarkan tekstur yang di gunakan sebagai landasan penentu yakni sifat

yang tekesan kasar, halus, mengkilap, licin dalam gambar.

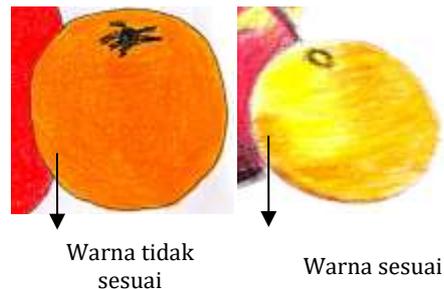


Gambar 5. Gambar karya peserta didik.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Pada unsur tekstur peserta didik mendapat nilai Rata-rata 2.45, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapat poin 2 yaitu tekstur semu yang dibuat sesuai di beberapa objek saja.

4. Unsur Warna

Penilaian berdasarkan unsur warna dasar yang digunakan sebagai landasan penentu yakni pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu.

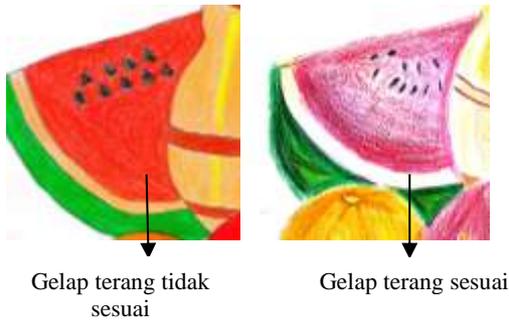


Gambar 6. Gambar karya peserta didik.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Pada unsur warna peserta didik mendapat nilai Rata-rata 2.39, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapat poin 3 yaitu penggunaan warna sudah harmonis namun masih terkesan flat.

5. Unsur Gelap Terang

Penilaian berdasarkan unsur gelap terang yang di gunakan sebagai landasan penentu yakni intersitas dalam cahaya gambar yang berbeda di setiap sudutnya yang memberikan kesan mendalam dan kontras.



Gambar 7. Gambar karya peserta didik.
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Pada unsur gelap terang peserta didik mendapat nilai Rata-rata 2.00, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapat poin 2 yaitu bentuk sesuai di beberapa objek saja. Penilaian sesuai unsur dasar sebagai berikut



Gelap terang memperoleh hasil rata rata terendah yaitu 2.19, warna mendapat rata rata 2.13, tekstur mendapat rata rata 2.45, bidang mendapat rata rata 2.48, garis mendapat rata rata 2.19. Dari nilai rata rata peserta didik, nilai terendah ada di unsur garis dan gelap terang.

Rubrik Penilaian

Tabel 2. Rubrik Penilaian Garis

a. Garis

Skor	Kriteria Penilaian
1	Garis menggunakan outline sebagai pembatas bentuk dan gambar tidak sesuai contoh
2	Menggambar sesuai contoh namun menggunakan outline sebagai pembentuk gambar
3	Garis terbentuk dari pertemuan dua warna namun sebagian tidak tegas dan tidak sesuai gambar

4 Garis terbentuk dari pertemuan dua warna jelas dan tegas sesuai gambar

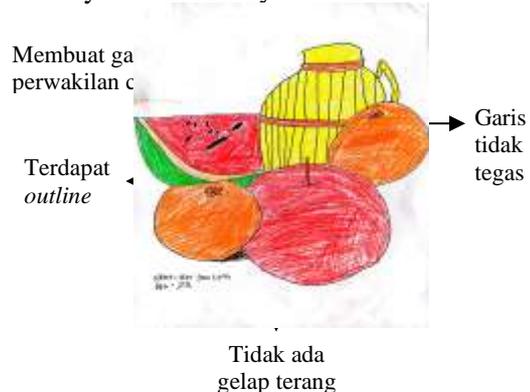
Tabel 3. Rubrik Penilaian Gelap Terang

b. Gelap Terang

Skor	Kriteria penilaian
1	Tidak ada perbedaan gelap terang pada objek yang terkena cahaya dan yang tidak terkena cahaya
2	Sudah ada perbedaan gelap terang namun tidak tegas
3	Sudah ada perbedaan gelap terang di sebagian besar objek namun tidak ada pemunculan cahaya
4	Gambar sudah menerapkan unsur gelap terang dan tepat dalam pemberian bayangan objek serta cahaya

Terdapat 31 peserta didik yang telah menggambar dan di ambil 3 sampel yang mendapat nilai terendah untuk di analisis kekurangan pada pemunculan garis dan pewarnaan gelap terang.

1. Karya Alva Yuansyah

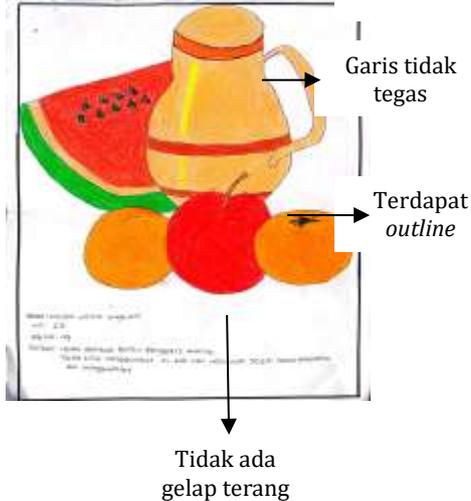


Gambar 8. Gambar karya alva yuansyah
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Hasil presentasi kesulitan menjelaskan bila siswa menggambar langsung tanpa membuat bentuk dasar. pada gambar di atas warna tidak terlihat rapi dan juga tidak ada unsur cahaya karena pewarnaannya menggunakan teknik blok, juga terdapat *outline*, garis tidak tegas, membuat garis diteko sebagai pengganti cahaya. maka peserta didik perlu mempelajari bagaimana akan

membuat objek sesuai gambar dan bagaimana membuat warna gelap terang.

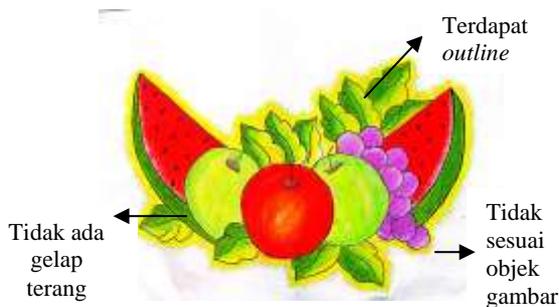
2. Karya Calista Aprilia Ningtyas



Gambar 9. Gambar karya calista aprilia n (Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Hasil presentasi kesulitan menjelaskan bila siswa menggambar langsung tanpa membuat bentuk dasar. Dari gambar diatas terdapat *outline*, garis tidak tegas, tidak ada gelap terang pada gambar, warna terlihat flat.maka peserta didik perlu mempelajari bagaimana akan membuat objek sesuai gambar dan bagaimana membuat warna gelap terang

3. Karya Riska Adelia P



Gambar 10. Gambar karya riska adelia p (Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Hasil presentasi kesulitan menjelaskan bila siswa menggambar langsung tanpa membuat bentuk dasar. pada gambar di atas tidak sesuai dengan contoh, tidak ada gelap terang, terdapat gambar maka peserta didik perlu mempelajari bagaimana

akan membuat objek sesuai gambar dan bagaimana membuat warna gelap terang.

B. Penerapan Teknik *Grid*

Hasil analisis gambar siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Mantup pada materi *Still Life* mengalami kesulitan dalam membuat garis gambar serta lemah pada proses pewarnaan. Sehingga hasil diskusi dengan guru pengampu (Bpk Warjito) dan studi literasi maka teknik untuk memperbaiki kekurangan tersebut yaitu dengan menerapkan teknik *Grid*:

Teknik *Grid* adalah teknik yang diterapkan dengan cara membuat kolom persegi terlebih dahulu sebelum sketsa dibuat, tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik menentukan bentuk yang mudah dalam memimpah warna yang tepat dalam dalam menggambar *Still Life*. Langkah awal dalam teknik *Grid* yaitu memberi kolom pada contoh gambar, disepakati untuk memberi 11x9 kolom pada gambar contoh, 11 kolom menurun dan sembilan kolom kesamping pada gambar potret



Gambar 11. Contoh gambar teknik *Grid* (Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Langkah selanjutnya yaitu membuat kolom serupa pada lembar kerja, yaitu 11x9 kolom, bisa sudah lembar kerja bisa dimulai dilakukan proses duplikat garis yang dirangkai menjadi sebuah bentuk sebagai berikut



Gambar 12. Contoh gambar teknik *Grid*
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Setelah ukuran dan komposisinya tepat, langkah selanjutnya adalah membuat pewarnaan dengan memperbaiki bagian gelap terang. Langkah yang dilakukan peserta didik menggunakan teknik *Grid* adalah dengan mewarnai bagian yang paling terang pada objek , seperti gambar berikut



Gambar 13. Contoh gambar teknik *Grid*
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Untuk membuat aksan gelap terang dapat dilakukan dengan membuat gradasi pada bagian yang gelap , lalu mengarsir gambar yang memiliki bayangan untuk memberi kesan gelap terang dan tegas.maka diperoleh hasil sebagi berikut



Gambar 14. Contoh gambar teknik *Grid*
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

C. Gambar *Still Life* dengan teknik *Grid*

Peserta didik yang awalnya menggambar *Still Life* tanpa ada teknik khusus yang diberikan menunjukkan hasil gambar yang tidak sesuai, namun setelah menggunakan teknik *Grid* gambar yang dihasilkan mengalami banyak peningkatan. Adapun hasil gambar *Still Life* peserta didik setelah menggunakan teknik *Grid* dipaparkan sebagai berikut :

1. Enjel Mei E



Gambar (a) **Gambar (b)**
Gambar karya Enjel Mei
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Gambar pertama, Enjel menggambar sesuai dengan contoh gambar yang diberikan. Dalam pembuatan sketsa ia kesulitan dalam membuat bentuk teko dan apel, namun gradasi warna yang diberikan enjel tidak tepat dan terlihat sangat flat. Untuk gambar ke dua enjel menggunakan teknik *Grid* untuk mempermudah dalam membuat bentuk sketsa yang sesuai dengan contoh, sehingga gambar yang kedua ini dapat dikatakan lebih meningkat daripada gambar pertamanya yang dibuat, untuk gradasi warna yang di berikan juga sudah tepat.

2. Isnaini Nur Amalia S



Gambar (a) **Gambar (b)**
Gambar karya Isnaini Nur Amalia
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Gambar pertama, isnaini menggambar sesuai dengan contoh gambar yang diberikan. Dalam pembuatan sketsa ia kesulitan membuat teko, jadi tidak sesuai gambar, pewarnaanya belum menunjukkan garis tegas dan gradasi yang tidak sesuai. gambar ke dua isnaini menggunakan teknik *Grid* untuk mempermudah dalam membuat bentuk sketsa yang sesuai dengan contoh, sehingga gambar yang kedua ini dapat dikatakan lebih meningkat daripada gambar pertamanya yang dibuat, untuk gradasi warna yang diberikan juga sudah tepat dibandingkan dengan gambar yang pertama.

3. Riska Adelia P



Gambar (a)

Gambar (b)

Gambar karya riska adelia p
(Sumber:Wida Yuni A, 2022)

Gambar pertama, Riska Adelia menggambar sesuai dengan contoh gambar yang diberikan. Pada gambar teko Riska Adelia Psudah menampakkan gradasi namun belum tegas, sebagaimana terlihat pada gambar buah yang belum terdapat gradasi. gambar ke dua Riska Adelia P menggunakan teknik *Grid* untuk mempermudah dalam membuat bentuk sketsa yang sesuai dengan contoh, sehingga gambar yang kedua ini dapat dikatakan lebih meningkat daripada gambar pertamanya yang dibuat, untuk gradasi warna yang diberikan juga sudah tepat dibandingkan dengan gambar yang pertama.

KESIMPULAN

Pembelajaran Seni Budaya di awali dengan memaparkan materi *Still Life* dilanjutkan dengan demonstrasi, dan dalam pertemuan kedua peserta didik mampu mempresentasikan hasil karya masing masing. Berdasarkan hasil analisis menggambar yang telah dilakukan pada 31 gambar *Still Life* dari peserta didik SMP Negeri 1 Mantup kelas VII B rendah pada bagian unsur

garis dan gelap terang diperoleh 15 gambar tidak sesuai, 11 gambar cukup, dan 5 gambar baik.

Pengaplikasian teknik *Grid* diterapkan dengan cara membuat kolom pada gambar dan lembar kerja, Membuat garis sehingga jadi bentuk, mewarna bagian gelap terang, memberi gradasi dan mempertegas dengan warna gelap terang

Penerapan teknik *Grid* membuat peserta didik mampu menggambar dengan mudah dan sesuai contoh. Peserta didik membuat garis kotak dan menggambar sesuai arahan dan saat pewarnaan bagian yang terkena cahaya tidak diwarnai, dari perbedaan gambar pertama dan gambar kedua, gambar kedua terlihat lebih sesuai dengan contoh.

Saran

Bagi peserta didik SMP Negeri 1 Mantup diharapkan dapat lebih semangat dan berprestasi dalam berkarya seni rupa, khususnya pembelajaran seni rupa teknik *Still Life* kedepannya semoga lebih baik.

Bagi guru Seni Budaya khususnya tingkat SMP, diharapkan dapat memanfaatkan teknik yang diaplikasikan dalam menggambar *Still Life* sehingga, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam pembelajaran Seni Budaya

Bagi peneliti yang berminat dengan topik penelitian serupa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group
- Ambrose & Harris. 2011. *Basics design layout* (2th ed.). Lausanne : Ava Publishing
- Burhanudin sony. 2016. Belajar dari Nol jadi Mahir Menggambar pensil. Jl. Wulung. Pelita Emas.
- Ching, F.D.K (2002). *Menggambar: Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta:Erlangga
- Hanafi , H. 2019. Identifikasi Kesulitan dan Teknik Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 22 Konawe Selatan. *Jurnal*

- Pembelajaran Seni dan Budaya*, 4 (2), 286851.
<http://www.sumberpengertian.id/pengertian-seni-lukis>
<https://katadata.co.id/safrezi/berita/61cbbffe3eb72/memahami-seni-rupa-pengertian-unsur-dan-contohnya>
- Isuudibyo Garindra. 2016. Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Keterampilan Melukis *Still Life* di Kelas VII A SMP Negeri 1 Grogol Sukoharjo. Skripsi, Universitas Sebelas Maret.
- J. Moleong Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Landa, R (2014). *Graphic design solutions 5th Edition*. Massachusetts: Wadsworth.
- Langmuir, Erika. 2010. *A Closer Look: Still Life*. National Gallery Company, Yale:University Press, London.
- Mulyadi, 2010. *Diagnosis Kesulitan belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. Yogyakarta : Nuha Litera.
- Sachari. 2006. Menafsir Pendidikan Multikultural dalam Mata Pelajaran SeniBudaya di Tingkat SMA. (Dalam *Jurnal Pendidikan Seni Kegunaan*, Desember (2006). Asosiasi Pendidikan Seni Indonesia.
- Soedarso S.P. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta : Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sumanto. (2006) *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suprijono.2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suryani Lenny. 2019. Pengembangan media pembelajaran berbasis scrapbook pada materi *Still Life* painting untuk ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 4 Malang. Skripsi, Universitas Negeri Malang
- Widaningsih, Ening. 2012. "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif." *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4:2.
- Yulianto Aris. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, (online). Vol 2 No 3. 448-453 (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp>) di akses 25 Maret 2022.