

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR MODEL ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN TEKNIK *POINTILIS* PADA SISWA KELAS VIII SMPN 41 PALEMBANG

Mutiara Istiqomah¹, Deria Sepdwiko², Rio Eka Putra³

^{1),2),3)}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang
Jl. Ahmad Yani Lorong Gotong Royong No. 9/10, Sumatera Selatan. Kode Pos 30116

Email : mutiaraistqmh26@gmail.com¹⁾, sepdwiko.deria@gmail.com²⁾, ryoep@yahoo.com³⁾

ABSTRACT

Fine art is a branch of art that has a definite form and utilizes elements of art, including in the form of drawings, paintings, sculptures and others. The art of drawing models of traditional musical instruments using the pointill technique is a form of learning art works for class VIII students of SMPN 41 Palembang. The problem in this study is "How is learning to draw traditional musical instrument models with the pointillism technique in class VIII SMPN 41 Palembang?". The purpose of this study was to determine the learning process of drawing models of traditional musical instruments with the pointill technique in class VIII SMPN 41 Palembang. The research method used by the researcher is a qualitative method to obtain data through observation, interviews and documentation regarding "Learning to Draw Traditional Musical Instrument Models with Pointillism Techniques for Class VIII Students of SMPN 41 Palembang". The study found good results for class VIII students in carrying out the learning process under the guidance of Mrs. Andi Bunga, S.Pd as a teacher of cultural arts. Learning that requires a process of practice and patience in drawing dots and accuracy in determining the impression of dark and light, as well as a pen / drawing pen in the pointillism technique. Through this research, it is expected that students can develop their talents and abilities in drawing.

Kata Kunci : *Drawing Traditional Musical Instrument Model, Pointillism Technique*

ABSTRAK

Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang memiliki wujud pasti dan memanfaatkan unsur seni rupa, termasuk ke dalam bentuk gambar, lukis, patung dan lainnya. Seni menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* merupakan salah satu wujud pembelajaran karya seni rupa pada siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* pada siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* pada siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif untuk memperoleh data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai "Pembelajaran Menggambar Model Alat Musik Tradisional dengan Teknik *Pointilis* pada Siswa Kelas VIII SMPN 41 Palembang". Penelitian mendapatkan hasil yang sudah cukup baik pada siswa kelas VIII dalam melakukan proses pembelajaran dengan bimbingan Ibu Andi bunga, S.Pd selaku guru seni budaya. Pembelajaran yang memerlukan proses latihan dan kesabaran dalam menggambar dengan titik-titik serta ketepatan dalam menentukan kesan gelap terang, serta alat pena/*drawing pen* pada teknik *pointilis*. Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat mengembangkan bakat dan kemampuannya dalam bidang menggambar.

Kata Kunci: *Menggambar Model Alat Musik Tradisional, Teknik Pointilis*

1. Pendahuluan

Pembelajaran menurut (Wardana, 2019, hal. 13) diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui (diturut) di tambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dari penjelasan tersebut dapat dimengerti bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam aktivitas ranah pendidikan yang membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang didapat berupa teori dan praktek. Salah satu pembelajaran yang diharapkan dapat mengeksplorasi pada materi yang bersifat praktis dan kreatif adalah seni.

Terkait dengan pengertian seni rupa (Irawan, 2017, hal. 154) mengatakan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang kesenian yang memiliki wujud pasti dan memanfaatkan unsur rupa yang termasuk ke dalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia. Seni rupa menurut wujudnya terbagi menjadi beberapa jenis yaitu karya seni rupa dua dimensi (dwimatra), karya seni rupa tiga dimensi (trimatra), serta karya seni rupa empat dimensi Menurut Santoyo 2010 dalam (Muhsin Ilhaq, 2021, hal. 131) ruang dwimatra hanya mengenal arah horizontal, diagonal, dan vertikal yang rata sejajar dengan tafriil (bidang gambar), dan hanya mengenal kedudukan di kiri, tengah, kanan, atas, tengah, bawah yang terletak pada tafriil. Karya seni rupa yang termasuk ke dalam golongan ini antara lain lukisan, gambar, foto, tenunan, dan batik. Salah satu kegiatan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi yang sederhana dilakukan ialah menggambar. Menggambar model menurut Kemendikbud buku seni budaya kelas VIII edisi 2017 dalam (Purnomo, 2017, hal. 3) merupakan salah satu teknik yang sering dilakukan oleh seorang perupa.

Menggambar Model termasuk dalam pembelajaran seni rupa yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi yang memerlukan model sebagai objek gambarnya baik berupa benda, hewan, tumbuh-tumbuhan. Saat menggambar model diperlukan ketekunan dan ketelitian agar hasil yang dicapai sesuai dengan objek yang di gambar. Dalam proses pembelajaran menggambar, peserta didik diharuskan

menggambar model alat musik tradisional sebagai objek alam benda atau gambar bentuk. Seni menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* merupakan salah satu wujud pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif di SMPN 41 Palembang pada mata pelajaran Seni Budaya yang terdapat pada Kompetensi Dasar 4.1 yaitu Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan. Dalam pembelajaran menggambar dengan mengetahui berbagai model yang akan digambar maka ada banyak teknik yang dapat dilakukan salah satunya adalah teknik *pointilis*.

Menurut (Masnuna, 2018, hal. 43) *Pointilis* adalah teknik arsir dengan membuat titik-titik kecil secara berulang dengan rapat dan padat sampai efek gelap yang diinginkan yang ditimbulkan tercapai. Kegiatan berkarya yang dapat memberikan pembelajaran berupa seni rupa dan seni musik secara bersamaan dengan mengenali bagaimana pembelajaran menggambar model dengan teknik *pointilis* dan menjadikan alat musik tradisional sebagai objek gambar bentuk yang memacu peserta didik mengetahui keberagaman dan kekayaan seni tradisional yang ada di Indonesia sebagai wujud menumbuhkan rasa cinta, menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada. Dalam kegiatan pembelajaran menggambar model di SMPN 41 Palembang menggunakan teknik *pointilis* menurut guru mata pelajaran seni budaya, diharapkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas bisa dengan mudah menyerap materi secara maksimal (Wawancara bersama Ibu Andi Bunga, S.Pd., 8 Februari 2022 di SMPN 41 Palembang).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMPN 41 Palembang. Kegiatan pembelajaran Menggambar Model Alat Musik Tradisional dengan Teknik *Pointilis* berjalan efektif karena terlihat dari cara guru mengajar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran infokus untuk menambah tingkat pemahaman siswa. Guru berperan penting dalam menjawab pertanyaan siswa serta memberikan penjelasan sehingga siswa memahami materi. Siswa juga mampu mempraktekkan materi yang diberikan oleh guru. Dalam pencapaian ditunjukkan hasil belajar siswa mencapai kriteria yang diharapkan rata-rata di atas KKM, dilihat dari hasil karya siswa yang mendapatkan nilai diatas 65 (Wawancara bersama Ibu Andi Bunga, S.Pd., 8 Februari 2022 di SMPN 41 Palembang).

Dari penjabaran di atas peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang proses pembelajaran menggambar model khususnya dengan teknik *pointilis*

dari hasil pencapaian belajar siswa tersebut. Sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menggambar Model Alat Musik Tradisional dengan Teknik *Pointilis* pada Siswa Kelas VIII SMPN 41 Palembang”. Berdasarkan pernyataan di atas masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Bagaimanakah pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* pada siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang?”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* pada siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang. Menurut Sukardi 2013 dalam (Deria, 2020, hal. 31) Pembelajaran adalah suatu kegiatan pendidikan yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Dalam pembelajaran ada tiga hal penting yang harus diperhatikan antara lain :

a. Perencanaan

Menurut Permendikbud (No.103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah) tahap pertama dalam pembelajaran ialah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan rencana pembelajaran secara rinci yang dikembangkan mengacu pada silabus, buku teks pelajaran, serta buku panduan guru. RPP meliputi identitas sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, media dan alat.

b. Pelaksanaan

Secara umum, pendekatan dan metode yang digunakan bersifat multi dimensi, sesuai dengan kebutuhan belajar serta karakteristik siswa. Media juga bervariasi sesuai pokok bahasan dan keterediaan di lingkungan. Menurut (Tarjo, 2018, hal. 351) ada beberapa prinsip sebagai implikasi dari karakteristik siswa antara lain:

1. Perkembangan dalam segi fisik siswa mampu menangani tugas-tugas kegiatan seni rupa khususnya pokok bahasan menggambar model. Maka metode pemberian tugas menggambar model dengan variasi alat dan bahan bisa dilakukan.
2. Perkembangan psikologis (mental, emosional, sosial) memungkinkan mereka mendapat tugas menggambar model secara individual maupun yang dilakukan dengan metode kerja kelompok.
3. Sikap kritis yang sangat kuat perlu dipahami secara proporsional. Siswa merasa diri tidak berbakat mungkin disebabkan karena kesulitan

menggambar secara visual–realistis (kasat mata).

4. Media dan alat. Alat gambar bisa hitam– putih atau berwarna. Untuk SMP cocok menggunakan pensil hitam atau pena. Hal ini mengingat dalam kenyataan sehari–hari, menggambar model lebih banyak memakai teknik pena atau hitam putih. Untuk mendapat pemahaman ini diperlukan penjelasan beserta contoh-contoh gambar jadi atau reproduksiya.

Padahal mungkin sekali ia kuat dalam kemampuan menyusun warna atau menggambar bentuk ekspresif dan spontan. Oleh sebab itu mereka perlu diberi pengertian tentang arti bakat, variasi kebakatan seni, serta tentang fungsi dan variasi karya seni. Motivasi perlu ditumbuhkan dengan jalan meneliti kekuatan dan kelemahan diri sendiri dalam kesenirupaan. Untuk menyalurkan daya kritis dan kreativitas dapat dipilih pendekatan pemecahan masalah, sinektik. Desain objek model perlu dibuat terlebih dahulu dalam bentuk sketsa untuk dibahas dan mendapat rekomendasi dari guru. Media untuk memangkitkan stimulasi: gambar asli, reproduksi, tayangan gambar slideproyektor atau melalui komputer.

c. Evaluasi

Menentukan sampai sejauh mana tingkat pencapaian belajar siswa itu mendekati standar minimal yang ditetapkan. Untuk menyesuaikan pembelajaran, umpan balik dapat berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*). Artinya bila siswa memahami bahwa kecakapannya sudah berubah dari sebelumnya tentu ia akan merasa puas. Maka kepuasan yang akan memotivasi mempelajari berbagai hal dalam memperoleh kecakapan lainnya.

Pengertian Menggambar Model Menurut Kemendikbud buku seni budaya kelas VIII edisi 2017 dalam (Purnomo, 2017, hal. 5) Menggambar model merupakan kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan digambar. Objek gambar dapat berupa hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan benda yang disusun sesuai dengan komposisi, proporsi, keseimbangan, dan irama yang baik sehingga gambar memiliki satu kesatuan yang utuh.

Prinsip-Prinsip menggambar model menggambar memerlukan pengamatan objek, hal yang perlu diperhatikan sebagai dasar menggambar harus memiliki prinsip (Purnomo, 2017, hal. 7) sebagai berikut :

1. Komposisi

Komposisi gambar yang baik harus mengatur objek gambar, warna, jenis objek dan latar belakang agar model gambar indah dan menarik.

2. Proporsi

Proporsi adalah suatu keseimbangan antara satu benda dengan benda lain yang menjadi objek model gambar.

3. Keseimbangan

Keseimbangan adalah penggambaran objek benda yang mempunyai kesan sama antar setiap bagiannya tidak terkesan berat sebelah.

4. Kesatuan

Kesatuan adalah keserasian pengaturan objek benda yang diatur dengan memiliki kesan ruang, kedalaman, yang saling mendukung hingga menghasilkan gambar yang baik.

a. Langkah-Langkah Menggambar Model
Langkah-langkah merupakan prosedur atau tahapan urutan kerja. Menurut (Purnomo, 2017, hal. 13) dalam menggambar model ada beberapa tahapan antara lain sebagai berikut :

1. Mempersiapkan objek

Mempersiapkan objek gambar model yang akan digambar dan melakukan pengamatan dengan mengamati serta memperhatikan model untuk mendapatkan hasil yang jelas.

2. Membuat sketsa

Yaitu menggambar bentuk dengan memperhatikan proporsi, bentuk, dan objek yang akan digambar.

3. Memberikan kesan gelap terang dan menentukan teknik. Setelah membuat sketsa maka langkah selanjutnya adalah memulai menggambar dengan menentukan teknik yang memberikan kesan gelap terang pada setiap bagian objek dengan memperhatikan arah cahaya. Menurut (Marga, 2020, hal. 13) gelap terang adalah pemberian efek bayangan dan pencahayaan secara tepat. Bagian yang gelap adalah bagian yang tidak terkena cahaya sedangkan yang terang adalah bagian yang terkena cahaya. Menurut Cheng, Francis D.K dalam (Santoso, 2018, hal. 13) penerapan gelap terang ini sangat penting dalam penciptaan gambar yang menunjukkan permukaan seperti rata, melengkung, halus maupun kasar.

4. Perjelas setiap bagian objek
Memperjelas setiap bagian objek dengan warna yang sesuai dengan model jika dibutuhkan.

5. Penyelesaian akhir gambar
Dilakukan dengan memperjelas gambar sesuai dengan karakter objek benda yang akan digambar.

Unsur-Unsur Seni Rupa

Terkait dengan apa saja unsur-unsur seni rupa (Sofyan Salam, 2020, hal. 17) menjelaskan bahwa unsur-unsur yang dapat ditangkap dengan kasat mata merupakan unsur-unsur seni rupa secara fisik yaitu antara lain :

1. Bentuk

Bentuk dapat berupa titik, garis, bidang, dan gempal.

2. Warna

Warna ialah kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata.

3. Tekstur/barik

Tekstur atau barik ialah nilai raba suatu permukaan. Terdiri dari tekstur kasar dan halus. Dalam sebuah karya tekstur memberikan kesan efek pada karya.

4. Ruang

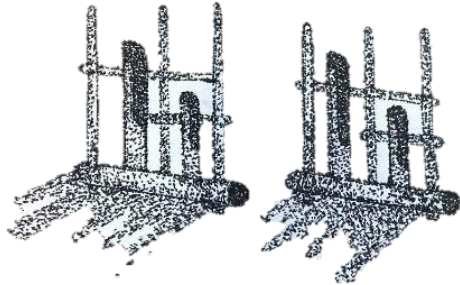
Ruang nyata tertampak secara visual yang bisa dirasakan dan diraba.

5. Struktur

Struktur ialah susunan hasil pengorganisasian unsur dasar atau unsur fisik yang melahirkan wujud baru yang disebut karya seni.

Teknik *Pointilis*

Titik atau *Pointilis* menurut Santoyo 2010 dalam (Muhsin Ilhaq, 2021, hal. 131) dapat diartikan sebagai bekas goresan yang dilakukan dengan satu sentuhan tanpa menggeserkan alat yang digunakan. Maka dapat diartikan bahwa teknik *pointilis* adalah cara atau teknik menggambar dengan menggunakan titik-titik hingga membentuk suatu objek. Berikut adalah contoh gambar yang menggunakan teknik *pointilis* dengan satu warna dan beberapa warna :



Gambar 1 Gambar Model Angklung Dengan Teknik *Pointilis* Satu Warna
(Sumber: Peneliti, Feb 2022)



Gambar 2 Gambar Model Tifa Dengan Teknik *Pointilis* Beberapa Warna
(Sumber: Peneliti, Feb 2022)

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode kualitatif ini bisa dipahami merupakan penelitian untuk memperoleh data baik secara lisan maupun tidak lisan terhadap orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif ini bertujuan memperoleh informasi secara jelas dan lengkap terhadap pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* padasiswa kelas VIII SMPN 41 Palembang.

Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian berupa data/informasi yang akan diuji keabsahannya. Terkait dengan teknik keabsahan data menurut (Burhan, 2007, hal. 104) dalam penelitian kualitatif, data kualitatif bersifat subjektif oleh karena itu peneliti menggunakan data kualitatif sesungguhnya harus berusaha untuk menghindari sikap subjektif yang dapat mengaburkan objektivitas data penelitian. Agar memenuhi keabsahan data peneliti turun kelapangan melakukan pengamatan dan melakukan proses pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi serta hasil karya siswa secara langsung. Peneliti mendapatkan data seakurat mungkin untuk

mempermudah penyusunan hasil penelitian.

2. Pembahasan

Proses Menggambar Model Alat Musik Tradisional dengan Teknik *Pointilis* pada Siswa Kelas VIII SMPN 41 Palembang

Proses menggambar model dengan teknik *pointilis* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa kelas VIII SMPN 41 Palembang dalam mewujudkan ide atau gagasan dalam menggunakan alat dan bahan yang dipersiapkan sehingga menghasilkan karya seni yang unik. Adapun tahapan dalam pembuatannya adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan objek gambar model.

Sebelum menggambar, guru memberikan objek gambar model yang akan digambar. Siswa melakukan pengamatan dengan mengamati serta memperhatikan model alat musik tradisional.

2. Menyediakan media dan alat

Tahap awal yang harus dilakukan alah dengan menyediakan media dan alat yang diperlukan antara lain, pensil, penghapus, pulpen dan kertas A4.

3. Menggambar sketsa model pada kertas

Setelah media dan alat disediakan, selanjutnya menggambar sketsa pada kertas A4 dengan menggunakan pensil. Sketsa dibuat sesuai model alat musik tradisional yang dipilih. Berikut ini merupakan sketsa gambar model yang akan digambar dengan teknik *pointilis*:



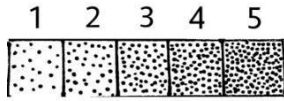
Gambar 3 Sketsaa gambar model alat music tradisional tifa

(Sumber: Peneliti, Maret 2022)

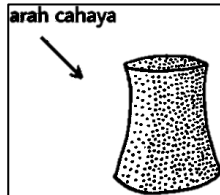
4. Memberikan kesan gelap terang dan menentukan teknik

Setelah membuat sketsa maka langkah selanjutnya adalah memulai meggambar dengan titik-titik, yaitu dengan teknik *pointilis* yang memberikan kesan gelap terang pada setiap bagian objek dengan

memperhatikan arah cahaya.



Gambar 5 Nada tingkat kegelapan dalam sketsa
(Sumber: Peneliti, Maret 2022)



Gambar 6 Gambar kesan gelap terang yang menunjukkan arah cahaya
(Sumber: Peneliti, Maret 2022)

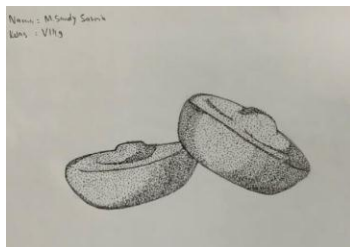
Setelah memahami teknik menggambar *pointilis* serta telah dapat memberikan kesan gelap terang maka akan didapat hasil gambar sebagai berikut:



Gambar 7 Hasil gambar model alat musik tradisional tifa
(Sumber: Peneliti, Maret 2022)

- Melakukan penyelesaian akhir gambar dengan mengevaluasi hasil karya pada siswa

Dari sekian banyak siswa SMPN 41 Palembang, berikut peneliti menampilkan beberapa gambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* berupa evaluasi hasil gambar pada siswa :



Gambar 8 Evaluasi Gambar Model Alat Musik Tradisional Talempong Karya M. Sandy Satria
(Foto: Peneliti, April 2022)

Keterangan :

M. Sandy Satria kelas VIII.9 menggambar model alat musik tradisional melodis yaitu talempong. Hasil gambar M. Sandy Satria sudah cukup bagus. Kesan gelap terang pada gambar sudah baik namun belum ada efek bayangan pada model gambar yang dibuat



Gambar 8 Hasil Evaluasi Menggambar Model Alat Musik Tradisional Talempong Karya M. Sandy Satria
(Foto: Peneliti, April 2022)

Keterangan :

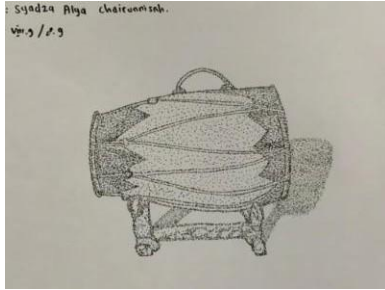
Pada hasil evaluasi gambar model oleh M. Sandy Satria kelas VIII.9 telah diberikan sentuhan efek bayangan, yang merupakan efek bayangan dari cahaya yang jatuh secara langsung. Kerapian dan kebersihan juga diperhatikan maka hasil menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* yang dibuat oleh M. Sandy Satria dinilai sudah baik.



Gambar 9 Evaluasi Gambar Model Alat Musik Tradisional Kendang Karya Syadza Alya Chairunnisah
(Foto: Mutiara, April 2022)

Keterangan :

Syadza Alya Chairunnisah kelas VIII.9 menggambar model alat musik tradisional kendang, pada gambar ini sudah menunjukkan kesan gelap terang yang telah membentuk objek kendang namun ada bagian yang tampak tidak tersentuh oleh titik-titik serta efek bayangan belum diberikan pada gambar tersebut.



Gambar 10 Hasil Evaluasi Menggambar Model Alat Musik Tradisional Kendang Karya Syadza Alya Chairunnisah (Foto: Mutiara, April 2022)

Keterangan :

Hasil evaluasi gambar Syadza Alya Chairunnisah merupakan model alat musik tradisional kendang yang sudah dapat menunjukkan penambahan kesan gelap terang dan pemberian efek bayangan. Sehingga bagian yang belum *finish* telah dirapihkan. Kerapian serta kebersihan dalam menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* ini dinilai baik.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai “Pembelajaran Menggambar Model Alat Musik Tradisional dengan Teknik *Pointilis* SMPN 41 Palembang” berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir dalam pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik *pointilis* yang dihasilkan oleh siswa dalam proses menggambar yang sudah mencapai hasil yang sangat lumayan memuaskan. Pembelajaran menggambar model yang dapat dilaksanakan siswa dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang baik dan tepat. Menggambar sesuai dengan

Daftar Pustaka

- Burhan, B. (2007). *PENELITIAN KUALITATIF Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Deria, S. (2020). Pembelajaran Musik Ansambel Rebana menggunakan Metode Drill pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Palembang. *Laga - Laga*.
- Imam, G. (2016). *METODE PENELITIAN KUALITATIF Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Marga, T. E. (2020). *Mastering Pencil*. Surabaya: Genta GroupProduction.
- Masnuna. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Mubarat, H, Ilhaq, M (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, 7.
- Patriansyah, M. (2020). Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni. *Besaung, Jurnal Seni desain dan Budaya*, 5(2), 59-64.
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di SD 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188-194.
- Purnomo, H. R. (2017). *Seni Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, M. E. (2018). *Teknik Dasar Menggambar Bentuk*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kuikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZMEDIA.
- Sofyan Salam, S. B. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM