



Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Modul Belajar Mandiri

CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)

Bidang Studi

Seni Budaya - Rupa





Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Modul Belajar Mandiri

CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)

Bidang Studi

Seni Budaya - Rupa



MODUL BELAJAR MANDIRI CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)

**Bidang Studi
Seni Budaya - Rupa**

Penulis :

Tim GTK DIKDAS

Desain Grafis dan Ilustrasi :

Tim Desain Grafis

Copyright © 2021

Direktorat GTK Pendidikan Dasar

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kata Sambutan

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter Pancasila yang prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen utama dalam pendidikan sehingga menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun Pemerintah Daerah dalam seleksi Guru Aparatur Sipil Negara (ASN) Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kontrak (PPPK).

Seleksi Guru ASN PPPK dibuka berdasarkan pada Data Pokok Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengestimasi bahwa kebutuhan guru di sekolah negeri mencapai satu juta guru (di luar guru PNS yang saat ini mengajar). Pembukaan seleksi untuk menjadi guru ASN PPPK adalah upaya menyediakan kesempatan yang adil bagi guru-guru honorer yang kompeten agar mendapatkan penghasilan yang layak. Pemerintah membuka kesempatan bagi: 1). Guru honorer di sekolah negeri dan swasta (termasuk guru eks-Tenaga Honorer Kategori dua yang belum pernah lulus seleksi menjadi PNS atau PPPK sebelumnya. 2). Guru yang terdaftar di Data Pokok Pendidikan; dan Lulusan Pendidikan Profesi Guru yang saat ini tidak mengajar.

Seleksi guru ASN PPPK kali ini berbeda dari tahun-tahun sebelumnya, dimana pada tahun sebelumnya formasi untuk guru ASN PPPK terbatas. Sedangkan pada tahun 2021 semua guru honorer dan lulusan PPG bisa mendaftar untuk mengikuti seleksi. Semua yang lulus seleksi akan menjadi guru ASN PPPK hingga batas satu juta guru. Oleh karenanya agar pemerintah bisa mencapai target satu juta guru, maka pemerintah pusat mengundang pemerintah daerah untuk mengajukan formasi lebih banyak sesuai kebutuhan.

Untuk mempersiapkan calon guru ASN PPPK siap dalam melaksanakan seleksi guru ASN PPPK, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) mempersiapkan modul-modul pembelajaran setiap bidang studi yang digunakan sebagai bahan belajar mandiri, pemanfaatan komunitas pembelajaran menjadi hal yang sangat

penting dalam belajar antara calon guru ASN PPPK secara mandiri. Modul akan disajikan dalam konsep pembelajaran mandiri menyajikan pembelajaran yang berfungsi sebagai bahan belajar untuk mengingatkan kembali substansi materi pada setiap bidang studi, modul yang dikembangkan bukanlah modul utama yang menjadi dasar atau satu-satunya sumber belajar dalam pelaksanaan seleksi calon guru ASN PPPK tetapi dapat dikombinasikan dengan sumber belajar lainnya. Peran Kemendikbud melalui Ditjen GTK dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan guru ASN PPPK melalui pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas peserta didik adalah menyiapkan modul belajar mandiri.

Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar (Direktorat GTK Dikdas) bekerja sama dengan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) yang merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan modul belajar mandiri bagi calon guru ASN PPPK. Adapun modul belajar mandiri yang dikembangkan tersebut adalah modul yang di tulis oleh penulis dengan menggabungkan hasil kurasi dari modul Pendidikan Profesi Guru (PPG), Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP), dan bahan lainnya yang relevan. Dengan modul ini diharapkan calon guru ASN PPPK memiliki salah satu sumber dari banyaknya sumber yang tersedia dalam mempersiapkan seleksi Guru ASN PPPK.

Mari kita tingkatkan terus kemampuan dan profesionalisme dalam mewujudkan pelajar Pancasila.

Jakarta, Februari 2021
Direktur Jenderal Guru dan Tenaga
Kependidikan,

Iwan Syahril

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru Aparatur Sipil Negara (ASN) Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kontrak (PPPK) untuk 25 Bidang Studi (berjumlah 39 Modul). Modul ini merupakan salah satu bahan belajar mandiri yang dapat digunakan oleh calon guru ASN PPPK dan bukan bahan belajar yang utama.

Seleksi Guru ASN PPPK adalah upaya menyediakan kesempatan yang adil untuk guru-guru honorer yang kompeten dan profesional yang memiliki peran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter Pancasila yang prima.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan seleksi guru ASN PPPK, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar pada tahun 2021 mengembangkan dan mengkurasi modul Pendidikan Profesi Guru (PPG), Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP), dan bahan lainnya yang relevan sebagai salah satu bahan belajar mandiri.

Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan bacaan (bukan bacaan utama) untuk dapat meningkatkan pemahaman tentang kompetensi pedagogik dan profesional sesuai dengan bidang studinya masing-masing.

Terima kasih dan penghargaan yang tinggi disampaikan kepada pimpinan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) yang telah mengizinkan stafnya dalam menyelesaikan Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK. Tidak lupa saya juga sampaikan terima kasih kepada para widyaiswara dan Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) di dalam penyusunan modul ini.

Modul Belajar Mandiri

Semoga Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK dapat memberikan dan mengingatkan pemahaman dan keterampilan sesuai dengan bidang studinya masing-masing.

Jakarta, Februari 2021

Direktur Guru dan Tenaga

Kependidikan Pendidikan Dasar,



Dr. Drs. Rachmadi Widdiharto, M. A

NIP. 196805211995121002

Daftar Isi

	Hlm
Kata Sambutan.....	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	xvi
Pendahuluan	1
A. Deskripsi Singkat.....	1
B. Peta Kompetensi	2
C. Ruang Lingkup	4
D. Petunjuk Belajar	5
Pembelajaran 1. Konsep Seni Rupa	7
A. Kompetensi	7
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	7
C. Uraian Materi.....	7
1. Pengertian Seni Rupa.....	7
2. Unsur karya seni rupa.....	11
3. Klasifikasi seni rupa	16
D. Tugas Terstruktur	31
E. Rangkuman.....	32
Pembelajaran 2. Bahan, Teknik, dan Prosedur Berkarya Seni Rupa	33
A. Kompetensi	33
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	33
C. Uraian Materi.....	33
1. Jenis dan Sifat Bahan	33
2. Bahan, Teknik dan Prosedur pada Seni Murni (Seni Patung)	46
3. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa terapan	58
4. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni media baru	70
D. Latihan Soal/Kasus	76
E. Rangkuman.....	76

Pembelajaran 3. Bentuk, Tema, dan Nilai Estetis Karya Seni Rupa	93
A. Kompetensi	93
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	93
C. Uraian Materi.....	93
1. Bentuk dalam karya seni.....	93
2. Tema dalam Seni Rupa	102
3. Nilai Seni/Estetik: Nilai Keindahan, Nilai Kognitif dan Nilai Kehidupan	105
4. Nilai Seni: Nilai Ekstrinsik dan Intrinsik dalam Seni Rupa.....	112
D. Latihan Soal/Kasus.....	114
E. Rangkuman.....	114
Pembelajaran 4. Pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa.....	115
A. Kompetensi	115
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	115
C. Uraian Materi.....	115
1. Konsep pendekatan, model dan metode pembelajaran seni rupa	115
2. Implementasi pembelajaran pengetahuan dalam seni rupa	121
3. Implementasi pembelajaran estetika dalam seni rupa.....	123
D. Latihan Soal/Kasus.....	129
E. Rangkuman.....	130
Pembelajaran 5. KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI DAN TIGA DIMENSI.	131
A. Tujuan	131
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	131
C. Uraian Materi.....	131
1. Bahan Berkarya Seni Rupa.....	131
2. Alat Berkarya Seni Rupa.....	147
3. Unsur-unsur Seni Rupa	153
4. Prinsip Pengorganisasian Unsur-unsur Seni Rupa Dua Dimensi	185
5. Prinsip Pengorganisasian Unsur Seni Rupa Tiga Dimensi.....	213
D. Tugas	225
E. Rangkuman.....	226
Penutup	227
Daftar Pustaka.....	228
Rujukan Internet:	230

Daftar Gambar

	Hlm
Gambar 1. Alur Pembelajaran Bahan Belajar Mandiri	5
Gambar 2. Ragam jenis dan karakter garis.....	12
Gambar 3. Ragam corak tekstur kasar, licin, berbulu, dan sebagainya.....	13
Gambar 4. Ragam Warna dan Komposisi Warna	14
Gambar 5. Bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.....	14
Gambar 6. Klasifikasi Seni Rupa	16
Gambar 7. Lukisan kaligrafi " N-Nashr ayat 3 ".....	18
Gambar 8. Lukisan ekspresionis Kuda Putih.....	19
Gambar 9. Patung Budha di candi Borobudur.....	21
Gambar 10. <i>Monumen Pancasila Sakti</i> ,.....	21
Gambar 11. Patung <i>Gerak Harmoni</i>	22
Gambar 12. Beberapa contoh karya seni grafis (cetak datar dan cetak tinggi)...	24
Gambar 13. Contoh karya desain poster lingkungan	26
Gambar 14. Contoh karya desain sampul majalah.....	26
Gambar 15. Contoh karya tenun.....	27
Gambar 16. Contoh karya batik Karya : batiktulismas, 2018.....	27
Gambar 17. Contoh karya desain produk Karya : PT. Inti Prima Karya.....	28
Gambar 18. Contoh karya seni instalasi Judul Karya : Berjuang untuk Kemanusiaan Melalui Seni Karya: Harsono, 2019	29
Gambar 19. Contoh karya <i>street art</i>	30
Gambar 20. Bahan Pewarna Cat Air Sumber: Do mino , 2018.....	34
Gambar 21. Cat minyak dan minyak pencair	35
Gambar 22. Cat Minyak	35
Gambar 23. Cat Akrilik dalam tube	36
Gambar 24. Kuas Cat Air.....	36
Gambar 25. Kuas Cat Minyak	37
Gambar 26. Pisau Palet dengan beragam bentuk.....	37
Gambar 27. Palet Cat Minyak dan Palet Cat Air	38
Gambar 28. Kanvas untuk melukis	38

Modul Belajar Mandiri

Gambar 29. Teknik Aquarel menghasilkan warna-warna transparan	39
Gambar 30. Lukis dengan Teknik Mozaik	39
Gambar 31. Teknik Lukis Kaca	40
Gambar 32. Teknik Lukis Batik	40
Gambar 33. Kertas HVS Gambar 34. Karya Lukis di media Kertas	42
Gambar 35. Mural Dinding Gambar 36. Mural Dinding	42
Gambar 37. Kaca Sebagai Media Gambar 38. Karya Lukis kaca	42
Gambar 39. Cangkang Telur sebagai media Gambar 2.21. Melukis Telur Hias	43
Gambar 40. Cat Akrilik dalam tube Gambar 41. Karya Lukisan Cat Akrilik	43
Gambar 42. Karya Dengan Teknik Aquarel	43
Gambar 43. Contoh Karya Dengan Teknik Plakat	44
Gambar 44. Karya Dengan Teknik Tebal dan Bertekstur	45
Gambar 45. Karya Lukis Teknik Mozaik Potongan Kaca	45
Gambar 46. Patung dari Bahan Lunak Plastisin	47
Gambar 47. Bahan kayu cukup lunak	47
Gambar 48. Bahan Kayu Keras	48
Gambar 49. Patung dari Bahan Resin Bening	48
Gambar 50. Patung figur dari limbah metal	49
Gambar 51. Butsir Kawat dan Sudip Kayu	49
Gambar 52. Meja Putar untuk dekorasi	50
Gambar 53. Alat Pahat untuk Bahan Keras	50
Gambar 54. Sendok Adukan	50
Gambar 55. Las Karbit untuk metal	51
Gambar 56. Rancangan Sketsa Membuat Patung	52
Gambar 57. Meletakkan Tanah Liat Di Meja Putar	53
Gambar 58. Membentuk Pola	54
Gambar 59. Membentuk Pola Dengan Alat Bantu	54
Gambar 60. Mendesain Pola	55
Gambar 61. Balok Kayu sebagai bahan baku memotong	56
Gambar 62. Memindahkan skets gambar ke kayu	56

Gambar 63. Pewarna Tekstil: Pewarna Sintetik dan Pewarna Alam	59
Gambar 64. Peralatan membatik	60
Gambar 65. Ragam Hias Motif Flora pada Batik:	61
Gambar 66. Ragam Hias Motif Fauna pada Kriya Tekstil Batik.....	62
Gambar 67. Ragam Hias Swastika atau Banji	62
Gambar 68/ Ragam Hias Motif Meander	63
Gambar 69. Ragam Hias Motif Kawung	63
Gambar 70. Ragam Hias Motif Tumpal	63
Gambar 71. Ragam Hias Kalimantan dengan Motif Figur Manusia	64
Gambar 72. Butsir Kawat	65
Gambar 73. Butsir Kayu	65
Gambar 74. Kawat Pemotong	66
Gambar 75. Pemotong	66
Gambar 76. Potter Rib	66
Gambar 77. Spon	67
Gambar 78. Jarum	67
Gambar 79. Kaliper	68
Gambar 80. Kayu	68
Gambar 81. Slab Roller	69
Gambar 82. Meja putar untuk dekorasi	69
Gambar 83. Poster Edukasi Membuang Sampah	70
Gambar 84. Poster Edukasi Mencuci Tangan	71
Gambar 85. Pensil B2 dan B6	72
Gambar 86. Pulpen	72
Gambar 87. Kuas cat dengan beragam bentuk ujung kuas	73
Gambar 88. Merancang Desain Poster	75
Gambar 89. Mewarnai Rancangan Desain	75
Gambar 90. Karya lukis Abstrak, Heyi Ma”mun (1990)	96
Gambar 91. Karya lukis Abstrak Gunung Emas, Achmad Sadali (1981)	96
Gambar 92. Bentuk representasi pada karya lukis “Nonton Reog” Faizin (1973)	97

Modul Belajar Mandiri

Gambar 93. Bentuk representasi pada karya lukis “Upacara Adat Bali”. I Nyoman Gunarsa (1991).....	98
Gambar 94. Pemandangan Pasar (2019)	100
Gambar 95. Lukisan “Tanjung Priok” Karya S. Soedjojono (1975)	101
Gambar 96. Lukisan Javanese Girl dan Bahasa alam (Sepasang jalak)	103
Gambar 97. Sang Budha dan Masjidil Haram	103
Gambar 98. Karya poster Pencegahan Demam Berdarah dan Daur ulang	104
Gambar 99. Karya “ <i>Tears and Agony</i> ” dan “Belajar Antre kepada Semut”	105
Gambar 100. Benda Temuan sebagai Karya Seni berjudul Fountain, Marcel Duchamp, 1917, Fountain, 63 x 46 x 36 cm, Milan,	106
Gambar 101. Keindahan positif pada karya lukis “Pedagang Mainan” Batara Lubis	109
Gambar 102. Karya “ <i>Ugly Boy</i> ” dan “ <i>Woman, I</i> ”	109
Gambar 103. Muatan nilai pengetahuan pada karya poster bertema Kesehatan	110
Gambar 104. Muatan nilai kehidupan pada karya lukis “Upacara Adat Batak”, Batara Lubis (1972)	111
Gambar 105. Muatan nilai kehidupan pada karya lukis “Tradisi Adat Bali”, Gunawan Bagea (2015).....	111
Gambar 106. Karya lukis “Upacara Adat Bali”, I Nyoman Gunarsa (1991)	124
Gambar 107. Instalasi karya Jacky Lau (Oyang).....	125
Gambar 108. Kriya keramik, Quigley_Ceramics (2019)	127
Gambar 109. Poster Lingkungan Hidup “Ubah Dunia dalam 1 JaM	128
Gambar 110. Bahan Arang untuk menggambar	133
Gambar 111. Contoh karya dengan bahan arang	133
Gambar 112. Contoh karya “bunga bunga angrek” dengan bahan arang.....	134
Gambar 113. Pensil	135
Gambar 114. Contoh beberapa arsiran dengan pensil.....	136
Gambar 115. Konte	136
Gambar 116. Contoh karya dengan konte	137

Gambar 117. Pensil warna	137
Gambar 118. Contoh karya dengan pensil warna	138
Gambar 119. Pastel.....	139
Gambar 120. Contoh karya dengan pastel.....	140
Gambar 121. Contoh karya dengan pastel.....	140
Gambar 122. Contoh goresan dengan bahan pastel.....	141
Gambar 123. Tinta Hitam.....	142
Gambar 124. Contoh karya dengan tinta	142
Gambar 125. Contoh karya dengan tinta	142
Gambar 126. Cat Air.....	144
Gambar 127.ontoh karya dengan cat air	144
Gambar 128. Contoh karya dengan cat air	144
Gambar 129. Jenis Cat Poster.....	145
Gambar 130. Contoh karya dengan cat poster	146
Gambar 131. Contoh karya dengan cat poster	146
Gambar 132. Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran	147
Gambar 133. Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran	147
Gambar 134. Palet warna	148
Gambar 135. Karet penghapus.....	148
Gambar 136. Penggaris Siku.....	149
Gambar 137. Penggaris lurus terbuat dari besi.....	149
Gambar 138. Jangka	150
Gambar 139. Lem.....	150
Gambar 140. Jenis kertas gambar manila.....	152
Gambar 141. Jenis kertas padalarang	152
Gambar 142. Jenis kertas linen/hamer pepunyai karakter bertekstur.....	153
Gambar 143. Contoh arsiran titik zig zag	153
Gambar 144. Eksplorasi titik	154
Gambar 145. Eksplorasi titik yang sudah mengarah ke garis.....	154
Gambar 146. Eksplorasi garis lurus	156
Gambar 147. Eksplorasi garis gelombang	156

Gambar 148. Eksplorasi garis ilusi ruang persegi	157
Gambar 149. Eksplorasi pengembangan garis	157
Gambar 150. Eksplorasi pengembangan garis	158
Gambar 151. Eksplorasi garis dalam arsiran gambar bentuk.....	158
Gambar 152. Bentuk dan wujud.....	160
Gambar 153. Bentuk organis dua dimensi	160
Gambar 154. Bentuk organis dua dimensi	161
Gambar 155. Bentuk organis dua dimensi	161
Gambar 156. Bentuk organis tiga dimensi	162
Gambar 157. Bentuk-bentuk geometris dan organis bervolume.....	162
Gambar 158. (a) Positif dan negatif (b) Positif dan negatif simultan	163
Gambar 159. Ruang Positif dan negatif	164
Gambar 160. Contoh Ruang Positif dan negatif	164
Gambar 161. Contoh gambar ruang perspektif (sumber: Paul Zerlanski).....	165
Gambar 162. Pembiasan cahaya putih menjadi warna dengan prisma kaca ..	167
Gambar 163. Lingkaran Warna.....	167
Gambar 164. Aplikasi warna dingin.....	169
Gambar 165. Aplikasi warna panas	169
Gambar 166. Aplikasi warna intensitas tinggi.....	171
Gambar 167. Aplikasi warna intensitas tinggi.....	171
Gambar 168. Aplikasi warna intensitas rendah	172
Gambar 169. Aplikasi warna intensitas rendah	172
Gambar 170. Aplikasi warna primer	173
Gambar 171. Warna monokromatik dengan aksen warna merah.....	174
Gambar 172. Penerapan warna monokromatik.....	175
Gambar 173. Penggunaan warna monokromatik	175
Gambar 174. Penerapan warna analogus.....	176
Gambar 175. Penerapan warna komplementer.....	177
Gambar 176. Penggunaan warna komplementer	177
Gambar 177. Penggunaan warna komplementer	178

Gambar 178. Penggunaan warna komplementer.....	178
Gambar 179. Bagan Skema Warna	179
Gambar 180. Tekstur kasar atau nyata dengan bahan kertas bekas, kapas dan cat air.....	182
Gambar 181. Tekstur semu dengan bahan cat air	182
Gambar 182. Tekstur kasar/nyata dengan bahan kertas bekas/tisu dan cat air	183
Gambar 183. Tekstur semu dengan bahan pensil.....	183
Gambar 184. Tekstur semu dengan bahan crayon	184
Gambar 185. Tekstur semu dengan bahan crayon	184
Gambar 186. Pengulangan teratur.....	186
Gambar 187. Pengulangan teratur.....	186
Gambar 188. Pengulangan tidak teratur	187
Gambar 189. Pengulangan tidak teratur	187
Gambar 190. Penerapan prinsip selang-seling	188
Gambar 191. Penerapan prinsip selang-seling	188
Gambar 192. Penerapan prinsip rangkaian.....	189
Gambar 193. Penerapan prinsip rangkaian.....	189
Gambar 194. Bagan a. Prinsip irama berombak dan b. Irama zigzag	190
Gambar 195. Penerapan prinsip irama berombak.....	191
Gambar 196. Penerapan prinsip irama berombak.....	191
Gambar 197. Penerapan prinsip irama berombak.....	192
Gambar 198. Penerapan prinsip irama zigzag	192
Gambar 199. Bagan Prinsip gradasi	193
Gambar 200. Penerapan prinsip gradasi warna	194
Gambar 201. Penerapan prinsip gradasi warna	194
Gambar 202. Penerapan prinsip gradasi warna	195
Gambar 203. Bagan Penerapan prinsip transisi garis, transisi ruang dan transisi tekstur/warna	196
Gambar 204. Penerapan transisi bentuk geometris, segi tiga ke lingkaran	196
Gambar 205. Bagan a. Prinsip radiasi	197

Modul Belajar Mandiri

Gambar 206. Penerapan prinsip radiasi.....	197
Gambar 207. Penerapan prinsip radiasi.....	198
Gambar 208. Penerapan prinsip radiasi.....	198
Gambar 209. Penerapan prinsip konsentrasi	199
Gambar 210. Penerapan prinsip konsentrasi	200
Gambar 211. Penerapan prinsip konsentrasi	200
Gambar 212. Bagan Prinsip kontras	201
Gambar 213. Penerapan prinsip kontras warna	201
Gambar 214. Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk.....	202
Gambar 215. Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk.....	202
Gambar 216. Penerapan prinsip penekanan.....	203
Gambar 217. Penerapan prinsip penekanan.....	204
Gambar 218. Penerapan prinsip penekanan.....	204
Gambar 219. Bagan beberapa jenis proporsi.....	205
Gambar 220. Proporsi pada hasil lukisan pemandangan	206
Gambar 221. Penerapan prinsip keseimbangan mendatar	207
Gambar 222. Bagan Jenis Prinsip Keseimbangan:	207
Gambar 223. Penerapan prinsip keseimbangan vertikal	208
Gambar 224. Penerapan prinsip keseimbangan radial.....	208
Gambar 225. Penerapan prinsip keseimbangan tegak lurus asimetris	209
Gambar 226. Penerapan prinsip keseimbangan asimetris	209
Gambar 227. Penerapan prinsip Harmoni.....	210
Gambar 228. Penerapan prinsip Harmoni.....	210
Gambar 229. Penerapan prinsip Harmoni bentuk	211
Gambar 230. Penerapan prinsip Kesatuan	212
Gambar 231. Penerapan prinsip Kesatuan	212
Gambar 232. Penerapan prinsip Kesatuan	212
Gambar 233. Prinsip Kesatuan	214
Gambar 234. Prinsip Keseimbangan	215
Gambar 235. Prinsip Proporsi.....	215
Gambar 236. Prinsip Irama	215

Gambar 237. Prinsip Dominasi	216
Gambar 238. Karya Nirmana tiga dimensi	218
Gambar 239. Karya Nirmana tiga dimensi	218
Gambar 240. Karya Nirmana tiga dimensi	218
Gambar 241. Karya Nirmana tiga dimensi	219
Gambar 242. Karya Nirmana tiga dimensi	219
Gambar 243. Karya Nirmana tiga dimensi	219
Gambar 244. Karya Nirmana tiga dimensi	220
Gambar 245. Karya Nirmana tiga dimensi	220
Gambar 246. Karya Nirmana tiga dimensi	221
Gambar 247. Karya Nirmana tiga dimensi	221
Gambar 248. Karya Nirmana tiga dimensi	222
Gambar 249. Karya Nirmana tiga dimensi	222
Gambar 250. Karya Nirmana tiga dimensi	223
Gambar 251. Karya Nirmana tiga dimensi	223
Gambar 252. Karya Nirmana tiga dimensi	224
Gambar 253. Karya Nirmana tiga dimensi	224
Gambar 254. Karya Nirmana tiga dimensi	225

Daftar Tabel

	Hlm.
Tabel 1. Target Kompetensi Guru P3K	2
Tabel 2. Peta Kompetensi Bahan Belajar Bidang Studi Seni Budaya aspek Seni Rupa	3
Tabel 3. Ukuran Kertas	151
Tabel 4. Garis dan Kesan Efek Fisiknya	159
Tabel 5. Makna Warna.....	180

Pendahuluan

A. Deskripsi Singkat

Dalam rangka memudahkan guru mempelajarinya bahan belajar mandiri calon guru P3K, di dalam bahan belajar ini dimuat pada model kompetensi terkait yang memuat target kompetensi guru dan indikator pencapaian kompetensi.

Bahan belajar mandiri bidang studi Seni Budaya Aspek Seni Rupa berisi pembelajaran - pembelajaran bagi calon guru P3K yang yang terdiri dari,

- Pembelajaran 1. Konsep Seni Rupa
- Pembelajaran 2. Bahan, Teknik dan Prosedur Berkarya Seni Rupa
- Pembelajaran 3. Bentuk, Tema, dan Nilai Estetis Karya Seni Rupa
- Pembelajaran 4. Pembelajaran Pengetahuan dan Estetika Seni Rupa
- Pembelajaran 5. Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Bahan belajar mandiri ini memberikan pengamalan belajar bagi calon guru P3K dalam memahami teori dan konsep dari pembelajaran dari setiap materi dan substansi materi yang disajikan.

Komponen-komponen di dalam bahan belajar mandiri ini dikembangkan dengan tujuan agar calon guru P3K dapat dengan mudah memahami teori dan konsep bidang studi Seni Budaya aspek Seni Rupa, sekaligus mendorong guru untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Bahan belajar mandiri calon guru P3K diberikan latihan-latihan soal dan kasus beserta pembahasan yang bertujuan memberikan pengalaman dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan calon guru P3K.

Rangkuman pembelajaran selalu diberikan disetiap akhir pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan dalam membaca substansi materi esensial, mudah dalam mengingat pembelajaran dan materi-materi esensial, mudah dalam memahami pembelajaran dan mengingat kembali pembelajaran.

B. Peta Kompetensi

Bahan belajar mandiri ini dikembangkan berdasarkan model kompetensi guru. Kompetensi tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator. Target kompetensi menjadi patokan penguasaan kompetensi oleh guru P3K.

Kategori Penguasaan Pengetahuan Profesional yang terdapat pada dokumen model kompetensi yang akan dicapai oleh guru P3K ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Target Kompetensi Guru P3K

KOMPETENSI	INDIKATOR
Menganalisis struktur & alur pengetahuan untuk pembelajaran	1.1.1 Menganalisis struktur & alur pengetahuan untuk pembelajaran
	1.1.2 Menganalisis prasyarat untuk menguasai konsep dari suatu disiplin ilmu
	1.1.3. Menjelaskan keterkaitan suatu konsep dengan konsep yang lain

Untuk menterjemahkan model kompetensi guru, maka dijabarkanlah target kompetensi guru bidang studi yang terangkum dalam pembelajaran-pembelajaran dan disajikan dalam bahan belajar mandiri bidang studi kimia. Kompetensi guru bidang studi Seni Budaya aspek Seni Musik dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Peta Kompetensi Bahan Belajar Bidang Studi Seni Budaya aspek Seni Rupa

KOMPETENSI GURU	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
Pembelajaran 1. Menguasai Konsep Seni Rupa	
1. Menganalisis konsep seni rupa yang mencakup pengertian, unsur, dan klasifikasi karya seni rupa	1.1 Mendeskripsikan pengertian Seni Rupa Menganalisis 1.2 Mendeskripsikan unsur karya seni rupa 1.3 Menjelaskan klasifikasi seni rupa
Pembelajaran 2. Menguasai bahan, Teknik, dan prosedur berkarya seni rupa	
2. Menganalisis konsep seni dan pembelajarannya dalam memanfaatkan dan mengolah bahan, alat dan Teknik berkarya seni rupa	1.1 Bahan, Teknik, dan prosedur berkarya seni rupa murni Menguraikan dan 1.2 Bahan , Teknik, dan prosedur berkarya seni rupa terapan mempraktekkan resonansi suara 1.3 Bahan , Teknik, dan prosedur berkarya seni media baru.
Pembelajaran 3. Menguasai bentuk, tema, dan nilai estetis karya seni rupa	
2. Menganalisis konsep seni dan pembelajarannya dalam memahami bentuk, tema. Dan nilai estetis dalam berkarya seni rupa.	2.1 Bentuk dalam karya seni 2.2 Tema dalam karya seni 2.3 Nilai estetis dalam karya seni
Pembelajaran 4. Menguasai pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa	
3. Menguasai pendekatan, model dan metode pembelajaran	3.1 Konsep pendekatan, model dan metode pembelajaran seni rupa

pengetahuan dan estetika dalam seni rupa	3.2 Implementasi pembelajaran pengetahuan dalam seni rupa 3.3 Implementasi pembelajaran estetika dalam seni rupa
--	---

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup materi pada bahan belajar mandiri calon guru P3K ini disusun dalam dua bagian besar, bagian pertama adalah pendahuluan dan bagian berikutnya adalah pembelajaran – pembelajaran.

Bagian Pendahuluan berisi deskripsi singkat, Peta Kompetensi yang diharapkan dicapai setelah pembelajaran, Ruang Lingkup, dan Petunjuk Belajar. Bagian Pembelajaran terdiri dari lima bagian, yaitu bagian Kompetensi, Indikator Pencapaian Kompetensi, Uraian Materi, Latihan Soal/Kasus, dan Rangkuman. Latihan/Kasus akan diberikan kunci dan pembahasan di bagian lampiran bahan belajar mandiri. Bahan belajar mandiri diakhiri dengan Penutup, Daftar Pustaka, dan Lampiran.

Rincian materi pada bahan belajar mandiri bagi calon guru P3K adalah substansi materi esensial terkait dengan menguasai konsep seni rupa, menguasai bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa, menguasai bentuk, tema, dan nilai estetis karya seni rupa serta menguasai pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa .

D. Petunjuk Belajar

Secara umum, cara penggunaan bahan belajar mandiri bagi calon guru P3K pada setiap Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian substansi materi bidang studi. Bahan belajar mandiri ini dapat digunakan dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru bidang studi, baik melalui untuk moda mandiri, maupun moda daring yang menggunakan konsep pembelajaran bersama dalam komunitas pembelajaran secara daring.



Gambar 1. Alur Pembelajaran Bahan Belajar Mandiri

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa akses ke bahan belajar mandiri dapat melalui SIM PKB, dimana bahan belajar mandiri akan didapat secara mudah dan dipelajari secara mandiri oleh calon Guru P3K. Bahan belajar mandiri dapat di unduh dan dipelajari secara mandiri, dengan menggunakan system LMS akan memberikan perangkat ajar lainnya dan latihan-latihan soal yang dimungkinkan para guru untuk berlatih.

Modul Belajar Mandiri

Sistem dikembangkan secara sederhana, mudah, dan ringan sehingga *user friendly* dengan memanfaatkan komunitas pembelajaran secara daring, sehingga segala permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran mandiri dapat di selesaikan secara komunitas, karena konsep dari bahan belajar ini tidak ada pendampingan Narasumber / Instruktur / Fasilitator sehingga komunitas pembelajaran menjadi hal yang sangat membantu guru.

Pembelajaran 1. Konsep Seni Rupa

Modul dari Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn. Konsep Pendidikan Seni Rupa dan Pembelajarannya

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru bidang studi yang lebih spesifik pada pembelajaran 1. Konsep Seni Rupa kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu menganalisis konsep seni rupa yang mencakup pengertian, unsur, dan klasifikasi karya seni rupa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam rangka mencapai kompetensi guru bidang studi, maka dikembangkanlah indikator-indikator yang sesuai dengan tuntutan kompetensi guru bidang studi. Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 1. Konsep seni rupa adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis pengertian seni rupa dengan baik dan benar
2. Menganalisis unsur karya seni rupa dengan benar
3. Menganalisis klasifikasi seni rupa dengan baik dan benar

C. Uraian Materi

1. Pengertian Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

Awal pembahasan akan dimulai dengan menjelaskan konsep seni secara umum. “Apakah seni itu?” Pada kenyataannya pertanyaan ini tidak mudah untuk dijabarkan. Seni adalah fenomena yang kompleks. Batasan atau maknanya ditentukan oleh banyak faktor, seperti kurator, kritikus, pasar, pranata-pranata, paradigma akademis, kosmologi kultural, perubahan zaman, aliran filsafat, dan sebagainya (Sugiharto, B. 2004).

Seni memiliki konsep majemuk, dinamis, bergerak bebas dan mampu mengakomodasi berbagai kecenderungan-kecenderungan individual yang khas, tidak lagi patuh pada klasifikasi historis dalam penciptaan karya seni secara kronologis, maupun klasifikasi seni berdasarkan aliran seni tertentu. Konsep Seni terus berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan dan kehidupan masyarakat yang dinamis.

Tidak dapat dipungkiri pada mulanya definisi atau makna seni yang digunakan dalam budaya masyarakat Indonesia merupakan adaptasi definisi atau makna seni dari konsep seni di Barat. Menurut Soedarso (1988), kata “Seni” yang sudah lazim digunakan di Indonesia mempunyai makna yang dekat dengan istilah *l'arte* (Italia), *l'art* (Perancis), *el arte* (Spanyol) dan *art* (Inggris) yang berasal dari kata *ars* dalam bahasa Latin (Roma) yang berarti *kemahiran, ketangkasan* dan *keahlian*. Sedangkan kata *Artes* memiliki arti orang-orang yang memiliki kemahiran atau ketangkasan. Bangsa Yunani kuno menggunakan istilah *techne* untuk pengertian *kemahiran*. Istilah ini sekarang kita kenal dengan perkataan “teknik”. Menurut Aristoteles, *techne* berarti kemampuan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu disertai dengan pengertian yang betul tentang prinsip-prinsipnya (Soedarso, 1988: 18).

Dalam bukunya *Tinjauan Seni*, Soedarso (1988) menjelaskan bahwa kata “seni” berasal dari kata *sani* dalam bahasa Sanskerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencaharian dengan hormat dan jujur. Dalam versi yang lain, seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi *cilpacastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan) yang artistik (Soedarso, 1988: 16- 17).

Dalam perkembangan selanjutnya dari asal kata seni muncul berbagai pengertian seni, yaitu: (a) seni sebagai karya seni (*work of art*), (b) seni sebagai kemahiran (*skill*), (c) seni sebagai kegiatan manusia (*human activity*), dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Pengertian seni sebagai **benda/karya seni** hasil dari kegiatan diungkapkan antara lain oleh Jogannatha bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekadar rasa gembira karena mempunyai *unsur transendental* atau *spiritual*. Sedang menurut George

Dickie, pengertian seni sebagai *artefak* di sini berhubungan dengan pemahaman tentang posisi benda seni dalam budaya material yakni klasifikasi benda buatan manusia secara kultural. Sifat fisik benda seni mengandung nilai-nilai untuk diapresiasi. Karya seni pada hakikatnya mewadahi nilai-nilai *personal* manusia dan nilai-nilai *sosial* dengan berbagai ragam wujudnya.

Sebagai contoh, (a) Lukisan prasejarah di dinding gua Leang-leang memiliki nilai religi-magis yang membangkitkan *spirit* dan *sugesti* terhadap binatang buruan; (b) Karya lukis *abstrak* Achmad Sadali memiliki nilai keindahan spiritual yang menggetarkan perasaan penikmat; (c) Karya patung totem suku Asmat memiliki nilai magis yang memiliki makna simbolis yang mempengaruhi kehidupan masyarakat adat.

2. Dalam pengertian lain, seni dipahami sebagai ***kemahiran*** sebagaimana dikemukakan oleh Aristoteles dimaksudkan bahwa seni adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang ditentukan oleh rasio/logika atau gagasan tertentu. Sebagai contoh, (a) Pematung Bali dan Jepara mahir dan terampil dalam memahat bermacam-macam bentuk patung dan ukiran kayu yang bernilai seni atau fungsional; (b) Pengrajin batik Pekalongan mahir dan terampil dalam merancang ragam hias dan teknik membatik serta pewarnaan batik.
3. Selanjutnya seni sebagai ***kegiatan manusia*** diungkapkan oleh Leo Tolstoy bahwa seni merupakan kegiatan sadar manusia dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang lain, sehingga mereka kejangkitan perasaan yang sama dan juga mengalaminya. Sedangkan menurut Bambang Sugiarto, seni dalam *arti sempit* adalah kegiatan olah bentuk (dalam arti material), olah teknik penyajian dan olah pengalaman, pengkajian ulang, eksplorasi kemungkinan baru dalam memandang, merasakan, menghayati sesuatu dan upaya-upaya mendiagnosa kondisi zaman. Sebagai contoh, (a) Kekuatan tarikan garis yang lugas dan dinamis dari ekspresi wajah seseorang merupakan unsur visual utama dari karya karikatur; (b) Pelukis Basuki Abdullah melalui sapuan kuasnya yang lembut dan warna-warna yang indah, mampu membangkitkan rasa keindahan dan kedamaian dalam diri para penikmat/publik seni.

Demikian beberapa pengertian seni yang telah dikemukakan oleh para filsuf dan pakar estetika. Bersumber dari berbagai pengertian seni tersebut, maka pengertian seni rupa dalam arti sempit adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan intuisi, kepekaan inderawi dan rasa, kemampuan intelektual kreativitas serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya seni rupa yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media.

Peran seni dalam kehidupan manusia terus berkembang dan berubah, seni yang semula menyatu dalam nilai-nilai kepercayaan dan agama kemudian berkembang menjadi kebutuhan pragmatis dan ekspresi individual. Sepanjang sejarah kehidupan manusia peranan seni sangat nyata, seni memiliki fungsi individual dan fungsi sosial yang sangat nyata. Seni dalam kaitannya dengan fungsi individual dipahami sebagai ungkapan pikiran dan pengalaman jiwa terdalam yang diekspresikan dan dikomunikasikan melalui medium tertentu serta di dalamnya terkandung nilai estetis, etis dan kemanusiaan. Aktivitas seni rupa dalam hal ini bersifat subjektif, individual, spiritual dan kreatif yang diungkapkan dalam wujud lukisan, patung, seni grafis, kriya batik, tenun dan karya seni lainnya.

Dalam kaitannya dengan fungsi sosial, seni dipahami sebagai aktivitas berkesenian yang berakar kuat dalam kehidupan kolektif atau masyarakat. Seni rupa selalu hadir di tengah-tengah masyarakat dan menyertai perjalanan hidup manusia, misalnya seni tari dan musik menyertai upacara kelahiran, perkawinan, ruwatan, bersih desa, khitanan, kematian dan sebagainya. Kegiatan seni rupa tidak hanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan spiritual atau ekspresi tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan komersial, politik, sosial, dan sebagainya. Selain itu seni rupa juga berperan sebagai alat penerangan, propaganda, sarana promosi, hiburan, pendidikan, terapi dan sebagainya.

Fungsi seni rupa dalam pendidikan pun berbeda dengan fungsi seni rupa dalam kerja profesional. Seni rupa untuk pendidikan difungsikan sebagai media untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik fisik (perkembangan motorik atau skill) maupun mental (intelekt, emosi, imajinasi, ekspresi dan kreasi). Sedang seni dalam kerja profesional difungsikan untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang keahliannya secara profesional.

Disamping itu hal yang membedakan fungsi seni rupa dengan mata pelajaran lain adalah fungsi untuk menumbuhkembangkan potensi estetis.

2. Unsur karya seni rupa

Peran keindahan selalu terkait dengan kehidupan sosial budaya manusia sehari-hari, misalnya: dalam arsitektur rumah tinggal, menata interior/eksterior, berbusana, menikmati keindahan musik dan sebagainya. Manusia memerlukan keindahan karena memberikan kesenangan, kepuasan atau sesuatu yang menyentuh perasaan. Perasaan keindahan diperoleh dari alam dan benda atau karya seni.

Dalam perkembangan selanjutnya, karya seni diciptakan tidak selalu untuk menyenangkan perasaan manusia dengan nilai-nilai keindahannya. Karya seni dapat memberikan perasaan kaget, terkejut, terteror, menakutkan namun tetap memberikan nilai-nilai lain (nilai kehidupan dan nilai pengetahuan) yang diperlukan manusia, seperti perenungan, pemikiran, penyadaran, pencerahan, dan sebagainya.

Menurut Brent G. Wilson (1971) kualitas estetis yang terdapat pada suatu karya seni rupa dapat diidentifikasi melalui unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, di antaranya:

a. Struktur Rupa

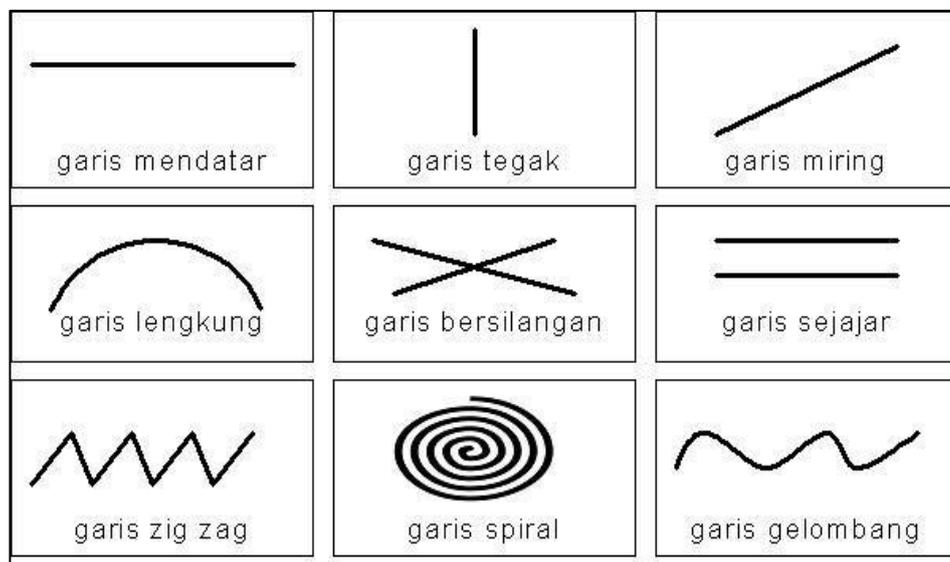
Struktur rupa merupakan perpaduan sejumlah unsur-unsur rupa yang disusun membentuk suatu kesatuan yang utuh sesuai dengan prinsip seni. Pada prinsipnya tampilan visual dari karya seni rupa tersusun oleh struktur 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra). Karya seni rupa 2 dimensi secara kasat mata dapat dilihat dari arah muka dan samping saja. Sedangkan karya seni rupa 3 dimensi dapat dilihat dari segala arah. Bentuk 3 dimensi tidak sama jika dilihat dari sudut dan jarak yang berbeda. Sebagai contoh, (1) Unsur rupa pembentuk karya lukis yang berciri 2 dimensi adalah *unsur-unsur rupa* seperti: titik, garis, bentuk, warna, bidang, tekstur dan cahaya; (2) Unsur rupa pembentuk karya patung yang berciri 3 dimensi adalah bentuk, wujud, warna, tekstur, volume, cahaya, dan ruang.

Karakteristik dan jenis karya seni rupa ditentukan oleh dimensi, unsur-unsur rupa dan prinsip seni yang terdapat pada karya dan dikenali secara kasat mata serta disentuh.

b. Unsur-Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur rupa pada karya seni rupa merupakan komponen yang membentuk kesatuan struktur rupa yang utuh sesuai dengan karakteristik jenis karya seni rupa.

- 1) Garis ialah unsur visual yang merupakan rangkaian titik-titik yang berciri lurus, mendatar, tegak, diagonal/miring, lengkung, bersilang, sejajar, zig zag, spiral dan gelombang. Tiap jenis garis memiliki sifat yang berbeda ketika diterapkan dalam sebuah komposisi. Garis lengkung dan bergelombang memiliki karakter visual yang lebih luwes dan dinamis jika dibandingkan dengan garis tegak, mendatar dan zig-zag. Unsur garis pada karya seni rupa dua dimensi hadir dalam wujud goresan atau tarikan garis dari media seni rupa yang digunakan.



Gambar 2. Ragam jenis dan karakter garis

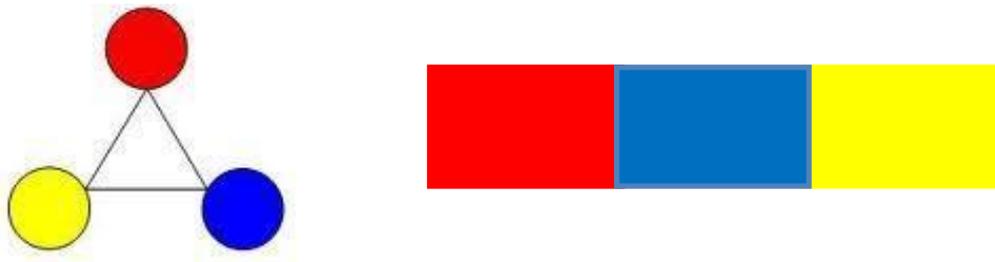
- 2) Tekstur ialah sifat permukaan dari suatu bahan penunjang pameran, seperti misalnya: halus, kasar, licin, dan lain sebagainya termasuk pula unsur hiasan atau ukiran pada permukaan tersebut, berikut ini contoh beragam tekstur.



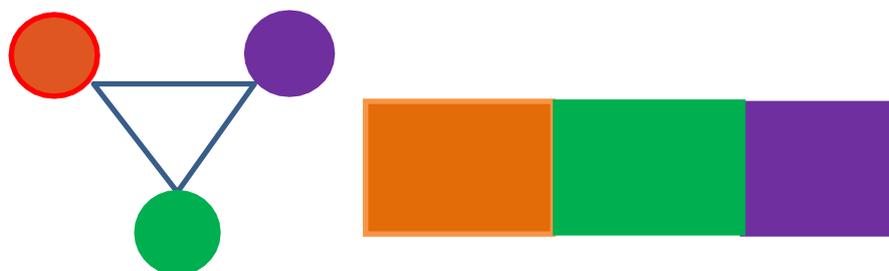
Gambar 3. Ragam corak tekstur kasar, licin, berbulu, dan sebagainya

- 3) Warna ialah unsur visual pada karya seni rupa yang memiliki karakter tersendiri yang mempengaruhi tampilan visual karya seni rupa secara keseluruhan. Aneka komposisi warna dapat dikembangkan melalui perpaduan warna-warna primer atau sekunder, perpaduan gradasi warna, perpaduan intensitas warna yang berbeda dan sebagainya, seperti berikut ini:

- perpaduan warna primer



- perpaduan warna sekunder



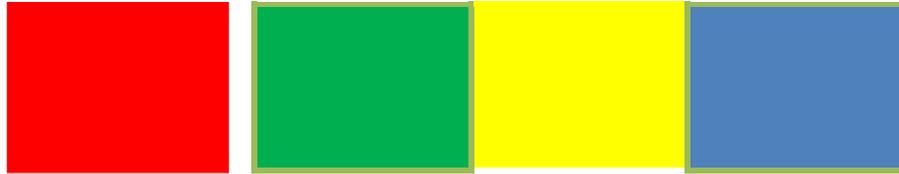
- gradasi warna biru ke putih (monokromatik)



- komposisi warna analog



- komposisi warna kontras



Gambar 4. Ragam Warna dan Komposisi Warna

- 4) Bentuk ialah unsur visual pada karya seni rupa yang bersifat dua dimensi atau tiga dimensi. Efek visual ini dapat ditimbulkan melalui perpaduan unsur warna, tekstur dan volume yang berbeda. Bentuk tiga dimensi dapat berupa bentuk berongga (misalnya: bola, kaleng dan kardus) dan bentuk padat (misalnya: es batu dan balok kayu). Kemudian bentuk engulangan-pengulangan bentuk dapat digunakan untuk menciptakan irama yang mengesankan dalam menciptakan keserasian.



Gambar 5. Bentuk dua dimensi dan tiga dimensi

- 5) Proporsi ialah perbandingan ukuran tiap bentuk dari karya seni rupa dan sarana penunjang kegiatan pameran. Proporsi merupakan salah satu unsur pembentuk keharmonisan dalam penataan komposisi karya seni rupa. Proporsi menjadi prinsip utama yang perlu Anda perhatikan dalam membuat gambar model, gambar bentuk, mematung, dan desain produk.
- 6) Ruang ialah unsur rupa yang membentuk karya seni rupa sehingga memiliki ciri tiga (3) dimensi dan volume. Ruang dalam karya seni rupa dua dimensi terbentuk dari susunan beberapa garis yang membentuk bidang.

c. Prinsip Seni

Prinsip seni merupakan penataan karya koleksi yang disusun berdasarkan kaidah azas rancangan (prinsip desain) sebagai berikut:

- 1) Kesatuan (*unity*) yaitu azas rancangan yang berkenaan dengan pengertian paduan dan hubungan antara unsur-unsur visual pada karya seni rupa, misalnya: kombinasi warna dan bentuk yang selaras menghasilkan komposisi lukisan yang harmonis.
- 2) Keseimbangan (*balance*), yaitu azas rancangan yang berkenaan dengan perbandingan bobot visual atau besar-kecil bentuk objek pada karya seni rupa. Keseimbangan adalah salah satu unsur kesatuan yang menentukan keserasian tampilan komposisi.
- 3) Irama (*ritme*), yaitu azas rancangan yang berkenaan dengan pengulangan unsur-unsur visual (bentuk, warna, dan tekstur) yang menimbulkan kesan gerak dinamis, arah meninggi, arah mendatar, arah miring/diagonal, arah naik-turun, dan sebagainya. Hindari variasi pengulangan yang terlalu banyak karena akan menimbulkan kesan tidak teratur atau kacau.

Secara khusus dalam pola hias menurut Endin (2004) pengorganisasian irama terdiri dari prinsip mengarahkan (pengulangan, selang-seling, rangkaian, transisi, gradasi, dan rotasi), memusatkan (kontras dan penekanan) dan menyatukan (proporsi, keseimbangan dan harmoni) dalam sebuah komposisi pola hias. Untuk lebih jelasnya Anda dapat membaca buku ajar *Ragam Hias Kreasi*

- 4) Keselarasan (*harmony*), yaitu azas rancangan yang berkenaan dengan perpaduan unsur-unsur visual dalam karya seni rupa yang menampilkan komposisi yang selaras atau harmonis. Keselarasan dapat dicapai melalui keselarasan bentuk, warna, tekstur dan proporsi.

3. Klasifikasi seni rupa

Setelah Anda pelajari Pengertian dan Unsur Seni Rupa pada Kegiatan Belajar 1 dari modul ini, maka selanjutnya Anda akan mempelajari Klasifikasi Seni Rupa yang ditemui dalam kehidupan manusia. Sering kali manusia tidak menyadari bahwa peran seni dalam kehidupannya sehari-hari sangat menonjol. Seni dalam konteks keindahan merupakan salah satu kebutuhan batiniah manusia, karena “keindahan” memberikan sentuhan perasaan yang menimbulkan kesenangan, ketenangan, kelegaan, kepuasan, kebahagiaan dalam dirinya. Keindahan yang terdapat di alam atau pada benda buatan manusia dapat dinikmati melalui fungsi indriawi.

Pada mulanya kegiatan seni dalam kehidupan manusia tidak dibedakan atau diklasifikasikan seperti saat ini, karena kesenian menjadi bagian atau aktivitas yang menyatu dengan kehidupan manusia. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kemudian para pakar estetika dan seni mengklasifikasikan seni menurut berbagai kategori ditinjau dari aspek yang berbeda yang kemudian melahirkan berbagai teori dan konsep seni. Penggolongan seni yang umum dikenal adalah penggolongan berdasarkan bentuk, medium, teknik, dan fungsi



Gambar 6. Klasifikasi Seni Rupa

Berdasarkan fungsi, seni rupa dapat diklasifikasikan menjadi tiga katagori, yaitu: (1) seni murni, (2) seni terapan (kriya dan desain) dan (3) seni media baru. Walaupun ketiga macam atau ragam seni rupa tersebut memiliki medium dan bentuk yang berbeda satu sama lain, tetapi ada kaidah-kaidah estetik yang dapat diterapkan bagi semua ragam seni. Dalam seni lukis terdapat unsur *irama* dan *komposisi*, sedang dalam perwujudan seni patung pun juga mengenal irama dan komposisi. Maka tidaklah mengherankan bahwa pengenalan dan pemahaman yang baik tentang ragam atau jenis seni rupa tertentu akan membantu Anda dalam memahami ragam atau jenis seni rupa yang lain.

Sebagai pengantar untuk memahami klasifikasi seni rupa secara lebih rinci pada modul-modul selanjutnya, maka berikut ini akan dijelaskan tiga kategori seni berdasarkan fungsi, yaitu:

a. Seni rupa murni

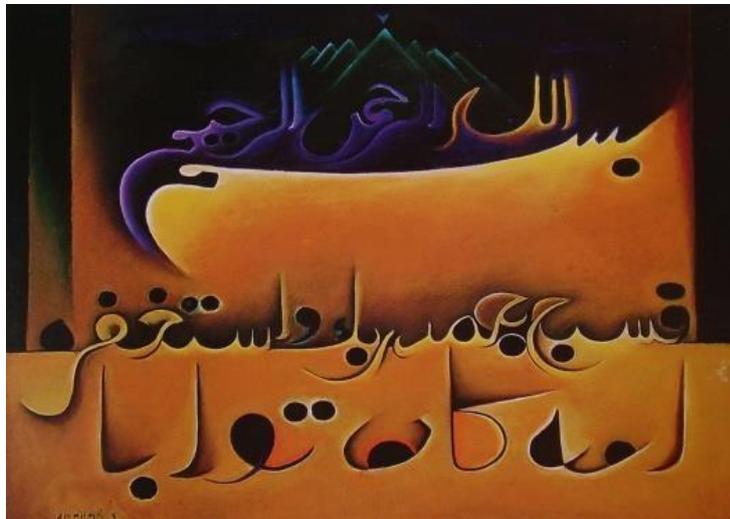
Seni murni adalah suatu konsep atau bentuk seni yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan fungsi *ekspresi* melalui berbagai medium dalam wujud dua dimensi atau tiga dimensi. Sebagai contoh: karya lukis, patung, seni fotografi, seni grafis merupakan karya *seni murni* karena dalam penciptaannya mengutamakan unsur gagasan dan kebebasan ekspresi, perasaan/emosi dan imajinasi dari seniman/seniwati. Untuk lebih jelas silahkan Anda baca uraian materi tentang beberapa cabang seni rupa:

Seni (murni) pada dasarnya adalah komunikasi antar manusia melalui pengekspresian perasaan, intuisi serta penafsiran atas sebuah gagasan atau tema yang diungkapkan dalam karya seni rupa. Bahasa ungkap yang digunakan dalam komunikasi adalah bahasa imajinasi, imaji rupa, ruang, ritme, kata, yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi simbol visual yang penuh makna. Dalam bahasa imaji seniman menciptakan sendiri ungkapan khas atau gaya ekspresi dan kreativitas pribadi.

1) Seni Lukis

Menurut Soedarpo, Sp (1990: 11) melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan datar dari objek tiga dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu, dengan melibatkan ekspresi, emosi, dan gagasan pencipta secara penuh. Sehingga, sebuah lukisan harus dapat menerjemahkan apa yang ada dalam objek, tema, atau gagasan secara representatif.

Pendapat lain yang menyatakan bahwa seni lukis adalah sebuah pengembangan dari menggambar, biasanya memiliki keunikan atau ciri khas tersendiri. Ciri khas ini didasarkan pada tema, corak atau gaya, teknik, bahan, serta bentuk karya seni tersebut. Ekspresi atau coretan-coretan gambar bisa dikembangkan menjadi sebuah lukisan, agar lebih bermakna coretan itu perlu disempurnakan misalnya imajinasi, emosi, intensitas tebal-tipisnya goresan garis dan warna-warnanya. Bapak ibu guru dapat mempelajari aliran-aliran seni lukis beserta karya, tokohnya seperti aliran naturalisme, realisme, romantik, ekspresionisme, abstrak, surealisme dan lain-lain.



Gambar 7. Lukisan kaligrafi "**N-Nashr ayat 3**" (1991), karya Amang Rahman.

Sumber: <http://lukisanku.id>



Gambar 8. Lukisan ekspresionis Kuda Putih karya Affandi

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

2) Seni Patung

Menurut Encyclopedia Britannica seni patung adalah seni yang menggambarkan objek hasil pengamatan atau hasil imajinasi dalam wujud material padat bersifat 3 (tiga) dimensi. Motivasi penciptaan patung bisa berupa keinginan untuk menampilkan kodrat natural, aspek ideal suatu objek ataupun ide tertentu dalam pikiran (Curtis, 2001). Proses penciptaan karya patung bertitik tolak dari ide, imajinasi, perasaan ataupun kreativitas.

Perkembangan Seni patung secara kronologis diawali dengan perkembangan gaya Gotik, Renaisans, Mannerisme, Barok dan Rokoko, Neoklasik, dan Romantik, Realisme, Abstrakisme. Pada masyarakat tradisional, pembuatan karya patung seringkali dihubungkan dengan kegiatan religi seperti pemujaan kepada dewa atau arwah nenek moyang. Pada karya-karya patung modern pembuatan patung merupakan ekspresi individu penciptanya karena lebih bebas dan menampilkan gaya artistik personal.

Ragam seni patung ditinjau dari bentuk, wujud dan jenis patung, dapat dibedakan menjadi tiga: 1) Patung Imitatif (Realis/Representatif), 2) Patung Non- Figuratif (Abstrak). 3) Patung Deformatif. Penciptaan beragam seni patung tersebut dilatarbelakangi oleh fungsi yang berbeda, yaitu: 1) Patung sebagai fungsi personal, 2) Patung sebagai fungsi sosial, 3) Patung sebagai fungsi estetik.

Seperti halnya seni lukis, seni patung juga sudah dikenal di Indonesia sejak zaman prasejarah. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki tradisi pembuatan karya seni patung seperti suku Asmat di Papua, terkenal dengan patung primitif. Pada masa kerajaan Hindu-Budha di Jawa dan Bali, banyak sekali ditemukan hasil karya seni patung terutama di candi Hindu dan Budha yang bercorak tradisional. Pada masyarakat tradisional, pembuatan karya patung seringkali dihubungkan dengan kegiatan religi seperti pemujaan kepada dewa atau arwah nenek moyang. Pada karya-karya seni patung modern, pembuatan karya seni patung merupakan ekspresi individu penciptanya karena lebih bebas dan bervariasi. Berdasarkan fungsi pembuatannya, seni patung ada 3 macam, yaitu: sebagai fungsi personal, patung sebagai fungsi sosial, patung sebagai fungsi estetik.

Karya seni patung diciptakan semata-mata untuk kepentingan personal (pribadi), sebagai, ekspresi perasaan, dan ungkapan pribadi termasuk tujuan religi (sarana beribadah).

Patung pada zaman dahulu dibuat untuk kepentingan keagamaan, pada zaman Hindu dan Buddha patung dibuat untuk menghormati dewa atau untuk mengenang orang-orang yang yang diagungkan, misalnya raja atau pimpinan mereka. Dilihat dari perwujudannya, ragam patung dapat dibedakan menjadi yaitu: Bentuk Imitatif (*Realisme Representatif*) merupakan tiruan dari bentuk alam (manusia, hewan, dan tumbuhan). Perwujudan visualnya berdasarkan bentuk fisik yang meliputi proporsi anatomi, harmoni dan kesatuan bentuk dan Bentuk Nonfiguratif (Abstrak) Patung yang tidak menampilkan bentuk yang umum dikenal seperti bentuk-bentuk yang ada di alam.

- a) Contoh Patung sebagai Fungsi Personal terdapat pada Patung pada zaman dahulu dibuat untuk kepentingan keagamaan, pada zaman Hindu dan Buddha patung dibuat untuk menghormati dewa atau untuk mengenang orang-orang yang yang diagungkan, misalnya raja atau pimpinan mereka.



Gambar 9. Patung Budha di candi Borobudur
Sumber: <https://lifestyle.okezone.com>

b) Contoh patung sebagai fungsi sosial

Jenis patung ini diciptakan untuk memperingati suatu peristiwa yang bersejarah atau mengenang jasa seorang pahlawan besar dalam sebuah bangsa atau kelompok. Dalam catatan sejarah, misalnya patung untuk monumen.



Gambar 10. Monumen Pancasila Sakti,
karya Edhi Sunarso
Sumber: <https://travel.kompas.com>

c) Patung sebagai Fungsi Estetik

Patung bernilai estetik, artinya sebuah karya patung diciptakan untuk dinikmati keindahannya. Patung-patung dibuat sengaja untuk menghiasi sebuah taman atau ruangan sebagai elemen dekorasi dan juga berfungsi memperindah sebuah konstruksi bangunan.



Gambar 11. Patung *Gerak Harmoni*
Dolorosa Sinaga
Sumber: <https://galerinasional>

3) Seni Grafis

Istilah seni grafis dikenal juga dengan **seni mencetak**. Kata „*grafis*“ berasal dari bahasa Yunani „*graphein*“ yang berarti menulis dan mencetak. Sedang dalam bahasa Inggris disebut *graph* atau *graphic* yang berarti dapat membuat tulisan, lukisan dengan cara ditoreh atau digores. Seni grafis termasuk karya seni rupa 2 dimensi yang merupakan karya cetak/grafis yang diciptakan untuk mencurahkan ide/gagasan, intuisi, perasaan dan emosi seseorang menggunakan teknik cetak datar, cetak datar dan cetak tinggi di atas media kertas.

Karya seni grafis umumnya dibuat di atas kertas, pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Seni grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut dengan *palt* (medium cetak), *plat* yang dijadikan sebagai media ini meliputi papan kayu, logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum, atau batu

litografi. Seni grafis yang disebut dengan cetak sering menggunakan lembaran kain berpori (*screen-printing*) yang direntangkan pada sebuah kerangka.

Acuan cetak umumnya dibuat dari bahan tripleks atau MDF yang akan dicetak di atas permukaan kertas atau kain. Hasil karya cetak berupa karya grafis dengan garis tebal-tipis, warna, bentuk yang ekspresif sesuai rancangan gambar yang dibuat. Kegiatan mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak/acuan/klise. Penggarapan seni grafis dengan menggores atau mencungkil pada sekeping papan, logam, atau bahan lainnya seperti *plat* logam (kuningan, atau alumunium). Hasil seni grafis menunjukkan kreativitas maupun keterampilan penciptanya. Dalam perkembangannya beberapa teknik seni grafis, seperti teknik sablon (cetak saring) dan cetak tinggi selanjutnya berkembang memasuki wilayah seni terapan. Teknik cetak tinggi berkembang menjadi teknik cetak modern (*offset*) yang menggunakan mesin dan teknik digital untuk memproduksi produk desain.

Acuan cetak umumnya dibuat dari bahan tripleks atau MDF yang akan dicetak di atas permukaan kertas atau kain. Hasil karya cetak berupa karya grafis dengan garis tebal-tipis, warna, bentuk yang ekspresif sesuai rancangan gambar yang dibuat. Kegiatan mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak/acuan/klise. Penggarapan seni grafis dengan menggores atau mencungkil pada sekeping papan, logam, atau bahan lainnya seperti *plat* logam (kuningan, atau alumunium). Hasil seni grafis menunjukkan kreativitas maupun keterampilan penciptanya. Dalam perkembangannya beberapa teknik seni grafis, seperti teknik sablon (cetak saring) dan cetak tinggi selanjutnya berkembang memasuki wilayah seni terapan. Teknik cetak tinggi berkembang menjadi teknik cetak modern (*offset*) yang menggunakan mesin dan teknik digital untuk memproduksi produk desain.

Seni grafis di Indonesia awalnya merupakan media alternatif bagi seniman yang telah mengerjakan bidang lainnya seperti melukis atau memotung. Secara kronologis seni grafis muncul sekitar tahun 1950-an tokohnya, Mohtar Apin, Haryadi Suadi dari Bandung, Suromo dan Abdul Salam dari Yogyakarta. Untuk memahami lebih jelas tentang bahan, teknik, dan prosedurnya berikut ini beberapa contoh karya seni grafis.



Gambar 12. Beberapa contoh karya seni grafis (cetak datar dan cetak tinggi)
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/86905467795143144/?nic=1>

b. Seni Terapan

Karya seni rupa yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia yang berkaitan dengan fungsi komunikasi, fungsi pakai dan fungsi hias. Seni terapan terbagi dua yakni Desain dan Kriya. Istilah *desain* muncul untuk pertama kalinya di zaman modern yang berakar pada kerangka kebudayaan Barat (Eropa) dengan pemikiran yang sangat sederhana dan terbatas, yaitu sebagai „kreativitas perancangan produk tertentu dengan kaidah saintifik dan teknologi“.

Pada realitas sesungguhnya *desain* bukanlah satu definisi tunggal. Jika ditelisik lebih mendalam istilah „desain“ sebenarnya tidaklah sederhana. Arti harafiahnya tidak sebatas “perancangan” atau “perencanaan”. Pengertian desain memiliki ruang filosofi tentang keindahan dan kehidupan yang membutuhkan kreativitas dalam pemecahan masalah terkait kebutuhan hidup manusia yang proses penciptaannya melibatkan teknologi, psikologi, imajinasi, intuisi dan rasa. Mendesain merupakan totalitas penciptaan yang melibatkan perencanaan, penghayatan, penghitungan, perenungan, pemecahan masalah (solusi desain) dan pengimajinasian serta penjiwaan realitas ke dalam bentuk konkret baik yang bersifat 2 dimensi maupun

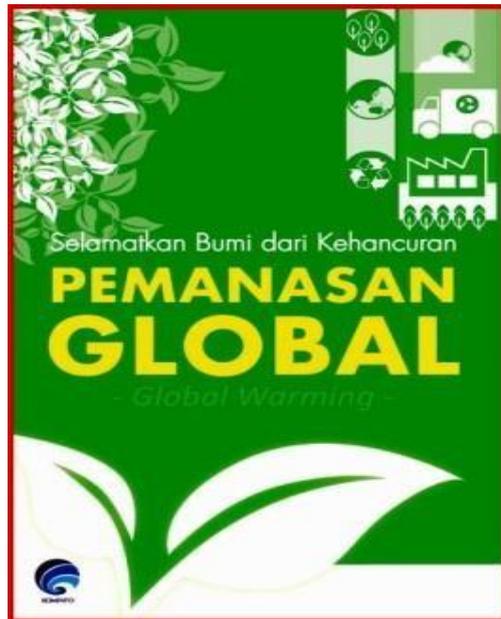
3 dimensi. Kreativitas dan kecerdasan desain tampak manakala eksplorasi ide, imajinasi kreatif, dan sensibilitas estetikanya melibatkan rasionalitas atau logika berpikir.

Sebagai contoh: (1) Desain grafis, desain tekstil dan desain perhiasan dapat digolongkan sebagai karya seni rupa terapan dengan fungsi komunikasi dan fungsi pakai; (2) Kriya keramik, kriya kayu, kriya logam, kriya tekstil, kriya kulit yang digolongkan sebagai karya seni rupa terapan dengan fungsi pakai dan fungsi hias. Berikut ini dijelaskan jenis karya seni sesuai cabang dari seni terapan.

1) Desain Grafis

Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya seni yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, tetapi cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkannya juga makin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak. Desain grafis menghasilkan produk visual seperti : brosur, tata letak majalah, cover buku, logo, antar muka website, antarmuka aplikasi ponsel, dan beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

Desain grafis menghasilkan produk visual seperti : brosur, tata letak majalah, cover buku, logo, antar muka website, antarmuka aplikasi ponsel, dan sebagainya (<http://serupa.id>).



Gambar 13. Contoh karya desain poster lingkungan

Sumber: <https://-poster-yang-kreatif.html>
www.senibudayaku.com/2017/10/contoh

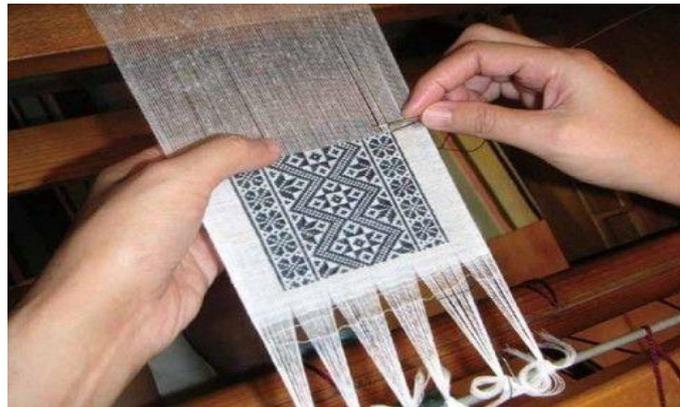


Gambar 14. Contoh karya desain sampul majalah

Sumber: <https://www.kapanlagi.com/showbiz/hollywood/kesempurnaan-victoria-beckham-dalam-cover-majalah-vogue-fbcf1d.html>

2) Desain Tekstil

Desain Tekstil adalah rancangan corak, motif dan warna pada produk tekstil, baik pada permukaan kain (bukan rajutan) atau struktur kain (hasil rajutan/tenunan) yang diciptakan dengan memperhatikan aspek bahan dan teknik, fungsi, komposisi, segi estetik, selera konsumen serta pemasarannya. Teknik yang umum digunakan pada pembuatan desain permukaan adalah teknik sablon, batik, ikat celup dan sulam. Sedangkan untuk desain stuktur digunakan teknik anyam, macramé, dan tenun. Masing-masing teknik memiliki keunikan ciri estetik yang berbeda. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas silahkan Anda cari referensi visual melalui internet dan cermati perbedaan ciri - ciri motif, corak dan tekstur pada permukaan kain batik dan kain tenun.



Gambar 15. Contoh karya tenun
Karya : Kara dan Sonic, 2016

Sumber: <http://buzz16.com/addictive-weaving-tutorials-to-try-this-summer/2/>



Gambar 16. Contoh karya batik Karya : batiktulismas, 2018

Sumber: <https://www.instagram.com/p/Bk1bzQn9rf/>

3) Desain Produk

Desain Produk adalah proses kreasi suatu karya seni terapan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa ke masa. Karya desain produk merupakan paduan hasil imajinasi dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan melibatkan unsur estetika dan teknologi yang dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya.

Menurut Philip Kotler (1994), produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan kepada sebuah pasar agar diperhatikan, diminta, dipakai, atau dikonsumsi sehingga mungkin memuaskan keinginan atau sebuah kebutuhan. Menurut Widagdo dalam bukunya Desain dan Kebudayaan (2011) mengatakan bahwa falsah desain di Eropa berbeda dengan Amerika. Di Eropa, desain dilihat terutama dari hubungannya dengan sistem fungsi sebuah produk. Cara pandang ini dipengaruhi oleh tradisi rasionalisme. Sedang di Amerika, desain dilihat dari perannya dalam meningkatkan pemasaran produk, sehingga faktor “rupa” sebuah produk menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan pemenuh kebutuhan konsumen tidak lagi terbatas aspek fungsional saja, tetapi sudah meluas ke arah tuntutan kenyamanan dan citra produk.



Gambar 17. Contoh karya desain produk Karya : PT. Inti Prima Karya

Sumber: <https://www.ipk.co.id/packaging/>

c. Seni Media Baru

Seni media baru (new media art) adalah istilah yang merujuk pada aktivitas kreatif mengelola kegiatan seni visual dengan dukungan dari teknologi digital. Seni media baru dikategorikan sebagai seni kontemporer dan termasuk dalam gerakan seni Pascamodernisme bila ditinjau secara kronologi kemunculannya dan teknologi media baru sebagai medium yang digunakan (www.uoc.edu). Seni media baru sendiri bentuknya cenderung hiperteks dan bersifat multimedia. Termasuk di antaranya adalah seni digital, grafika computer, animasi komputer, seni virtual, seni interaktif, video art, dan sebagainya. Seiring berjalannya waktu, media baru terpengaruh oleh interaksi sosial dan budaya sehingga menciptakan medium baru yang menjadi tempat interaksi berbagai macam nilai dan budaya, termasuk nilai-nilai seni atau artistik. Seni media baru sendiri mulai menjadi istilah yang lazim dalam dunia seni itu sendiri.



Gambar 18. Contoh karya seni instalasi Judul Karya : Berjuang untuk Kemanusiaan Melalui Seni Karya: Harsono, 2019

Sumber:<https://www.dewimagazine.com/news-art/f-x-harsono-yang-berjuang-untuk-kemanusiaan-melalui-seni>



Gambar 19. Contoh karya *street art*

Sumber Judul Karya: Jakarta Kelebihan Beban Karya: The Popo, 2017

<https://site.tupperware.co.id/tupperware-men/tips/art-and-design/ini-dia-street-art-yang-bikin-kamu-serasa-di-dunia-imajinas>

Uraian materi di atas memperlihatkan bahwa pengertian tentang Seni Rupa dan bentuk karya seni rupa terus berubah seiring dengan perkembangan peradaban manusia. Mengutip pendapat Sugiarto (2015), seni dalam arti yang luas sesungguhnya seni tidak pernah mati. Ia bagian inheren dari evolusi. Dunia manusia memang dunia yang di"seni"kan, yang terus menerus diciptakannya. Manusia lebih suka hidup dalam dunia imajinasi. Sesuai perubahan imajinasi, maka tata nilai, falsafah, pengetahuan, dan banyak aspek kehidupan terus diperbaharui.

Sejalan dengan meningkatnya pengetahuan peserta didik, maka diharapkan peserta didik semakin menyadari kontribusi seniman dan menghargai peran seni ditengah masyarakat sehingga peserta didik mampu berempati dan bersimpati serta menghargai kreasi seni, profesi seni dan dunia kesenian. Latihan Soal/Kasus.

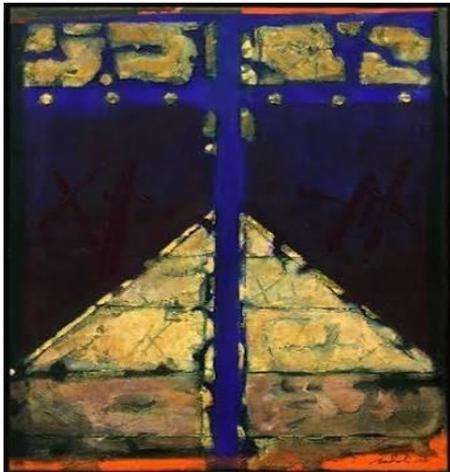
D. Tugas Terstruktur



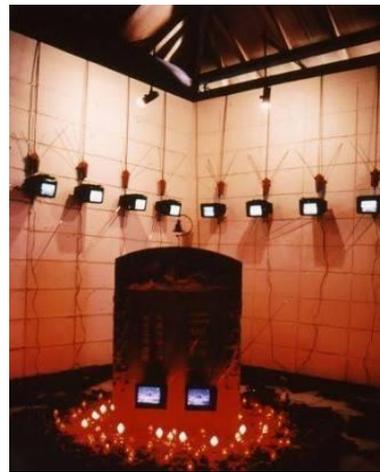
(1)



(2)



(3)



(4)

Cermati gambar karya seni rupa di atas dan berikan pendapatmu terkait jenis karya, teknik dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni rupa di atas.

No	Jenis Karya	Teknik	Bahan
1			
2			
3			
4			

E. Rangkuman

Pada hakikatnya mata pelajaran Seni Budaya ditingkat pendidikan menengah masih bersifat kontekstual, karenanya para pendidik harus memiliki wawasan yang luas dan kreatif dalam memanfaatkan beragam sumber belajar media cetak, non-cetak, lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya untuk membuka wawasan peserta didik tentang pengetahuan dasar kesenirupaan terkait konsep-konsep dan teori-teori seni rupa serta beragam jenis seni rupa, baik seni murni, seni terapan maupun seni media baru yang kontekstual dengan kehidupan dan pengalaman peserta didik. Konsep seni secara komprehensif pada Modul 1 dipelajari dengan pendekatan *belajar tentang seni* yang difokuskan pada pembahasan tentang pengertian, unsur karya seni rupa dan prinsip seni yang dimanfaatkan dalam penciptaan beragam jenis karya seni rupa dalam beragam fungsi. Dalam perkembangan mutakhir dapat dipelajari peran teknologi bagi seni. Teknologi dapat memperluas kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan oleh dunia seni. Seniman dapat berkarya dengan beragam medium, sehingga seniman bebas bereksperimen untuk menghasilkan imajinasi kreatif yang baru.

Pembelajaran 2. Bahan, Teknik, dan Prosedur Berkarya Seni Rupa

Modul dari Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn. Konsep Pendidikan Seni Rupa dan Pembelajarannya

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru bidang studi yang lebih spesifik pada pembelajaran 2. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni, kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu menganalisis konsep seni dan pembelajarannya dalam memanfaatkan dan mengolah bahan, alat dan teknik berkarya seni rupa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam rangka mencapai kompetensi guru bidang studi, maka dikembangkanlah indikator-indikator yang sesuai dengan tuntutan kompetensi guru bidang studi. Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 2. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni adalah sebagai berikut.

1. Menguraikan dan mempraktekkan bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa murni dengan baik dan benar.
2. Menguraikan dan mempraktekkan bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa terapan dengan baik dan benar.
3. Menguraikan dan mempraktekkan bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni media baru dengan baik dan benar.

C. Uraian Materi

1. Jenis dan Sifat Bahan

Kegiatan Belajar 2 memfokuskan pada berkarya seni murni khususnya seni lukis yang bersifat dua dimensi dan seni patung yang bersifat tiga dimensi. Perbedaan mendasar dari kedua jenis seni rupa murni ini adalah pada bahan, teknik, dan prosedur berkaryanya. Untuk dapat mengenali perbedaan itu, baca dan pahami

uraian berikut ini.

a. Bahan, Teknik, dan Prosedur Berkarya Seni Lukis

Dalam proses berkarya seni lukis memerlukan pemahaman tentang jenis, bahan, alat, teknik, dan prosedur berkarya. Media berkarya seni lukis meliputi bahan dan alat untuk melukis. Beragam pilihan alat, bahan, dan media digunakan sesuai jenis dan gaya karya yang diinginkan. Media berkarya seni lukis sangat beragam tergantung dari teknik yang digunakan.

1) Cat air (barbasis air)

Cat air, jenisnya ada 2 yaitu *water colour* yang bersifat transparan dan *poster colour* yang bersifat plakat. Bahan utama cat air berupa pigmen halus atau serbuk warna (*dye*) yang dicampur dengan *gum arabic* sebagai bahan baku, serta gliserin atau madu untuk menambah kekentalan dan daya rekat pigmen warna.



Gambar 20. Bahan Pewarna Cat Air Sumber: Do mino , 2018

2) Cat Minyak

Cat minyak yaitu cat warna yang terbuat dari pigmen warna yang dicampur dengan media minyak. Berbeda dengan cat air yang mudah cepat mengering, namun cat minyak membutuhkan waktu untuk pengeringannya. Cat minyak ini memberi efek cerah serta memberikan tekstur yang sangat bagus, kelemahan cat minyak ini pada aroma yang menyengat. Cat minyak biasanya dikemas bentuk *tube* timah dalam bentuk pasta yang dalam pemakaiannya dicampur dengan *lijn-olie* sebagai pengencer.



Gambar 21. Cat minyak dan minyak pencair
Sumber: winsornewton



Gambar 22. Cat Minyak
Sumber: artsupplies, 2019

3) Cat Akrilik

Cat akrilik terbuat dari plastik berbasis *polietilen* yang akan mengeras ketika kering. Berbagai macam pigmen kem ditambahkan kedalam emulsi polimer akrilik untuk mendapatkan berbagai warna cat yang berbeda. Cat akrilik tersedia di toko dalam bentuk pasta dan dikemas dalam semacam *tube*. Berbagai bahan campuran ditambahkan ke cat akrilik sehingga diperoleh jenis cat dengan sifat berbeda. Cat akrilik menjadi lebih tebal, tipis dan cenderung kering dengan cepat.

Setelah kering, cat akrilik sulit dihapus kecuali dengan menggunakan larutan alkohol khusus. Agar tidak mengurangi kualitas warna, cat akrilik dapat dicampur dengan air hingga maksimum 30%. Campuran air pada cat akrilik akan membuat tampilan cat akrilik tampak lebih lembut dan transparan. Pastikan Anda mengaplikasikan cat akrilik secepat mungkin karena sifat cat cepat mengering dan susah untuk menghapus atau mengubah warnanya.



Gambar 23. Cat Akrilik dalam tube
Sumber: Productnation, 2018

b. Alat dalam Berkarya Seni Lukis

1) Kuas

Kuas merupakan alat yang digunakan untuk berkarya dengan medium seni lukis. Jenis dan bentuk kuas beragam dari bentuk, ukuran, serta harga yang sangat bervariasi. Pemilihan kuas tergantung dari jenis goresan yang kita inginkan. Jenis kuas yang pipih dan berujung lurus datar dipakai untuk bahan cat minyak, sedangkan kuas dengan bulu berbentuk bulat dan berujung runcing dipakai untuk bahan cat air.



Gambar 24. Kuas Cat Air



Gambar 25. Kuas Cat Minyak

2) Pisau Palet

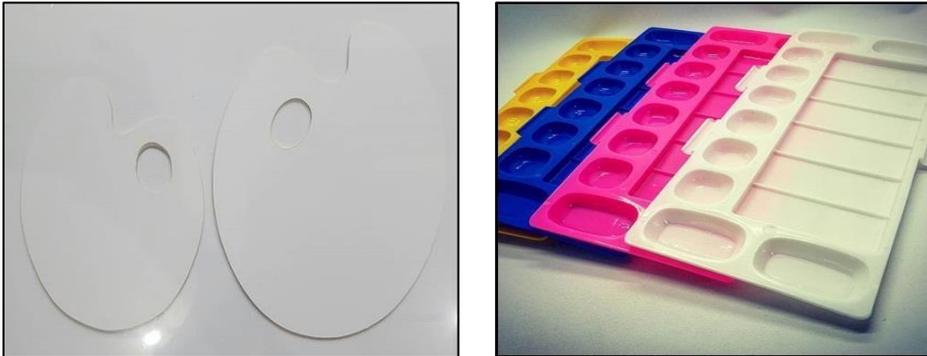
Terbuat dari alumunium tipis, fungsinya adalah untuk mencampur cat seperti layaknya kuas juga untuk membuat efek-efek goresan. Bentuknya dan ukurannya tersedia berbagai jenis, runcing, lebar, dan bulat.



Gambar 26. Pisau Palet dengan beragam bentuk
Sumber: diction, 2018

3) Palet

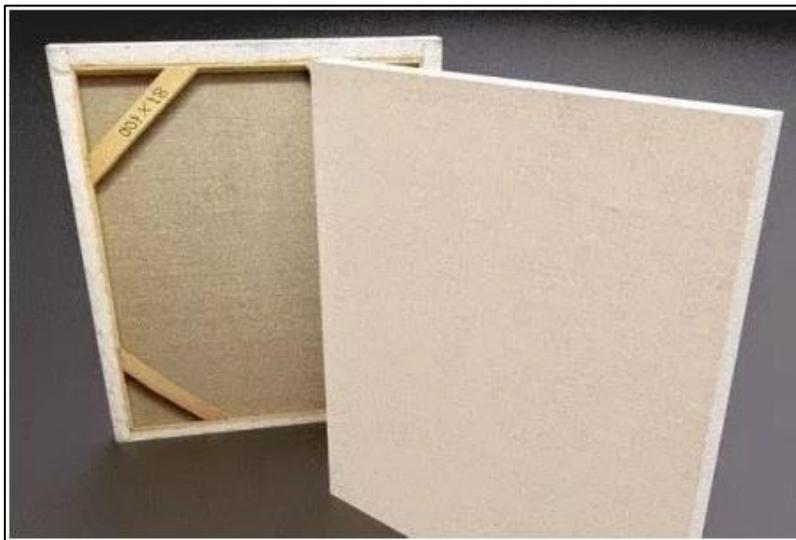
Palet adalah media yang digunakan untuk tempat mencampur cat. Palet memiliki berbagai jenis dan ukuran. Untuk media seperti cat air, palet yang dipakai adalah yang ada lengkungan tempat air, sedangkan bentuk palet cat minyak berbentuk datar, ditambahkan lubang untuk pegangan.



Gambar 27. Palet Cat Minyak dan Palet Cat Air

4) Kanvas

Kanvas merupakan bahan media yang umum dipakai sebagai media dalam melukis, kanvas menggunakan bahan linen atau bahan katun.



Gambar 28. Kanvas untuk melukis
Sumber: balchi bara, 2018

c. Teknik dan Prosedur Berkarya Seni Lukis

Setelah Anda pahami sifat bahan dan alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis, selanjutnya Anda akan memahami jika teknik yang digunakan dalam berkarya seni lukis tidaklah sama. Kreativitas dalam mengeksplorasi, mengolah bahan dan media dalam melukis melahirkan teknik melukis tertentu, teknik melukis ini sudah dipakai sejak zaman pertengahan, sehingga menambah keragamankarya seni lukis.

1) Teknik Cat Air (*Aquarel*)

Bahan yang dipakai dalam teknik ini adalah cat air berbentuk pasta yang dicampur dengan air. Teknik *aquarel* adalah melukis dengan sapuan warna tipis, sehingga hasilnya transparan, media untuk bahan cat air adalah kertas.

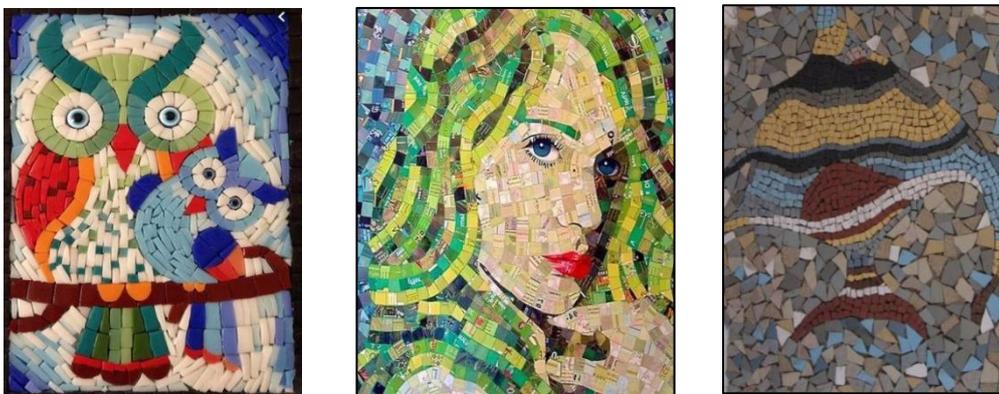


Gambar 29. Teknik Aquarel menghasilkan warna-warna transparan

Sumber: Candra Novitasari, 2019

2) Teknik Mozaik

Teknik mozaik adalah teknik menempelkan pecahan atau lempengan kaca yang berwarna-warni pada media lukisan sehingga, membentuk objek tertentu. Bahan yang bisa digunakan untuk teknik ini antara lain pecahan keramik, porselen, potongan kertas, atau bisa juga batu yang berwarna-warni Mozaik yang memakai potongan potongan kayu, sebagai bahan lukisannya disebut *intersia*.



Gambar 30. Lukis dengan Teknik Mozaik

Sumber: Candra Novitasari, 2019

3) Teknik Lukis Kaca

Teknik lukisan kaca menggunakan kaca, timah, kuningan, dan tembaga sebagai penyambungannya, sehingga membentuk lukisan. Lukisan kaca pertama kali dikembangkan. Pada zaman Gothic di Eropa sebagai bagian dari arsitektur. Lukisan kaca ini mencapai kegemilangan pada zaman Renaissance sebagai hiasan pada pintu dan jendela bangunan-bangunan besar seperti istana dan tempat peribadatan. Di Indonesia teknik lukisan kaca pada awalnya berkembang sebagai seni industri rumah tangga di Cirebon, Jawa Barat sebagai warisan dari teknik yang dicontohkan oleh seniman Belanda.



Gambar 31. Teknik Lukis Kaca
Sumber: Fathia Azkia, 2016

3) Teknik Lukisan Batik

Teknik lukisan batik cara dan praktik kerjanya hampir sama dengan tata cara membatik, yaitu dengan menutupi permukaan kain dengan lilin atau malam batik. Kain yang tertutup lilin inilah yang membentuk titik garis bidang atau pun ruang sebelum jadi sebuah gambar, dan hasil akhir dicelup ke larutan pewarna.



Gambar 32. Teknik Lukis Batik
Sumber: faizkasmy, 2016

d. Prosedur dalam Berkarya Seni lukis

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan jika kalian melukis. Teori ini berdasarkan pengalaman para pelukis terkenal. Proses atau langkah dalam melukis adalah sebagai berikut.

1) Memunculkan Gagasan

Ide/gagasan kreatif, bisa didapatkan dari objek-objek yang dilihat di sekeliling kita, misalnya dengan:

- a. Mengembangkan imajinasi, apa yang dipikirkan, dialami, atau dari pengalaman orang lain.
- b. Melihat objek secara langsung, misalnya pasar, pantai, atau pegunungan.
- c. Melihat dari buku, majalah, internet, serta dokumen lain tentang lukisan.
- d. Mengunjungi museum atau kegiatan seni lukis di sekitar. Ide dan gagasan di atas kita olah lagi baik dari segi bentuk objeknya menjadi sebuah sketsa yang menarik, sehingga apa yang kita lihat, rasakan, atau yang kita pikirkan dipahami oleh pengamat seni.

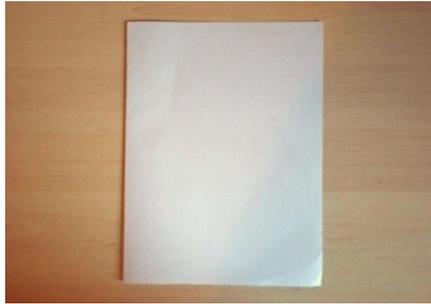
2) Membuat Sketsa

Sketsa adalah gambar awal yang akan dijadikan atau dibuat lukisan. Sketsa inilah yang kemudian diselesaikan menjadi sebuah lukisan yang sempurna, sketsa biasanya hanya berupa goresan global tidak mendetail dari sketsa yang kita buat akan tergambar apa yang akan diungkapkan.

3) Menentukan Media Berkarya (Bahan dan Alat)

Proses penentuan media dalam berkarya menjadi tahap yang penting untuk menghasilkan karya yang baik, berikut ini rinciannya:

- Menggunakan kertas: karton, manila, padalarang, atau hanya kertas HVS.



Gambar 33. Kertas HVS
Sumber: Provokantor, 2018

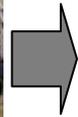


Gambar 34. Karya Lukis dimedia Kerta
Sumber: Dawan, 2019

- Menggunakan tembok, dinding, papan, atau media yang lebar lainnya.



Gambar 35. Mural Dinding
Sumberr:<https://www.imural.id/blog>



Gambar 36. Mural Dinding
Sumber:<https://economy.okezone.com>

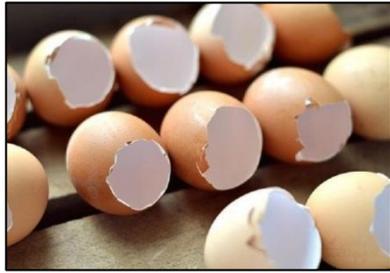
- Menggunakan media alternatif, tripleks, kaca, cangkang telur, atau di permukaan benda pakai/kerajinan.



Gambar 37. Kaca Sebagai Media
Sumber: Layindo Aluminium, 2015



Gambar 38. Karya Lukis kaca
Sumber: Fathia Azkia, 2016



Gambar 39. Cangkang Telur sebagai media



Gambar 2.21. Melukis Telur Hias

Sumber: Helmi Ade Saputra, 2017 Sumber; <https://ragamkerajinantangan.blogspot.com/2017>

- Menggunakan cat minyak, cat akrilik, cat tembok, krayon, atau pastel.



Gambar 40. Cat Akrilik dalam tube
Sumber: Productnation, 2018



Gambar 41. Karya Lukisan Cat Akrilik
Sumber: Pxhere, 2019

4) Menentukan Teknik Berkarya Seni Lukis

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam praktek melukis, di antaranya:

- Teknik Aquarel (warna transparan);



Gambar 42. Karya Dengan Teknik Aquarel
Sumber: Dawan, 2019

- Teknik plakat (warna tebal)



Gambar 43. Contoh Karya Dengan Teknik Plakat
Sumber: Notepam, 2019

- Teknik Pisau Palet dengan menggunakan kuas atau pisau palet;



Gambar 2.26. Karya Lukis menggunakan Pisau Palet
Sumber: Laryoo, 2019

- Teknik Lukis Bertekstur (tekstur cat warna atau tekstur lainnya)



Gambar 44. Karya Dengan Teknik Tebal dan Bertekstur
Sumber: Haziran, 2019

- Teknik Lukis Mozaik



Gambar 45. Karya Lukis Teknik Mozaik Potongan Kaca
Sumber: Nikki Ella Whitlock, 2015

4) Mewarnai dan Menyempurnakan Lukisan

Setelah sketsa selesai, tahap melukis dilaksanakan sesuai dengan rencana dan pemilihan bahan, teknik yang disiapkan dari awal. Tahap terakhir adalah menyempurnakan/menyelesaikan, sketsa lukisan yang telah dibuat, yaitu:

- a. Mewarnai sketsa dengan goresan tipis pada objek pokok dan latar belakangnya.

b. Menyempurnakan lukisan dengan kontur atau sapuan warna sesuai dengan teknik dan gaya melukis yang digunakan.

Namun tidak semua langkah proses berkarya jadi acuan yang sama, karena proses melukis menggunakan bahan satu dengan yang lainnya tidak sama, demikian pula dengan teknik yang digunakan.

Membuat karya seni merupakan wujud ekspresi dari suatu ide atau gagasan. Ide adalah khas, pemikiran yang atau imajinasi. Gambaran yang tertangkap melalui ruang imajinasi seseorang dapat diwujudkan dalam bentuk karya seni. Kamu dapat menggali ide untuk berkarya seni sendiri dengan membuat lukisan menggunakan media kanvas dan cat minyak.

2. Bahan, Teknik dan Prosedur pada Seni Murni (Seni Patung)

Pada Kegiatan Belajar 1 Anda telah mempelajari bahwa seni murni memiliki ragam jenis karya yang berbeda dimensi, bahan, teknik dan prosedur pembuatannya. Hal inilah yang menjadikan setiap ekspresi seni murni memiliki keindahan dan keunikan yang khas. Setelah Anda memahami tentang seni lukis, maka pembahasan seni murni berikutnya akan difokuskan pada seni patung dengan bahan lunak dan keras.

a. Bahan

Bahan seni patung dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: bahan lunak, bahan sedang, dan bahan keras

1) Bahan lunak

Bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah dibentuk misalnya: tanah liat, lilin, sabun, plastisin, dan bahan yang mudah dibentuk lainnya. Kelebihan dan kekurangan bahan lunak seperti sabun, mudah di bentuk, tetapi ukuranya kecil, sehingga ada keterbatasan dalam berkarya yang lebih besar.



Gambar 46. Patung dari Bahan Lunak Plastisin
Sumber: <https://images.app.goo.gl/>

2) Bahan sedang

Bahan sedang adalah material yang tidak lunak dan tidak keras. contohnya kayu waru, kayu sengon, kayu randu, dan kayu mahoni.



Gambar 47. Bahan kayu cukup lunak
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018

3) Bahan keras

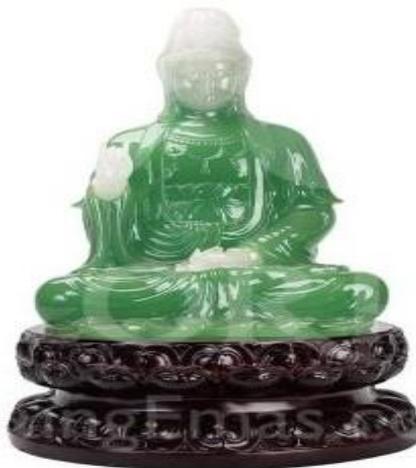
Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya kayu jati, kayu sonokeling, dan kayu ulin. Bahan keras antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer).



Gambar 48. Bahan Kayu Keras
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018

4) Bahan cor/cetak

Bahan yang dipakai untuk proses ini antara lain semen, pasir, gips, logam, timah, perak, emas, dan juga beberapa bahan kimia seperti fiber atau resin.



Gambar 49. Patung dari Bahan Resin Bening
Sumber: Patungemas.com, 2019

- 5) Bahan bahan lain yang ada di sekitar atau benda bekas lainnya, misalnya limbah metal.



Gambar 50. Patung figur dari limbah metal
Sumber: <http://images.app.goo.gl/>

b. Alat Pembuatan Patung

Peralatan yang digunakan untuk membuat patung tergantung kepada bahan dan teknik yang digunakan:

- 1) Butsir dan sudip adalah alat bantu untuk membuat patung terbuat dari kayu dan kawat.



Gambar 51. Butsir Kawat dan Sudip Kayu
Sumber: Studiokeramik.com, 2008

- 2) Meja putar adalah meja pembentukan bulat yang bisa berputar, fungsinya untuk memudahkan dalam mengontrol bentuk dari berbagai arah.



Gambar 52. Meja Putar untuk dekorasi
Sumber: Studiokeramik.com, 2008

- 3) Pahat adalah alat untuk memahat, mengurangi, atau membentuk bahan batu dan kayu, atau bahan keras lainnya.



Gambar 53. Alat Pahat untuk Bahan Keras
Sumber: Jayawan.com, 2019

- 4) Sendok adukan berfungsi untuk mengambil adonan dan menempelkannya pada kerangka patung.



Gambar 54. Sendok Adukan
Sumber: socialboor.com, 2019

5) Alat Las karbit/listrik



Gambar 55. Las Karbit untuk metal

Sumber: Lapakbelanjaku, 2015

c. Teknik Berkarya Seni Patung

Dalam berkarya seni, proses pembuatannya berkaitan erat dengan aspek teknik.

Dalam berkarya seni patung, ada beberapa teknik antara lain:

- 1) Teknik Pahat, yaitu mengurangi bahan menggunakan alat pahat. Misalnya, membuat patung dan relief dengan bahan dasar kayu dan batu. Alat yang digunakan adalah pahat dan palu.
- 2) Teknik Butsir, yaitu membentuk benda dengan mengurangi dan menambah bahan. Misalnya, membuat keramik dengan bahan dasar tanah liat, alat yang digunakan adalah sudip.
- 3) Teknik Cor, yaitu membuat karya seni dengan membuat alat cetakan, kemudian dituangkan adonan berupa semen, gips, dan sebagainya sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Alat yang digunakan adalah cetakan.
- 4) Teknik Cetak, yaitu membuat karya seni dengan cara membuat cetakan terlebih dahulu. Misalnya, membuat karya patung kerajinan dengan bahan dasar tanah liat dan semen
- 5) Teknik Assembling (merakit) adalah membuat sebuah komposisi/ sambungan dari material seperti besi, logam, tembaga, atau berbagai rncam material seperti benda/*found* objek, kertas, kayu, dan tekstil. Bisa

dengan cara las listrik, menyambung dengan lem untuk membuat karya untuk mendapatkan bentuk tertentu. Misalnya, berkarya seni patung kontemporer dengan bahan dasar logam atau besi.

d. Prosedur Berkarya Seni Patung

Setelah Anda memahami bahan, alat dan teknik dalam berkarya seni patung selanjutnya Anda akan pelajari prosedur atau langkah-langkah berkarya sesuai karakteristik jenis bahannya. Baca dan pahami penjelasan berikut ini:

1) Berkarya Patung dengan Bahan Lunak

Teknik mematung dengan bahan lunak yang umum digunakan dalam praktik adalah teknik membentuk bebas atau *modeling*. Langkah-langkah pengerjaannya sebagai berikut.

- a) Buatlah sketsanya terlebih dahulu.



Gambar 56. Rancangan Sketsa Membuat Patung

Sumber: Pelajarindo.com, 2015

- b) Tentukan bahan lunaknya, misalnya tanah liat. Untuk banyaknya bahan, sesuaikan dengan desain yang dibuat, siapkan alat seperti butsir dan meja putar.



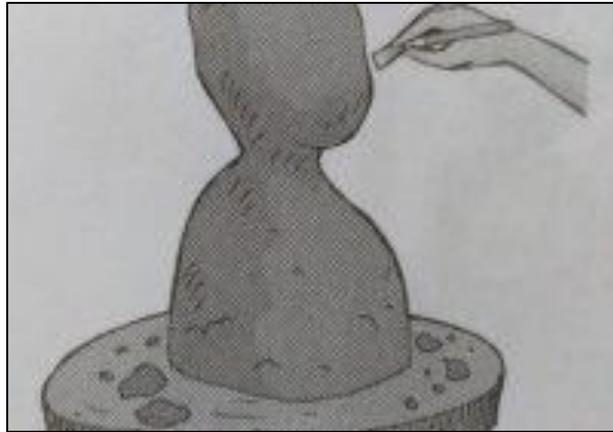
Gambar 2.40. Memilih Bahan Tanah Liat
Sumber: Pelajarindo.com, 2015

- c) Tanah liat diletakkan di tengah meja putar, meja putar dipakai untuk memudahkan dalam proses pengerjaan sehingga bentuk objek bisa dilihat dari segala arah.



Gambar 57. Meletakkan Tanah Liat Di Meja Putar
Sumber: Ndayeng.com, 2018

- d) Bentuk bahannya, dengan cara dipijat-pijat hingga mendekati model yang diinginkan, lakukan pengamatan dan sesuaikan dengan model sketsanya.



Gambar 58. Membentuk Pola
Sumber: Pelajarindo.com, 2015

- e) Setelah terbentuk secara global, sempurnakan bentuk dengan alat bantu seperti butsir atau alat lain yang diperlukan. Sempurnakan dengan pembentukan lebih detail dan dihaluskan.



Gambar 59. Membentuk Pola Dengan Alat Bantu

Sumber: Pelajarindo.com, 2015

- a) Teknik Cor, yaitu membuat karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian dituangkan adonan berupa semen, gips, dan sebagainya sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Alat yang digunakan adalah cetakan.

- b) Teknik Cetak, yaitu membuat karya seni dengan cara membuat cetakan terlebih dahulu. Misalnya, membuat karya patung kerajinan dengan bahan dasar tanah liat dan semen
- c) Teknik Assembling (merakit) adalah membuat sebuah komposisi/ sambungan dari material seperti besi, logam, tembaga, atau berbagai macam material seperti benda/*found* objek, kertas, kayu, dan tekstil. Bisa dengan cara las listrik, menyambung dengan lem untuk membuat karya untuk mendapatkan bentuk tertentu. Misalnya, berkarya seni patung kontemporer dengan bahan dasar logam atau besi.

2) Berkarya Patung dengan Bahan Keras

Mematung dengan bahan keras umumnya dengan teknik pahat dan ukir.

Langkah-langkah kerjanya sebagai berikut.

- a. Sama dengan langkah dengan bahan lunak, buatlah sketsa/desain dan tentukan ukurannya.



Gambar 60. Mendesain Pola

Sumber: Maulana Yusuf, 2018

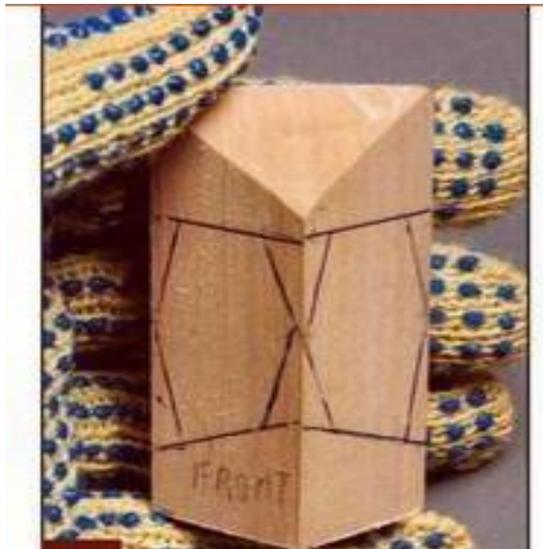
- b. Siapkan balok kayu/batu sesuai ukuran yang kita inginkan sesuaikan dengan sketsa yang kalian buat.



Gambar 61. Balok Kayu sebagai bahan baku memotong

Sumber: Bukalapak.com/NailyMe, 2019

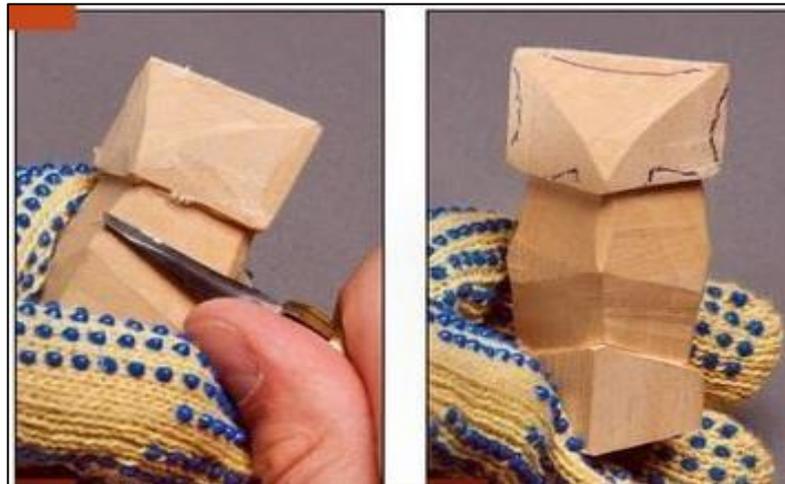
- c. Pindahkan gambar/pola di atas permukaan ke bahan keras tersebut.



Gambar 62. Memindahkan skets gambar ke kayu

Sumber: Wood-workingg, 2019

- d. Lakukan pembentukan objek dengan pisau atau pahat untuk mengurangi dan menyempurnakan bentuk patung keseluruhan. Lakukan pembentukan sedikit demi sedikit dengan alat memotong hingga mendekati bentuk global.



Gambar 2.47 Membentuk badan kayu sesuai sketsa gambar

Sumber: Wood-workingg, 2019

- e. Buatlah bentuk global yang lebih detail, lakukan dengan pengamatan sehingga sesuai dengan sketsanya.



Gambar 2.48. Membuat Lebih Detail

Sumber: Wood-workingg, 2019

- f. Lanjutkan dengan membuat yang lebih detail/sempurna dan haluskan dengan amplas.
- g. *Finishing* karya patung dilakukan dengan menggunakan cat melamin/akrilik untuk memperindah bentuk dan tampilan.

3. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa terapan

Setelah Anda memahami bahan, teknik dan prosedur pada seni murni yang meliputi seni lukis dan seni patung, selanjutnya Anda akan dituntun untuk memahami bahan dan alat dalam penerapan ragam hias pada kriya khususnya tekstil.

- a. Bahan, Alat dan Prosedur dalam Penerapan Ragam Hias pada Kriya Tekstil
Dalam pembuatan karya kriya, pemilihan jenis bahan dan alat sangat penting untuk menentukan jenis teknik yang cocok digunakan dalam proses pembuatan karya kriya. Untuk itu Anda perlu memahami terlebih dahulu jenis dan sifat bahan tekstil. Baca dan pahami uraian berikut ini.

1. Jenis dan Sifat Bahan Tekstil

Jenis bahan tekstil dapat diketahui dari perbedaan jenis benang dan permukaan teksturnya. Benang dibuat dari bahan alam atau bahan buatan. Benang katun dibuat dari kapas. Benang sutera dibuat dari serat yang berasal dari kepompong ulat sutera. Kain wol dibuat dari bulu domba. Bahan benang buatan misalnya dakron, *polyester*, dan nilon digunakan untuk membuat tekstil dengan jenis tertentu. Bahan benang yang lain, misalnya serat agel dan serat rami, digunakan untuk produk tekstil lain, seperti tas dan makrame. Jenis bahan tekstil ini memiliki sifat yang berbeda-beda sebagai berikut:

- a) Katun memiliki sifat menyerap air, mudah kusut, lentur, dan dapat disetrika dalam temperatur panas yang tinggi
- b) Wol memiliki sifat sangat lentur, tidak mudah kusut, dapat menahan panas, apabila dipanaskan menjadi lebih lunak.

- c) Sutra memiliki sifat lembut licin, berkilap lentur, dan kuat. Bahan sutera banyak menyerap air dan memiliki rasa sejuk apabila digunakan.
- d) Tekstil dari bahan *polyester* dan nilon memiliki sifat tidak tahan panas, tidak mudah kusut, tidak perlu disetrika, kuat dan jika dicuci cepat kering.

Bahan tekstil dikehidupan masyarakat Indonesia selain digunakan dalam aktivitas keseharian, karya tekstil juga penting peranannya dalam kaitannya dengan kebutuhan upacara adat terutama kain tradisional. Kain ini merupakan bagian dari upacara dalam kehidupan manusia. Setiap adat memiliki kain sebagai bagian dari upacara adat. Kelestarian bahan tekstil terutama batik, tenun, dan sejenisnya merupakan tanggung jawab bersama.

2. Jenis dan Bahan Pewarna Tekstil

Bahan tekstil dapat diberi pewarna baik dari bahan alami ataupun buatan. Masing-masing bahan pewarna memiliki sifat dan jenis yang berbeda-beda. Pewarna alam dihasilkan dari ekstrak akar-akaran, daun, buah, kulit kayu dan kayu. Pewarna alami misalnya soga dan kesumba. Pewarna buatan (sintetis) dibuat dari bahan kimia, misalnya naptol dan indigosol. Jenis pewarna naptol digunakan dengan teknik celup, sedangkan pewarna indigosol dapat digunakan dengan teknik celup atau colet (lukis). Bahan pewarna buatan memiliki sifat tidak mudah luntur dan tahan terhadap sinar matahari. Sebaliknya pewarna alami memiliki sifat mudah luntur dan mudah pudar karena tidak tahan terhadap sinar matahari.



Gambar 63. Pewarna Tekstil: Pewarna Sintetik dan Pewarna Alam

Sumber: Kidungasmara.com, 2012

b. Alat dalam Pembuatan Kriya Tekstil

Peralatan yang digunakan untuk membuat batik antara lain:

1. Kompor batik digunakan untuk mencairkan lilin batik
2. Wajan digunakan untuk tempat mencairkan lilin batik
3. Canting digunakan untuk membatik pada kain mori
4. Gawangan digunakan meletakkan kain untuk memudahkan membatik
5. Kuas digunakan untuk mencolet atau menebalkan isian lilin
6. Panci besar digunakan untuk melorod lilin yang menempel pada kain.
7. Saringan digunakan untuk membersihkan lilin pada panci.



Gambar 64. Peralatan membatik

Sumber : walpaperhd99.blogspot.com,

c. Teknik dan Prosedur dalam Penerapan Ragam Hias pada Kriya Tekstil

Untuk memahami teknik dan prosedur dalam berkarya seni rupa terlebih dahulu Anda perlu memahami bahwa unsur ragam hias merupakan komponen visual yang utama dalam pembuatan kriya tekstil dengan teknik batik, tenun, bordir, dan teknik lainnya. Daya tarik kriya tekstil ditentukan oleh keindahan kualitas ragam hiasnya. Oleh karena itu materi ragam hias penting Anda pelajari terlebih dahulu. Bacalah dan pahami uraian berikut ini.

1) Unsur Ragam Hias pada Kriya

Sebelum Anda mempelajari kriya tekstil, terlebih dahulu pada sub-bab ini Anda perlu mempelajari unsur ragam hias pada kriya karena ragam hias merupakan unsur visual yang menghadirkan nilai estetis dan simbolis pada karya kriya sesuai fungsi dan jenis bahannya. Berikut ini uraian materi tentang ragam hias dalam kriya tekstil.

- a. Ragam hias motif flora sebagai sumber objek motif ragam hias dapat dijumpai hampir di seluruh pulau di Indonesia. Ragam hias dengan motif flora (*vegetal*) mudah dijumpai pada barang-barang seni, seperti batik, ukiran, kain sulam, kain tenun, dan bordir.



Gambar 65. Ragam Hias Motif Flora pada Batik:

Sumber: <https://satujam.com/ragam-hias-flora/>

- b. Ragam Hias Motif Fauna, bentuk motif *animal* dapat dibuat berdasarkan berbagai jenis binatang, misalnya burung, gajah, cicak, ikan dan ayam. Dalam membuat ragam hias motif hias *animal* dapat digabung dengan motif hias *vegetal* atau motif geometrik. Motif ragam hias daerah di Indonesia banyak menggunakan hewan sebagai objek ragam hias. Daerah-daerah tersebut, seperti Yogyakarta, Bali, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Motif ragam hias fauna di daerah dapat dijumpai pada hasil karya batik, ukiran, sulaman, anyaman, tenun, dan kain bordir.



Gambar 66. Ragam Hias Motif Fauna pada Kriya Tekstil Batik

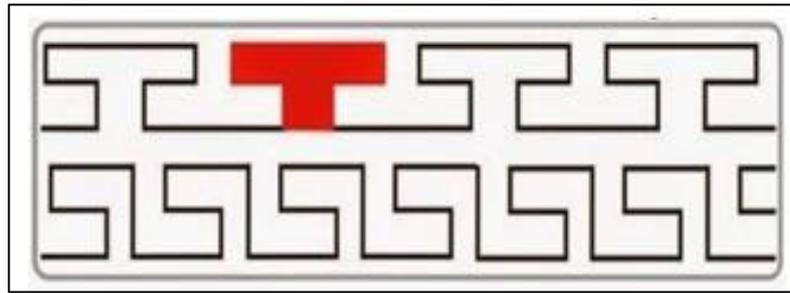
Sumber: <https://www.google.com/imgres>

- c. Ragam hias geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk - bentuk geometris dan kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya. Gaya ragam geometris dapat dijumpai di seluruh daerah di Indonesia, seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Ragam hias geometri, dapat dibuat dengan menggabungkan bentuk geometris ke dalam satu motif ragam hias. Ragam hias bentuk fauna dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan, kearifan lokal daerah tertentu di Indonesia seperti burung cendrawasih di Papua, komodo di Nusa Tenggara Timur, dan gajah di Lampung. Berikut adalah 5 motif dasar ragam hias geometris yang umum diaplikasikan kain batik Indonesia seperti swastika, meander, kawung dan tumpal.



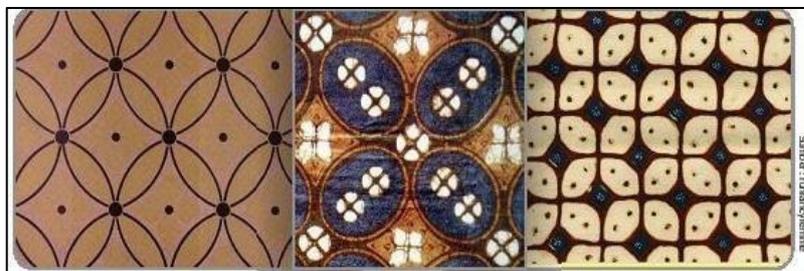
Gambar 67. Ragam Hias Swastika atau Banji

Sumber: <https://tekooneko.com/ragam-hias-geometris/>



Gambar 68/Ragam Hias Motif Meander

Sumber: <https://tekooneko.com/ragam-hias-geometris/>



Gambar 69.Ragam Hias Motif Kawung

Sumber: <https://tekooneko.com/ragam-hias-geometris/>



Gambar 70.Ragam Hias Motif Tumpal

Sumber: <https://tekooneko.com/ragam-hias-geometris/>

- d. Ragam Hias Figur Manusia, bentuk ragam hias ini berupa objek manusia yang digambar dengan peng gayaan bentuk. Ragam hias figure manusia biasanya terdapat pada bahan tekstil maupun bahan kayu, yang proses pembuatannya dapat dilakukan dengan cara mengganbar atau melukis, memahat atau mengukir.



Gambar 71. Ragam Hias Kalimantan dengan Motif Figur Manusia

Sumber: <https://www.google.com/imgres>

2) Bahan dan Alat dalam Penerapan Ragam Hias pada Kriya Keramik

Setelah Anda memahami pengertian motif, pola dan fungsi ragam hias pada kriya khususnya kriya tekstil, Anda akan lebih mudah memahami penerapan ragam hias pada kriya keramik. Perbedaan antara kedua jenis kriya terdapat pada media (bahan dan alat), teknik dan fungsinya. Keramik hadir dalam kehidupan manusia sebagai benda fungsional maupun benda hias dengan rancangan bentuk yang bervariasi, mulai dari yang berciri tradisi hingga modern.

3) Jenis dan Sifat Bahan pada Kriya Keramik

Kriya keramik termasuk seni rupa terapan dengan media tiga dimensi yang menggunakan tanah liat sebagai bahan dasarnya dan telah mengalami proses pembakaran pada suhu tertentu hingga tanah liat menjadi keras, padat dan kedap air. Sifat bahan tanah liat plastis hingga mudah dibentuk dan fleksibel untuk menjangkau bentuk yang rumit.

Pembentukan badan dan motif ragam hias pada keramik dilakukan dengan teknik pilin (*coiling*), teknik lempeng (*slabing*), teknik pijit-tekan (*pinching*), teknik putar dan teknik membentuk (*modeling*) menggunakan butsir kawat, sudip kayu, rol kayu, pahat ukir, dan meja putar. Penerapan ragam hias pada keramik bisa menggunakan beragam teknik, seperti: teknik lukis, *marbeling*, gurat/toreh, ukir, relief, glasir, *inlay* dan *emboss*.

4) Alat dalam Pembuatan Kriya Keramik

Pada pembuatan produk keramik diperlukan peralatan yang mendukung dalam proses berkarya. Adapun peralatan yang digunakan antara lain:

1) Butsir kawat (*wire modelling tools*)

Untuk merapikan, menghaluskan, mengerok, membentuk detail, dan membuat tekstur benda kerja. Ukuran panjang 22 cm, bahan kawat stainless steel, tangkai kayu sawo.



Gambar 72. Butsir Kawat

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

2) Butsir kayu (*wood modelling tools*)

Guna menghaluskan, membentuk detail, merapikan, membuat dekorasi, merapikan dan menghaluskan benda kerja. Ukuran panjang 22 cm lebar 3 cm, bahan kayu.



Gambar 73. Butsir Kayu

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

3) Kawat pemotong (*wire cutter*)

Guna memotong ujung bibir, dasar benda kerja, dan memotong tanah liat plastis.

Ukuran: panjang 4 cm, panjang tangkai 6 cm, bahan kawat stainless steel.



Gambar 74. Kawat Pemotong

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

4) Pisau pemotong (*felting knife*)

Peralatan yang digunakan untuk memotong, mengiris lempengan tanah liat.

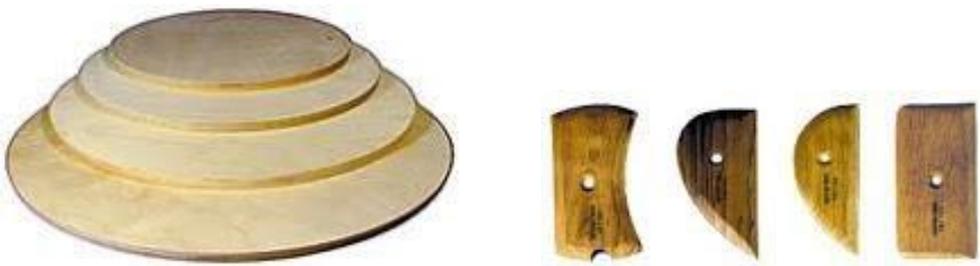
Ukuran; panjang total 17 cm, mata pisau 8.5 cm.



Gambar 75. Pemotong

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

5) Potter rib/throwing ribs/rubber palletes/steel palletes



Gambar 76. Potter Rib

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

Peralatan yang digunakan untuk menghaluskan dan membentuk permukaan luar benda kerja. Ukuran: 10 x 6 cm, tebal 0,4 cm, bahan: kayu, plat stainless, dan karet.

6) Spon (*sponges*)

Untuk menyerap kandungan air, menghaluskan benda kerja, dan membersihkan handtool, cetakan gips pada waktu pencucian. Ukuran: diameter 8 cm dan tebal 6 cm, bahan busa.



Gambar 77. Spon

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

7) Jarum (*needles*)

Untuk memotong bibir, menusuk gelembung udara, dan menggores benda kerja. Ukuran: panjang total 14 cm, mata jarum 4 cm.



Gambar 78. Jarum

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

8) Kaliper (*caliper*)

Untuk mengukur diameter benda kerja. Ukuran: panjang 20 cm, 25 cm, dan 30 cm, bahan alumunium, plastik atau kayu.



Gambar 79. Kaliper

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

9) Rol kayu

Untuk membuat lempengan tanah, dengan panjang rol kurang lebih 45 cm dan diameter 6 cm–8 cm dan dilengkapi dengan bilah kayu yang panjangnya 50 cm dan tebal 0,5 cm- 0,7 cm dan lebar sekitar 3 cm.



Gambar 80. Kayu

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

10) *Slab Roller*

Untuk membuat lempengan tanah liat plastis yang digerakkan dengan sistem mekanik. Alat ini juga dilengkapi dengan ukuran untuk menentukan ketebalan lempengan tanah liat. Ukuran: panjang 122 cm, lebar 82 cm, dan tinggi 109 cm.



Gambar 81. Slab Roller

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

11) Alas pembentukan/ Meja Putar

Untuk alas pembentukan benda keramik, benda model, pada waktu proses pembentukan benda. Ukuran: diameter 20 cm, 25 cm, dan 30 cm.



Gambar 82. Meja putar untuk dekorasi

Sumber: Studiokeramik.com, 2008

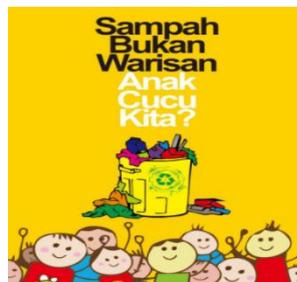
4. Bahan, teknik, dan prosedur berkarya seni media baru

1) Bahan, Teknik dan Prosedur Pembuatan Karya Desain

Pada bagian ini Anda akan mempelajari bagaimana persiapan praktik dilakukan mulai dari pengenalan bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan karya desain, khususnya desain poster merupakan salah satu karya seni terapan yang sangat kontekstual dengan aktivitas dan kehidupan masyarakat. Setelah mempelajari Bab ini, Anda diharapkan mampu mengidentifikasi jenis, bahan, dan teknik pembuatan poster dan memahami ketentuan dalam pembuatan poster.

Poster merupakan sebuah karya seni terapan yang menampilkan komposisi antara huruf dan gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan tertentu. Poster dibuat dalam berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhan. Ada poster yang dibuat dengan ukuran besar tetapi ada juga poster yang dibuat dengan ukuran kecil. Penempatan poster tergantung dari media dan bahan yang digunakannya. Ada poster yang ditempelkan pada dinding jika menggunakan media kertas. Poster juga sering ditempel pada baliho jika ukurannya besar.

Ciri utama dari poster mempunyai sifat menarik secara visual, sehingga desain poster dibuat dengan komposisi warna-warna cerah atau warna kontras sehingga menarik perhatian. Poster memiliki fungsi menyampaikan pesan secara singkat melalui kata dan gambar. Untuk itu dalam membuat poster perlu diperhatikan kesatuan utuh antara gambar yang ditampilkan dengan kata yang ditulis. Kata-kata yang terdapat pada poster hendaknya ditulis sesingkat mungkin dengan tipografi yang sesuai konsep dan memiliki pesan yang kuat dan jelas. Coba perhatikan beberapa poster berikut.



Gambar 83. Poster Edukasi Membuang Sampah

Sumber: Muhammad Bukhori, 2018



Gambar 84. Poster Edukasi Mencuci Tangan

Sumber:Kemkes, 2019

Kedua poster di atas merupakan ajakan untuk hidup sehat, yaitu membuang sampah pada tempatnya dan mencuci tangan setelah melakukan aktivitas. Pada poster pertama bentuk visual dan kalimat singkat, jelas, dan padat. Pada poster kedua merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mencuci tangan. Keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu mengajak hidup lebih sehat.

2) Bahan dan Alat Pembuatan Poster

Poster tidak hanya dapat diterapkan pada kertas, ada beberapa jenis bahan seperti karton, bahkan kanvas dapat pula digunakan. Bahan-bahan lain yang digunakan dapat berupa alat gambar manual dan alat gambar digital, contohnya komputer. Perbedaan alat dan bahan tersebut berdampak pada nilai keindahan dan kerapihan kualitas cetak yang lebih baik dan tajam.. Beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam membuat poster antara lain sebagai berikut.

a. Pencil menggambar

Pencil yang digunakan dalam menggambar yaitu ukuran 2B-6B.



Gambar 85. Pensil B2 dan B6

Sumber : <https://google.com>

b. Pulpen

Pulpen digunakan sebagai alat untuk membuat gambar dengan karakter tegas pada garis-garis gambarnya.



Gambar 86. Pulpen

Sumber : <https://google.com>

c. Kuas Lukis

Kuas lukis digunakan untuk membuat poster berbahan kain ataupun jenis kanvas yang biasanya untuk membuat sebuah lukisan. Untuk membuat poster dengan bahan kuas, terdiri atas dua macam cat yang digunakan yaitu cat berbahan dasar minyak dan cat berbahan dasar air. Sehingga pada saat pembuatan poster, kita dapat menentukan cat sesuai dengan bahan media yang hendak digunakan.



Gambar 87. Kuas cat dengan beragam bentuk ujung kuas

Sumber : <https://google.com>

d. Komputer

Membuat poster dapat juga menggunakan media komputer. Selain lebih mudah, penggunaan komputer pada pembuatan poster dinilai lebih efektif, karena tidak lagi khawatir akan kesalahan, baik pada tema, naskah, gambar dan warna yang telah dibuat. Dengan media komputer, kesalahan dalam proses pembuatannya dapat segera direvisi. Selain itu proses pemilihan tema, naskah, gambar, dan warna yang akan digunakan jadi lebih mudah karena Anda tidak perlu repot menyiapkan bahan dan alat menggambar manual.

Untuk membuat poster dengan media komputer, Anda harus menggunakan *software* untuk menggambar dengan pilihan dan jenis program menggambar yang beragam. Selain itu Anda perlu melatih *skill* serta keterampilan khusus untuk menjalankan program menggambar melalui media komputer tersebut.

3) Ketentuan dalam Pembuatan Poster

Sebelum Anda praktik membuat poster, terlebih dahulu harus dipahami ketentuan atau syarat dalam pembuatan poster terkait unsur gambar dan teks serta pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, berikut ini penjelasannya.

a. Menentukan Topik dan Tujuan

Sebelum membuat poster langkah pertama yang harus Anda lakukan adalah menentukan tema. Penentuan tema berdasarkan pesan yang ingin disampaikan dan tujuan dibuatnya poster tersebut. Misalnya, tema tentang anti korupsi atau tema lingkungan atau tema anti narkoba. Berdasarkan tema tersebut kemudian

mulai dipikirkan bentuk visualisasinya dan teks yang digunakan untuk memperkuat pesan yang disampaikan.

b. Membuat Kalimat Singkat Dan Mudah Diingat

Poster berfungsi mengirim pesan kepada orang yang melihatnya untuk itu Anda perlu memilih kata atau teks yang singkat tetapi berkesan. Dengan melihat kata dan gambar orang akan senantiasa ingat terhadap pesan yang ingin disampaikan. Orang biasanya melihat poster secara cepat untuk itu buatlah kalimat yang singkat dan menarik agar bisa dibaca hanya dalam waktu beberapa detik saja. Melalui bahasa singkat tersebut, pesan yang ditulis oleh pembuat poster bisa tersampaikan dengan baik. Buatlah kalimat yang jelas serta menarik perhatian orang untuk melakukan sesuatu. Misalnya kata “Say No to Narkoba”,

c. Menggunakan Gambar

Selain menggunakan kata atau kalimat, poster juga disertai gambar. Penggunaan gambar sebagai salah satu penyampai pesan yang paling menarik. Proporsi penggunaan gambar dengan kata atau kalimat disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang akan disampaikan. Penggunaan gambar dan kata dapat juga dilakukan dengan gambar proporsi yang jauh lebih besar dibanding tulisan. Poster sebaiknya menggunakan warna-warna yang mencolok dan gambar yang menarik sehingga mengundang perhatian dan minat orang untuk membaca atau melihat.

d. Menggunakan Media Yang Tepat

Penggunaan media dalam pembuatan poster dapat disesuaikan dengan tempat poster akan diletakkan. Jika poster tersebut diletakkan pada papan baliho maka media yang digunakan dapat berupa kain atau sejenisnya. Jika poster tersebut diletakkan pada dinding maka dapat menggunakan media kertas. Saat sekarang ini penggunaan media dalam membuat poster sangat beragam. Ada pula poster yang sudah dicetak secara digital.

Membuat poster dapat dilakukan tidak hanya menggunakan peralatan dan bahan seperti membuat gambar atau lukisan tetapi dapat juga menggunakan alat bantu komputer. Pembuatan poster dengan menggunakan alat bantu komputer memudahkan dalam berekspresi. Karena, jika ada kesalahan dapat segera

diganti. Berbeda jika membuat poster dengan menggunakan teknik gambar manual, yang jika ada kesalahan sulit untuk melakukan revisi atau perbaikan. Membuat poster unsur utama yang penting adalah pesan yang ingin disampaikan baru kemudian unsur keindahan.

4) Teknik dan Prosedur Pembuatan Poster Sederhana di atas Media Kertas

Untuk membuat poster pilih tema yang akan dibuat.

- a. Siapkan kertas untuk membuat desainnya
- b. Buat rancangan desain poster



Gambar 88. Merancang Desain Poster

Sumber: Provokantor, 2018

- c. Mulai mewarnai desain poster yang sudah dibuat dengan pensil warna, spidol, atau cat. Anda dapat pula menggunakan komputer untuk memudahkan proses pembuatan rancangan poster.



Gambar 89. Mewarnai Rancangan Desain

Sumber: rafiksct.blogspot.com, 2017

D. Latihan Soal/Kasus

Setelah saudara mempelajari materi pembelajaran 2 mengenai bahan, teknik dan prosedur berkarya seni rupa maka langkah selanjutnya Saudara diminta untuk merangkum materi tersebut untuk memudahkan pemahaman didalam mempelajari modul ini.

E. Rangkuman

Seni Murni, Kriya dan Desain sekarang mengalami perkembangan pesat. Teknik yang digunakan juga mengikuti perkembangan jaman. Pembuatan seni murni khususnya seni lukis yang bersifat dua dimensi menggunakan bahan kanvas, triplex, dan kaca menggunakan beragam teknik, seperti: impasto, teknik vector, teknik airbrush Sedangkan seni patung yang bersifat tiga dimensi menggunakan bahan tanah liat, batu, kayu, logam dan kawat yang proses pembentukannya menggunakan beragam teknik, seperti: teknik butsir, pahat, ukir, dan konstruksi. Pembuatan seni terapan khususnya kriya tekstil umumnya menggunakan bahan serat alam dan sintetis yang dikerjakan dengan teknik batik, tenun, sulam, ataupun bordir. Pembuatan desain grafis khususnya ilustrasi dan poster menggunakan bahan kertas, dan plastik fiber yang dikerjakan secara manual atau masinal dengan teknik sablon atau cetak saring dan cetak digital.

Aplikasi ragam hias pada seni murni khususnya seni lukis dan seni patung memberi pengaruh kuat pada ciri ekspresi atau gaya dekoratif yang terekspresikan melalui unsur-unsur rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Sedangkan pada seni terapan, khususnya kriya tekstil dan keramik penerapan ragam hias banyak dipengaruhi oleh kehidupan sosial budaya dari masyarakat pendukungnya. Secara visual ragam hias memberi sentuhan artistik yang indah dan unik pada seni rupa terapan. Faktor yang membedakannya adalah bahan, teknik dan cara pembuatannya.

Pembelajaran 3. Bentuk, Tema, dan Nilai Estetis Karya Seni Rupa

Modul dari Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn. Konsep Pendidikan Seni Rupa dan Pembelajarannya

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru bidang studi yang lebih spesifik pada pembelajaran 3. Bentuk, tema, dan nilai estetis karya seni rupa, kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu menganalisis Menganalisis konsep seni dan pembelajarannya dalam memahami bentuk, tema. Dan nilai estetis dalam berkarya seni rupa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam rangka mencapai kompetensi guru bidang studi, maka dikembangkanlah indikator-indikator yang sesuai dengan tuntutan kompetensi guru bidang studi. Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 3. Bentuk, tema, dan nilai estetis karya seni rupa adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis bentuk dalam karya seni dengan baik dan benar
2. Menguraikan tema dalam karya seni dengan baik dan benar
3. Menguraikan nilai estetis dalam karya seni dengan baik dan benar
4. Mendemonstrasikan bentuk-bentuk karya seni dengan baik dan benar.

C. Uraian Materi

1. Bentuk dalam karya seni

a. Bentuk dalam Seni Rupa

Pada Kegiatan Belajar 1 Anda telah mempelajari sekilas tentang ragam bentuk ditinjau dari karakteristik fisiknya (representasi dan non-representasi) dan dimensinya (dua dimensi, tiga dimensi). Tinjauan terhadap bentuk lebih terfokus

pada objek estetik yang direspon secara inderawi. Selanjut pembahasan tentang bentuk pada Kegiatan Belajar 3 akan difokuskan pada pemaparan tentang hakikat bentuk ditinjau dari filsafat seni dan teori estetika, berikut penjelasannya.

1) Bentuk (Fisioplastis) dan Isi (Ideoplastis) dalam Seni Rupa

Membicarakan masalah „bentuk“ dalam seni rupa tidak dapat mengabaikan pembahasan tentang „isi“ dalam seni rupa. Keduanya merupakan topik yang menarik untuk dibahas karena keduanya adalah komponen seni yang tidak dapat dipisahkan. Setiap seni pada hakekatnya terdiri dari dua komponen tersebut. Herbert Read menamakan komponen „isi“ dalam karya seni rupa sebagai *ideoplastis*, sedangkan komponen „bentuk“ dalam karya seni rupa disebut *fisioplastis*. Ideoplastis merupakan komponen seni yang bersifat rohaniah yang berasal dari diri seniman itu sendiri, berupa pengalaman estetik, pendapat, emosi, ide dan imajinasi/fantasi yang bersifat non inderawi. Ada pula yang menamakan unsur ideoplastis sebagai „nilai ekstrinsik“ yaitu ide-ide yang tersusun didalam pemikiran atau gagasan yang mendasari suatu ciptaan dan tema. Sedangkan *fisioplastis* disebut juga *nilai intrinsik* yaitu unsur fisik dari karya seni itu sendiri yang bersifat inderawi dan menyangkut masalah teknis dan unsur-unsur rupa seperti, garis, warna, tekstur, bidang dan unsur seni lainnya yang bersifat visual.

Tinjauan terhadap „isi“ dan „bentuk“ akan menghantar Anda mengenali perbedaan sikap dalam penciptaan dan penghayatan karya seni khususnya seni murni oleh seniman. Ada seniman yang lebih menekankan aspek „bentuk“ daripada aspek „isi“, sehingga penafsiran isi seni diserahkan pada subjek penikmat mau dimaknai apa saja. Dengan demikian aspek „isi“ dapat menekankan hal yang berbeda-beda. Sebagai contoh karya-karya lukis abstrak yang lebih mengutamakan segi komposisi dari warna, bentuk dan tekstur. Subjek penikmat bebas menafsirkan maknanya. Sebaliknya ada seniman yang sangat jelas ingin menyampaikan „isi“ seni melalui medium apa saja, asal „isi“ dapat disampaikan dan tidak disalahtafsirkan oleh subjek penikmat seni.

Kecenderungan estetik visual seperti ini dapat dijumpai pada karya lukis bergaya „representatif“ seperti karya lukis naturalis dan realis yang menampilkan realitas objektif bentuk seni yang isinya mudah dipahami dan tidak butuh penafsiran.

Sumarjo (2000: 120) dalam bukunya yang berjudul *Filsafat Seni* menyatakan bahwa para seniman pemuja „isi“ dalam seni sering disebut sebagai kaum *philistine*, sedangkan para seniman pemuja bentuk (estetik) dinamai kaum *formalis*. Setiap karya yang mengandung nilai sosial-politik akan dinilai berbobot tinggi oleh kaum philistine. Sementara kaum formalis tidak pernah peduli pada apa isi atau tema yang dibicarakan oleh sebuah karya seni. Mereka hanya peduli pada penciptaan karya yang mengagumkan dan menarik dengan unsur medium seni yang baru dan segar, cara membentuk struktur visual, cara menyusun komposisi karya serta menciptakan kekompleksitasan dan kesederhanaan. Sementara kaum philistin berpandangan bahwa seni harus berguru pada kehidupan nyata dan berperan dalam kehidupan sosial budaya. Pemuja „isi“ cenderung sedikit mengabaikan nilai estetis seni demi mengejar nilai-nilai lainnya. Adanya kedua kecenderungan ini tidak perlu diperdebatkan karena baik „isi“ maupun „bentuk“ keduanya merupakan syarat utama penciptaan sebuah karya seni. Penikmat karya seni diberi kebebasan untuk menikmati dan mengapresiasi karya seni dari sudut pandang yang mana.

2) Bentuk Bermakna dan Bentuk Representasi

Banyak pendapat mengatakan bahwa seni yang dipandang bermutu adalah seni yang dapat memperkaya kehidupan seseorang dengan pengalaman emosi yang spesifik (emosi estetik), pengalaman kognisi dan pengalaman keindahan yang tidak diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Kualitas seni yang demikian oleh Clive Bell, disebut *significant form* (bentuk bermakna). Tidak semua karya seni yang indah secara otomatis memiliki *bentuk yang bermakna*. Bentuk dari sebuah karya seni dikatakan bermakna jika memberi pengalaman seni/estetik yang mampu membangkitkan gejolak emosi estetik melalui kualitas bentuk, garis, warna, irama dan teksturnya benar-benar baru, segar, unik dan khas yang menyatu dengan karya seni. Pengalaman emosi estetik murni yang ditimbulkannya bebas dari pengalaman emosi sehari-hari atau emosi patriotis, atau emosi kemegahan.



Gambar 90. Karya lukis Abstrak, Heyi Ma'mun (1990)

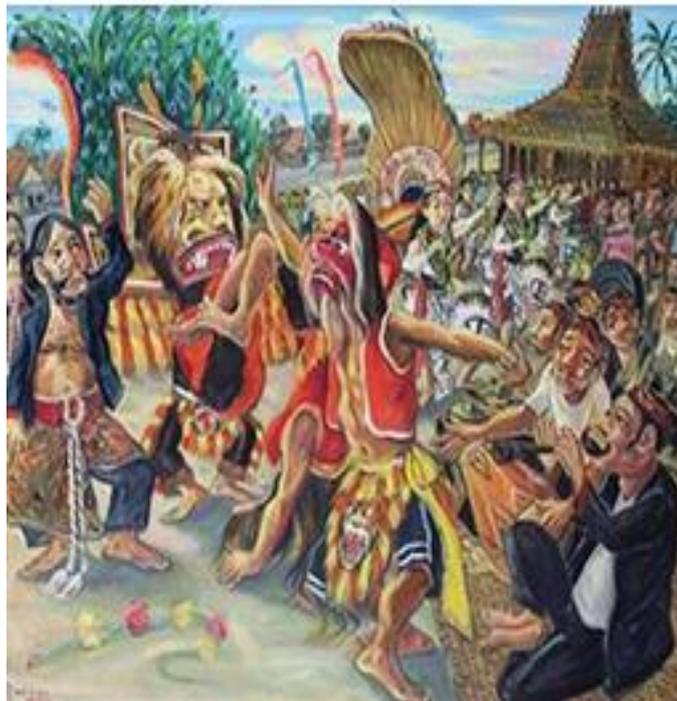
Sumber: <https://www.google.com>



Gambar 91. Karya lukis Abstrak Gunung Emas, Achmad Sadali (1981)

Sumber: <https://www.arnet.com/artis>

Bentuk yang bermakna adalah bentuk yang bebas dari konteks kehidupan sehari-hari, sosial dan budaya. Kualitas bentuk semacam ini dapat ditemui pada karya-karya seni rupa berciri abstrak transendental (non-representasi) yang mampu menggerakkan emosi secara estetik. Sebagai contoh, bentuk bermakna yang terdapat pada lukisan yang berjudul *Abstrak* karya Heyi Ma"mun (1990). Keindahan komposisi bidang yang tumpang tindih tak beraturan dipadukan dengan sapuan warna merah, hitam putih yang berlapis menghasilkan komposisi yang selaras dan artistik. Demikian pula dengan karya Achmad Sadali yang berjudul *Gunung Emas* (1981) menampilkan komposisi bentuk geometris yang merepresentasikan keindahan transendental subjektif dari komposisi warna emas, merah dan biru yang tampak kontras di atas bidang kanvas berwarna hitam.



Gambar 92. Bentuk representasi pada karya lukis "Nonton Reog" Faizin (1973)

Sumber: <https://www.sidharta-auctioneer.com/>



Gambar 93. Bentuk representasi pada karya lukis “Upacara Adat Bali”. I Nyoman Gunarsa (1991)

Sumber: <https://lukisanku.id/lukisan-upacara-adat-bali-i-nyoman-gunarsa/>

Sementara karya seni yang bentuknya hanya memberi pengalaman emosi yang sudah biasa kita kenal dalam kehidupan sehari-hari maka karya seni tersebut bukanlah karya seni yang mengandung bentuk yang bermakna. Karya seni yang semacam ini oleh Clive Bell disebut sebagai karya seni dengan bentuk *representasi* yang mudah dipahami karena memberikan informasi dengan emosi tertentu yang merepresentasi berbagai objek nyata/konkrit.

3) Bentuk Mimesis dan Bentuk Imajinatif

Pertanyaan klasik yang sering muncul dalam perdebatan seni dan estetika sejak zaman Yunani kuno adalah permasalahan filosofi seni terkait apa yang dihadirkan dalam sebuah karya seni, apakah seni menghadirkan kenyataan fisik, spiritual, mental atau sosial seperti apa adanya atau menghadirkan sesuatu dibalik kenyataan tersebut?

Untuk dapat memahami dan menjawab pertanyaan tersebut Anda perlu mengetahui pandangan dari filsuf Yunani kuno Plato dan Aristoteles yang mencetuskan munculnya teori mimesis. Plato berpendapat bahwa seorang pelukis yang melukis meja sebenarnya ia meniru (mimesis) meja (kenyataan) yang meniru ide meja yang ada di dunia keabadian yang mutlak-universal. Meja hanya mengacu pada bentuk luar belaka, sesuatu yang mati, yang dapat dihidupkan dalam seni melalui kekuatan seniman. Seni harus merupakan ekspresi bentuk esensial dari alam kebaikan dan keindahan (Plato dalam Sumardjo, 2000).

Aristoteles dalam hal ini agak berbeda pandangan terkait konsep mimesis. Ia berpandangan bahwa seni tidak semata-mata meniru realitas objektif seperti pantulan gambar pada cermin, akan tetapi pada proses peniruan ini terdapat proses kontemplasi dan meditasi yang kompleks atas kenyataan alam. Aristoteles dan Plato sependapat bahwa seniman bertugas menemukan hal-hal yang general dan universal dari suatu objek alam. Seni menghadirkan peristiwa atau kenyataan faktual dan partikular (khusus) tetapi dibalik itu seniman harus dapat menunjukkan ciri-ciri general dan universal yang berlaku zaman apapun dan dimanapun (Ibid:129-130).

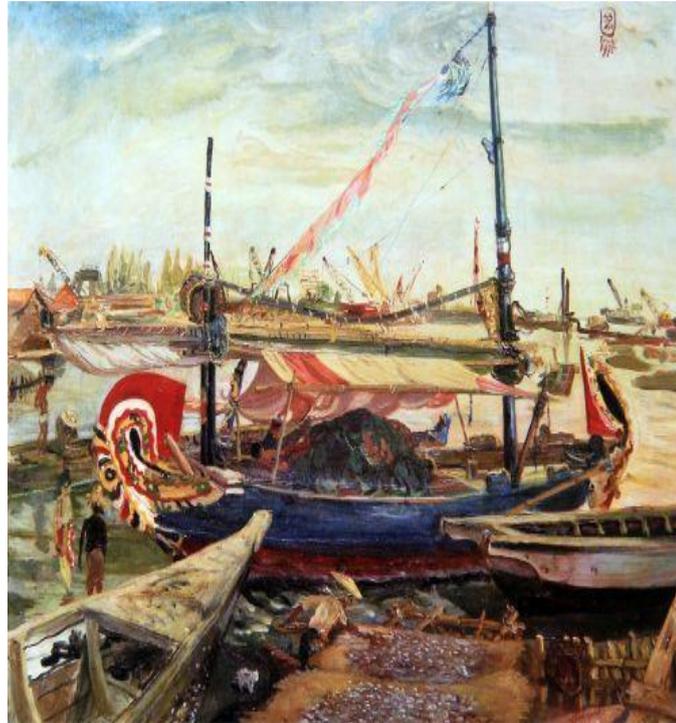
Kaum filsuf Romantik Eropa juga berpendapat bahwa dunia yang tampak adalah objek yang tak jiwa. Vitalitas intelek senimanlah yang sanggup menghidupkan objek-objek mati melalui kedalaman penghayatan dan ketinggian dunia ide atau imajinasinya. Sikap berkesenian semacam ini disebut sebagai sikap kaum imajiner (idealisme) yang berpandangan bahwa kenyataan dalam seni itu berbeda dengan kenyataan alamiah. Seni itu bukan meniru alam atau realitas objektif semata-mata, Dalam diri seniman ada potensi intelektual yang bekerja untuk mengorganisasikan secara mental sesuatu di luar dirinya. Jadi ada kontruksi mental didalam objek yang mati (Ibid: 128-129).

Jalur pemikiran kaum Romantik ini melahirkan „konsep seni untuk seni“, Seniman dituntut menciptakan dunia khayal atau fiksi yang tinggi. Di dunia khayal ini kita tidak pernah mampu melihat kenyataan objektif seperti apa adanya. Seni bukan sekedar representasi dunia eksternal apa adanya atau pelarian dari dunia nyata sekedar memasuki dunia transendental. Seni itu suatu sudut pandang baru yang segar, suatu rekonstruksi terhadap kesadaran manusia atau kenyataan hidup objektif yang apa adanya (Ibid:129).



Gambar 94. Pemandangan Pasar (2019)

Sumber: <https://infoana.com/gambar-ilustras>



Gambar 95. Lukisan “Tanjung Priok” Karya S. Soedjojono (1975)

Sumber: Lukisanku.id, 2013

Bersumber dari kedua pandangan estetika seni yang berlawanan inilah muncul penciptaan karya seni dengan ekspresi **bentuk mimesis** dan **bentuk imajinasi**. Karya seni rupa dengan ekspresi bentuk mimesis bisa dilihat pada karya seni lukis dan seni patung bergaya naturalis dan realis. Untuk lebih jelas, Anda cermati beberapa contoh berikut ini

Kecenderungan bentuk imajinasi dapat dilihat pada karya seni lukis dan seni patung yang bergaya surealis, dekoratif, kubistis dan abstrak. Bentuk imajinasi juga terdapat pada gambar ragam hias yang dibuat dengan teknik deformasi dan stilasi. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas silahkan Anda mencari referensi belajar melalui berbagai referensi online.

2. Tema dalam Seni Rupa

Pembahasan tentang tema sekilas telah Anda pelajari dalam pembahasan tentang bentuk dan isi dalam seni rupa yang pada hakekatnya erat kaitannya dengan tema atau ide pokok dari suatu karya seni. Bersumber dari komponen ideoplastis dan fisioplastis ini suatu tema penciptaan seni digagas oleh seniman dan dituangkan dalam wujud karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi. Berikut ini akan dibahas mengenai pengertian dan ragam tema yang terdapat pada karya seni rupa.

a. Pengertian Tema dalam Seni Rupa

Tema merupakan ide pokok dalam suatu karya seni yang dapat dipahami dan dikenali melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Pokok persoalan berhubungan dengan nilai atau kualitas seni yang merupakan esensi atau pokok yang mendasari penciptaan karya seni.

Nilai sebagai esensi dalam seni dapat masuk dalam aspek nilai „intrinsik“ seni berupa struktur bentuk yang merupakan hasil dari pengaturan unsur-unsur visual dalam seni yang hanya dapat dilakukan dengan menggunakan logika dan dirasakan secara langsung. Penggunaan logika dalam struktur bentuk seni bernilai esensial. Tetapi nilai dalam seni dapat juga masuk dalam aspek nilai „ekstrinsik“ seni berupa nilai agama, moral, psikologi, sosial dan politik. Dengan demikian tema dalam seni bisa mengangkat persoalan yang terkait aspek intrinsik maupun aspek ekstrinsik sesuai intesi seniman dalam berkarya.

b. Ragam Tema dalam Seni Rupa

Tema dalam karya seni rupa dapat mengekspresikan beragam nilai seni, baik yang terkait dengan aspek intrinsik maupun ekstrinsik yang keduanya tidak dapat dipisahkan. Berikut ini dipaparkan beberapa contoh tema dalam karya seni rupa.

1) Tema Keindahan

Tema keindahan dalam karya seni dapat dikaitkan dengan *subject matter* keindahan alam, yang menampilkan keindahan pemandangan alam, flora dan fauna Indonesia yang terekspresikan melalui unsur-unsur visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur dan bidang yang ditata secara dinamis, selaras dan

menyatu dengan karya secara utuh. Sebagai contoh dapat dilihat pada lukisan yang berjudul “*Javanese Girl*” karya Basoeki Abdullah yang menampilkan sosok cantik perempuan Jawa dalam balutan pakaian tradisional dan lukis berjudul “*Bahasa Alami*” menampilkan sepasang Jalak Bali.



Gambar 96. Lukisan *Javanese Girl* dan *Bahasa alam* (Sepasang jalak)

2) Tema Religius

Tema religius dalam karya seni rupa sering dikaitkan dengan cara pandang seseorang mengenai agamanya, ketaatan dalam beribadah, sikap toleran dan mampu hidup rukun antar pemeluk agama. Tema religius dapat terwakili oleh hadirnya subject matter yang menampilkan objek estetik berupa kaligrafi, orang sedang beribadah, tempat ibadah, benda-benda suci, tokoh-tokoh suci, kemanusiaan, dan lain-lain.

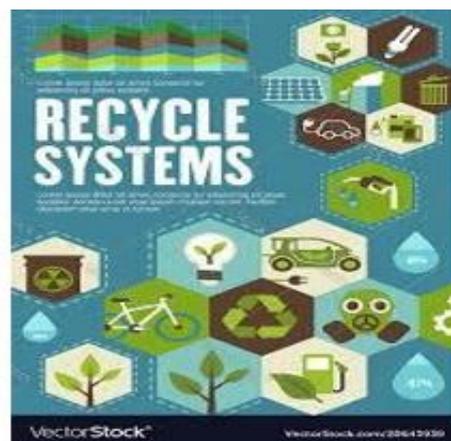


Gambar 97. *Sang Budha* dan *Masjidil Haram*

Contoh di atas menunjukkan karya lukis berjudul “Budha” yang menampilkan Sidharta Gautama tokoh agama Budha dan karya lukis berjudul “Masjidil Haram” yang menampilkan aktivitas beribadah haji umat muslim di Masjidil Haram.

3) Tema Edukasi

Tema edukasi dalam karya seni rupa pada umumnya dikaitkan dengan *subject matter* yang menampilkan objek atau peristiwa yang mengedukasi tentang bahaya narkoba, edukasi tentang pentingnya mencuci tangan, edukasi tentang pelestarian alam, dan lain-lain. Pesan dan info tentang tema edukasi direpresentasikan melalui media poster layanan masyarakat. Unsur image atau ilustrasi dan teks yang terdapat pada poster dipandang efektif dan komunikatif dalam penyampaian pesan edukasi pada publik.



Gambar 98. Karya poster Pencegahan Demam Berdarah dan Daur ulang

4) Tema Sosial

Tema sosial dalam karya seni rupa sering ditemukan pada karya lukis atau karya patung yang menampilkan *subject matter* peristiwa atau manusia dalam relasi sosial dengan manusia lainnya. Sebagai contoh, karya patung berjudul “*Tears and Agony*” karya Dolorosa Sinaga yang menampilkan kepedulian perupa terhadap permasalahan sosial dan kemanusiaan terkait nasib perempuan-perempuan yang mengalami kekerasan dan penindasan dalam kehidupannya.



Gambar 99. Karya “*Tears and Agony*” dan “Belajar Antre kepada Semut”

Contoh lainnya, saat ini banyak seniman yang memilih seni instalasi dengan media baru sebagai media dalam menyampaikan pesan-pesan sosial dan kemanusiaan, seperti karya instalasi berjudul “Belajar Antre kepada Semut” karya Krisna Murti (1996) yang menampilkan karya seni rupa mixed media untuk menyampaikan kritik sosial.

3. Nilai Seni/Estetik: Nilai Keindahan, Nilai Kognitif dan Nilai Kehidupan

Dalam konsep estetika modern abad ke-18, para pakar estetika lebih banyak berbicara tentang seni dan pengalaman estetis, karena definisi nilai keindahan bukan lagi dipandang sebagai pengertian abstrak melainkan gejala konkret yang dapat ditelaah dengan pengamatan secara empiris dan penguraian secara sistematis (Gie, 1976). Mulai saat itu berkembang pemikiran filosofis tentang pengertian, konsep, dan teori-teori seni yang mengakomodasi perkembangan praktik kesenian dari masa ke masa.

Apa yang disebut indah atau estetik pada dasarnya bersifat kontekstual dengan kebudayaan. Setiap kelompok setiap zaman memiliki ukuran atau kriteria nilai keindahan sendiri. Dalam hal ini penting dipahami bahwa seni dan keindahan bukanlah sebuah benda (artefak), melainkan suatu konsep nilai yang akan berubah seiring dengan perkembangan kebudayaan.

Sebuah benda yang pada mulanya bukan karya seni, beberapa masa kemudian dapat dianugerahi predikat sebagai benda atau karya bernilai seni, demikian pula sebaliknya. Sebagai contoh karya seni rupa Dadaisme dari seniman Perancis Marcel Duchamp (1964) yang menggunakan *found object* (benda temuan) sebagai idiom estetik dalam karya seni.



Gambar 100. Benda Temuan sebagai Karya Seni berjudul Fountain, Marcel Duchamp, 1917, Fountain, 63 x 46 x 36 cm, Milan,

Sumber: <https://www.images.app.goo.gl/>

Marcel Duchamp, secara revolusioner mendemonstrasikan bahwa seni dapat dibuat dari benda-benda keseharian yang paling biasa yaitu sebuah benda jadi berupa urinal (tempat urin/air seni) yang dipasang terbalik dan diberi tandatangan dengan nama samaran R-Mutt. Karya Duchamp yang diberi judul "*Fountain*" ini secara ironis malah menjadi sebuah tonggak sejarah seni yang signifikan dan ditulis dalam buku sejarah seni (Mariato, 1992). Dalam karya Duchamp yang menjadi dasar penilaian bukan keindahan dimensi fisik atau keindahan positif, melainkan kreativitas konseptual dalam memilih idiom estetik dan penyajian karya yang tak lazim (*unconventional*) dari seniman dalam memvisualkan konsep karyanya. Realitas visual ini membuktikan bahwa konsep seni dan keindahan akan berubah dan relatif sifatnya sejalan dengan perkembangan sosial dan budaya masyarakatnya.

1. Pengertian Nilai Seni/Estetik

Secara umum kata nilai diartikan sebagai harga, kadar, mutu atau kualitas. Untuk mempunyai nilai maka sesuatu harus memiliki sifat-sifat yang penting dan bermutu atau berguna dalam kehidupan manusia. Dalam estetika, nilai diartikan sebagai keberhargaan (*worth*) dan kebaikan (*goodness*). Nilai berarti suatu ide pokok yang paling baik, yang menjunjung tinggi dan menjadi pedoman manusia, masyarakat dalam bertingkah laku, cinta keindahan, keadilan (Koentjaraningrat, 1984).

Nilai seni dipahami dalam pengertian kualitas yang melekat pada karya seni. Nilai-nilai yang dimiliki karya seni merupakan manifestasi dari nilai-nilai yang dihayati oleh seniman/seniwati dalam lingkungan sosial budaya masyarakat yang kemudian diekspresikan dalam wujud karya seni dan dikomunikasikan kepada publik seni.

2. Ragam Nilai Seni

Dalam perkembangannya, karya seni diciptakan tidak selalu untuk menyenangkan perasaan manusia. Karya seni dapat memberikan perasaan kaget, terkejut, terteror, namun tetap memberikan nilai-nilai lain yang diperlukan manusia, seperti perenungan, pemikiran, ajakan, penyadaran, pencerahan. Jenis nilai dalam seni mencakup: (1) nilai keindahan (*esthetic value*), (2) nilai pengetahuan (*cognitive value*), dan (3) nilai kehidupan (*life value*), masing-masing mempunyai pengertian sebagai berikut:

a. Nilai Keindahan

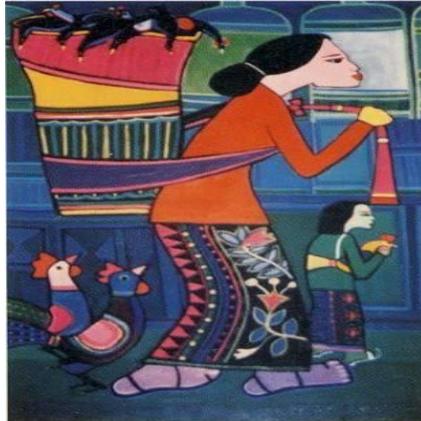
Nilai keindahan merupakan salah satu persoalan estetis yang menurut cakupan pengertiannya dapat dibedakan menurut luasnya pengertian, yakni: (1) keindahan dalam arti luas (keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral dan keindahan intelektual), (2) keindahan dalam arti estetis murni, dan (3) keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan.

Pengertian keindahan dalam **arti luas** merupakan persoalan filsafat yang jawabannya beragam, memiliki makna ganda untuk menyebut pelbagai hal, bersifat longgar mencakup bermacam-macam ciri dan nilai subjektif untuk menyatakan penilaian pribadi terhadap sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan.

Keindahan dalam **arti terbatas** dalam hubungannya dengan penglihatan pada prinsipnya mengkaji tentang hakikat keindahan dan kriteria keindahan yang terdapat di alam, dalam karya seni dan benda-benda lainnya. Misalnya, orang dapat menilai indah suatu pemandangan matahari terbit di tepi pantai; sebuah lukisan abstrak dinilai indah karena warna-warnanya yang selaras atau kontras.

Sementara itu, keindahan dalam **arti estetis murni** adalah kesatuan atau keselarasan dari hubungan-hubungan bentuk fisik dari suatu benda/karya seni yang terdapat diantara pencerapan-pencerapan inderawi yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan estetik pada manusia yang menikmati dan mengapresiasinya. Misalnya, orang dapat menilai indah sebuah patung atau lukisan dari keharmonisan, kesatuan antara proporsi bentuk dengan unsur-unsur rupa lainnya.

Menurut estetika modern Barat karya lukis ada yang memiliki nilai keindahan positif dan negatif. Sebagai contoh, nilai keindahan positif pada karya lukis dekoratif dari Batara Lubis yang berjudul "Pedagang Mainan" terlihat secara nyata terekspresikan melalui warna-warna yang cerah dan kontras, corak garis dan motif dekoratif serta komposisi yang harmonis.



Gambar 101. Keindahan positif pada karya lukis “Pedagang Mainan” Batara Lubis

Sumber: <https://images.app.goo.gl>

Dewasa ini, keindahan positif tidak lagi menjadi tujuan yang paling penting dalam berkesenian. Sebagian seniman beranggapan lebih penting mengguncang publik dengan nilai keburukan dari pada menyenangkan atau memuaskan mereka (Gie, 1976). Kecantikan juga tak abadi, waktu dan perilakulah yang memudahkan. Karya seni sejak lama menjadi lahan kontemplatif dan sekaligus kontradiktif, membincangkan hidup yang menyimpan kerapuhan-kerapuhan seperti: tragedi, kebinasaan, keputusan, kekerasan dan terror yang divisualkan dalam seni melalui peristiwa yang memilukan. Contoh nilai *ugliness* dalam karya seni dapat dilihat pada karya lukis Tanto Sutianto yang berjudul “*Ugly Boy*” dan karya lukis William de Kooning yang berjudul “*Woman, I*”. Secara visual tampilan fisik dari objek terlihat jelek/buruk.



Gambar 102. Karya “*Ugly Boy*” dan “*Woman, I*”

b. Nilai Pengetahuan

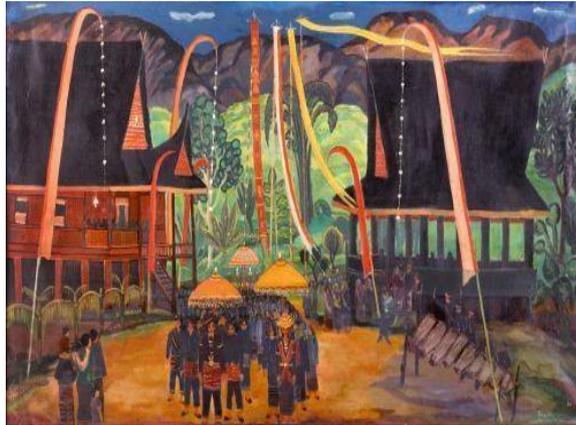
Nilai pengetahuan adalah kualitas sejumlah pengetahuan kognitif yang persoalan nilai-nilai sosial, budaya, etika, psikologi, dan pendidikan yang psikan sebagai pengalaman estetik. Nilai pengetahuan berkaitan erat dengan objektif atau peristiwa nyata. Sebagai contoh, karya poster (seni terapan) yang mengambil tema kesehatan dan lingkungan. Mencermati gambar dan teks pada poster tampak jelas informasi yang bernilai pengetahuan terkait kesehatan tentang gejala hipertensi dan info tentang air bersih. Karya poster merupakan medium seni yang efektif dan komunikatif dalam menyampaikan pesan visual ke publik seni atau masyarakat.



Gambar 103. Muatan nilai pengetahuan pada karya poster bertema Kesehatan

c. Nilai Kehidupan

Nilai Kehidupan adalah nilai moral, nilai religi, nilai kemanusiaan yang merefleksikan cinta kasih, kebhinekaan, kebebasan, perdamaian, dan toleransi yang terungkap secara eksplisit dan implisit melalui penghayatan dan apresiasi seni. Nilai-nilai kehidupan (*life values*) dalam suatu karya seni menyajikan nilai yang non-estetik yang memberikan suatu perenungan, pemikiran, ajakan/persuasif bagi publik seni. Sebagai contoh, Anda dapat mencermati gambar berikut ini.



Gambar 104. Muatan nilai kehidupan pada karya lukis “Upacara Adat Batak”, Batara Lubis (1972)



Gambar 105. Muatan nilai kehidupan pada karya lukis “Tradisi Adat Bali”, Gunawan Bagea (2015)

4. Nilai Seni: Nilai Ekstrinsik dan Intrinsik dalam Seni Rupa

Mencermati beberapa ilustrasi di atas dapat dipelajari bahwa berbagai jenis nilai seni yang terdapat dalam suatu karya seni menurut Gie (1976) dapat dikelompokkan dan dibedakan dalam 2 ragam atau tipe nilai (*type of values*) yakni: **nilai intrinsik** dan nilai **ekstrinsik**.

Nilai intrinsik merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan atau kepentingan karya seni itu sendiri (*consummatory value*). Dengan kata lain, keberadaan nilai seni suatu karya seni adalah untuk menyampaikan kualitas tertentu dari bentuk fisik objek estetis yang kasat mata. Nilai estetis positif dan negatif termasuk dalam kategori nilai intrinsik.

Sedangkan nilai ekstrinsik merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan atau kepentingan lainnya (*instrumental value*). Dengan kata lain, keberadaan nilai dalam karya seni untuk menyampaikan nilai pengetahuan dan nilai kehidupan. Dalam hal ini yang lebih penting adalah makna dan pesan yang terkandung di dalam karya seni. Pada umumnya termasuk nilai ekstrinsik adalah nilai pengetahuan dan nilai kehidupan yang menampilkan ciri-ciri bentuk fisik estetis maupun non-estetis.

Problem estetika lainnya yang berhubungan dengan substansi keindahan adalah persoalan sumber keindahan atau nilai estetis. Muncul pertanyaan apakah keindahan itu merupakan sesuatu yang ada pada karya seni ataukah sesungguhnya hanya terdapat dalam alam pikiran dan perasaan dari orang yang mengamati, menikmati karya seni tersebut? Penjelasan dari problem tersebut dalam sejarah estetis melahirkan teori objektif dan teori subjektif.

Teori objektif menyatakan bahwa nilai estetis melekat dan terpancar secara objektif berdasarkan realitas metafisis dan alami dari karya seni. Ciri-ciri atau kualitas yang menciptakan keindahan atau nilai estetis pada suatu karya seni adalah perimbangan antara bagian-bagian dalam karya seni. Pendapat lain menyatakan bahwa nilai estetis itu tercipta apabila terpenuhinya azas-azas tertentu mengenai bentuk estetis (*aesthetic form*) dari suatu karya seni (Ratna, 2007). Teori objektif dianut oleh Gustav Theodor Fechner, Clive Bell, De Witt Parker, Hegel, Earl of Shaftesbury dan David Hume. Sementara itu, teori subjektif

didukung oleh Immanuel Kant, Edmund Burke, George Santayana, dan Benedetto Croce.

Teori subjektif menyatakan bahwa nilai estetis yang merupakan tanggapan perasaan dan pencerapan dalam diri seseorang yang mengamati sesuatu benda/karya seni. Sesungguhnya tidak ada ciri-ciri atau kualitas yang menciptakan keindahan atau nilai estetis pada suatu benda/karya seni. Adanya keindahan semata-mata tergantung alam pikiran dan pencerapan dari penikmat seni (Ratna, 2007). Teori subjektif berpendapat bahwa nilai seni ini ditentukan oleh tanggapan alam pikiran dan pencerapan si pengamat atau apresiator dan bukan ditentukan oleh bentuk/wujud fisik karya seni.

Masih ada pendapat lainnya dari teori campuran yang menyatakan bahwa keindahan atau nilai seni/estetik terletak dalam sesuatu hubungan antara nilai bentuk/fisik suatu karya seni dengan nilai subjektif (nilai isi) berupa tanggapan perasaan atau alam pikiran penikmat seni.

D. Latihan Soal/Kasus

Setelah saudara mempelajari materi pembelajaran 3 mengenai bentuk, tema, dan nilai estetis karya seni rupa maka langkah selanjutnya Saudara diminta untuk merangkum materi tersebut untuk memudahkan pemahaman di dalam mempelajari modul ini.

E. Rangkuman

Mencermati isi dan bentuk atau tampilan visual karya seni rupa yang meliputi seni murni, kriya dan desain, dapat diidentifikasi karakteristik bentuk, tema dan nilai seni/estetis yang digunakan dalam pembuatan karya seni rupa. Dalam penciptaan karya seni rupa ada perupa yang lebih mementingkan aspek bentuk atau formalistik yang bersifat fisioplastis berhubungan dengan struktur visual karya yang melibatkan penataan nilai intrinsik unsur-unsur rupa/visual dan prinsip seni. Sedangkan perupa yang lebih tertarik pada aspek gagasan atau isi, ia akan lebih mengutamakan segi ideoplastis yang menjadi tema dari penciptaan karya seni rupa. Dalam pengembangannya tema dapat diperoleh dari pengalaman estetik dan pengalaman sensoris yang melibatkan pengalaman langsung dalam merespon berbagai peristiwa kehidupan, baik yang menyenangkan, menyedihkan, berkesan atau menyentuh perasaan. Keragaman pengalaman estetik dan kehidupan perupa akan mewarnai keragaman tema karya seni rupa, seperti tema keindahan, religi, edukasi, dan sosial. Kesesuaian antara tema dan tampilan visual karya mempengaruhi kandungan nilai seni yang menjadi acuan kualitas suatu karya seni rupa. Menurut para ahli munculnya nilai seni dapat ditinjau dari sudut pandang objektif karya seni itu sendiri atau sudut pandang subjektif dari penikmat atau pencipta karya seni rupa.

Pembelajaran 4. Pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa

Modul dari Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn. Konsep Pendidikan Seni Rupa dan Pembelajarannya

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru bidang studi yang lebih spesifik pada pembelajaran 4. Pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa, adapun kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu menganalisis Menganalisis Menguasai pendekatan, model dan metode pembelajaran pengetahuan dan estetika dalam seni rupa.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam rangka mencapai kompetensi guru bidang studi, maka dikembangkanlah indikator-indikator yang sesuai dengan tuntutan kompetensi guru bidang studi. Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 4. Pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis konsep pendekatan, model dan metode pembelajaran seni rupa dengan baik dan benar
2. Menguraikan Implementasi pembelajaran pengetahuan dalam seni rupa dengan baik dan benar
3. Implementasi pembelajaran estetika dalam seni rupa dengan baik dan benar
4. Mendemonstrasikan bentuk-bentuk karya seni dengan baik dan benar.

C. Uraian Materi

1. Konsep pendekatan, model dan metode pembelajaran seni rupa

a. Konseptual Terkait Pendekatan, Model dan Metode

Permasalahan terkait dengan pendekatan, dan model pembelajaran sering muncul di kalangan guru. Guru-guru telah mengenal tetapi belum tentu semuanya

memahami model-model berikut metode pembelajarannya. Ada kalanya guru mengenal model pembelajaran tertentu kemudian menuangkannya ke dalam rencana pembelajaran, namun ketika diimplementasikan ternyata belum berhasil karena metodenya tidak sesuai. Akhirnya, apa yang telah direncanakan hanya sebatas tulisan saja. Fakta ini mengindikasikan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengimplementasikan pendekatan, model-model dan metode-metode pembelajaran ke dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu, KI dan KD atau materi pelajaran, karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Pengembangan pendekatan, model dan metode pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam merancang pembelajaran sebagai bentuk pertanggung-jawaban guru kepada peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk merealisasikannya guru perlu memahami prinsip-prinsip pedagogik salah satunya memahami model-model pembelajaran. Guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan berbagai pendekatan, antara lain berbasis keilmuan/saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang menekankan pada proses pencarian pengetahuan, berkenaan dengan materi pembelajaran melalui kegiatan yang memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, mengembangkan sikap ilmiah, mendorong ekosistem sekolah berbasis aktivitas ilmiah, menantang, dan memotivasi dengan beberapa kegiatan.

1) Hakikat Pembelajaran dan Pendekatan

Sebelum Anda mempelajari implementasi pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa, sekilas akan dijelaskan kembali segi konseptualnya agar Anda memahami teorinya secara benar sesuai dokumen yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan pada permendikbud nomor 22 Tahun 2016 pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan dua Permendikbud tersebut, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai proses terjadinya interaksi peserta didik

dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Definisi tersebut tentunya sejalan dengan definisi pembelajaran menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 Bab1 Pasal 1 ayat 20, yaitu: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”

Pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Anda sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan berbagai pendekatan, antara lain berbasis keilmuan/saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang menekankan pada proses pencarian pengetahuan, berkenaan dengan materi pembelajaran melalui kegiatan yang memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, mengembangkan sikap ilmiah, mendorong ekosistem sekolah berbasis aktivitas ilmiah, menantang, dan memotivasi dengan beberapa kegiatan yang memberi pengalaman belajar yang variatif.

Selain pendekatan berbasis keilmuan, ada beberapa pendekatan lain yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, di antaranya (1) pendekatan berbasis *genre/teks (Genre Based Approach)*, (2) pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan (3) pendekatan pendidikan matematika realistik (*Realistic Mathematic Education/RME*). Namun dalam KB 4 pendekatan ini tidak diuraikan semua pendekatan. Sebagaimana telah dijelaskan diawal KB 4 bahwa uraian materi akan difokuskan pada pendekatan belajar aktif atau *active learning* yang berbasis keilmuan. Jika Anda ingin mengetahui lebih mendalam silahkan dipelajari dari referensi online atau dokumen Permendikbud No. 103 Tahun 2014.

Dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 juga dijelaskan bahwa lingkungan belajar yang diharapkan adalah berbasis aktivitas berdasarkan karakteristik (1) interaktif dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan serta perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

b. Tujuan Pengembangan Model Pembelajaran

Pengertian model pembelajaran berdasarkan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Sedangkan pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang yang digunakan seorang guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Cara pandang tersebut perlu direalisasikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran dikembangkan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan pencapaian dan pengembangan kompetensi peserta didik yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, maka sebuah model pembelajaran yang dikembangkan memiliki tujuan antara lain berikut.

- 1) Mendorong peserta didik untuk interaktif dalam pembelajarannya, baik dengan gurunya, antar sesamanya, maupun antar dirinya dengan sumber belajar.
- 2) Memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan kreativitas dan keinginan tahunya terhadap pemahaman suatu konsep dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun dalam kegiatan lain, dan dapat meningkatkan sifat percaya diri.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif.
- 5) Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik.
- 6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan akat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis.
- 7) Memadukan antara pemahaman materi ajar (*content knowledge*) dan

pemahaman cara mendidik (*pedagogical knowledge*) yang berbaur menjadi satu yang perlu dimiliki oleh seorang guru. Ini yang disebut dengan konsep *Pedagogical Content Knowledge*. Konsep ini dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk menjelaskan materi tertentu, serta pemahaman tentang apa yang membuat materi tertentu lebih mudah dipelajari.

Setelah Anda memahami tujuan digunakannya suatu model pembelajaran diharapkan Anda dapat memilih model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran berlangsung lebih baik dan efektif. Pembelajaran yang disajikan diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk berfikir kritis, logis, dan sistematis sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan, serta memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills* atau *HOTS*). Untuk lebih memahami *HOTS*, berikut ini dijelaskan konsep dan aplikasinya dalam model pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa.

c. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) dalam Model Pembelajaran

Berdasarkan kategori tingkat berpikir yang dikemukakan oleh Anderson, dkk (2001), ada kemampuan berpikir yang lebih tinggi yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu kemampuan untuk **menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta**. Oleh sebab itu, guru dianjurkan untuk mendorong peserta didiknya memiliki kemampuan tersebut dengan menyajikan pembelajaran yang variatif serta pemberian materi yang “tidak biasa” yang dikembangkan dari pasangan KD pada KI 3 dan KD pada KI4 melalui pengembangan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Karakteristik pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir *HOTS*, antara lain sebagai berikut.

- 1) Mengundang peran aktif peserta didik.
- 2) Mendorong aktivitas fisik dan mental peserta didik lebih tinggi.
- 3) Mendorong kreatifitas peserta didik memecahkan masalah dan menemukan solusi.
- 4) Terbuka peluang bagi peserta didik menggunakan teknik, media, dan peralatan yang beragam.

- 5) Peserta didik menggunakan pengetahuan, emosi, keterampilan, dan ekspresi lainnya dari sudut pandang beragam.
- 6) Pengetahuan yang dikembangkan pada dimensi konseptual dan procedural yang mendorong tumbuhnya keterampilan metakognitif.
- 7) Didesain dalam kondisi nyata/hampir nyata, situasi baru yang terduga, hingga situasi baru yang tak terduga.

d. Model-model Pembelajaran

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 adalah model pembelajaran yang menonjolkan aktivitas dan kreativitas, menginspirasi, menyenangkan dan berpraktis, berpusat pada peserta didik, otentik, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan peserta didik sehari-hari, antara lain:

Model Penyingkapan (*Discovery learning*), (2) Model Penemuan (*Inquiry learning*), (3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), (4) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran lain yang telah lama dikenal dan digunakan oleh guru seperti Jigsaw, TPS (*Think Pair Share*), GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), *Picture and Picture*, TSTS (*Two Stay and Two Stray*), dan lain-lain yang bukan berbasis ceramah atau hafalan. Namun pembahasan KB 4 tidak menguraikan seluruh model-model pembelajaran tetapi memfokuskan pada Model *Problem Based Learning* (PBL) Selanjutnya akan diuraikan contoh implementasi Model PBL dalam pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa.

Model Penyingkapan (*Discovery learning*), (2) Model Penemuan (*Inquiry learning*), (3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), (4) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran lain yang telah lama dikenal dan digunakan oleh guru seperti Jigsaw, TPS (*Think Pair Share*), GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), *Picture and Picture*, TSTS (*Two Stay and Two Stray*), dan lain-lain yang bukan berbasis ceramah atau hafalan. Namun pembahasan KB 4 tidak menguraikan seluruh model-model pembelajaran tetapi memfokuskan pada Model *Problem Based*

Learning (PBL) Selanjutnya akan diuraikan contoh implementasi Model PBL dalam pembelajaran pengetahuan dan estetika seni rupa.

2. Implementasi pembelajaran pengetahuan dalam seni rupa

Implementasi pendekatan dengan model pembelajaran harus dikembangkan menjadi pengalaman-pengalaman belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran seni rupa meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, (2) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, (3) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, dan (4) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Kegiatan eksplorasi mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber, (2) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain, (3) memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya, (4) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan (5) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Modul Belajar Mandiri

Kegiatan elaborasi hal-hal sebagai berikut: (1) membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna, (2) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis, (3) memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut, (4) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, (5) memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar, (6) memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok, (7) memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok, (8) memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan, (9) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Kegiatan konfirmasi hal-hal sebagai berikut: (1) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, (2) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber, (3) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan, (4) memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.

Sebagai fasilitator, guru perlu melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar, (2) membantu menyelesaikan masalah, (3) memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi, (4) memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh, dan (5) memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

Dalam kegiatan penutup, guru perlu melakukan hal-hal berikut: (1) bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, (2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, (3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (4) merencanakan kegiatan tindak lanjut

dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan (5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Implementasi pembelajaran estetika dalam seni rupa

Setelah pada pembahasan sebelumnya Anda mempelajari bagaimana mengajarkan pengetahuan seni rupa, maka pada bagian ini Anda akan mempelajari Implementasi Pembelajaran Estetika Seni Rupa dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang akan memberikan beragam pengalaman belajar yang bermakna dan bermanfaat. Pembahasan tentang nilai estetik yang terdapat pada karya seni rupa telah disinggung pada Kegiatan Belajar 3, namun nilai karya seni rupa tersebut belum dibahas dalam konteks pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Oleh karena itu pada bagian ini Anda akan mempelajari cara mengajarkan nilai estetik dalam seni rupa pada peserta didik.

Secara khusus KB 4 akan mengajarkan bagaimana mengidentifikasi dan menganalisis aspek ideoplastis dan fisioplastis dari suatu karya seni rupa. Mengingat tema, medium dan material yang digunakan dalam penciptaan karya seni rupa tidak sama dan jenis karya seni rupa sangat beragam maka contoh pembelajaran nilai estetik seni rupa akan menyajikan beberapa karya seni yang meliputi karya seni murni, seni terapan dan seni media baru yang berciri dua dimensi maupun tiga dimensi. Model pembelajaran yang digunakan dalam melakukan tinjauan estetis karya seni rupa adalah metode diskusi kelas dengan variabel yang diamati unsur ideoplastis dan fisioplastis.

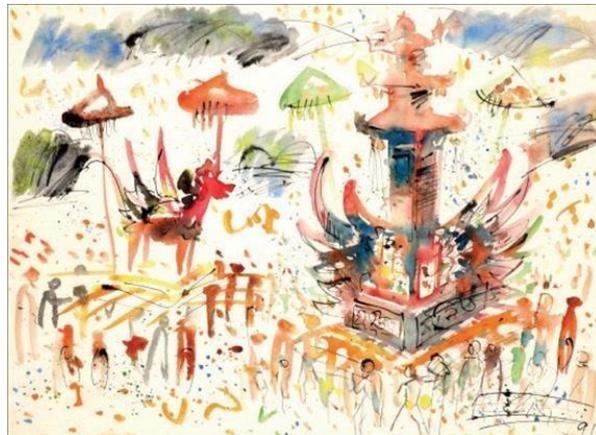
a. Tinjauan Estetik Ideoplastis dan Fisioplastis pada Karya Seni Rupa

Sebagaimana dijelaskan pada KB 3 sebelumnya bahwa suatu karya seni rupa terdiri unsur fisioplastis dan ideoplastis yang terintegrasi menjadi satu kesatuan. Untuk memudahkan peserta didik memahami cara mengulas nilai estetik pada karya seni rupa, maka berikut ini diberikan contoh analisisnya:

b. Tinjauan Estetik Ideoplastis dan Fisioplastis pada Karya Seni Murni (Seni Lukis)

Fokus peninjauan ideoplastis tertuju pada ide atau gagasan yang terdapat pada karya seni rupa yang dapat dikenali melalui tema atau judul karya lukis. Sedang unsur fisioplastis dapat langsung dikenali dari struktur visualnya yang meliputi unsur-unsur rupa 2 dimensi dan prinsip-prinsip seni, media (bahan dan alat) dan teknik. Berikut ini contoh ulasannya.

Tinjauan Karya 1



Gambar 106. Karya lukis “Upacara Adat Bali”, I Nyoman Gunarsa (1991)

Sumber: <https://lukisanku.id/lukisan-upacara-adat-bali-i-nyoman-gunarsa/>

Mencermati unsur-unsur visual pada karya lukis I Nyoman Gunarsa yang berjudul “Upacara Adat Bali” (1991) terlihat unsur ideoplastis yang menghadirkan subject matter peristiwa „Ngaben” yang merupakan upacara tradisi kremasi atau pembakaran mayat dalam adat Bali. I Nyoman Gunarsa sebagai pelukis yang berasal dari Bali berhasil menyajikan upacara Ngaben sebagai peristiwa komunal yang istimewa yang dihadiri oleh keluarga, kerabat dan masyarakat luas yang menghantarkan doa-doa bagi arwah-arwah yang jasadnya dikremasi pada upacara Ngaben.

Nilai seni pada karya lukis bergaya ekspresionis dari I Nyoman Gunarsa yang bertema religi dan budaya terdapat pada kualitas ekspresi dan nilai keindahan positif yang sangat kuat terpancar dari visualisasi unsur fisioplastis yang estetik melalui sapuan dan tarikan garis yang ekspresif dari warna merah, jingga, hijau,

biru, dan hitam dengan komposisi unsur-unsur visual yang dinamis dan artistik. Penguasaan teknik melukis dengan media cat akrilik terlihat jelas pada tampilan objek estetis yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk mimesis yang sederhana, esensial dan abstraktif namun masih dikenali kemiripannya dengan objek visual yang sesungguhnya. I Nyoman Gunarsa ingin merepresentasikan suasana megah dan agung dari upacara adat Bali tersebut yang terekspresikan secara nyata melalui penghayatan emosi estetik yang kuat.

c. Tinjauan Estetik Ideoplastis dan Fisioplastis pada Karya Instalasi

Seperti halnya karya lukis yang berciri dua dimensi, unsur ideoplastis dan fisioplastis pada karya instalasi yang berciri mix media akan teridentifikasi melalui judul dan struktur visual karya instalasi walaupun media yang digunakan berbeda. Berikut ini contoh ulasannya.

Tinjauan Karya 2



Gambar 107. Instalasi karya Jacky Lau (Oyang)

Sumber: Kabare.id, 2018

Perupa kontemporer Jacky Lau yang akrab dipanggil Oyang dalam karya instalasinya menampilkan dua bentuk tiga dimensi dari bahan kawat logam menyerupai objek ikan yang berukuran besar menggantung di atas ruangan dengan mulut mengeluarkan limbah botol-botol plastik, kemasan karton, kaleng bekas, ban sepeda dan bahan limbah lainnya yang kumpul didasar lantai. Unsur ideoplastis dalam karya instalasi ini dapat dikenali dengan jelas melalui tema lingkungan yang diusung oleh perupanya. Oyang menunjukkan keprihatinan dan

kepeduliannya terhadap masalah pencemaran lingkungan laut Indonesia. Kebersihan dan keindahan lingkungan terancam oleh berbagai kasus pencemaran lingkungan. Masalah pencemaran lingkungan telah menjadi isu global. Indonesia diberitakan menjadi negara penyumbang sampah plastik terbesar kedua. Keprihatinan terhadap masalah ini mendorong Oyang menciptakan karya instalasi bertema sosial dengan subject matter masalah lingkungan.

Unsur fisioplastis pada karya instalasi Oyang menampilkan bentuk mimesis menyerupai bentuk ikan yang dibuat dari kawat logam yang dipadukan dengan benda temuan atau *found object* yang dikumpulkan dari pantai-pantai yang dikunjunginya. Keseluruhan unsur-unsur visual tiga dimensi seperti bentuk, warna, tekstur, dimensi ruang menyatu dengan tema sosial tentang masalah pencemaran lingkungan. Oyang ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat dunia agar lebih peduli terhadap masalah kebersihan lingkungan alam agar bumi menjadi planet yang indah dan nyaman untuk dihuni, termasuk wilayah pantai dan laut Indonesia yang terkenal pesona keindahannya. Nilai seni pada karya instalasi ini bukan pada tampilan unsur-unsur visual dan konstruksi yang indah akan tetapi pada unsur ideoplastisnya yang bermuatan nilai sosial dan kehidupan berupa pesan moral yang disampaikan secara tersurat (denotatif) berdasarkan fakta yang menggugah perasaan pengunjung yang melihat karya orang.

d. Tinjauan Estetis Ideoplastis dan Fisioplastis pada Karya Kriya

Menarik mengulas unsur ideoplastis dan fisioplastis pada karya Seni Rupa Terapan khususnya pada karya kriya yang memiliki daya tarik visual pada bentuknya yang bernilai fungsional dan bernilai hias. Karya seni rupa yang akan diulas berikut ini adalah karya seni rupa terapan milik studio *Quigley Ceramics*.

Tugas Karya 3



Gambar 108. Kriya keramik, Quigley_Ceramics (2019)

Sumber : <https://www.instagram.com/p/BuedjmxBCWv/>

Pada gambar di atas ditampilkan produk kriya keramik dalam kondisi sudah diberi glasir dan kondisi belum dibakar karena belum difinishing dengan glasir. Untuk lebih jelas berikut ini diberikan contoh ulasannya.

Mencermati karya kriya keramik di atas dapat diidentifikasi bahwa unsur ideoplastis pada karya ini berupa ide/gagasan penciptaan karya seni yang ditujukan untuk menghasilkan benda pajangan berfungsi hias dengan bentuk menyerupai vas bunga, wadah dan karya hiasan berbentuk bundar atau persegi.

Nilai seni pada kriya keramik ini terletak pada unsur fisioplastis berupa dekorasi motif terawang bunga yang dipadukan dengan badan keramik berbentuk daun yang berhiaskan tekstur timbul. Karakteristik bentuk daun dan bunga mawar yang menyerupai bentuk di alam terlihat jelas pada garis-garis lengkung dari urat-urat daun yang dinamis dan lapisan helai daun yang meliuk indah pada bentuk vas.

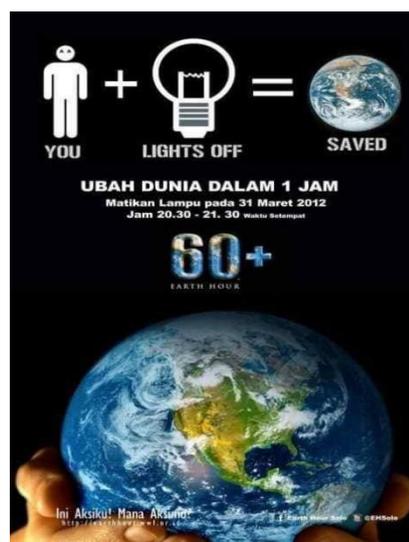
Keindahan unsur ornamen yang sangat kuat terpancar dari bentuk fisiknya, menunjukkan bahwa wadah tersebut tidak diperuntukkan sebagai vas bunga melainkan sebagai „benda pajangan“ dengan motif hias bunga dan daun. Nilai keindahan visual terckspersikan melalui motif floral yang dikerjakan dengan

keterampilan kriya yang sangat mahir, khusus teknik ukir terawang yang indah, halus dan mempesona. Pengerjaan ukiran pada badan keramik membutuhkan kecermatan, keuletan dan ketelitian karena motif terawang sangat rawan, mudah retak dan gumpil terlebih apabila karya tersebut belum dibakar, Finishing atau sentuhan akhir glasir pada keramik akan memperkuat konstruksi bentuk wadah dan menambah nilai estetik. Pemilihan glasir yang berwarna putih polos yang dihasilkan dari proses pembakaran yang baik, tampak sangat tepat dan sesuai untuk diaplikasikan pada kriya keramik ini karena menunjang nilai keindahan bentuk dan ornamennya.

e. Tinjauan Estetis Ideoplastis dan Fisioplastis pada Karya Desain

Mengulas unsur ideoplastis pada karya seni rupa terapan agak berbeda dengan mengulas karya seni murni karena unsur ideoplastis pada desain banyak berelasi dengan fungsi terapan sebagai sarana memenuhi kebutuhan fungsi pakai, fungsi informasi dan fungsi promosi. Sedangkan unsur fisioplastis pada desain memiliki kedekatan dengan aspek „ergonomis” khususnya untuk desain produk dan aspek „komunikasi” khususnya untuk desain grafis dan desain komunikasi visual. Berikut ini contoh ulasan pada karya desain grafis:

Tinjauan Karya 4



Gambar 109. Poster Lingkungan Hidup “Ubah Dunia dalam 1 JaM

Sumber Online: <https://www.romadecade.org/contoh-poster/#!>

Mencermati tampilan visual poster lingkungan hidup di atas yang bertajuk “Ubah Dunia dalam 1 jam” terlihat unsur ideoplastis yang berhubungan dengan isu hemat energi listrik yang melibatkan kepedulian masyarakat dunia. Poster ini menampilkan unsur teks dan image yang sarat pesan namun simbol yang digunakan mudah dipahami. Jenis font dan ukuran pada teks memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Gerakan sosial ini mengkampanyekan upaya hemat energi listrik kepada masyarakat luas pada tanggal 31 Maret 2014 selama 1 jam dari pk 20.30 sampai pk 21.30.

Desainer menyampaikan pesan tersebut melalui unsur fisioplastis berupa pemanfaatan icon/lambang manusia dipadukan (+) dengan icon lampu bohlam yang dimatikan selama 1 jam berarti (=) Penyelamatan Bumi. Upaya penghematan energi ini akan mengubah dunia dan diharapkan hal ini dapat terus dikampanyekan. Selanjutnya desainer menampilkan foto dua tangan sedang dalam posisi menadah atau memegang bola dunia. Visualisasi ini ditampilkan sebagai bentuk kepedulian masyarakat dunia terhadap masalah penghematan energi listrik yang akan menyelamatkan dunia. Nilai seni yang terdapat pada poster ini termasuk nilai kehidupan yang berfungsi memberi informasi edukatif untuk menyelamatkan dunia melalui upaya hemat energi listrik. Desainer memanfaatkan secara kreatif unsur-unsur visual dua dimensi seperti foto, icon visual, dan warna yang di layout sesuai dengan pesan yang mau disampaikan.

D. Latihan Soal/Kasus

Carilah beragam karya seni rupa Indonesia dari berbagai sumber belajar. Pilih satu karya yang menurut dirimu menarik. Buatlah tulisan essay yang mengulas karya seni rupa tersebut. Tulisan diketik pada kertas A-4 dengan huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5. Perhatikan unsur ideoplastis dan fisioplastis dalam mengulas karya-karya tersebut.

E. Rangkuman

Dalam proses pembelajaran Seni Budaya di sekolah saat ini diperlukan perubahan dalam konsep dan cara mengajar agar diperoleh hasil yang dapat mencapai tujuan yang efektif. Untuk itu perlu dikembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam perencanaan, pengelolaan dan pelaksanaan yang matang agar menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna dan efektif. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, guru perlu memiliki pemahaman yang luas tentang hakikat dan metode pembelajaran serta keterampilan dalam memilih, mengintegrasikan dan menerapkan model dan metode pembelajaran seni rupa.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran pengetahuan seni rupa dengan baik maka seorang guru penting memahami konten dari kompetensi pengetahuan yang meliputi pengetahuan tentang terminologi, fakta, trends dan tatarutan/kronologi, simbol dan makna, klasifikasi dan kategori, dan metodologi. Penggunaan pendekatan *Active Learning* dalam mengajarkan pengetahuan seni rupa yang sebagian besar kegiatannya menerapkan pengalaman Belajar Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* dan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dengan metode diskusi dan *brainstorming* untuk dapat mengembangkan strategi pembelajaran “berpikir tingkat tinggi” (*HOTS*).

Pembelajaran 5. Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Modul dari Budi Saptoto, M.Pd. Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 5 ini, Saudara diharapkan mampu memahami pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. menerapkan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. Membuat karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

C. Uraian Materi

1. Bahan Berkarya Seni Rupa

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa banyak macam dan ragamnya, ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) dan ada pula sebagai bahan penunjang.

Sebagai contoh, pada umumnya perupa membuat karya lukisan menggunakan kanvas dan cat sebagai bahan utamanya serta kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bahan bingkai (*spanram*) untuk menempatkan kanvas dan paku untuk mengaitkan kanvas pada permukaan kayu bingkai tersebut. Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baku yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya. Alat dan bahan yang diperlukan antara lain:

a. Arang

Di antara sekian banyak bahan untuk membuat karya seni rupa dua dimensional, arang adalah bahan yang paling mudah untuk didapat karena jika tidak ada bahan lain arang dapat dibuat sendiri. Ambil bilah bilah kayu yang tingkat kekerasannya sedang, kemudian bakar menjadi bara; tutuplah rapat-rapat dalam wadah dari bahan tanah liat dan bila baranya telah padam Saudara sudah mendapatkan arang. Mudah bukan? Perhatikan, kayu yang sangat keras atau sangat lunak kurang baik untuk dibuat arang gambar. Sebab kayu yang amat keras arangnyapun keras dan sulit untuk mendapatkan goresan yang baik, begitu pula kayu yang amat lunak arangnyapun amat rapuh. Maka bahan kayu yang digunakan sebaiknya kayu yang tidak keras atau sebaliknya tidak terlalu lunak, dari referensi yang ada, untuk membuat arang batang yang baik digunakan adalah kayu pohon jeruk. Namun, karena ada banyak jenis kayu maka diperlukan banyak percobaan dalam mendapatkan alternatif arang yang berkualitas baik.



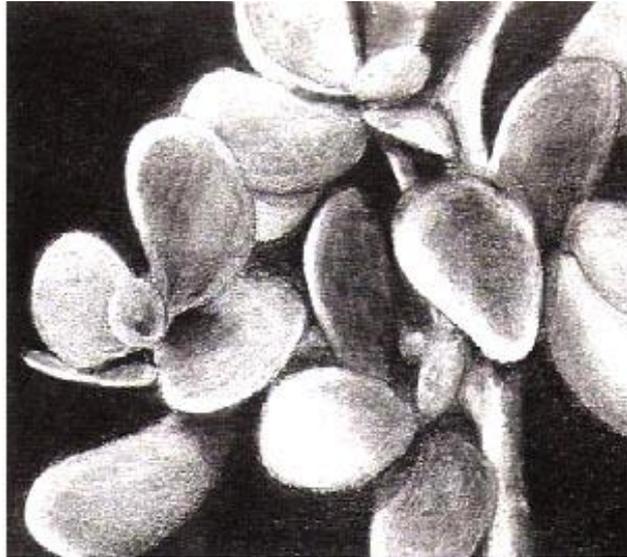
Gambar 110. Bahan Arang untuk menggambar

Sumber: makassar.tribunnews.com, www.iberita.com



Gambar 111. Contoh karya dengan bahan arang

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa PPPPTK Seni dan Budaya



Gambar 112. Contoh karya “bunga bunga angrek” dengan bahan arang

Sumber: Burne Hogsrth

b. Pensil

Merupakan alat yang lembut, tidak banyak memberikan kedalaman, tingkat kekerasannya bermacam-macam, untuk permulaan gunakanlah pensil yang sedang lunaknya. (Untuk menggambar hendaknya selalu digunakan pensil yang paling bermutu sejauh yang dapat diperoleh). Kekuatan garis bergantung pada kertas yang dipergunakan. Makin kasap kertas yang digunakan, makin gelap goresan potlot yang diperoleh. Sebaliknya makin licin kertas, makin abu-abu goresan itu. Kertas harus cukup kasap agar diperoleh garis pensil yang baik dan cukup keras sehingga tidak bercalar oleh pensil. Ada berbagai macam dan jenis pensil sesuai dengan penggunaannya, antara lain:

1) Pensil Biasa

Pensil biasa dengan batang kayu relatif murah, dapat dipakai untuk membuat berbagai macam goresan, dan dapat digunakan untuk menutup bidang gambar dan membuat bayangan. Walaupun pensil biasa sudah cukup cocok untuk dipergunakan menggambar, namun dalam penggunaannya harus diperhatikan mutu dan jenis pensilnya.

2) Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)

Pensil jenis ini memiliki tingkat dan kualitas kekerasan mulai dari 9 H (sangat keras) kemudian F. Pensil jenis ini biasanya banyak dipakai untuk menggambar mistar, karena jenisnya yang keras tersebut. Semakin keras tingkatan isi pensil, semakin dapat digunakan untuk menghasilkan garis-garis yang padat, halus dan tipis.

3) Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).

Pensil ini dipakai untuk membuat desain/ sket/ gambar rencana, baik untuk gambar dekorasi maupun gambar reklame.

4) Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)

Isi pensil yang lunak dapat menghasilkan garis-garis yang padat, gelap dan nada gelap terang. Untuk hampir semua gambar tangan bebas, pensil jenis B merupakan jenis pensil yang banyak manfaatnya. Jenis pensil ini banyak dipakai untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih.

5) Konte, berwarna hitam arang dan berbeda dengan pensil biasa karena mempunyai goresan yang tebal dan lebar. Dibedakan pula menjadi:

- a) Hard/H/keras.
- b) Medium/HB/sedang
- c) Soft/B/Lunak, dipakai untuk menggambar potret, pemandangan alam dan benda.

6) Pensil berwarna

Pensil ini mengandung lilin dan tersedia dalam 12 dan 24 macam warna, mempunyai sifat lunak.



Gambar 113. Pensil

Sumber: Foto Budi Saptoto



Gambar 114. Contoh beberapa arsiran dengan pensil

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 115. Konte

Sumber: store.jikun.web.id



Gambar 116. Contoh karya dengan konte

Sumber: Kaskus.co.id



Gambar 117. Pensil warna

Sumber: Foto Budi Saptoto



Gambar 118. Contoh karya dengan pensil warna

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

c. Pastel

Pastel adalah media menyerupai kapur tulis tetapi dibuat dengan pigmen warna dicampur dengan zat pengikat berupa resin dan *plaster*. Bahan ini dicampur, dibuat pasta kemudian dibentuk batangan lalu dikeringkan. Kualitas pastel tergantung dari komposisi bahannya. Pastel dengan warna cerah biasanya bahan *plastemya* sedikit, karena bahan ini berfungsi untuk mengurangi cerahnya pigmen warna. Pigmen warna cerah disebabkan oleh tingginya konsentrasi (*extract*) pigmen yang dibuat dari dedaunan, bagian tertentu binatang (tulang, lemak), dan bahan sintetis. Baik buruknya kualitas pastel maupun bahan pewarna lainnya sangat tergantung pada daya tahannya terhadap sinar. Artinya, warna tidak cepat berubah jika terkena sinar matahari langsung, tidak pecah, tidak berubah dalam jangka waktu panjang. Hal ini penting diperhatikan karena akan mempengaruhi pula kualitas karya. Selain berbentuk kapur tulis, pada saat ini diproduksi pastel dalam bentuk pensil, namun di Indonesia belum banyak beredar.

Di dalam penggunaannya, pastel dapat diterapkan dengan membuat garis atau arsiran dan dikombinasi blok tipis atau sebaliknya dengan blok yang tebal menutup permukaan kertas. Menggunakan pastel perlu didukung peralatan dan bahan lainnya seperti alat peruncing untuk mendapatkan ujung runcing ketika membuat garis atau bagian yang kecil. Peruncing pastel dapat menggunakan amril yang dilekatkan pada papan atau menggunakan peruncing pensil. Untuk pastel kapur dapat menggunakan karet penghapus yang lembut untuk memperbaiki kesalahan atau membuat efek *lighting* dalam menggambar benda-benda yang mengkilat. Sedang untuk pastel minyak, jika ada kesalahan dalam penerapan warnanya dapat ditumpang dengan warna yang lain, dan jika warnanya tebal dapat dikerok dengan pisau 'cutter'. Percampuran warna dapat dilakukan langsung di atas kertas dengan menggosokkan kain atau jari, atau alat lainnya seperti kuas, kapas, dan tisu. Pencampuran dapat pula dilakukan di luar kertas dengan membuatnya menjadi serbuk terlebih dahulu, lalu serbuk tersebut dicampur hingga menjadi homogen sebelum digunakan. Apabila batang pastel sudah kotor, bersihkan dengan menggunakan kain.



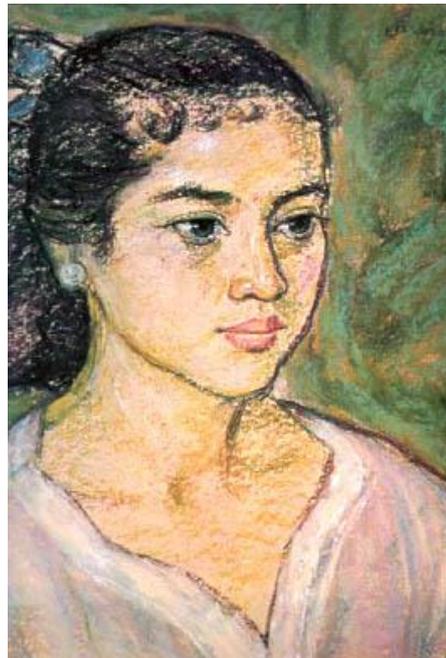
Gambar 119. Pastel

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 120. Contoh karya dengan pastel

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa PPPPTK Seni dan Budaya



Gambar 121. Contoh karya dengan pastel

Sumber: Karya seni lukis dengan bahan pastel, tema gadis, karya: Wardoyo



Gambar 122. Contoh goresan dengan bahan pastel

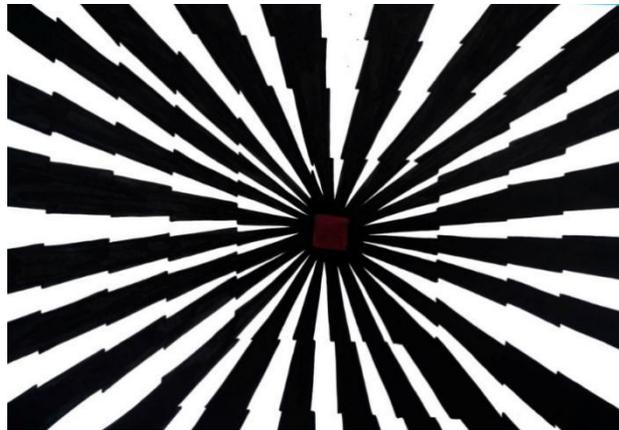
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

d. Tinta

Pada saat ini tinta gambar dibuat dari pigmen warna, *shellac* dicampur air, sedang pada jaman dahulu tinta hitam dibuat dari campuran jelaga dengan lem dan sejenis cuka. Dengan berkembangnya teknologi, tinta tidak lagi hanya hitam, sekarang banyak dijual tinta dengan warna-warni. Secara tradisional, dalam penggunaan tinta memerlukan alat berupa pena dan kuas. Pena tidak hanya berupa pena standar yang dibuat oleh pabrik untuk menggambar atau menulis, tetapi dapat pula menggunakan pena buatan tangan dari bambu, tangkai bulu unggas, kayu atau bahan lain dengan maksud mendapatkan variasi garis yang artistik. Ada beberapa istilah untuk menunjukkan kualitas ketahanan tinta yakni *permanent*, *lightfast*, *archival*. Istilah *permanent* menunjukkan bahwa tinta tersebut tahan lama setelah berkali-kali dicuci, *lightfast* berarti tinta tersebut tahan lama untuk tidak luntur jika sering terkena sinar matahari langsung. *Archival* merupakan tinta atau material lain dengan daya tahan yang amat tinggi sehingga kuat berabad-abad lamanya. Ada istilah lain untuk tinta yaitu *waterproof* menunjukkan bahwa tinta tersebut tidak dapat cair kembali jika terkena air, sedang *nonwaterproof* dapat cair kembali jika diberi air dengan kuas basah, berarti gambar dapat diubah atau diperbaiki. Sifatnya lebih luwes jika digunakan untuk menggambar atau melukis.

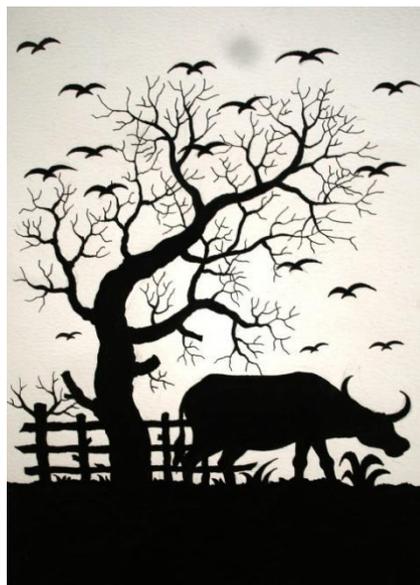


Gambar 123. Tinta Hitam



Gambar 124. Contoh karya dengan tinta

Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 125. Contoh karya dengan tinta

Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

e. Cat Air

Cat air adalah media seni rupa yang memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang / transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya. Bahkan dari garis tumpang tindih itu menimbulkan efek warna campurannya. Cat air menggunakan air sebagai medium pengencernya sehingga tidak dapat digunakan di atas kanvas cat minyak. Kertas yang digunakan sebaiknya khusus untuk cat air, karena daya serapnya telah disesuaikan dengan sifat cat air yang harus banyak menggunakan air dalam penggunaannya. Cat air tidak digunakan untuk pewarna yang tebal dan pekat, karena jika digunakan secara tebal dan pekat pengeringannya lama dan kemungkinan merusak kertas jika menempel dengan kertas atau benda lain. Pada waktu mengeluarkannya tidak boleh diambil dengan kuas yang basah langsung dari tubenya, sebab jika air masuk ke dalam tube warna di dalam akan menjadi keras dan tidak dapat dikeluarkan. Dalam menggunakannya keluarkanlah warna cat air secukupnya di atas palet cat air. Kemudian tetesi air secukupnya dan aduk sampai rata baru dapat digunakan dengan menguaskannya di atas kertas. Dalam penggunaannya cat air harus 'sekali gores jadi' dan tidak bisa diperbaiki kembali jika ada kesalahan. Oleh sebab itu penggunaan cat air harus betul-betul cermat, penuh konsentrasi dan berhati-hati. Sebelum menerapkan warna, sebaiknya kertas dibersihkan dahulu dengan menggunakan kapas atau tisu lembab dengan cara mengusapkannya di permukaan kertas dengan lembut dan hati-hati agar kertas tidak luka. Kapas atau tisu jangan terlalu basah karena dapat menyebabkan kertas bergelombang. Pembersihan ini penting dilakukan untuk menghilangkan kotoran-kotoran pada permukaan kertas yang dapat mengganggu penyerapan warna yang digunakan. Teknik pewarnaan dengan cat air biasanya mulai dari warna tipis dan ringan kemudian secara perlahan diberikan tonasinya ke warna yang lebih kuat. Cat yang masih basah tidak dapat segera ditindih dengan warna lain karena warna akan bercampur dan nampak kotor, untuk itu harus ditunggu sampai warna setengah kering.



Gambar 126. Cat Air



Gambar 127.ontoh karya dengan cat air

Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 128.Contoh karya dengan cat air

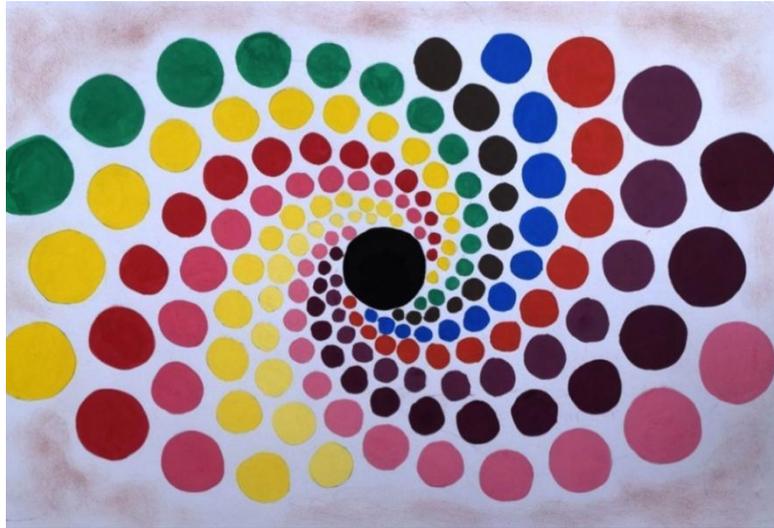
Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

f. Cat Poster

Cat poster tergolong jenis cat air karena untuk medium pengencernya menggunakan air. Cat ini berbeda dengan cat air biasa karena sifatnya yang cepat kering dan dapat digunakan seperti cat minyak yakni teknik penggunaannya dengan wama pekat karena tidak banyak menggunakan air. Cat ini cepat kering, oleh karena itu warna awal dapat segera ditumpang dengan warna berikutnya. Sifat lainnya adalah wamanya datar dan rata maka selain dapat digunakan dengan teknik *brush stroke* yang ekspresif atau untuk gambar dekoratif yang memerlukan warna-warna rata dan datar. Kelemahan warna ini tidak baik digunakan terlalu tebal karena ketika kering cepat pecah dan rontok. Selain itu jika warna yang sudah diterapkan kena percikan air akan menjadi tidak rata. Sesuai dengan namanya, cat ini sangat baik untuk menggambar atau melukis poster dengan goresan-goresan kuas yang kuat dan tegas sebagai ciri khasnya. Kelemahan lainnya yang cukup unik adalah binatang lalat senang dengan warna ini, jika tidak waspada menyimpan gambar dapat rusak karena dimakan.

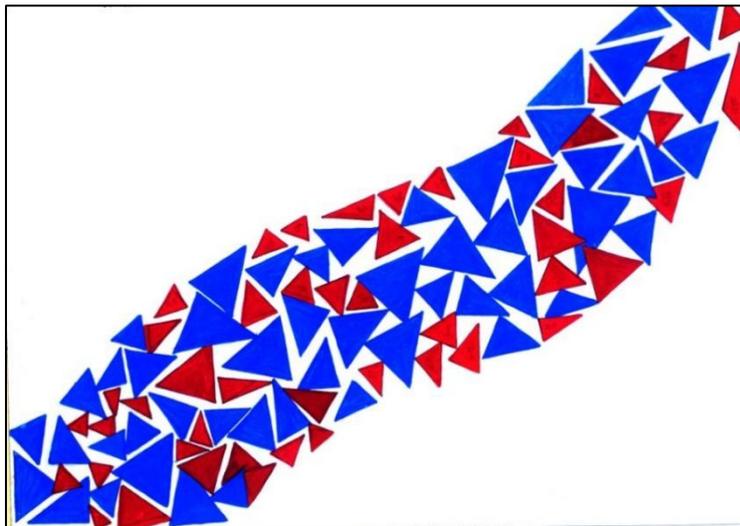


Gambar 129. Jenis Cat Poster



Gambar 130. Contoh karya dengan cat poster

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 131. Contoh karya dengan cat poster

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

2. Alat Berkarya Seni Rupa

a. Kuas

Kuas merupakan alat pokok dalam menggambar, selain pena dan pensil. Mutu kuas ditentukan oleh mutu bulunya dan teknik mencengkeramkan pada gagangnyanya. Bentuk goresan yang dihasilkan ditentukan oleh bentuk, ketebalan dan panjang bulunya. Bulu kuas cat air berbeda dengan bulu kuas cat minyak. Bulu dari serat tumbuhan baik untuk cat air karena daya serapnya baik sedangkan untuk cat minyak kuas yang berkualitas dibuat dari bulu binatang dan nilon. Ukuran kuas dibuat bervariasi sesuai dengan teknik dan proses pembentukan gambarnya. Saat ini banyak jenis kuas di jual di pasaran, kuas yang mutunya baik lebih mahal harganya tetapi cukup tahan lama dan dapat menghasilkan karya yang bermutu, terutama dalam membuat karya yang halus dan detail agak sulit jika menggunakan mutu kuas yang kurang baik.



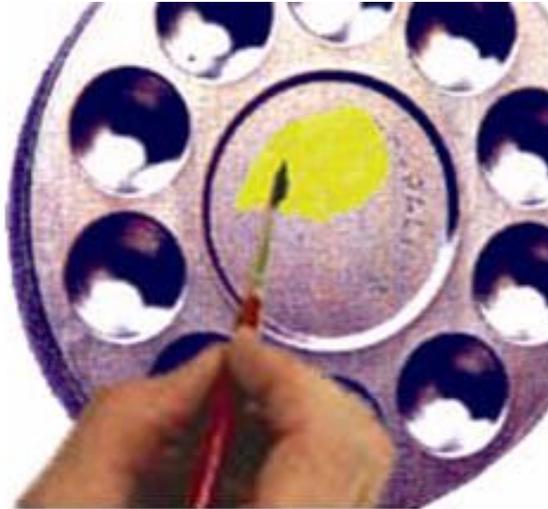
Gambar 132. Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran



Gambar 133. Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran

b. Palet

Berfungsi sebagai tempat untuk mencampur cat dalam takaran tertentu.



Gambar 134. Palet warna

c. Karet Penghapus

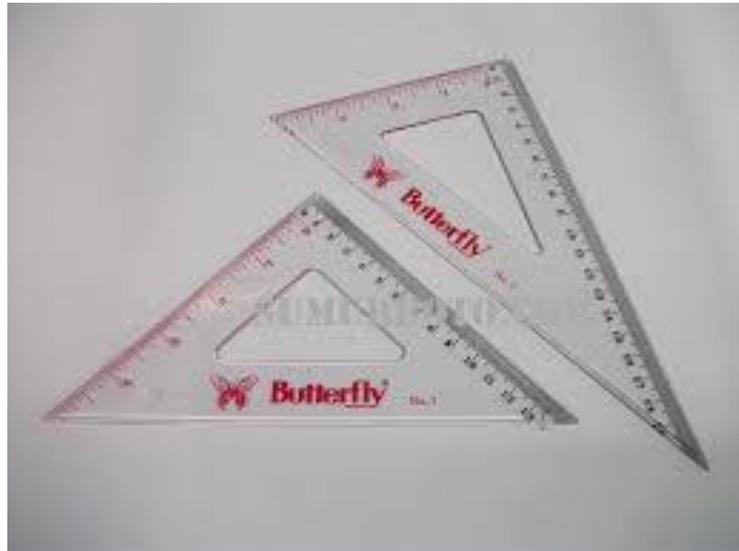
Untuk menghilangkan bagian gambar yang tidak berhasil. Penghapus potlot yang biasa sudah cukup, sepanjang bersifat lentur, lunak dan bersih. Dalam penggunaan karet penghapus harus disesuaikan dengan jenisnya. Penghapus yang keras tidak baik digunakan untuk menghapus goresan pensil pada kertas yang lunak. Penghapus keras memang dibuat bukan untuk menghapus pensil tetapi untuk menghapus goresan tinta. Penghapus yang lunak biasanya digunakan untuk menghapus goresan pensil.



Gambar 135. Karet penghapus

d. Penggaris

Penggaris untuk membuat garis horizontal, gunakan penggaris panjang, dalam membuat garis vertikal gunakan penggaris segitiga.



Gambar 136. Penggaris Siku



Gambar 137. Penggaris lurus terbuat dari besi

e. Jangka

Untuk menggambar lingkaran dengan ukuran bebas kita gunakan jangka.



Gambar 138. Jangka

f. Lem

Ada beberapa jenis yang digunakan dalam berkarya seni rupa antara lain lem kertas, plastik dan kayu.



Gambar 139. Lem

g. Kertas

Untuk keperluan menggambar pada saat ini ada banyak jenis kertas yang dapat dijumpai di pasaran dengan berbagai kualitas dan ukuran. Namun yang penting diingat dalam memilih kertas untuk menggambar adalah kualitas permukaannya, sebab menggambar dengan pensil kertasnya berbeda dengan menggambar

menggunakan cat air. Kertas yang permukaannya halus dan keras sangat baik digunakan untuk menggambar dengan pena dan tinta. Permukaan kertas yang kasar baik untuk arang, krayon, pastel dan pensil lunak. Bagi pemula, penggunaan kertas sebaiknya yang harganya murah dan dengan kualitas cukup. Jenis kertas yang digunakan dalam berkarya meliputi:

- 1) Kertas HVS
- 2) Kertas Manila/BC Indah
- 3) Kertas Karton
- 4) Kertas Padalarang
- 5) Kertas Linen
- 6) Kertas Hamer

Ukuran kertas standard internasional, ISO 216, merupakan ukuran kertas berdasarkan standar Jerman DIN 476 standar. Seri A biasa digunakan untuk cetakan umum, perkantoran, penerbitan serta dikenal dikalangan desainer grafis, dan seniman lukis. Ukuran kertas ISO semua didasarkan atas rasio aspek tunggal "akar 2", atau kira-kira 1:1,4142. Dasar ukuran kertas ISO adalah A0 ("a nol") yang luasnya setara dengan satu meter persegi; dibulatkan ke milimeter terdekat menjadi 841 kali 1.189 millimetres (33,1 x 46,8 in). Setiap angka setelah huruf A menyatakan setengah ukuran dari angka sebelumnya. Jadi A1 adalah setengah dari A0 dan demikian seterusnya. Ukuran yang paling banyak digunakan adalah A4.

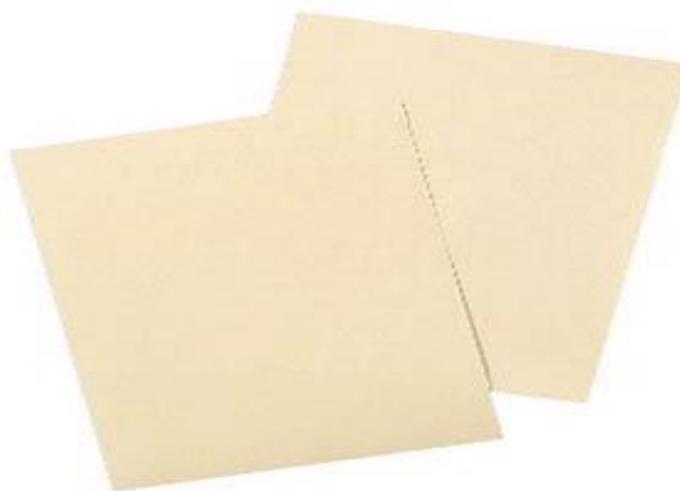
Tabel 3. Ukuran Kertas

UKURAN KERTA ISO		
Format	Seri A	
Ukuran	mm X mm	in X in
A0	841 x 1189	33.11 x 46.81
A1	594 x 841	23.39 x 33.11
A2	420 x 594	16.54 x 23.39
A3	297 x 420	11.69 x 16.54
A4	210 x 297	8.27 x 11.69
A4s	215 x 297	8.46 x 11.69

UKURAN KERTA ISO		
A5	148 x 210	5.83 x 8.27
A6	105 x 148	4.13 x 5.83
A7	74 x 105	2.91 x 4.13
A8	52 x 74	2.05 x 2.91
A9	37 x 52	1.46 x 2.05
A10	26 x 37	1.02 x 1.46



Gambar 140. Jenis kertas gambar manila



Gambar 141. Jenis kertas padalarang



Gambar 142. Jenis kertas linen/hamer mempunyai karakter bertekstur

3. Unsur-unsur Seni Rupa

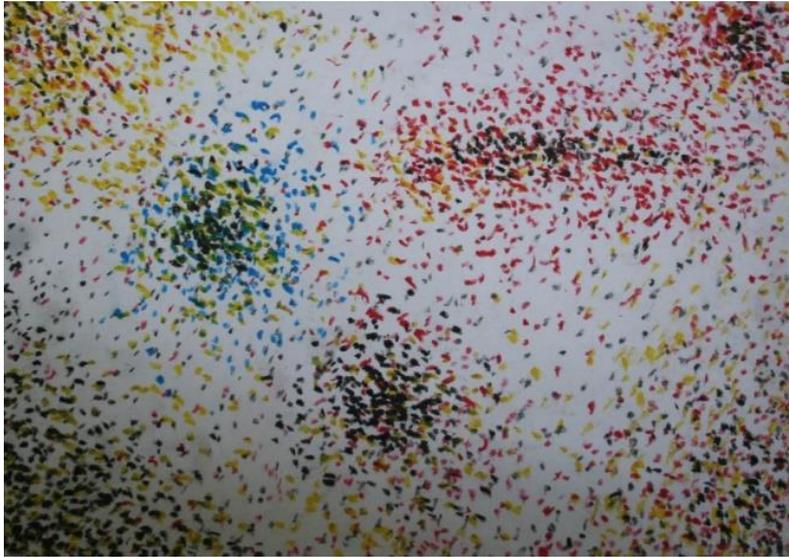
a. Titik

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu. Dibutuhkan adanya titik untuk membentuk garis, bentuk, ataupun bidang.



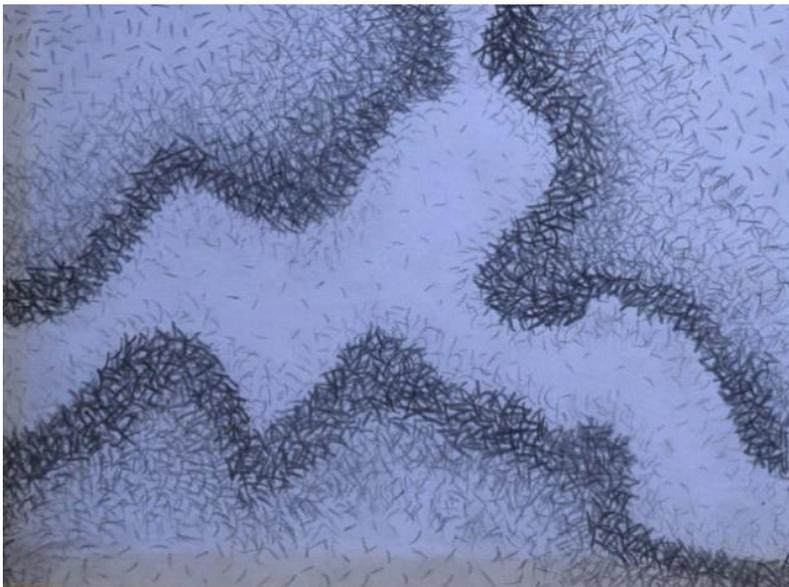
Gambar 143. Contoh arsiran titik zig zag

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 144. Eksplorasi titik

[Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



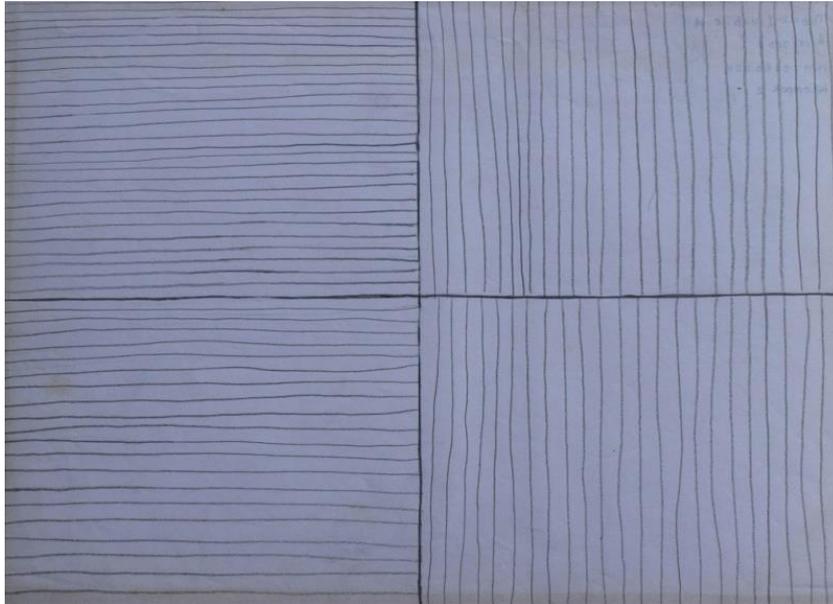
Gambar 145. Eksplorasi titik yang sudah mengarah ke garis

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

b. Garis

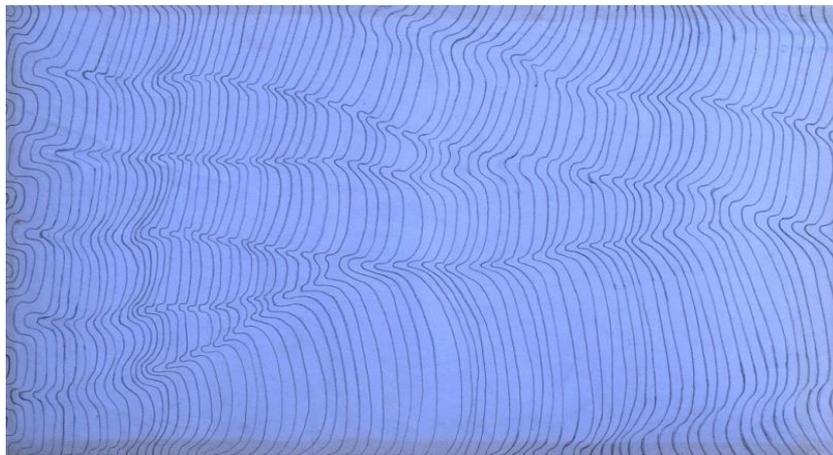
Garis adalah unsur seni rupa yang merupakan hasil dari penggabungan unsur titik. Garis dalam seni rupa menjadi goresan atau batasan dari suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur dan lainnya. Pada dasarnya garis itu ada dua, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis-garis lainnya merupakan pengembangan dan variasi dari kedua jenis garis tersebut dan menyampaikan karakter yang berbeda.

Walaupun garis itu sederhana, ia dapat menyampaikan suatu perasaan dan ini tergantung dari kondisi jenis garis tersebut, yaitu tebal tipisnya, posisi dan arahnya. Sebuah garis lengkung tebal menyampaikan kesan yang berbeda dibanding dengan garis lengkung tipis, apalagi dengan garis lurus dalam posisi yang berbeda tentu akan memberikan kesan yang sangat berbeda dalam perasaan kita. Terwujudnya sebuah bentuk disebabkan karena garis yang membatasi ruang, baik nyata maupun sugestif. Sifat-sifat garis yang membatasi itu menentukan pula sifat bentuk yang dihasilkannya. Oleh sebab itu, keterampilan dalam membuat garis erat hubungannya dengan keterampilan membuat bentuk dengan garis. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan garis adalah mengetahui potensi ekspresi garis tersebut. Misalnya jika ingin menyampaikan karakter kuat, berani dan agresif tentu harus menggunakan garis yang sesuai untuk itu, misalnya garis tebal, rata, tajam dan halus. Jika ingin menyampaikan suatu sifat yang lembut dan halus gunakanlah garis lengkung tipis dan tak terputus. Namun, perlu diingat bahwa hal itu tidak selalu demikian karena yang lebih menentukan adalah bagaimana perasaan itu dapat diwakili oleh garis yang dibuat. Seorang yang membuat garis dengan perasaan yang terkonsentrasi pada waktu menggoreskannya hasilnya berbeda dengan orang yang hanya sekedar membuat garis. Agar dapat selaras antara gerak perasaan dengan gerak tangan dalam menghasilkan garis yang diinginkan diperlukan latihan secara terus menerus. Untuk keperluan itu lihat aspek dan sifat beberapa garis di bawah ini, rasakan perbedaan kesan yang disampaikan, kemudian latihlah tangan membuat garis sesuai dengan perasaan yang dikehendaki.



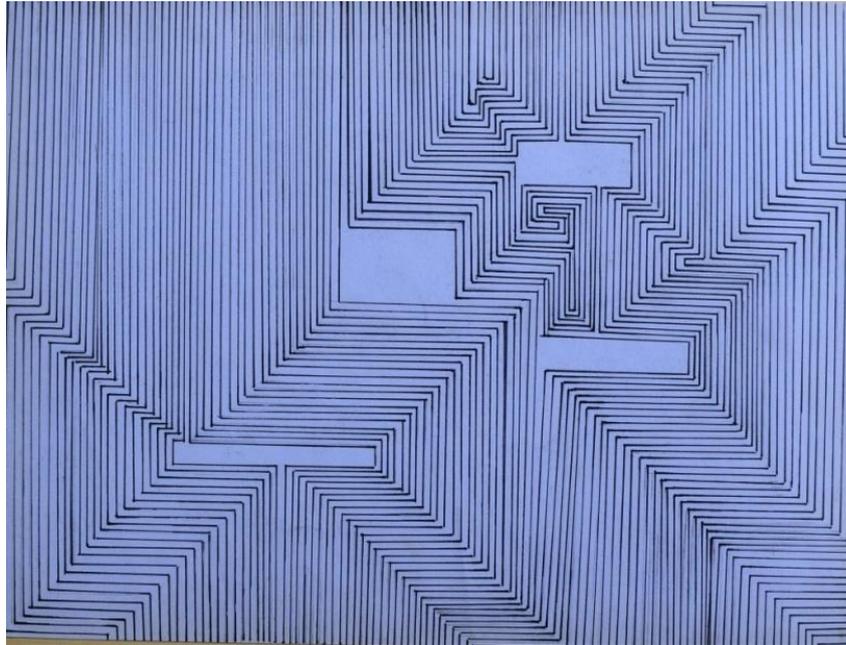
Gambar 146. Eksplorasi garis lurus

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 147. Eksplorasi garis gelombang

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 148. Eksplorasi garis ilusi ruang persegi

[Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 149. Eksplorasi pengembangan garis

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 150. Eksplorasi pengembangan garis

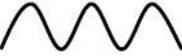
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 151. Eksplorasi garis dalam arsiran gambar bentuk

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

Tabel 4. Garis dan Kesan Efek Fisiknya

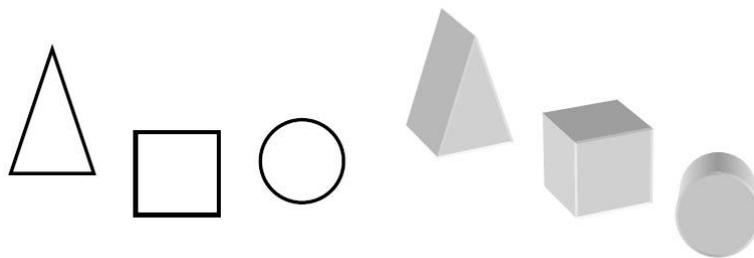
No	Aspek	Variasi	Tampilan	Kesan Fisik
1.	Jenis :	- Lurus		- Kesan kaku, keras, tajam.
		- Lengkung		- Lembut, empuk, halus
		- Berombak		- Dinamis mengalun. bergerak, menyenangkan
		- Zigzag		- Kaku, tegang, panas, menakutkan
2.	Ketebalan:	- Tebal		- Menambah berat, berani, kasar, tegas
		- Tipis		- Halus, ringan, ragu
3.	Kontinuitas :	- Tak Terputus		- Lancar, konsisten, tidak ragu
		- Terputus		- Tersendat, ragu, kurang berani
		- Titik-Titik		- Ritmis, ragu
4.	Arah:	- Tegak Lurus		- Kesan tinggi, menyempit
		- Mendatar		- Melebar, pendek, tenang, mati, istirahat
		- Diagonal		- Dinamis, tidak stabil, oleng.
5.	Ekspresif			- Spontan, berani, segar

c. Bentuk

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua yaitu bangun dan bentuk plastis. Bangun adalah sesuatu yang berbentuk seperti bulat, persegi, ornamental, tidak teratur dan lainnya. Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa yang menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya. Namun di samping istilah bentuk ada pula istilah wujud untuk membedakan antara 'image' (2 dimensional) yang memiliki panjang

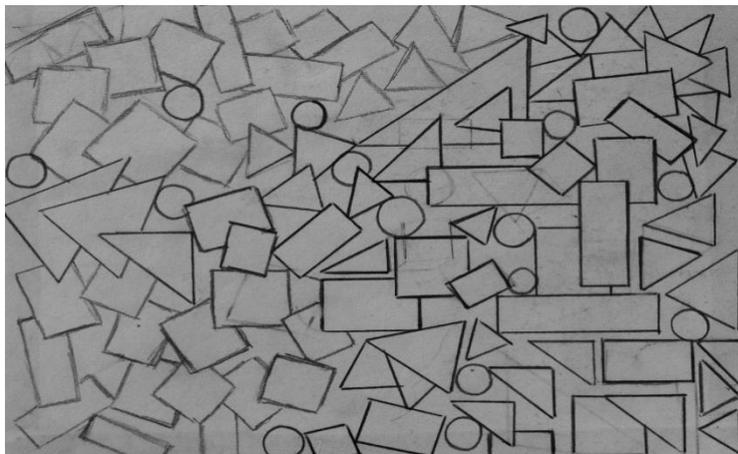
dan lebar pada area yang datar dengan *'image'* (3 dimensional) yang memiliki panjang, lebar, dan volume/tebal pada area dengan kedalaman. Bentuk ada karena dibatasi oleh garis. Garis yang membatasi bidang menjadikan bentuk dan karakter bentuk itu ditentukan oleh jenis garis yang membatasinya. Bentuk yang dibatasi oleh garis lurus karakternya berbeda dengan bentuk yang dibatasi oleh garis lengkung.

Pembatasan bidang oleh garis ini menghasilkan dua jenis bentuk yaitu bentuk geometris dan bentuk organis. Bentuk geometris strukturnya teratur misal: segitiga, segiempat dan bulat, sedangkan bentuk organis strukturnya tidak teratur dan banyak terdapat pada bentuk-bentuk alami seperti pepohonan, akar, tulang binatang, makhluk di dalam lautan dan sebagainya.



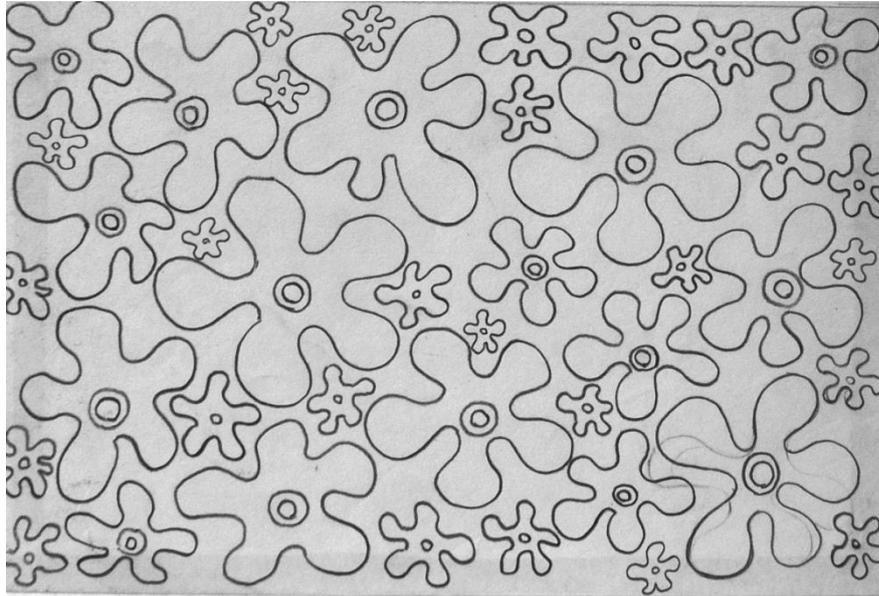
Gambar 152. Bentuk dan wujud

Lihatlah kedua karya ini, apakah Saudara mendapatkan perbedaan dan persamaannya?



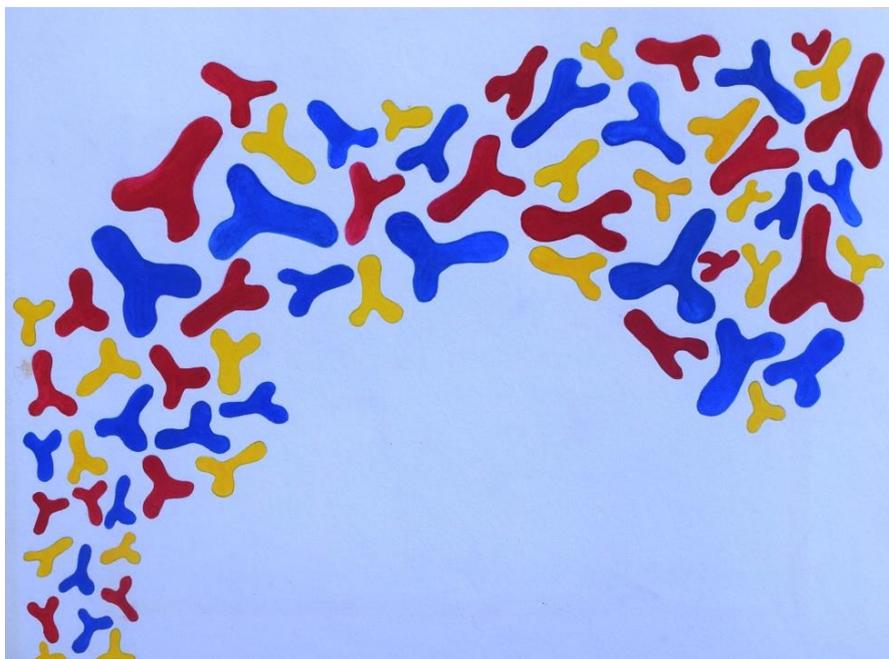
Gambar 153. Bentuk organis dua dimensi

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 154. Bentuk organis dua dimensi

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



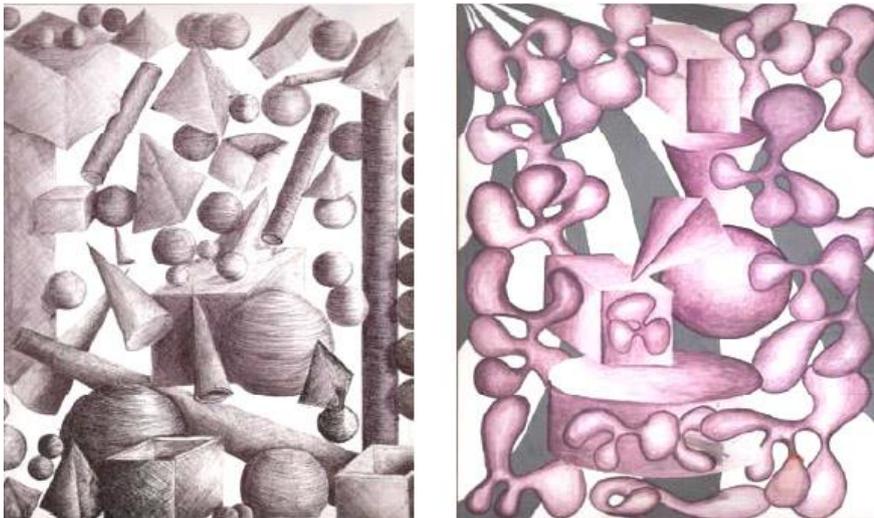
Gambar 155. Bentuk organis dua dimensi

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 156. Bentuk organis tiga dimensi

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 157. Bentuk-bentuk geometris dan organis bervolume

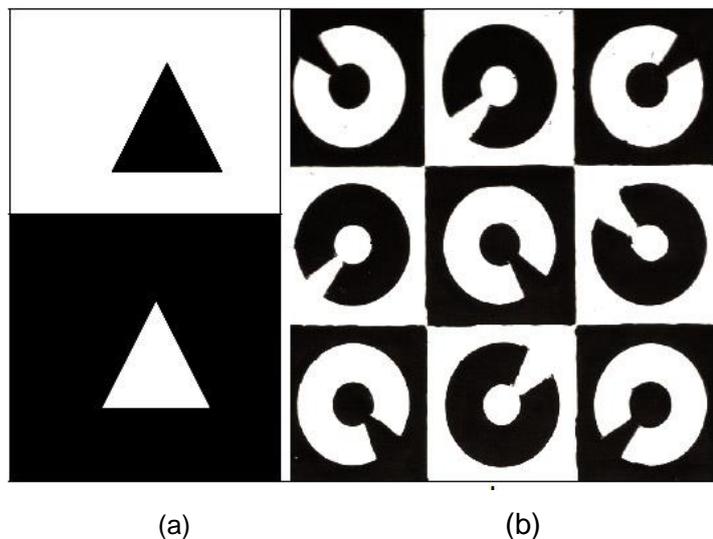
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

d. Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata.

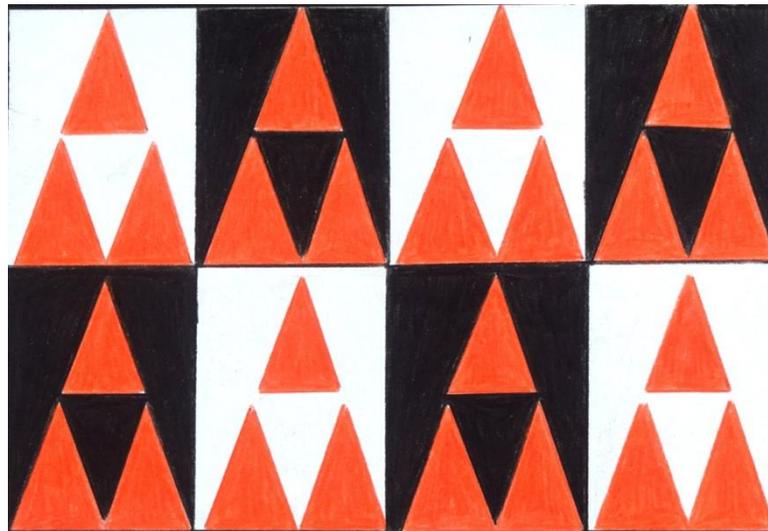
Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya melalui penggambaran gempal, penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, pelengkungan atau pembelokan bidang, penambahan bayang-bayang.

Ruang termasuk unsur seni rupa yang pokok. Dengan adanya ruang, maka karya seni rupa dapat dibuat. Ada ruang dua dimensional (bidang) ada pula tiga dimensional. Sebuah titik di atas kertas ada pada ruang datar, sedang kita ada pada ruang berongga. Penggunaan ruang pada permukaan datar menyangkut hubungan antara ruang datar (bidang) latar belakang dengan figur (bentuk). Dalam istilah keruangan hal ini disebut sebagai ruang positif (bentuk) dan ruang negatif, yaitu ruang di belakang atau di sekitar bentuk atau latar belakang. Apabila bentuk datar (ruang positif) dan latar belakang datar ukurannya sama, dapat menimbulkan bentuk yang simultan dan penglihatan mata kita dipaksa untuk melihat kedua bentuk secara bersamaan.



Gambar 158. (a) Positif dan negatif (b) Positif dan negatif simultan

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 159. Ruang Positif dan negatif

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 160. Contoh Ruang Positif dan negatif

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 161. Contoh gambar ruang perspektif (sumber: Paul Zerlanski)

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

e. Warna

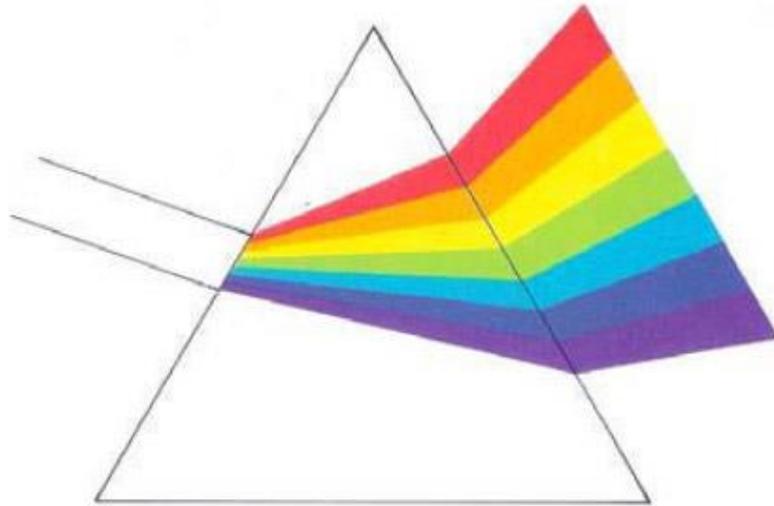
Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang membuat suatu ciptaan para seniman terasa hidup dan lebih *ekspresif*. Warna berdasarkan teori warna terhadap cahaya terdapat tujuh spektrum warna. Dalam seni rupa warna sangat esensial, karena penampilan pertama yang diperhatikan orang selain bentuk adalah warna. Warnalah yang menyebabkan kita berhenti sejenak untuk melihat kain yang dijual di sebuah toko, demikian juga warna menyebabkan kita dapat mengenali sebuah benda. Bagaimana rupa dunia ini jika tidak ada warna, Lalu apakah warna itu.

1) Teori Warna

Ada beberapa pendapat yang mencoba menjelaskan tentang warna, namun yang menonjol dan aplikatif dalam bidang seni rupa adalah teori cahaya dan teori pigmen. Teori cahaya dipelopori oleh Sir Isaac Newton yang mengatakan bahwa warna yang kita lihat pada suatu benda berasal dari cahaya putih matahari. Hal ini dibuktikannya dengan membiaskan cahaya putih itu dengan prisma kaca. Hasil yang keluar dari prisma itu berupa tujuh spektrum warna. Selanjutnya menurut teori itu kita dapat melihat warna sebuah benda karena benda tersebut menyerap

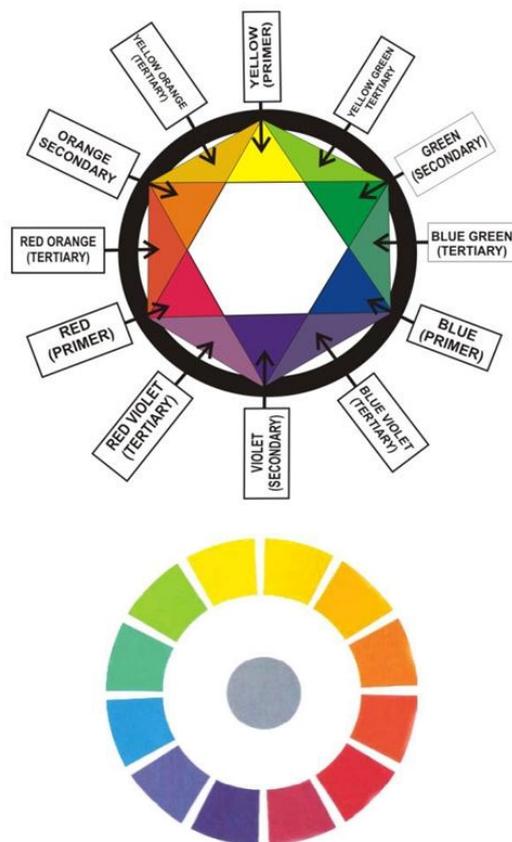
dan memantulkan spektrum warna ke mata kita. Misalnya kita melihat warna merah suatu benda karena hanya spektrum merah yang dipantulkan, sedang yang lainnya diserap oleh benda tersebut. Jika benda itu kelihatan abu-abu artinya seluruh spektrum dipantulkan setengah, jika kelihatan hitam seluruh spektrum diserap dan apabila putih seluruh spektrum dipantulkan secara penuh. Dalam teori pigmen dinyatakan bahwa warna itu terdapat pada pigmen dan hanya ada tiga jenis warna pokok, yaitu merah, biru dan kuning. Warna-warna itu tidak bisa didapat dengan mencampur, karena warna warna tersebut adalah warna murni. Teori ini dipelopori oleh Prang Brewster. Dalam perkembangannya warna dikelompokkan menjadi tiga, yakni warna primer, warna sekunder dan warna tertier. Warna primer merupakan warna induk karena warna sekunder didapat dengan mencampur warna-warna primer sedang warna tertier didapat dengan mencampur warna primer dan sekunder. Tiga kelompok warna itu tersusun dalam lingkaran warna dan lingkaran warna tersebut dapat digunakan sebagai pedoman dasar penggunaan warna. Uraian selanjutnya tentang warna dalam buku ini adalah berdasarkan teori Prang. Salah satu teori warna dalam seni rupa adalah teori warna pigmen yaitu:

- a) Warna Primer, terdiri atas merah, kuning, dan biru. Pengertian warna primer adalah warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain.
- b) Warna Sekunder, seperti ungu, oranye dan hijau adalah jenis pigmen yang dapat diperoleh dari mencampur kedua warna primer dalam takaran tertentu.
- c) Warna Tersier, yakni warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder.
- d) Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain,
- e) Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.



Gambar 162. Pembiasan cahaya putih menjadi warna dengan prisma kaca

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 163. Lingkaran Warna

Sumber: Bahan ajar seni rupa PPPPTK-SB

2) Temperatur Warna

Warna-warna dalam lingkaran warna selain dikelompokkan menjadi tiga kelompok warna dapat pula diklasifikasikan menjadi dua kelompok warna menurut temperaturnya, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna yang termasuk kelompok warna panas adalah kuning, kuning jingga, jingga, merah jingga, merah dan merah ungu, sedangkan yang termasuk warna dingin adalah: ungu, ungu biru, biru, hijau biru, hijau dan hijau kuning. Kesan temperatur yang ditimbulkannya disebabkan karena kebiasaan dari keadaan yang ada setiap hari di lingkungan kita. Pengalaman kita menunjukkan bahwa sesuatu yang berwarna merah, jingga, kuning adalah panas; misalnya: api, matahari, dan logam yang dilelehkan. Sebaliknya sesuatu yang berwarna violet, hijau, biru adalah dingin; misalnya : laut, danau, dan pegunungan. Hijau dan ungu dapat menjadi panas jika pada unsurnya lebih banyak mengandung warna panas, seperti kuning dan merah. Warna yang paling panas adalah kuning dan yang paling dingin adalah ungu. Sedangkan kelompok warna netral adalah abu-abu, hitam dan putih. Sebenarnya hitam dan putih bukanlah warna sebab hanya berupa gelap dan terang. *Value* dan *intensity* juga dapat mengandung temperatur warna ini. *Value* yang terang kelihatan lebih panas daripada *value* yang gelap, begitu pula warna yang intensitasnya penuh kesannya lebih panas dibandingkan dengan warna yang intensitasnya lebih lemah. Penerapan warna panas dan dingin akan efektif jika disesuaikan dengan kondisi lingkungan. Misalnya, pada terik matahari jika menggunakan warna panas suasana akan lebih menjadi panas, untuk itu dalam kondisi panas akan lebih baik jika menerapkan warna dingin. Hal yang sama adalah penggunaan warna pada ruang atau perlengkapan anak-anak, seperti ruangan, pakaian, dan mainan. Untuk anak-anak lebih baik menggunakan warna ringan yang ceria, tidak menggunakan warna-warna berat dan kusam. Hal ini sesuai dengan sifat anak-anak yang menyukai hal-hal yang menggembirakan. Jadi secara alami berbeda dengan selera orang dewasa yang sering menyesuaikan dengan kondisi kegemaran dan kejiwaannya.



Gambar 164. Aplikasi warna dingin

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 165. Aplikasi warna panas

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

3) Dimensi Warna

Jumlah warna diperkirakan kurang lebih ada 30.000 jenis. Setiap warna sesungguhnya mengandung tiga aspek yaitu: *Hue*, *Value* dan *Intensity*. Perbedaan warna disebabkan oleh ketiga aspek tersebut dan setiap aspek memiliki peran khusus dan berinteraksi satu dengan lainnya. *Hue* adalah nama warna pada lingkaran warna dan keberadaannya ditentukan oleh adanya sinar langsung maupun tak langsung. *Hue* murni intensitasnya tinggi dan biasanya *hue* sangat kuat menarik perhatian. *Value* merupakan istilah untuk menunjukkan terang gelapnya *hue*. *Hue* yang murni jika ditambah putih disebut *tint* dan bila *hue* murni ditambah hitam disebut *shade*. Aplikasi dari kedua hal ini tampak dalam membuat tone warna terutama gelap terang untuk ilusi tiga dimensional pada lukisan realis begitu pula pada karya-karya jenis lainnya yang datar seperti pada karya grafis, dekorasi interior dan sebagainya. *Intensity* adalah cerah suramnya warna. Warna yang cerah memiliki intensitas yang tinggi, sedangkan warna suram memiliki intensitas rendah. Hitam, putih dan abu-abu adalah warna suram yang tidak memiliki intensitas *hue*. Oleh sebab itu warna abu-abu dapat berperan sebagai warna netral yang dapat menyatukan warna lainnya terutama warna kontras. Warna hitam dapat mengikat warna-warna kontras oleh karena hitam menyerap cahaya, karena warna-warna kontras yang intensitasnya tinggi kekuatan refleksi cahayanya dikurangi oleh warna hitam jika digunakan sebagai latar belakang, atau sebagai kontur garis tepi bentuk. Putih adalah sebaliknya dari hitam karena memantulkan seluruh gelombang spektrum warna, sehingga warna kelihatan lebih cerah di atas putih. Sedangkan abu-abu memantulkan setengah dari setiap spektrum warna.



Gambar 166. Aplikasi warna intensitas tinggi

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 167. Aplikasi warna intensitas tinggi

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



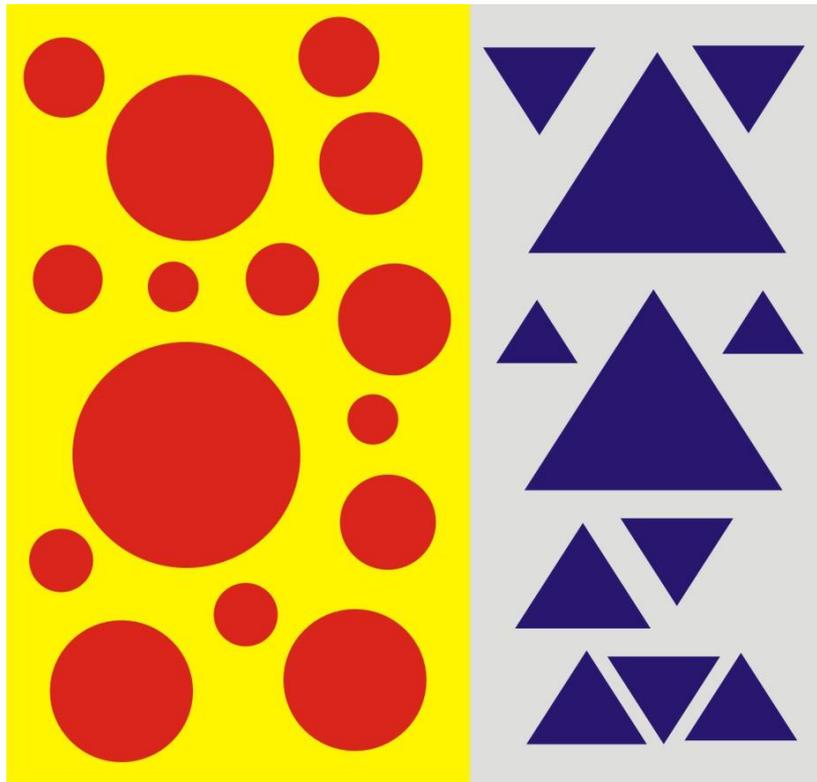
Gambar 168. Aplikasi warna intensitas rendah

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 169. Aplikasi warna intensitas rendah

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



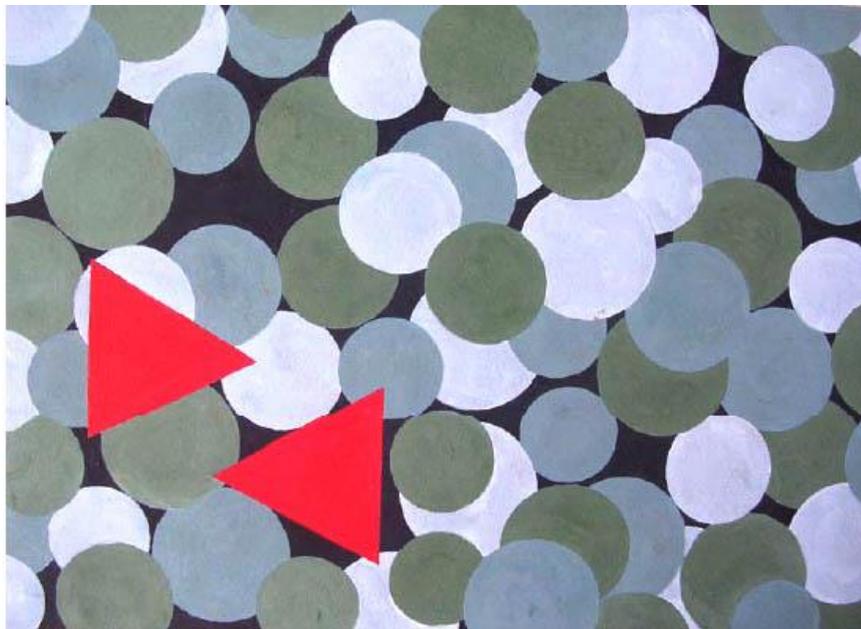
Gambar 170. Aplikasi warna primer

Sumber: Bahan ajar seni rupa PPPPTK-SB

4) Skema warna

Bagaimana caranya mengkombinasikan warna? Walaupun selera dalam memilih dan mengkombinasikan warna itu sifatnya sangat pribadi, pertanyaan tadi maksudnya untuk mengetahui apakah ada pedoman dalam penyusunan kombinasi warna. Skema warna memberikan suatu kunci bagaimana mendapatkan susunan warna serasi yang dapat diterapkan ke dalam karya seni rupa dan kriya. Namun demikian kunci skema warna ini bukanlah harga mati, ini hanyalah suatu tuntunan jika menemui kebuntuan dalam upaya mendapatkan warna yang diharapkan. Hal yang sangat menentukan adalah suasana hati berupa ketajaman rasa dalam menentukan warna. Sumber penggunaan skema warna ini adalah lingkaran warna. Ada beberapa kunci untuk mendapatkan warna yang serasi yaitu monokromatik, analogus dan komplementer.

Monokromatik, susunan warna ini berdasarkan satu *hue*; 'mono' berarti satu dan 'kromatik' berarti warna. Dalam kombinasinya menggunakan satu nada warna, yaitu *hue* murni ditambah dengan *tint* dan *shade*. Keharmonisan mudah dicapai, namun perlu variasi dalam unsur lainnya agar tidak membosankan. Pada gambar berikut motif divariasikan ukurannya, dan susunan pengulangan motif secara acak, walaupun motifnya sejenis terasa tidak membosankan. Pada gambar 71 susunan warna monokromatik diberi aksent merah, sehingga merah menjadi dominan dan pusat perhatian. Warna merah memiliki intensitas yang kuat sehingga mengalahkan warna lainnya, selain itu merah dalam bentuk segitiga bersifat kontras dengan bentuk bulat dengan warna abu-abu dengan tiga variasinya sehingga susunan sangat menarik perhatian dengan latar belakang hitam. Susunan bentuk bulat sangat menarik walaupun dalam satu nada, oleh karena ukuran dan susunannya yang dinamis seakan bentuk bulat tersebut bergerak-gerak seperti gelembung-gelembung di udara. Penyusunan dengan cara demikian sangat baik menghindari kejemuhan karena bentuk dan nada warna yang monotone.



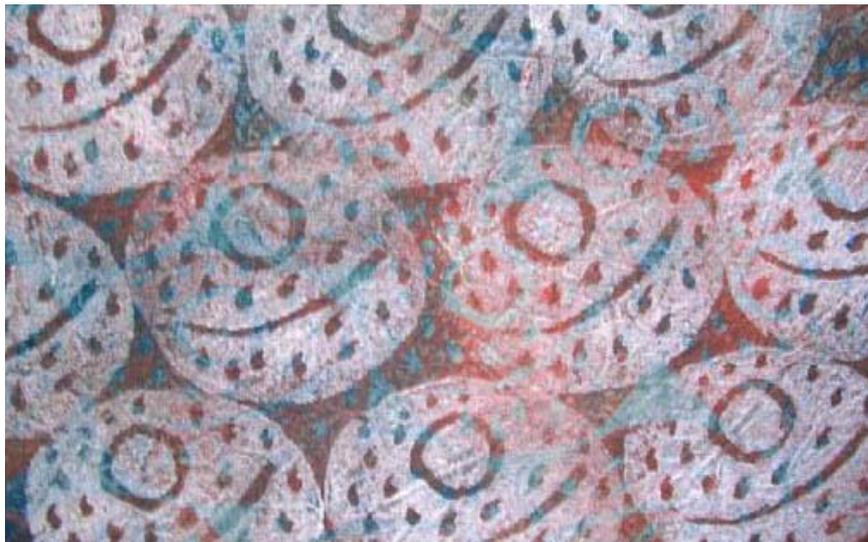
Gambar 171. Warna monokromatik dengan aksent warna merah

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 172. Penerapan warna monokromatik

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 173. Penggunaan warna monokromatik

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

Analogus, susunan warna yang terdiri dari dua sampai empat warna yang bersebelahan dalam lingkaran warna dengan satu warna primer. Susunan warna ini juga mudah untuk mendapatkan harmoni karena hampir semuanya memiliki nada warna yang sama, misalnya ungu memiliki unsur biru, ungu biru memiliki unsur yang sama pula. Pada susunan berikut biru merupakan aksent yang tidak kontras sehingga harmoni tidak sulit untuk didapat. Sedangkan latar belakang abu-

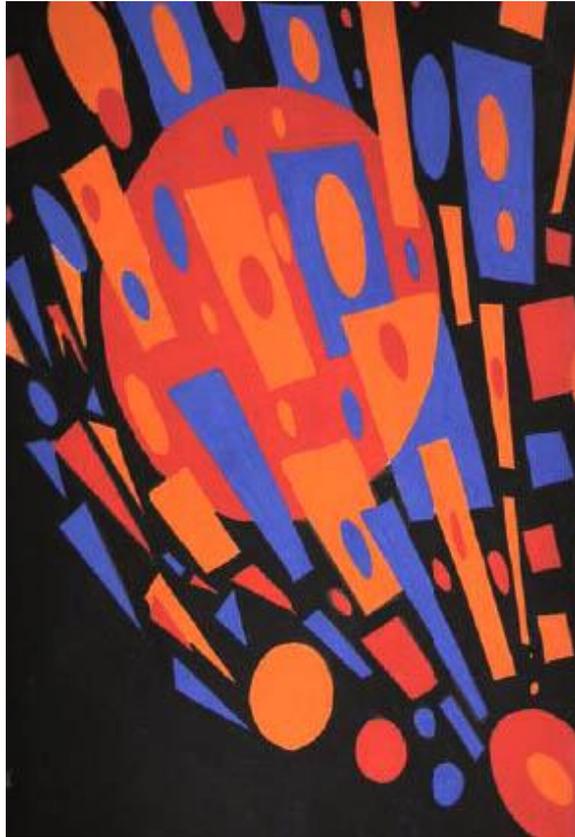
abu sebagai warna netral juga menyatukan warna dan bentuk yang agak berbeda dalam kualitasnya. Susunan analogus lebih menarik karena ada salah satu warna pokok yang menonjol sebagai penekanan perhatian. Hal ini berbeda dengan warna monokromatik karena semua warna senada. Pada susunan berikut, warna dan bentuk saling berinteraksi, misalnya bentuk ungu dalam garis spiral geometris berhubungan dengan bentuk biru dalam garis spiral organik namun kontras dalam kualitasnya, yaitu sifat geometris dan organisnya dari kedua jenis garis sehingga hubungannya tidak menjadi monotone walau warnanya senada.



Gambar 174. Penerapan warna analogus

[Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

Komplementer, yaitu susunan warna yang berhadapan dalam lingkaran warna. Skema warna ini terdiri beberapa macam. Perhatikan tabel berikut. Warna komplemen pada dasarnya adalah warna kontras, apabila disusun secara tepat dapat sangat menarik perhatian, namun sebaliknya jika kontras tidak dapat dikontrol dapat menyebabkan tidak nyaman pada penglihatan. Dalam susunan warna berikut, kontras diikat dengan latar belakang hitam sehingga dapat menjadi harmoni. Susunan terlihat dinamis karena karena warna-warna yang diterapkan pada bentuk-bentuk kontras memancar dari satu titik pusat di sudut kiri bawah. Dengan demikian hitam sangat kuat menyatukan unsur-unsur yang berbeda.



Gambar 175. Penerapan warna komplementer

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



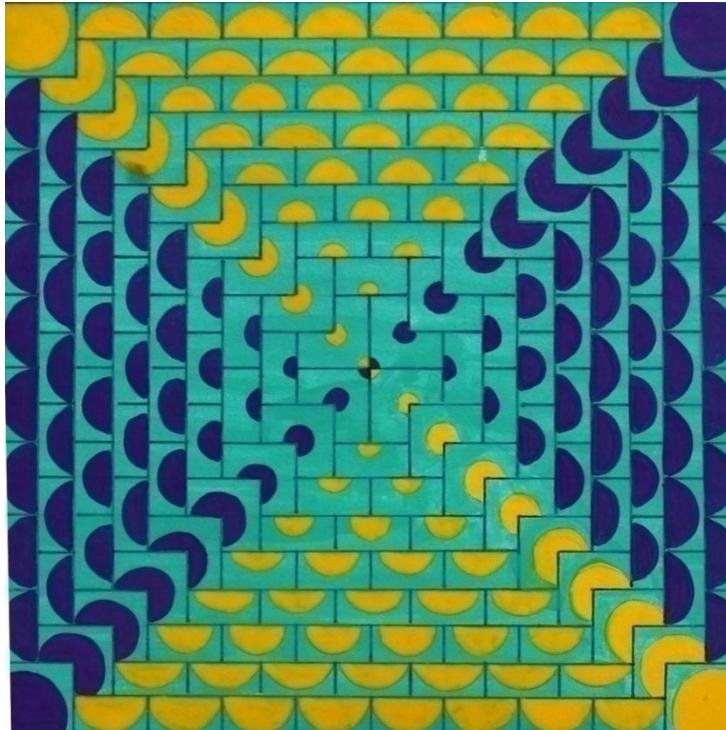
Gambar 176. Penggunaan warna komplementer

Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



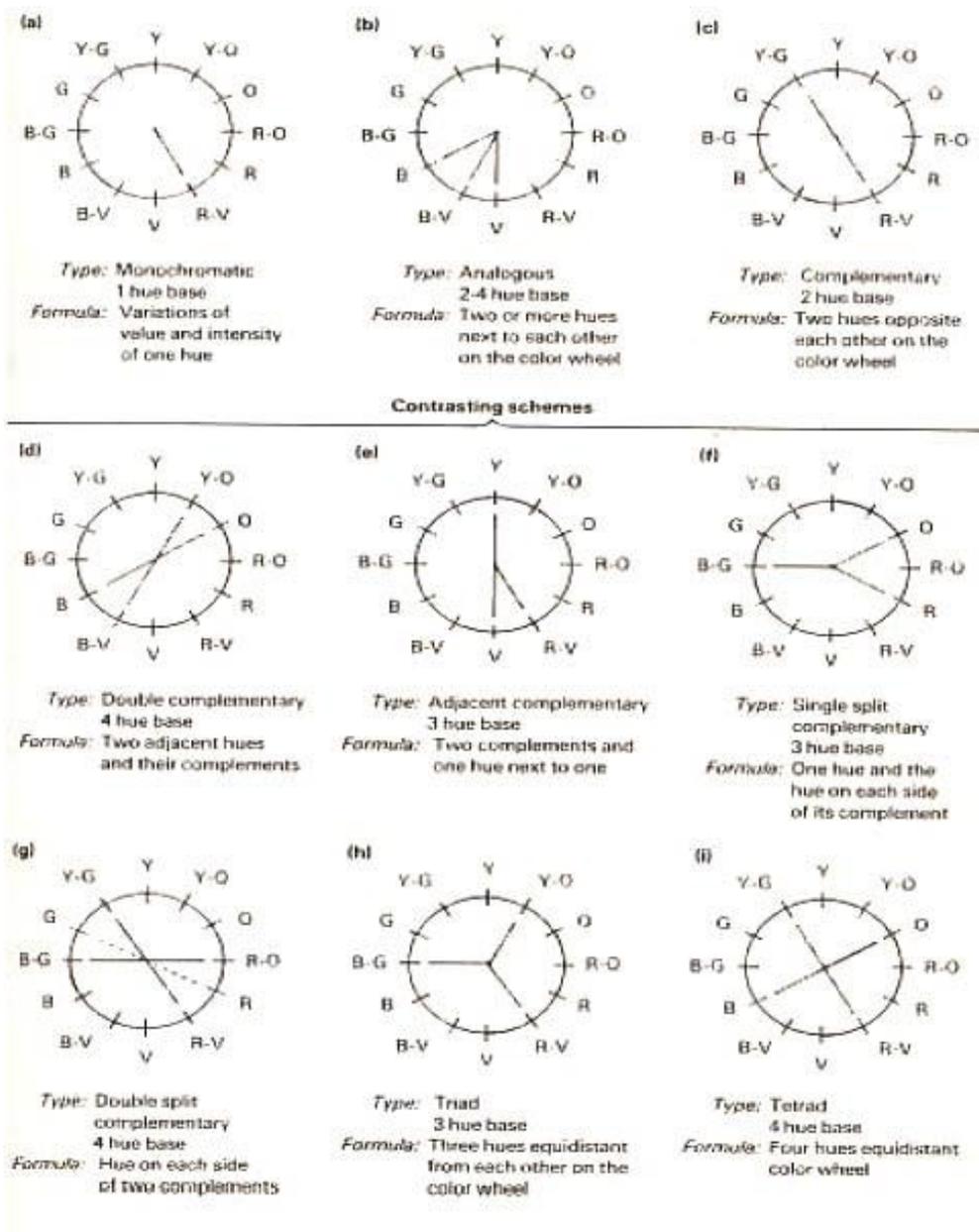
Gambar 177. Penggunaan warna komplementer

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 178. Penggunaan warna komplementer

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 179. Bagan Skema Warna

Sumber: Marial L. Davis.

5) Makna Warna

Dalam menggunakan warna adalah tentang bahasa warna. Walaupun sesungguhnya bahasa warna sangat subyektif dalam mengartikan dan menggunakannya, namun secara umum warna dingin dan gelap dengan intensitas yang rendah kelihatan lebih tenang, meditatif dan introspektif. Sebaliknya warna panas dengan intensitas tinggi dapat memberi kesan cerah, kelihatan dinamis, lincah dan menonjol. Dengan demikian kedua jenis warna ini memiliki sifat kontras,

jika digunakan dengan tepat proporsinya dapat memberikan kesan perasaan yang menyenangkan. Sebagai acuan, para ahli telah mengartikan warna sebagai tabel berikut:

Tabel 5. Makna Warna

No	Nama Warna	Makna Warna
1.	Merah	cinta, nafsu, kekuatan, semangat, tenaga, ketertarikan, bahaya, kemarahan.
2.	Merah – Orange	spirit, energi, kekuatan, berani dan tindakan.
3.	Orange	hangat, ceria, muda, kenikmatan.
4.	Kuning	kebahagiaan, kemakmuran, keramahan, optimisme, dan keterbukaan.
5.	Kuning - hijau	terang, pintar, bijaksana, hangat .
6.	Hijau	muda, belum berpengalaman, tumbuh, kaya, kesegaran, kalem dan istirahat.
7.	Biru - hijau	diam, santai, halus, setia.
8.	Biru	damai, setia, tertahan, konservatif, pasif hormat, kesedihan, kelembutan.
9.	Ungu	spiritualisme, kerendahan hati, kedewasaan, kehormatan, kelelahan.
10.	Merah - ungu	tegang, terasing, dramatis.
11.	Cokelat	tidak formal, hangat, alamiah, persahabatan, kemanusiaan, seperti tanah.
12.	Hitam	kehormatan, berduka, formal, kematian, muram, tak menentu, sedih, misteri.
13.	Abu-abu	ketenangan, penyerahan, keagungan, netral.
14.	Putih	kesenangan, harapan, kemurnian, mustahil, kebersihan, spiritualisme, kenikmatan, pemberian maaf, pencerahan, kesucian.

Sumber: Marian L. Davis

6) Tekstur

Pengertian tekstur sebagai unsur seni rupa adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Setiap benda ada yang memiliki tekstur berbeda dan adapun yang sama. Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu. Pengertian tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Perhatikanlah tekstur berikut, bagaimana Saudara melihat dan merasakan permukaannya, untuk lebih nyata lagi lihatlah permukaan lantai di bawah anda, sepatu anda, kaca jendela, almari dan kalau bisa lihat permukaan sebuah karya seni rupa atau kriya. Bagaimana kelihatannya, bagaimana pula, rasanya kalau diraba. Semua itu menunjukkan kepada kondisi permukaan suatu benda. Sehingga Saudara dapat mendefinisikan tekstur itu lebih jelas. Tekstur sangat menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya, karena bersamaan dengan warna, tekstur menentukan kualitas permukaan yang terlihat paling awal. Dalam seni rupa dan kriya tekstur dapat dianalisa melalui dua aspek, yaitu kualitas raba suatu permukaan dan kualitas visual suatu benda. Oleh sebab itu, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur kasar/nyata dan tekstur semu. Tekstur kasar bereaksi terhadap cahaya dengan memancarkan, menyerap dan memantulkannya. Oleh sebab itu tekstur dapat sebagai penetralisir unsur-unsur yang tidak serasi, misalnya warna-warna yang saling bertentangan dapat serasi di atas tekstur kasar. Hal itu disebabkan karena permukaan tekstur kasar tidak rata. Karena tonjolan permukaan menyebabkan ada bayangan hitam yang sifatnya mengikat dan menyerap cahaya sehingga warna menjadi harmonis.



Gambar 180. Tekstur kasar atau nyata dengan bahan kertas bekas, kapas dan cat air

Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 181. Tekstur semu dengan bahan cat air

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 182. Tekstur kasar/nyata dengan bahan kertas bekas/tisu dan cat air

Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 183. Tekstur semu dengan bahan pensil

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 184. Tekstur semu dengan bahan crayon

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 185. Tekstur semu dengan bahan crayon

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

4. Prinsip Pengorganisasian Unsur-unsur Seni Rupa Dua Dimensi

Prinsip pengorganisasian unsur seni rupa adalah tuntunan dasar dalam mengatur suatu komposisi dari unsur-unsur tersebut. Karena itu dalam penerapannya tidak kaku atau terpaku dengan contoh yang ditawarkan dalam buku ini. Contoh-contoh tersebut harus digunakan sebagai acuan, dikembangkan dan dijelajahi kemungkinan-kemungkinannya. Secara umum ada tiga tipe prinsip pengorganisasian, yaitu bersifat mengarahkan, memusatkan dan menyatukan. Prinsip yang mengarahkan menuntun perhatian dari satu tempat ke tempat lainnya, membuat klimaks dan menekankan arah dalam suatu komposisi. Prinsip ini terdiri dari pengulangan, selang-seling, rangkaian, transisi, gradasi, irama dan radiasi. Prinsip yang bersifat memusatkan cenderung menonjolkan dan memfokuskan perhatian kepada suatu bagian yang khusus dalam komposisi. Prinsip ini terdiri dari konsentrasi, kontras dan penekanan. Prinsip menyatukan menuntun perhatian kepada seluruh bagian dari komposisi, menghubungkan dan menyatukan unsur-unsur serta prinsip-prinsip yang digunakan. Oleh karenanya prinsip ini paling rumit dibandingkan dengan lainnya.

a. Prinsip Mengarahkan

1) Prinsip Pengulangan

Prinsip pengulangan merupakan prinsip pengorganisasian unsur yang paling sederhana dan paling mendasar. dalam penerapannya prinsip ini menggunakan unsur yang sama berulang-ulang dalam lokasi yang berbeda. Dengan prinsip ini perhatian dituntun mengikuti suatu arah susunan unsur dalam komposisi dan cepat mendapatkan harmoni dan kesatuan. Namun karena mengulang hal yang sama dapat cepat membosankan. Pengulangan ada dua macam yaitu pengulangan teratur dan pengulangan tak teratur. Pengulangan teratur menerapkan unsur sama dalam segala hal sedang pengulangan tak teratur ada sedikit variasi sehingga kelihatan lebih menarik.



Gambar 186. Pengulangan teratur

Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



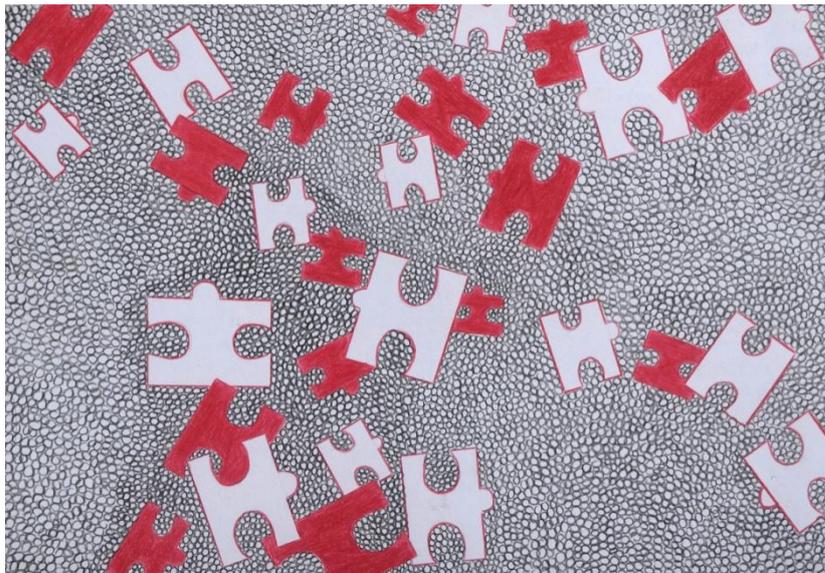
Gambar 187. Pengulangan teratur

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 188. Pengulangan tidak teratur

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 189. Pengulangan tidak teratur

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

2) Prinsip Selang-Seling

Prinsip selang-seling menerapkan dua jenis unsur yang berbeda dan disusun secara bergantian. Meskipun prinsip ini mengarahkan perhatian, tetapi tidak selancar prinsip pengulangan, karena ada tempo perhatian yang tertahan oleh perbedaan unsur yang disusun. Perbedaan unsur biasanya dalam satu jenis misalnya unsur bentuk. Dalam susunan itu hanya ada bentuk geometris yang berbeda, seperti segitiga dan bulatan. Prinsip ini lebih kuat bila warna-warna pada bentuknya juga selang-seling.



Gambar 190. Penerapan prinsip selang-seling

Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 191. Penerapan prinsip selang-seling

Sumber: Budi Saptoto, Poliseni Jogja

3) Prinsip Rangkaian

Rangkaian merupakan satu unit susunan unsur yang disusun secara berulang dalam satu komposisi. Susunan dari unit-unit itu menuntun dan mengarahkan perhatian kepada suatu klimaks. Unit unsur-unsur itu tidak harus selalu sama, mungkin dalam satu unit ada beberapa unsur, misalnya satu unit terdiri dari garis dan bentuk dan gabungan dari unit itu dapat membentuk motif.



Gambar 192. Penerapan prinsip rangkaian

Sumber: Annisa Riszka N, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

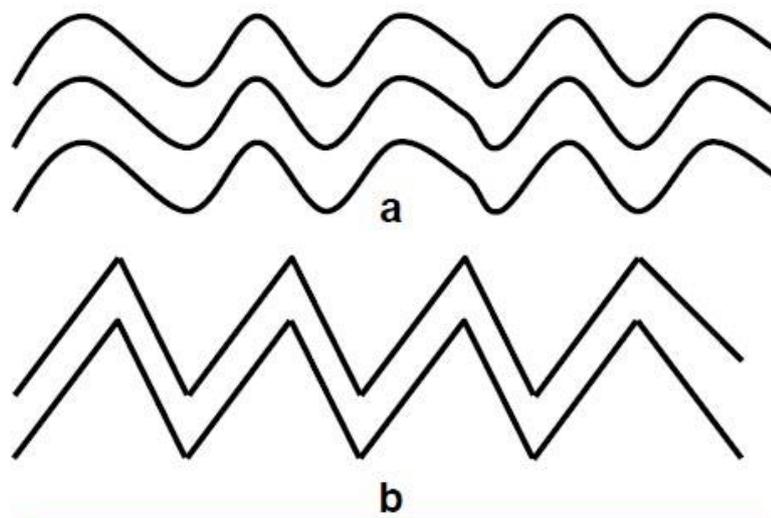


Gambar 193. Penerapan prinsip rangkaian

Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

4) Prinsip Irama

Di dalam seni rupa dan seni kerajinan irama merupakan susunan kesan gerakan dari unsur visual. Kesan gerakan itu mungkin mengalir bergelombang, putus-putus, zig-zag dan sebagainya. Irama akan lebih kuat efeknya bila dilakukan secara berulang. Irama dalam seni rupa dapat dianalogikan dengan irama dalam seni musik. Unsur-unsur visual seperti garis, bentuk dan warna dapat diulang, dikelompokkan, dibesarkan, dikecilkan, disusun dalam suatu bidang dapat memberi kesan irama. Irama mempengaruhi ukuran bidang menjadi lebih besar karena sifatnya yang dinamis. Penerapan garis lengkung lebih mudah untuk mendapatkan kesan irama, dibandingkan unsur-unsur lainnya. Walaupun irama dapat juga dicapai dengan unsur bentuk dan ruang. Gerakan irama dapat ke berbagai arah dapat dimulai dari pinggir maupun tengah. Perhatikan contoh gb. dan gunakan sebagai acuan dalam latihan.

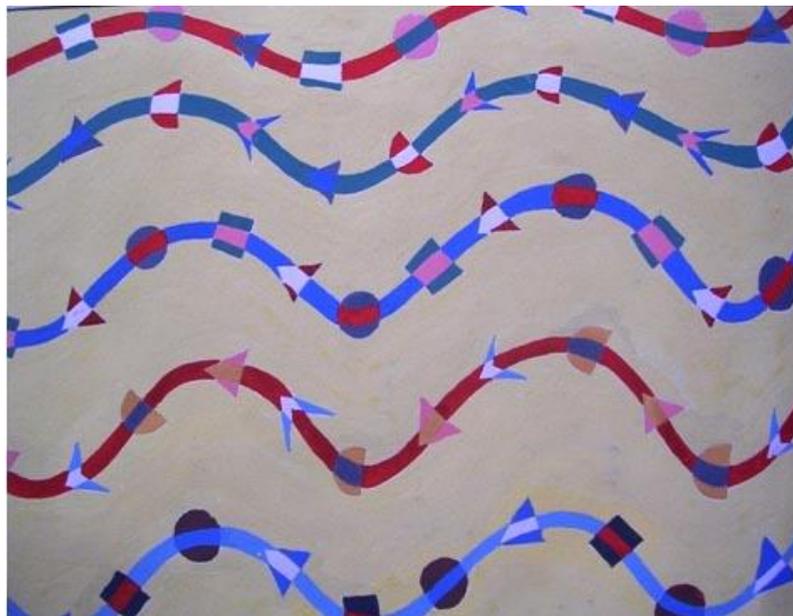


Gambar 194. Bagan a. Prinsip irama berombak dan b. Irama zigzag



Gambar 195. Penerapan prinsip irama berombak

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 196. Penerapan prinsip irama berombak

Sumber: Budi Saptoto, Poliseni Jogja



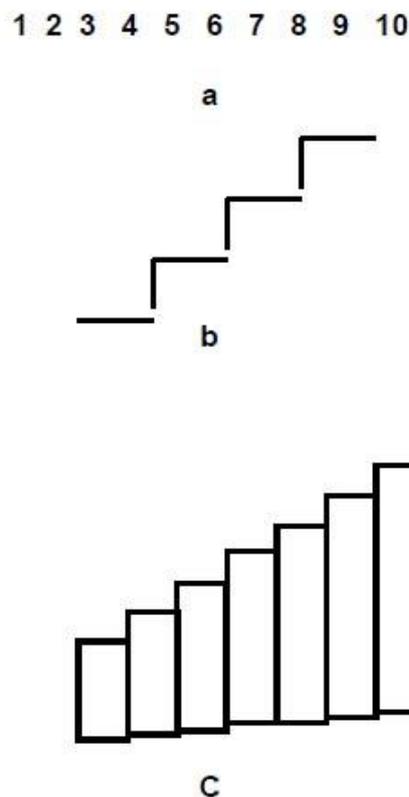
Gambar 197. Penerapan prinsip irama berombak
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 198. Penerapan prinsip irama zigzag
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

5) Prinsip Gradasi

Tingkatan merupakan ciri khas prinsip gradasi. Tingkatan tersebut adalah satu perubahan dari sebuah unsur. Karena merupakan tingkatan maka unsur tersebut sama dalam segala hal kecuali ukuran pada unsur garis, ruang, dan bentuk, dan *value* dalam warna. Tanpa kita sadari gradasi ini sering digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari, misalnya tingkatan dalam belajar di sekolah, tingkatan dalam lapisan masyarakat, dalam kualitas benda produk industri dan sebagainya. Dalam seni rupa prinsip ini sangat kuat mengarahkan perhatian. Untuk membuat gradasi di-perlukan lebih dari dua tingkatan. Prinsip ini jika digunakan dalam tingkatan yang panjang, yang dapat menimbulkan ilusi ruang tiga dimensional.



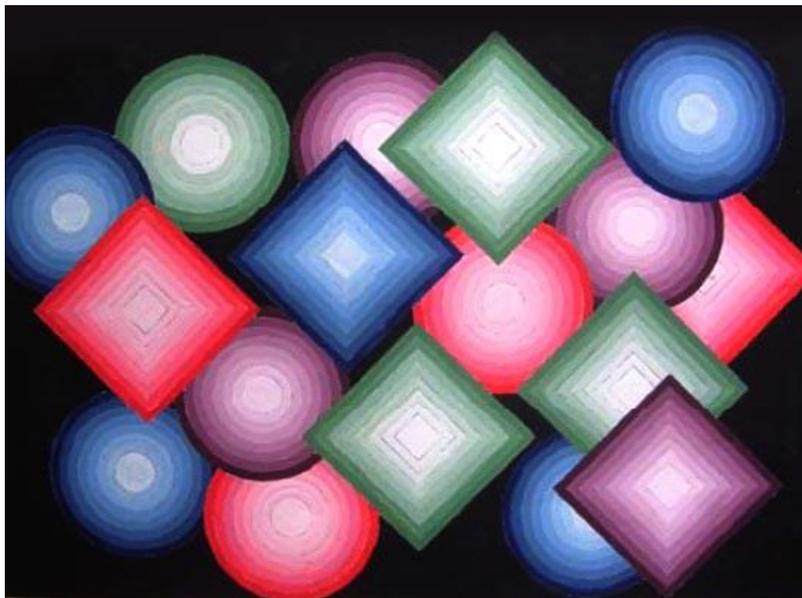
Gambar 199. Bagan Prinsip gradasi

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 200. Penerapan prinsip gradasi warna

Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 201. Penerapan prinsip gradasi warna

Sumber: Budi Saptoto., Poliseni Jogja

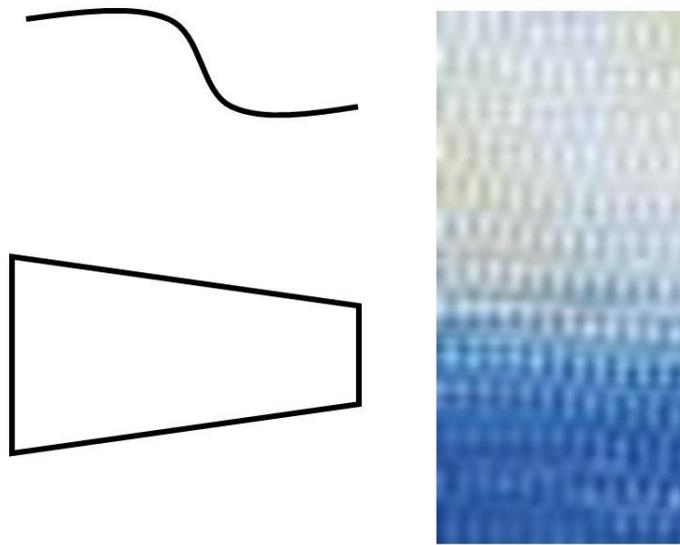


Gambar 202. Penerapan prinsip gradasi warna

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

6) Prinsip Transisi

Transisi disebut sebagai perubahan dari satu kondisi ke kondisi yang lain. Dalam seni rupa dan kerajinan merupakan prinsip yang mengarahkan secara halus melalui perubahan yang ditampilkan. Tidak ada tingkatan perubahan, tidak ada perbedaan kondisi dalam proses perubahannya, tidak disadari ada perubahan karena kehalusannya. Kekuatan prinsip ini justru pada kehalusan perubahannya sehingga dalam beberapa hal, prinsip termasuk prinsip yang menyatukan hal-hal yang berbeda. Biasanya transisi dikonotasikan hanya terhadap warna, tetapi sebenarnya dapat diterapkan kepada setiap unsur.



Gambar 203. Bagan Penerapan prinsip transisi garis, transisi ruang dan transisi tekstur/warna

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

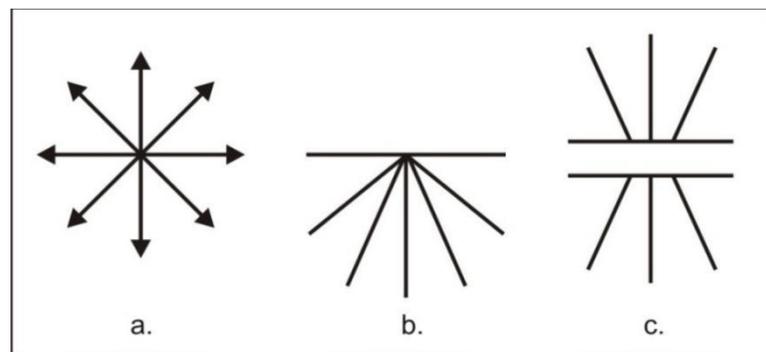


Gambar 204. Penerapan transisi bentuk geometris, segi tiga ke lingkaran

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

7) Prinsip Radiasi

Perhatikanlah matahari yang baru terbit di ufuk timur, perhatikan pula bunga yang berhelai daun lancip. Keduanya memiliki sifat pancaran menuju titik pusat. Prinsip radiasi mengikuti sifat pancaran itu. Dalam menyusun unsur-unsur seni rupa penampilannya menyampaikan kesan gerakan memancar dari suatu titik pusat ke segala arah. Titik pusat dapat nampak secara nyata maupun tidak kelihatan, dan dapat dimulai dari setiap sisi atau dari tengah. Prinsip ini sangat kuat mengarahkan perhatian jika penerapannya tepat. Misalnya bentuk-bentuk yang kecil diletakkan dekat dengan titik pusat pancaran dan bentuk-bentuk yang besar menjauh dari titik pusat. Begitu pula *value* warna terang dekat titik pusat dan yang gelap jauh dari titik pusat.



Gambar 205. Bagan a. Prinsip radiasi

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 206. Penerapan prinsip radiasi

Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 207. Penerapan prinsip radiasi

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 208. Penerapan prinsip radiasi

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

b. Prinsip Memusatkan

1) Prinsip Konsentrasi

Prinsip ini merupakan susunan dari perkembangan satu bentuk yang memiliki satu pusat. Prinsip ini mirip prinsip radiasi. Jika radiasi memancar dari satu titik pusat, sedangkan konsentrasi membesar dari satu bentuk atau bentuk-bentuk ber-putar mengarah kepada satu titik. Bentuk-bentuk itu dapat geometris atau organis. Konsentrasi sangat kuat memfokuskan perhatian, sehingga penerapannya harus dipertimbangkan dengan matang. Unsur-unsur yang dapat diterapkan dengan prinsip ini hanya garis, ruang dan bentuk, sedangkan tekstur dan warna hanya mendukung efektifitasnya.



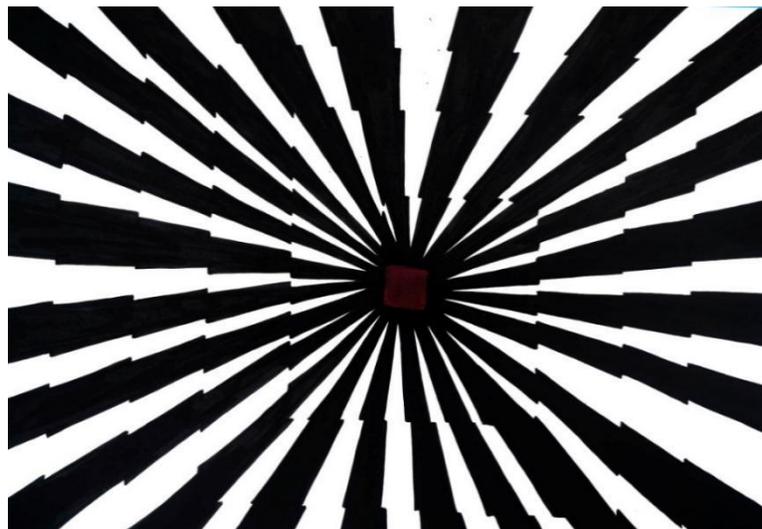
Gambar 209. Penerapan prinsip konsentrasi

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 210. Penerapan prinsip konsentrasi

Sumber: Annisa Rizka N, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



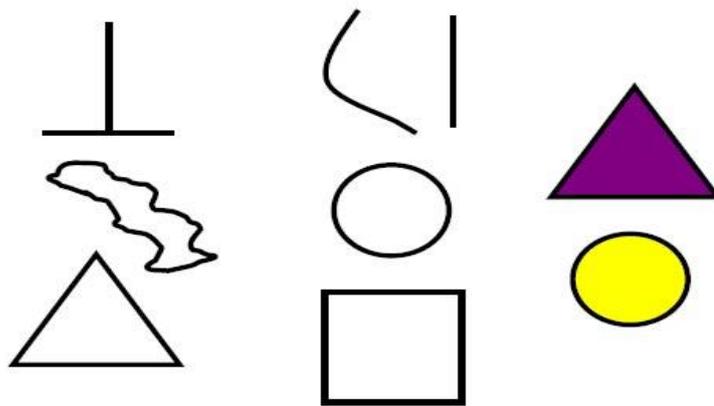
Gambar 211. Penerapan prinsip konsentrasi

Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

2) Prinsip Kontras

Kontras adalah suatu perasaan tentang perbedaan sesuatu. Dalam seni rupa, kontras justru digunakan untuk memperlihatkan hal-hal yang tidak sama atau untuk tujuan fokus perhatian. Jika kontras digunakan secara bijaksana akan menghasilkan susunan unsur yang menarik. Tetapi sebaliknya jika terlalu banyak kontras dapat menyebabkan susunan menjadi kacau. Kontras juga dapat digunakan untuk menimbulkan ilusi mengurangi ukuran, apabila bentuk terlihat

terlalu tinggi, garis horizontal ditempatkan pada pada bentuk itu dapat mengurangi kesan yang tinggi. Kontras juga dapat memberikan keseimbangan, misalnya dalam suatu komposisi jika terlalu berat ke kanan dapat diseimbangkan dengan menempatkan sesuatu di sebelah kiri dengan posisi mengarah ke luar sebelah kiri. Dengan demikian komposisi yang tadinya mengarah ke kanan ditarik ke kiri oleh sesuatu yang ditempatkan mengarah ke kiri.



Gambar 212. Bagan Prinsip kontras

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



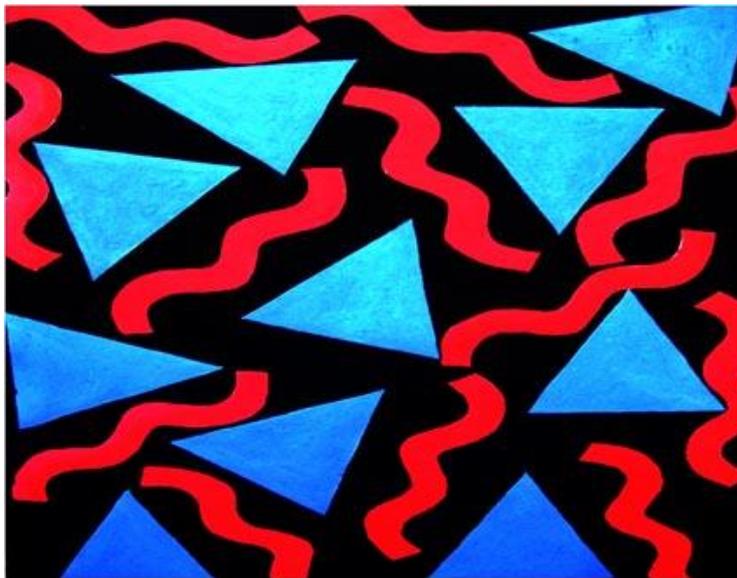
Gambar 213. Penerapan prinsip kontras warna

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 214. Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

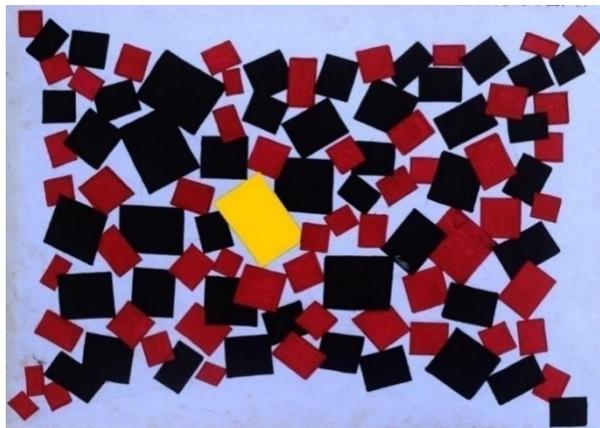


Gambar 215. Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

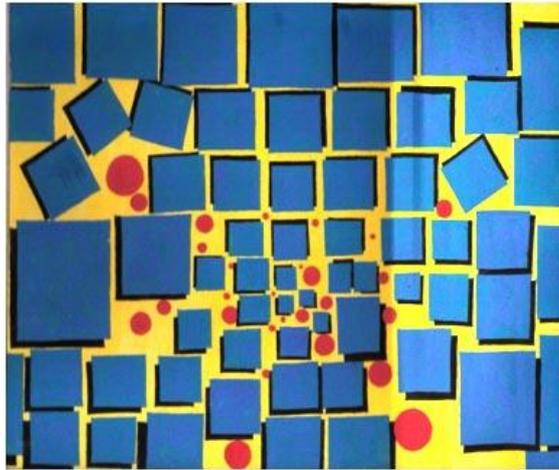
3) Prinsip Penekanan

Penekanan sebagai salah satu prinsip yang memusatkan perhatian berbeda dengan dua prinsip sebelumnya. Prinsip ini lebih bebas karena dalam menempatkan '*centre of interest*' dalam komposisi tidak terikat dengan gerakan arah garis, tetapi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengelompokkan bentuk, memberikan warna yang berbeda dari sekitarnya, memberikan hiasan atau motif sehingga perhatian tertuju kepada tempat yang ingin ditonjolkan. Selain itu dapat pula salah satu unsur diisolasi untuk mendapat perhatian khusus dan klimaks pada karya yang dibuat. Prinsip ini sering juga disebut sebagai prinsip dominan atau prinsip subordinasi, yang mana ada satu aspek yang mendominasi lainnya. Apabila dalam suatu komposisi ada lebih dari satu fokus perhatian harus diperhatikan kekuatannya jangan membuat fokus perhatian dengan kekuatan sama, karena hal tersebut dapat membuat kekacauan. Namun demikian tidak semua karya seni rupa dan kriya atau kerajinan memiliki penekanan perhatian, biasanya hal tersebut ada pada karya-karya desain tekstil yang motif-motifnya disusun secara berulang dalam ukuran yang sama memenuhi ruang.



Gambar 216. Penerapan prinsip penekanan

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 217. Penerapan prinsip penekanan

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 218. Penerapan prinsip penekanan

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

c. Prinsip Menyatukan

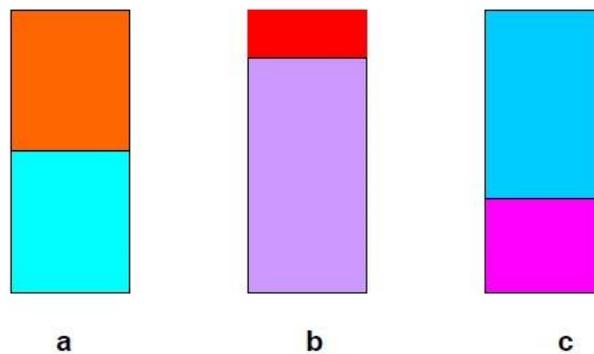
1) Prinsip Proporsi

Salah satu cara membuat susunan nampak menyenangkan adalah melalui penerapan prinsip proporsi. Prinsip ini tidak hanya terdapat dalam seni rupa, yang menakjubkan proporsi terdapat pada semua benda yang ada di alam ini. Pada tubuh manusia misalnya, tubuhnya dapat terlihat menarik jika proporsinya tepat antara bagian tubuh yang satu dengan lainnya antara kepala dengan seluruh

badan, antara telapak tangan dengan lengan, antara hidung dan tinggi kepala dan seterusnya.

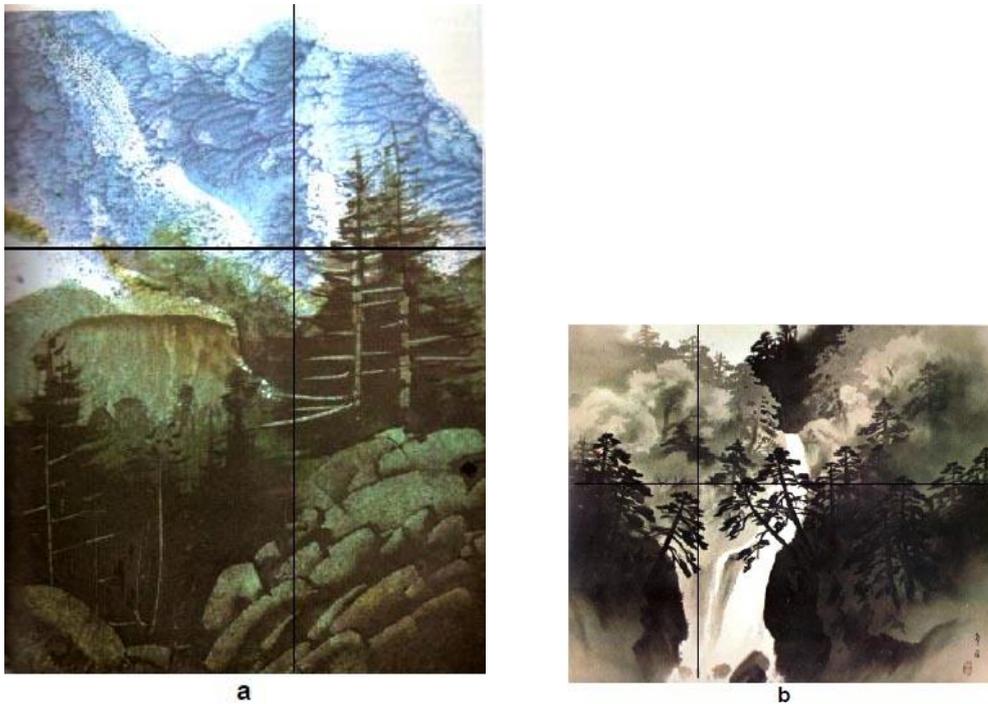
Proporsi merupakan hasil dari hubungan perbandingan antara jarak, jumlah, tingkatan, dan bagian disebut sebagai proporsi atau hubungan satu bagian dengan bagian lain dan keseluruhan dalam suatu susunan. Sebuah karya seni rupa dan seni kerajinan dikatakan berhasil jika unsur-unsurnya disusun berdasarkan suatu proporsi. Proporsi dapat diterapkan pada karya nirmana datar maupun nirmana ruang. Dengan proporsi dapat ditelaah bagian-bagian dari sebuah karya atau keseluruhan dari karya itu. Pada dasarnya proporsi dapat dilihat dari empat tingkatan, yaitu :

- a) Di dalam satu bagian, seperti perbandingan antara panjang dan lebar.
- b) Di antara bagian-bagian, perbandingan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya dalam satu susunan.
- c) Bagian dengan keseluruhan, perbandingan antara bentuk-bentuk dalam susunan dengan keseluruhannya.
- d) Keseluruhan dengan sekitarnya, perbandingan antara seluruh susunan dengan apa yang ada disekitarnya.



Gambar 219. Bagan beberapa jenis proporsi

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 220. Proporsi pada hasil lukisan pemandangan

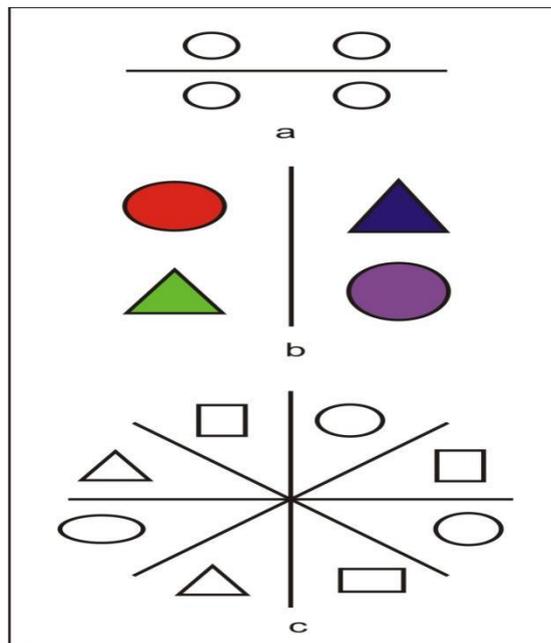
Sumber: Koleksi Presiden Soekarno

- 2) Prinsip Keseimbangan
 - a) Konsep tentang keseimbangan menyangkut hal berat, ukuran, dan kepadatan yang ada pada perasaan kita jika melihat sebuah karya. Keseimbangan tercapai jika ada suatu perasaan akan kesamaan, kejelasan dan kestabilan.
 - b) Ada tiga jenis keseimbangan yaitu: keseimbangan mendatar, keseimbangan tegak lurus dan keseimbangan radial. Keseimbangan mendatar unsur yang disusun mengikuti arah garis mendatar, begitu keseimbangan tegak lurus mengikuti posisi garis vertikal, dan keseimbangan radial mengikuti arah garis ke segala arah.
 - c) Tipe keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris. Dalam keseimbangan formal kedua bagian dari pusat keseimbangan identik dalam segala hal satu dengan lainnya. Keseimbangan ini lebih mudah dicapai, tetapi sifatnya lebih statis, sedang pada keseimbangan informal atau asimetris bagian-bagian di sebelah pusat keseimbangan berbeda tetapi dapat memberikan perasaan kesetaraan. Tentu hal ini memerlukan interaksi yang lebih rumit di antara unsur yang disusun. Hasilnya lebih dinamis dibanding keseimbangan formal.



Gambar 221. Penerapan prinsip keseimbangan mendatar

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 222. Bagan Jenis Prinsip Keseimbangan:

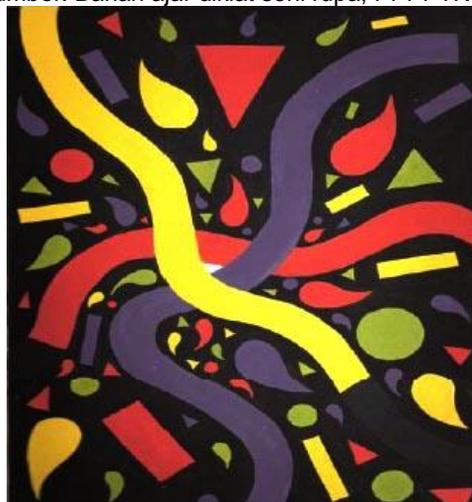
a. Keseimbangan mendatar, b. Keseimbangan tegak lurus, c. Keseimbangan radial

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 223. Penerapan prinsip keseimbangan vertikal

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 224. Penerapan prinsip keseimbangan radial

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 225. Penerapan prinsip keseimbangan tegak lurus asimetris

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 226. Penerapan prinsip keseimbangan asimetris

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

3) Prinsip Harmoni

Harmoni merupakan suatu perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya. Semua unsur, semua bagian dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya dalam suatu susunan yang memiliki keselarasan.



Gambar 227. Penerapan prinsip Harmoni

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

Pada gambar 227. kesamaan bentuk dan warna dasar hitam mengikat unsur warna yang berbeda, dan dikompromikan, diarahkan oleh prinsip yang memusat sehingga harmoni dan kesatuan dapat dicapai.



Gambar 228. Penerapan prinsip Harmoni

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

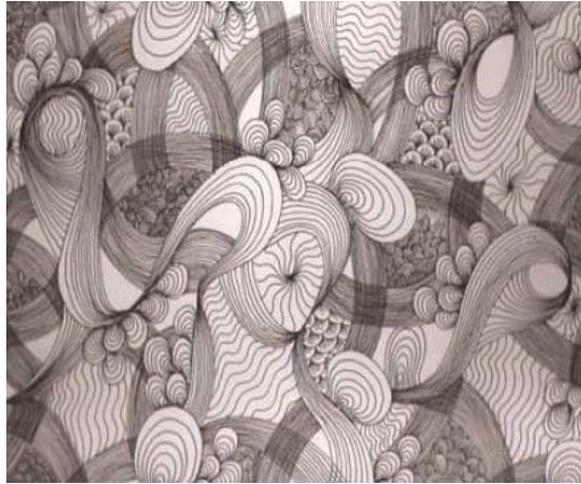
Pada gambar 228 yang hanya terdiri dari hitam putih dengan bentuk dominan segi empat. Kontras terjadi dengan adanya sedikit lingkaran dan bentuk segi empat hitam dan putih. Perbedaan tersebut juga diikat dengan warna hitam. Keunikannya terletak pada adanya empat pusaran bentuk yang membuat empat pusat perhatian, namun, tiga pusaran itu memiliki kesamaan yang diimbangi oleh pusaran bentuk hitam pada latar belakang.



Gambar 229. Penerapan prinsip Harmoni bentuk

Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

- 4) Prinsip Kesatuan
 - a) Kesatuan merupakan perasaan adanya kelengkapan, menyeluruh, intergrasi total, kualitas yang menyatu dan selesai.
 - b) Dalam kesatuan ada hubungan dari seluruh bagian dalam susunan bekerjasama untuk konsistensi, kelengkapan dan kesempumaan.
 - c) Kesatuan merupakan puncak dari seluruh prinsip pengorganisasian unsur seni rupa setelah prinsip harmoni.
 - d) Kesatuan dicapai dalam suatu komposisi menciptakan suatu hubungan yang kuat antar unsur yang disusun.



Gambar 230. Penerapan prinsip Kesatuan

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 231. Penerapan prinsip Kesatuan

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 232. Penerapan prinsip Kesatuan

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

5. Prinsip Pengorganisasian Unsur Seni Rupa Tiga Dimensi

Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang (desain *trimatra*) Nirmana dibentuk dari dua kata yaitu *nir* berarti *tidak*, *mana* berarti *makna*, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Jika di artikan lebih dalam nirmana berarti lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain. Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang yang terpapar bukan suatu bidang yang mempunyai panjang dan lebar tetapi suatu ruang yang mempunyai volume dan memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Desain dasar seni rupa tiga dimensi selain untuk melatih kepekaan estetik dalam merancang karya seni rupa dan desain, juga dapat mengenalkan karakter suatu material, seperti sifat bahan, struktur, dan tekstur permukaan. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diracik sedemikian rupa menjadi mempunyai makna tertentu.

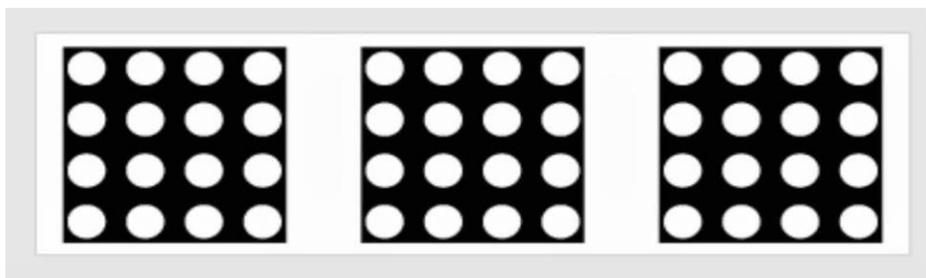
Jika kita telaah lebih jauh, dalam desain dasar atau nirmana mirip dengan *Tipografi* (ilmu huruf) yaitu tentang mengorganisasikan sesuatu untuk mencapai kualitas artistik pada sebuah karya seni atau desain. nirmana berbicara tentang harmoni, keselarasan soal rasa, dan impresi pada sebuah bentuk. nirmana tidak hanya mencakup 2 dua dan 3 tiga dimensi saja melainkan menjelajah sebuah ruang yang disebut dengan ruang maya, yaitu ruang semu dimana kita bisa berhayal tentang sesuatu yang membingungkan kita sendiri, dalam artian khayalan tentang sebuah kegilaan bentuk yang sulit kita torehkan dalam media 2 dimensi (sering disebut dengan nirmana datar atau desain dwimatra) dan 3 dimensi (sering disebut dengan nirmana ruang atau desain trimatra). Dalam desain dasar seni rupa atau dalam sebutan Nirmana yang berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan bisa juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi

unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya rupa yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna.

1. Prinsip Dasar Seni Rupa

a. Kesatuan (*Unity*)

Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.



Gambar 233. Prinsip Kesatuan

Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

b. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.



Gambar 234. Prinsip Keseimbangan

Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

c. Proporsi (*Proportion*)

Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

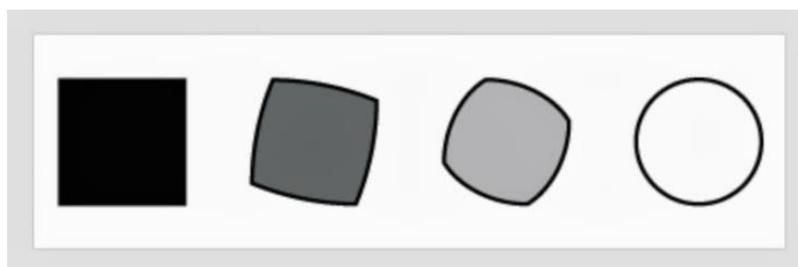


Gambar 235. Prinsip Proporsi

Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

d. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk – bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa.

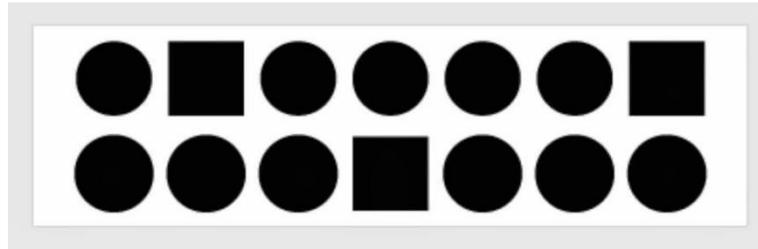


Gambar 236. Prinsip Irama

Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

e. Dominasi (*Domination*)

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.



Gambar 237. Prinsip Dominasi

Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

2. Desain Dasar Tiga Dimensi

a. Eksplorasi Desain Dasar Tiga Dimensi /Nirmana Ruang

Desain dasar tiga dimensi /nirmana ruang dirancang dari sebuah pola dasar yang berupa bidang datar dari bahan kertas duplek yang diolah sedemikian rupa dengan teknik Lipat / Tekuk / Gulung, Potong / Gunting dan Tempel dengan memperhatikan prinsip dasar seni rupa / desain (kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan dominasi) sehingga menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan makna tertentu.

Alat:

- 1) Pensil
- 2) Penghapus
- 3) Penggaris plastik, penggaris logam
- 4) Pisau cutter, gunting
- 5) Jangka
- 6) Kuas
- 7) Palet

Bahan:

- 1) Kertas Karton, HVS, Asturo, Manila
- 2) Batang korek api
- 3) Tusuk gigi
- 4) Lem fox putih/double tip
- 5) Cat Air/cat poster/cat tembok

Teknik:

- 1) Lipat/Tekuk
- 2) Gulung
- 3) Potong/Gunting
- 4) Tempel
- 5) Kuas

b. Tahapan / Proses Berkarya:

- 1) Ukuran pola bentuk 3 dimensi bebas (sesuai desain/kebutuhan)
- 2) Sketsa desain nirmana 3D diatas kertas HVS.
- 3) Menggambar/merancang pola nirmana 3D pada media sebenarnya.
- 4) Memotong/menggunting, melipat/menekuk, menggulung
- 5) Menempel pola nirmana 3D.
- 6) Finishing, merapikan karya.

c. Bentuk karya desain dasar tiga dimensi (Nirmana ruang):

- 1) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 238. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 2) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk organis.



Gambar 239. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

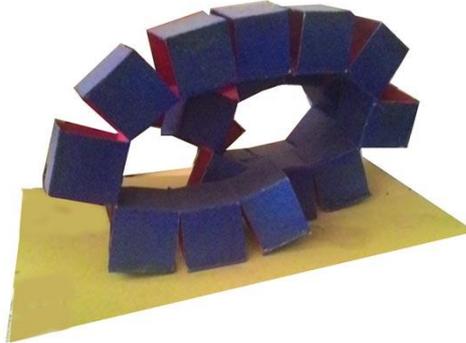
- 3) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk organis dengan finishing dicat.



Gambar 240. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 4) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris dengan finishing dicat.



Gambar 241. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 5) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk silinder dengan finishing dicat.



Gambar 242. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 6) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk segi empat panjang dengan finishing dicat.



Gambar 243. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 7) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris finishing dicat.



Gambar 244. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

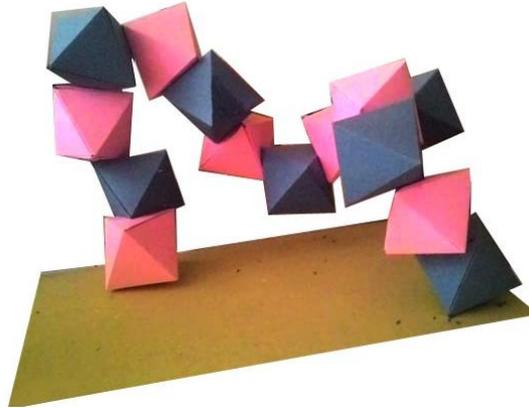
- 8) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 245. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 9) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 246. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

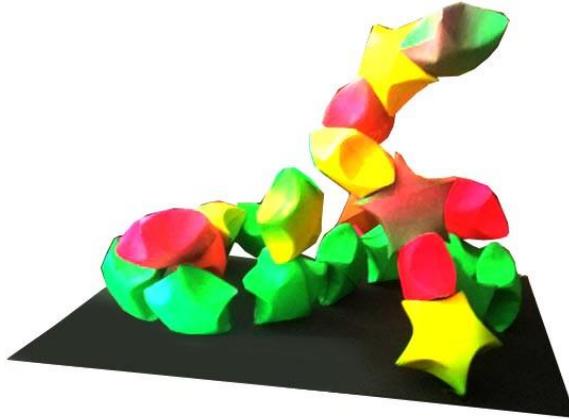
- 10) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris finishing pewarnaan dicat.



Gambar 247. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 11) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk organis.



Gambar 248. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 12) Karya dengan bahan tusuk gigi dengan penyusunan bentuk segi empat.



Gambar 249. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

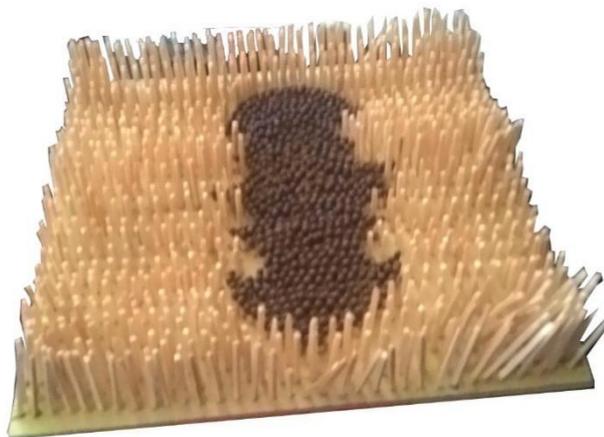
- 13) Karya dengan bahan tusuk gigi dengan penyusunan bentuk pengulangan berirama.



Gambar 250. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 14) Karya dengan bahan batang korek api dengan penyusunan prinsip penekanan.



Gambar 251. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 15) Karya dengan bahan kertas asturo warna digulung dengan penyusunan prinsip radiasi.



Gambar 252. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

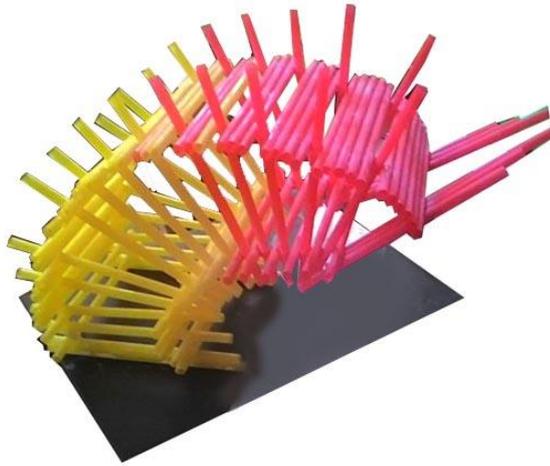
- 16) Karya dengan bahan batang sedotan minuman dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 253. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 17) Karya dengan bahan batang sedotan minuman dengan penyusunan bentuk geometris dan organis.



Gambar 254. Karya Nirmana tiga dimensi

Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

D. Tugas

Setelah saudara memahami modul 5 tentang berkarya dua dimensi dan tiga dimensi langkah selanjutnya adalah:

Buatlah produk dua dimensi dan tiga dimensi sesuai dengan kompetensi yang saudara kuasai masing-masing satu (1 buah) dan siapkan portopolio sebagai hasil pertanggung jawaban.

E. Rangkuman

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang berkarya seni rupa dan pengorganisasiannya. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Modul ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang berkarya seni rupa baik untuk dua dimensi dan tiga dimensi dan pengorganisasiannya. Dengan demikian diharapkan setelah memahami materi berkarya seni rupa, saudara diharapkan dapat melakukan latihan-latihan dengan cara yang lebih variatif.

Penutup

Dalam proses pembelajaran Seni Budaya di sekolah saat ini diperlukan perubahan dalam konsep dan cara mengajar agar diperoleh hasil yang dapat mencapai tujuan yang efektif. Untuk itu perlu dikembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam perencanaan, pengelolaan dan pelaksanaan yang matang agar menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna dan efektif. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, guru perlu memiliki pemahaman yang luas tentang hakikat dan metode pembelajaran serta keterampilan dalam memilih, mengintegrasikan dan menerapkan model dan metode pembelajaran seni rupa. Semakin banyak contoh yang diberikan semakin banyak bapak ibu berkreasi dalam rangka pengembangan potensi profesional sebagai guru seni budaya.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran pengetahuan seni rupa dengan baik maka seorang guru penting memahami konten dari kompetensi pengetahuan yang meliputi pengetahuan tentang terminologi, fakta, trends dan tata urutan/kronologi, simbol dan makna, klasifikasi dan kategori, dan metodologi.

Daftar Pustaka

- AAK. Suryahadi. 2007. *Dasar-dasar Seni Rupa*. Yogyakarta : PPPPTK
Seni dan Budaya
- Bangun, Sem C, 2000. *Aplikasi Estetika dalam Seni Rupa*, Jakarta: FPBS
IKIP.
- Barret, T.1994. *Criticizing Art Understanding the Contemporary*,
California: Mayfield Publishing Company
- Feldman, Edmund Burke, 1967. *Art as Image and Idea*, New York:
Prentice Hall, Inc.
- Gie, The Liang, 1976. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*,
Yogyakarta: UGM Press
- Indrawati Dra. M.TEFL, 2006, *Komunikasi Presentasi Efektif dalam
Pengajaran*, Lembaga Administrasi Negara, Jakarta.
- Jazuli, M. 2008. *Pendidikan Seni Budaya: Suplemen Pembelajaran Seni
Tari*.Semarang: Unnes Press
- Juih, dkk. 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudistira
- Mayasari Maria Sicilia, dkk. 2014. *Kajian Semiotik Ornamen Interior pada
Lamin Dayak Kenyah*. Universitas Kristen Petra: Surabaya.
- Nusantara, Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*.
Yogyakarta: Jendela Nurhidayat, Andre. 2005. *Pendidikan Seni Rupa*.
Jakarta: Grasindo
- Read, Herbert, 1970. *Education Through Art*. London . Faber Ad Faber
- Reigeluth, Charles M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. New
Jersey: Lawrence Elbaum Associates, Publisher

- Soedarso, S.P.1988. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Sachari, Agus (editor). 1986. *Seni Desain dan Teknologi Antalogi Kritik, Opini dan Filosofi*. Bandung: Pustaka
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara; Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Sumardjo, Jakob, 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB
- Suryajaya, Martin, 2016. *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*, Gang Kabel, Taman Semanan Indah, Jakarta Barat.
- _____, Tim Estetika, (2008) *Estetika: sastra, seni dan budaya*, Fakultas Bahasa dan Seni: UNJ Press, Jakarta Timur.
- Soesatyo. 1981. *Metodik Khusus Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: FKSS
- Tim Depdikbud,1986. *Arsitektur Tradisional Daerah Kalimantan Selatan, Proyek Inventarisasi dan Dolumentasi Kebudayaan Daerah*. Jakarta: Depdikbud.
- Tri Hartiti Retnowati. 2009. *Pengembangan Instrumen Penilaian Seni Lukis Anak di Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wina Senjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudoseputro, Wiyoso.1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rujukan Internet:

- <http://ronalsaputraa.blogspot.com/2014/02/pulau-sumatera-pulau-emas.html>
(Diakses pada Jumat, 28 Februari 2014. Pukul 11.48 WIB)
- <https://cantik.tempo.co/read/835328/mari-kenali-karakter-batik-sumatera>
(Diakses pada Kamis, 12 Januari 2017. Pukul 16.00 WIB)
- <https://solup.blogspot.com/2018/07/jenis-jenis-gorga-ornamen-batak-toba.html>
(Diakses pada Selasa, 17 Juli 2018. Pukul 16.00 WIB)
- <http://ragammotifmelayuriau.blogspot.com/2016/01/vbehaviorurldefaultvmlo.html>
(Diakses pada Rabu, 01 Januari 2016. Pukul 18.00 WIB)
- <http://jambiindo.blogspot.com/2014/09/batik-jambi-motif-tumpuk-manggis.html>
(Diakses pada Jumat, 18 September 2014. Pukul 18.00 WIB)
- <https://infobatik.id/410-2/> (Diakses pada Jumat, 04 Februari 2014. Pukul 02.00 WIB)
- <http://bloggazrorry.blogspot.com/2015/03/motif-ukir-ragam-hias-bali>.
(Diakses pada Rabu, 04 Maret 2015. Pukul 12.00 WIB)
- <https://gpswisataindonesia.info/2019/03/kain-tenun-sumba-ntt/> (Diakses pada Rabu, 03 Maret 2019. Pukul 12.00 WIB)
- <https://www.kaskus.co.id/thread/56f373e150741037138b4567/makna-filosofis-motif-kain-tenun-lombok>. (Diakses pada Rabu, 04 Maret 2015. Pukul 12.00 WIB)
- <http://macam-macamlagujawa.blogspot.com/2015/10/macam--lagu-jawa.html>
(Diakses Pada Selasa, 10 Oktober 2015. Pukul 08.00 WIB)
- <https://ardikaryautama.wordpress.com/2015/06/06/batik-khas-jawa-barat-dan-banten/> (Diakses pada Sabtu, 6 Juni 2015. Pukul 06.00 WIB)
- <https://infobatik.id/tiga-motif-batik-di-tasikmalaya/> Diakses Pada Senin, 15 September 2015. Pukul 18.45 WIB)
- <http://www.jdlines.com/2015/08/5-ciri-khas-motif-batik-cirebon.html>
(Diakses Pada Jumat, 5 Agustus 2015. Pukul 17.00 WIB)
- <https://infobatik.id/ragam-batik-khas-jawa-tengah/> (Diakses Pada Rabu, 7 Mei 2017. Pukul 19.00 WIB)
- [beberapa-macam-motif-batik-jawa-tengah-dan-filosofinya/](#) (Diakses Pada Rabu, 30 September 2016. Pukul 09.00 WIB)

- <https://motifbatiks.blogspot.com/2017/11/motif-batik-pekalongan.html>
(Diakses Pada Kamis, 11 November 2017. Pukul 16.00 WIB)
- <https://yuliantinote.wordpress.com/2008/08/21/batik-jawa-timur/> (Diakses Pada Selasa, 21 Agustus 2008. Pukul 09.00 WIB)
- <https://www.manadoterkini.com/2017/10/54073/kain-tenun-koffo-kekayaan-budaya-sulawesi-utara-hampir-punah/> (Diakses Pada Senin, 5 Oktober 2017. Pukul 09.00 WIB)
- <https://www.jatikom.com/2019/10/34-provinsi-motif-batik-indonesia.html>
(Diakses Pada Rabu, 10 November 2019. Pukul 19.00 WIB)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Sulawesi> (Diakses Pada Rabu, 21 Oktober 2019. Pukul 07.43 WIB)
- <https://infobatik.id/batik-minahasa> (Diakses Pada Kamis, 16 Juni 2019. Pukul 15.40 WIB)
- <https://www.kamerabudaya.com/2018/06/batik-papua-sejarah-ciri-khas-filosofi-motif-dan-perkembangannya.html> (Diakses Pada Kamis, 18 Juni 2018. Pukul 17.00 WIB)
- Yusufarief, 2017. 30 Gambar Motif Batik Kalimantan Timur Terlengkap 2017. <https://rumahulin.com/batik-kalimantan-timur/> (Diakses Pada Senin, 03 April 2017. Pukul 15.43 WIB)
- Fadillah, 2017. Ragam Hias Flora. <https://satujam.com/ragam-hias-flora/> 2017. (Diakses Pada, 05 Agustus 2017)
- Hairun Nisa, 2016. Motif Dasar Ragam Hias Geometris Nusantara. <https://tekooneko.com/ragam-hias-geometris/>. (Diakses Pada, 20 Desember 2016)
- Beri, 2016. Ragam Hias Geometrik. <http://abbeart.blogspot.com/2016/08/ragam-hias-flora-fauna-dan-geometrik.html>. (Diakses Pada, 23 Agustus 2016)
- Esther Curry, <https://id.pinterest.com/pin/600808406508661300/?nic=1>. (Diakses Pada, 6 Oktober 2019)
- Ayub Yuaris, https://www.123rf.com/photo_7473233_butterfly.html. (Diakses Pada, 6 Oktober 2019)

Modul Belajar Mandiri

CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)