

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi



Edisi
Revisi
2018

**SENI BUDAYA SENI RUPA
SMA**

TERINTEGRASI
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

PEDAGOGI
PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK
PROFESIONAL
SENI LUKIS REALIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI : PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK

1. Penulis : Dra. Irene Nusanti, M.A.
2. Editor Substansi : Dr. Rin Surtantini, M.Hum.
3. Editor Bahasa : Dr. Rin Surtantini, M.Hum.
4. *Reviewer* : Dra. Wiwin Suhastari, M.M.
Isnain Evilina Dewi, S.Pd, M.A.
5. Perevisi : Dra. Irene Nusanti, M.A.

PROFESIONAL : SENI LUKIS REALIS

1. Penulis : Budi Saptoto, S.Pd., M.Pd.
2. Editor Substansi : Dr. Kasiyan, M.Hum.
3. Editor Bahasa : Retno Kusabandinah, S.S.
4. *Reviewer* : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn.
Drs. Ali Sulchan, M.Sn.
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Disain Grafis

Copyright © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

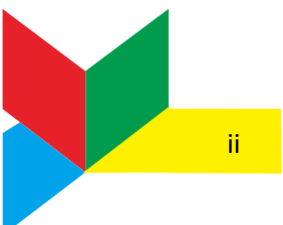


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018
Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.
NIP. 196208161991031001






KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001



DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
C. Peta Kompetensi	3
D. Ruang Lingkup.....	4
E. Cara Penggunaan Modul	4
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	13
PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK.....	13
A. Tujuan.....	13
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	13
C. Uraian Materi	13
D. Aktivitas Pembelajaran	21
E. Latihan / Kasus / Tugas	23
F. Rangkuman	24
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	24
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	24
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	25
GAYA SENI LUKIS	25
A. Tujuan.....	25
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	25
C. Uraian Materi	25
D. Aktivitas Pembelajaran	55
E. Latihan / Kasus / Tugas	57
F. Rangkuman	57





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	61
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	63
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3	65
PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN	65
SENI LUKIS.....	65
A. Tujuan.....	65
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	65
C. Uraian Materi	65
D. Aktivitas Pembelajaran.....	83
E. Latihan / Kasus / Tugas	86
F. Rangkuman	87
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	88
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	90
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4	93
MELUKIS REALIS	93
A. Tujuan.....	93
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	93
C. Uraian Materi	93
D. Aktivitas Pembelajaran.....	161
E. Latihan / Kasus / Tugas	164
F. Rangkuman	164
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	165
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	167
PENUTUP	169
EVALUASI	171
DAFTAR PUSTAKA.....	175





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka	5
Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	6
Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In	8
Gambar 4 Lukisan Realis.....	28
Gambar 5 Lukisan Realis.....	28
Gambar 6 Lukisan Realis.....	29
Gambar 7. Lukisan Realis "Didepan kelambu terbuka"	29
Gambar 8. Foto S.Sodjojono salah satu tokoh seni lukis realis Indonesia.....	30
Gambar 9 Lukisan Realis " Antara Hidup dan Mati "	30
Gambar 10 Lukisan Naturalisme.....	31
Gambar 11 Lukisan Naturalisme,.....	32
Gambar 12 Lukisan Naturalisme.....	32
Gambar 13 Lukisan Naturalisme “Balai Desa Minagkabau”	33
Gambar 14 Pelukis Basuki Abdullah	34
Gambar 15 Claude Monet, <i>The Haystack</i>	35
Gambar 16 Lukisan Van Gogh, <i>Stary Naight</i> ,	36
Gambar 17 Lukisan karya Affandi dengan judul “Andong Jogja”, 1963	37
Gambar 18 Karya lukisan kubisme Pablo Picasso, <i>Violin and Grapes</i>	38
Gambar 19 Karya lukisan kubisme George Braque, <i>The Portuguese</i>	39
Gambar 20 Proses abstraksi Piet Mondrian: <i>Tree II</i>	40
Gambar 21 Proses abstraksi Piet Mondrian: Flowering AppleTree	40
Gambar 22 Vassily Kandinski, <i>Imprvisation</i>	41
Gambar 23 Jean Arp, <i>Automatic Drawing</i>	42
Gambar 24. Salvador Dali, Apparition of Face and Fruit-dish an a Beach.....	43
Gambar 25 Karya lukis Gaya surealisme.....	43
Gambar 26 Karya lukis Gaya surealisme.....	44
Gambar 27 Merupakan contoh lukisan dekoratif figuratif The Pet Bird, 1995.	46
Gambar 28 Merupakan contoh lukisan dekoratif, Suparto, “Tiger”, 1980	47





Gambar 29 Andy Warhol, Marlyn 1962	49
Gambar 30 Ronald Mannullang MM-BK. 2009.....	50
Gambar 31 Britget Relay, Black and White	54
Gambar 32 Britget Relay	54
Gambar 33 Pensil	67
Gambar 34 Contoh beberapa arsiran dengan pensil.....	68
Gambar 35 Pipet.....	68
Gambar 36 Kain Lap.....	69
Gambar 37 Contoh karya dengan bahan cat air.....	70
Gambar 38 Contoh karya dengan bahan cat air.....	70
Gambar 39 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran	71
Gambar 40 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran	71
Gambar 41 Kuas cat akrilik.....	72
Gambar 42 Pisau Palet.....	72
Gambar 43 Karet penghapus.....	73
Gambar 44 Pastel.....	75
Gambar 45 Contoh karya dengan bahan pastel.....	75
Gambar 46 Cat Air	77
Gambar 47 Palet cat akrilik.....	77
Gambar 48 Cat minya, sumber: fjb.kaskus.co.id.....	78
Gambar 49 Cat minyak. Sumber: www.hijauart.com.....	78
Gambar 50 Cat akrilik dalam bentuk tub	80
Gambar 51 Cat akrilik dalam kemasan kaleng.....	80
Gambar 52 Cat akrilik dengan kemasan plastik dalam box.....	81
Gambar 53 Kertas Gambar.....	82
Gambar 54 Kanvas dalam bentuk spanram	83
Gambar 55 Lukisan dengan bahan cat air “Jedburgh Abbey from the River’,.....	96
Gambar 56 Lukisan dengan bahan cat air “The Blue Boat”.....	97
Gambar 58 Lukisan teknik Aquarel	98
Gambar 59 Lukisan teknik Aquarel judul Maison près d'un étang en Auvergne .	99
Gambar 60 Palet.....	100
Gambar 61 Warna kuning di atas kertas.....	101
Gambar 62 Warna merah di atas kertas	101



Gambar 63 Warna biru di atas kertas	102
Gambar 64. Mencoba semua warna cat air	102
Gambar 65 Transisi warna merah dan biru	103
Gambar 66 Pencampuran beberapa warna	103
Gambar 67 Eksplorasi bentuk kotak	104
Gambar 68 Eksplorasi bentuk piramid	104
Gambar 69 Eksplorasi bentuk bulat	105
Gambar 70 Eksplorasi bentuk silinder.....	105
Gambar 71 Eksplorasi bentuk geometris	106
Gambar 72 Eksplorasi bentuk daun.....	106
Gambar 73 Eksplorasi bentuk bunga	107
Gambar 74 Eksplorasi bentuk pohon dan langit.....	107
Gambar 75 Lukisan Teknik Opaque.....	109
Gambar 76 Lukisan dengan teknik Opaque	109
Gambar 77 Eksplorasi warna biru tua dari kemasan cat akrilik	111
Gambar 78 Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik	112
Gambar 79 Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik.....	112
Gambar 80 Mencampurkan warna merah, biru dan kuning.....	113
Gambar 81 Mencoba mencampur beberapa warna	113
Gambar 82 Menggoreskan di atas kertas	114
Gambar 83 Mencampur warna merah dan biru.....	114
Gambar 84 hasil pencampuran warna merah dan biru	115
Gambar 85 Transisi warna warna biru tua, biru muda dan putih	115
Gambar 86 Transisi warna kuning ke orange.....	116
Gambar 87 Transisi warna merah tua ke hijau.....	116
Gambar 88 Transisi dari warna hijau muda ke hijau tua.....	117
Gambar 89 Gradasi beberapa warna.....	117
Gambar 90 Eksplorasi bentuk kotak	118
Gambar 91 Eksplorasi bentuk piramid	118
Gambar 92 Eksplorasi benyuk bulat	119
Gambar 93 Eksplorasi bentuk silinder.....	119
Gambar 94 Eksplorasi bentuk geometris	120
Gambar 95 Eksplorasi bentuk daun.....	120



Gambar 96 Eksplorasi bentuk bunga	121
Gambar 97 Lukisan penerapan teknik Impasto	123
Gambar 98 Lukisan penerapan teknik Impasto dengan judul Taos Mountain ..	123
Gambar 99 Mengamati foto pohon pisang sebagai acuan visual	124
Gambar 100 Membuat sketsa acuan	125
Gambar 101 Memberi warna dasar.....	126
Gambar 102 Mempertegas bentuk objek	127
Gambar 103 Membuat detail pisang bagian atas	128
Gambar 104 Membuat detil pisang bagian bawah	129
Gambar 105 Membuat detail jantung pisang.....	130
Gambar 106 Membuat kesan daun.....	131
Gambar 107 Membuat kesan pelepah	131
Gambar 108 Membuat kesan langit diantara dedaunan.....	132
Gambar 109 Membuat detil bagian tertentu	133
Gambar 110 Mencermati dan mengoreksi lukisan yang dihasilkan.....	134
Gambar 111 Memasang pigura	135
Gambar 112 Mengamati foto kuda sebagai acuan visua.....	136
Gambar 113 Memperbaiki sketsa yang telah dibuat sebagai acuan.....	137
Gambar 114 Kondisi sketsa kuda setelah diperbaiki.....	138
Gambar 115 Memberi warna dasar.....	139
Gambar 116 Mempertegas bentuk objek	140
Gambar 117 Membuat kesan objek bervolume.....	141
Gambar 118 Membuat detail bagian mata kuda dan sekitarnya.....	142
Gambar 119 Membuat detil bagian hidung kuda.....	143
Gambar 120 Membuat detail bagian rambut kuda	144
Gambar 121 Membuat detail bagian telinga kuda	145
Gambar 122 Menyelesaikan bagian leher kuda	145
Gambar 123 Membuat detail bagian torso kuda.....	146
Gambar 124 Menyelesaikan bagian punggung dan perut kuda	147
Gambar 125 Menyelesaikan bagian pinggul kuda.....	148
Gambar 126 Membuat detil bagian ekor kuda	148
Gambar 127 Membuat Detail Bagian kaki depan Kuda.....	149
Gambar 128 Membuat detail bagian kaki belakang kuda.....	150



Gambar 129 Membuat detail bagian rumput.....	151
Gambar 130 Menambahkan kesan rumput gelap	151
Gambar 131 Membuat detil bagian bayangan kuda.....	152
Gambar 132 Membuat detail bagian jantung pisang	153
Gambar 134 Membuat detail bagian pisang warna kuning.....	154
Gambar 135 Membuat detail bagian pisang warna hijau.....	155
Gambar 136 Meyelesaikan bagian daun pisang	156
Gambar 155 Membuat kesan tanah pada bagian belakang	156
Gambar 137 Mengkaburkan bagian antara daun-daun pisang	157
Gambar 138 Hasil akhir lukisan kuda.....	159
Gambar 139 Memasang pigura	160



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul 12





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang sangat strategis. Dengan demikian, diperlukan keseriusan dalam pengelolaan pembelajarannya. Muatan seni budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri, tetapi terintegrasi dengan pembelajaran seni. Oleh karena itu, mata pelajaran seni budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan kecerdasan otak kanan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereksresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni.

Domain yang ditegaskan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah Sensitifitas, Apresiasi dan Kreasi, yang dapat diartikan sebagai kegiatan membangun sensitivitas, memahami dan memberi penilaian penghargaan terhadap karya seni dan pembuatan karya seni. Salah satu mata pelajaran yang disajikan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan berisikan tentang pengetahuan seni lukis realis. Disamping itu juga guru harus memahami pengetahuan pedagogi tentang pengembangan potensi peserta didik.

Pada pembelajaran di sekolah, guru menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru lebih terfokus kepada penciptaan

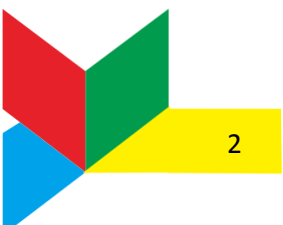


iklim belajar yang menunjang untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik, yang disampaikan melalui beraneka ragam karya dan gagasan yang bervariasi. Dalam keseluruhan penyelenggaraan kegiatan seni di sekolah, peranan guru adalah memberi inspirasi, memberi kejelasan/klarifikasi, membantu menerjemahkan gagasan perasaan dan reaksi peserta didik ke dalam bentuk-bentuk karya seni yang terorganisasi secara estetis (Jefferson, 1969). Dengan demikian, dalam modul ini pada salah satu kegiatan pembelajarannya juga diberikan materi pedagogik yang menguraikan tentang karakteristik peserta didik dan harus dipelajarinya. Karena guru menjadi ujung tombak dalam aktivitas pembelajaran yang pada akhirnya guru menjadi inspirator dalam kegiatan pembelajaran seni.

Yang tidak kalah pentingnya dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus selalu memberikan penguatan pendidikan karakter kepada para peserta didik .

Pendidikan adalah proses internalisasi budaya ke dalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat jadi beradab. Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (enkulturisasi dan sosialisasi). Anak harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan. Pendidikan karakter sangat penting untuk di mulai pada anak usia dini karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai-nilai yang berkaitan dengan maknawi sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur.

Nilai-nilai positif dan yang dapat diajarkan diantaranya budi pekerti yang luhur adalah amal saleh, amanah, bekerja keras, beradab, berani berbuat benar, berani memikul resiko, berdisiplin, beriman dan bertaqwa, berinisiatif, berkepribadian, bersahaja, bersemangat, bersyukur, bertanggung jawab, tenggang rasa, bijaksana, cerdas, cermat, ikhlas, jujur, dan kreatif.

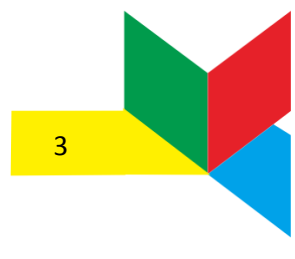
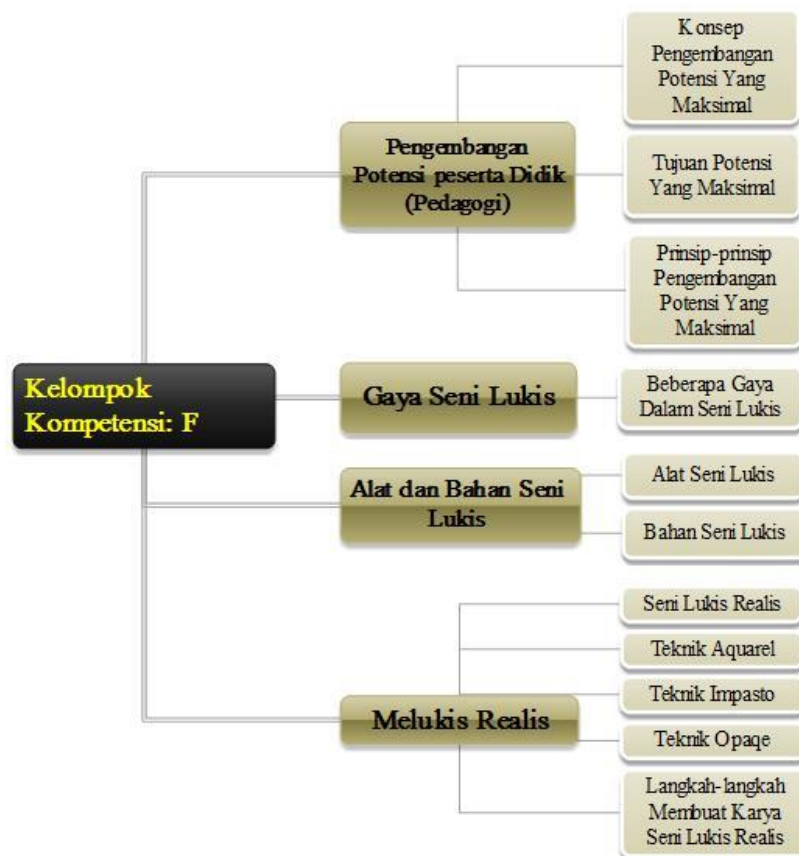




B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi F ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik tentang pengembangan potensi peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang seni lukis realis dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

C. Peta Kompetensi



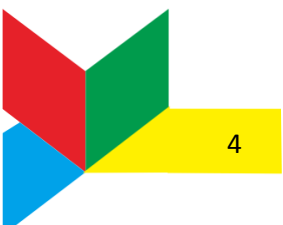


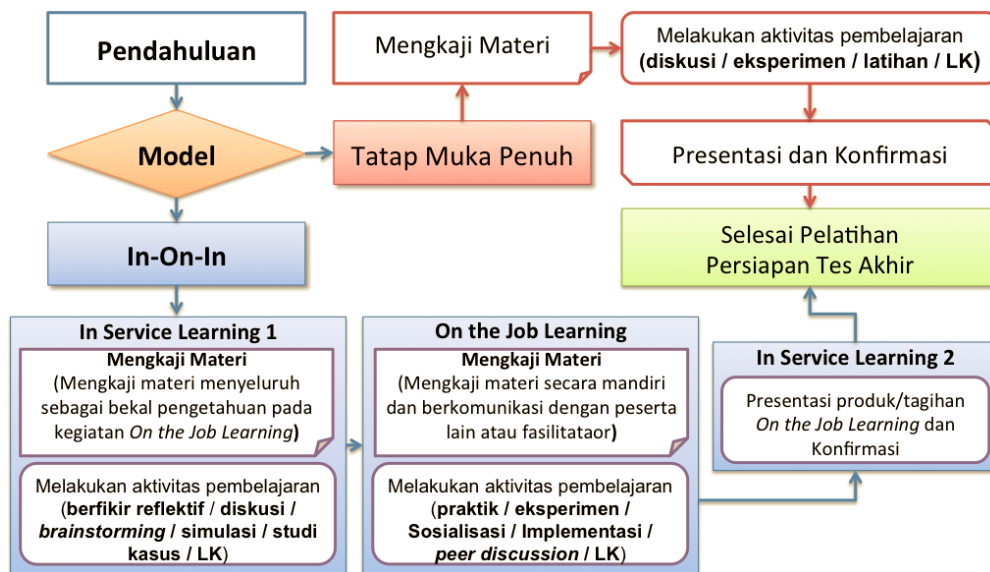
D. Ruang Lingkup

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Pengembangan Potensi Peserta Didik
 - a. konsep pengembangan potensi yang maksimal
 - b. tujuan potensi yang maksimal
 - c. prinsip-prinsip pengembangan potensi yang maksimal
2. Kegiatan Pembelajaran 2: Gaya Seni lukis
3. Kegiatan Pembelajaran 3
 - a. alat seni lukis
 - b. bahan seni lukis
4. Kegiatan Pembelajaran 4
 - a. seni lukis realis
 - b. teknik *Aquarel*
 - c. teknik *Opaque*
 - d. teknik *Impasto*
 - e. Langkah-langkah membuat karya seni lukis realis

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.





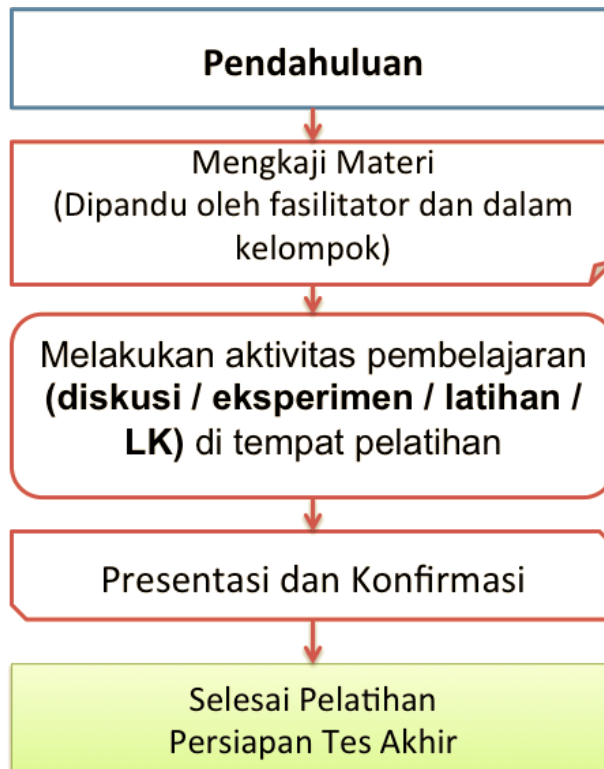
Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.



Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



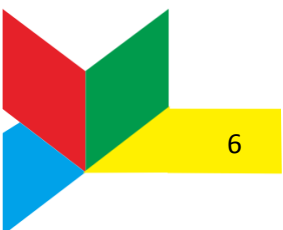
Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul





b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi F ini yang memuat materi pedagogik tentang pengembangan potensi peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang seni lukis realis, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

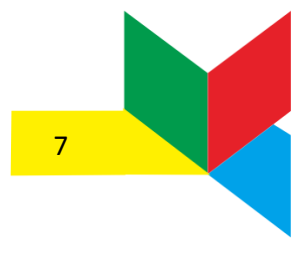
Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.



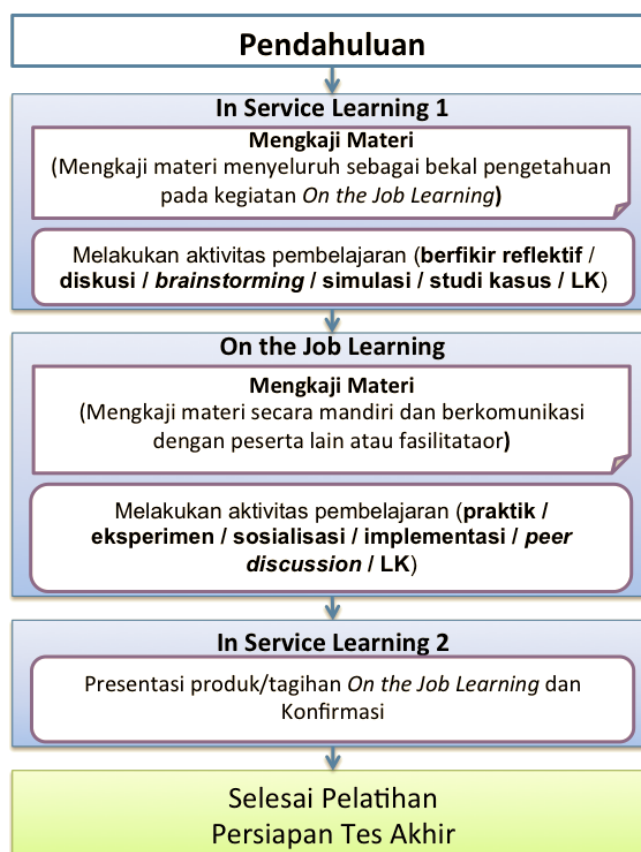


e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In



Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning* 1 fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning* 1 (IN-1)

1. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi F ini yang memuat materi pedagogik tentang pengembangan potensi peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang seni lukis realis, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.





Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.

c. *On the Job Learning* (ON)

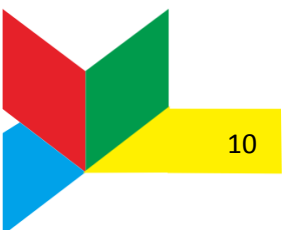
1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi F ini yang memuat materi pedagogik tentang pengembangan potensi peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang seni lukis realis, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.





3) *In Service Learning 2 (IN-2)*

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

d. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi seni lukis realis terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.





Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama Lembar Kerja	Keterangan
1.	LK.01.		TM, IN1
2.	LK.02.	mengidentifikasi gaya seni lukis	TM, IN1
3.	LK.03.	Eksplorasi goresan pensil B dan pensil warna	TM, ON
4.	LK.04.	langkah-langkah melukis realis dengan objek langsung	TM, IN1

Keterangan.

TM: Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1: Digunakan pada In service learning 1

ON: Digunakan pada on the job learning





KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada Kegiatan Pembelajaran 1 secara mendetil baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan Kegiatan Pembelajaran 1, saudara diharapkan mampu menerapkan langkah-langkah untuk mengembangkan potensi peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menganalisis konsep pengembangan potensi yang maksimal dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. Menguraikan tujuan potensi yang maksimal dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. Menerapkan prinsip-prinsip pengembangan potensi yang maksimal dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.

C. Uraian Materi

1. Konsep Pengembangan Potensi yang Maksimal

Mengembangkan peserta didik menjadi pribadi sebagaimana dia diciptakan merupakan hal yang perlu dilakukan sedini mungkin. Tujuannya adalah agar peserta didik memahami bahwa keberadaannya di dunia ini memiliki tujuan khusus yang sudah digariskan oleh Sang Pencipta.



Secara garis besar, berikut adalah hal-hal yang perlu dikomunikasikan kepada peserta didik.

a. Tujuan Hidup

Peserta didik perlu diarahkan untuk menemukan tujuan hidupnya, dimana tujuan hidup ini tidak hanya difokuskan untuk diri sendiri tetapi juga untuk orang lain. Tujuan hidup tidak sama dengan tujuan karir. Tujuan hidup dapat dicapai sepanjang individu yang bersangkutan masih hidup, sekalipun sudah pensiun. Tujuan karir dapat menopang tujuan hidup. Tanpa mengetahui atau memiliki tujuan hidup, arah hidup peserta didik akan tidak jelas dan cenderung fokus pada masalah yang dihadapi. Idealnya fokus atau harta karun peserta didik terletak pada diri sendiri yang berupa bakat dan pengembangannya. Ketika peserta didik mampu mengoptimalkan bakatnya, ia tidak akan mudah dipengaruhi orang lain.

b. Bakat

Sekalipun peserta didik memiliki bakat tertentu, tetapi bakat tersebut tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Suatu bakat bisa menjadi luar biasa jika potensi dimaksimalkan dalam mengembangkan bakat tersebut.


c. Potensi

Potensi dapat berkembang dengan maksimal jika peserta didik memiliki *mindset* yang benar, yaitu *mindset* yang menginginkan dirinya untuk berkembang, disertai dengan agenda harian yang *powerfu*, yaitu yang menunjang *mindset* tersebut.

d. *Passion*

Passion merupakan gabungan antara bakat, pengetahuan, tenaga, konsentrasi, dan komitmen yang menyatu dan membuat orang merasa luar biasa bahagia. Orang yang sudah menemukan *passion* tidak lagi dapat membedakan antara kerja dan rekreasi, karena keduanya mendatangkan suka cita (Vujicic, 2012). *Passion* inilah yang dapat membuat peserta didik menjadi stabil dalam hidupnya.





Jika peserta didik diberi pemahaman tentang hal-hal di atas, maka cara pandang terhadap hidup dan cara menyikapi hidup akan berbeda. Pada perkembangan hidup selanjutnya, peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa di dunia ini terdapat dua hari bersejarah, yaitu hari dimana peserta didik dilahirkan dan hari dimana peserta didik mengetahui mengapa dia dilahirkan (Maxwell). Untuk sampai kepada jawaban mengapa peserta didik dilahirkan, perlu ada upaya memaksimalkan potensi untuk mengembangkan bakat yang dimiliki sampai ditemukannya *passion*.

2. Tujuan Pengembangan Potensi yang Maksimal

Pada dasarnya, setiap manusia memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi, tetapi kenyataannya tidak setiap potensi dapat berkembang secara maksimal. Kasus seperti ini bisa terjadi karena ketidaktahuan peserta didik akan beberapa hal berikut: a) peserta didik tidak pernah berpikir bahwa di dalam dirinya ada bakat dan bahwa bakat itu harus dikembangkan, bukan didiamkan, b) bahwa bakat yang diberikan dimaksudkan Tuhan tidak hanya untuk kepentingan diri sendiri, tetapi juga untuk menolong orang lain, c) banyak orang menunggu pertolongan dari peserta didik melalui bakat yang diaktifkan dan dikembangkan, d) dengan tidak mengaktifkan dan mengembangkan bakat, berarti banyak orang yang tidak mendapat pertolongan dari peserta didik. Yang lebih mengejutkan lagi, banyak ahli mengatakan bahwa potensi yang digunakan oleh orang-orang pada umumnya hanya 10% dari potensi yang sebenarnya (Maxwell, 2014a). Betapa fakta ini sangat mengagetkan. Bayangkan, seorang peserta didik yang memiliki bakat melukis dan berpotensi untuk menjadi pelukis seperti Affandi, tetapi karena potensi tidak dikembangkan sehingga kemampuan melukis yang dimilikinya hanya sebatas membuat yang bersangkutan dikenal sebagai peserta didik yang selalu mendapat nilai 9 untuk setiap tugas melukisnya. Ada beberapa kemungkinan alasan mengapa hal tersebut terjadi, yaitu: a) tidak ada yang mengarahkan, b) diarahkan untuk mengembangkan sesuatu yang bukan bakatnya, c) memiliki *mindset* yang salah, yaitu



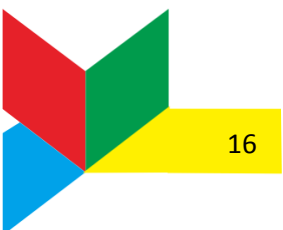
lebih baik menjadi orang yang *low profile* saja, tidak perlu menonjol-nonjolkan bakat. Untuk mengurangi permasalahan tersebut, setiap individu peserta didik harus jujur pada diri sendiri dalam menjawab beberapa pertanyaan berikut: a) apakah bakat sudah ditemukan?, b) apakah yang ditekuni merupakan bakatnya atau hanya ikut-ikutan?, c) apakah pernah terlintas bahwa dirinya tidak memiliki bakat apapun?, d) apakah peserta didik memiliki pikiran untuk tidak perlu mengembangkan bakat?

Pengembangan bakat tidak selalu diartikan mencapai profesi tertentu sesuai bakatnya, misalnya sebagai penyanyi profesional yang memiliki bayaran tertentu. Pengembangan bakat bisa dilakukan dengan mengaktifkan bakat tersebut setiap hari dengan cara yang sungguh-sungguh. Sebagai contoh, dengan bakat menyanyi yang dimiliki, kegiatan menyanyi akan selalu dilakukan secara sungguh-sungguh setiap hari dimanapun dan kapanpun memungkinkan. Dengan menyanyi setiap hari, akan ada kemungkinan orang-orang yang dapat tertolong, misalnya: dengan selalu menyanyi memberikan kesan bahagia, sehingga orang lain pun akan ikut bahagia. Melalui syair lagu yang dinyanyikan, ada orang-orang tertentu yang tersentuh sehingga berubah positif, dll. Jadi, bakat peserta didik yang diaktifkan dapat menolong orang lain, dan sebaliknya dengan orang lain mengaktifkan bakatnya peserta didik juga bisa tertolong, termasuk tertolong untuk mengembangkan bakat lebih jauh lagi. Dengan kata lain, perlu adanya kolaborasi untuk dapat mengembangkan bakat masing-masing individu. Berikut adalah salah satu contoh yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan bakat menyanyi, sekalipun tidak harus memiliki profesi sebagai penyanyi, tetapi menjadi orang yang selalu bernyanyi setiap harinya. Contoh di bawah ini dapat digunakan sebagai analogi untuk bakat-bakat yang lain.

- a. Ambil keputusan hari ini juga untuk tidak mendinginkan bakat
- b. Ambil keputusan hari ini juga untuk mulai mengaktifkan bakat

Cara mengaktifkan bakat:

- 1) Membuat kesempatan





- a) Menyanyi sambil melakukan kegiatan sehari-hari pada saat di rumah:
 - (1) Sambil menyiapkan bahan-bahan untuk memasak, menyapu lantai dan lain-lain
 - (2) Menyanyi pada saat mandi, dan lain-lain
- b) Menyanyi pada saat jam istirahat di kantor atau di sekolah
- c) Karaoke bersama keluarga
- 2) Menggunakan kesempatan
 - a) Menyanyi pada acara reuni
 - b) Menyanyi pada acara keluarga
 - c) Menyanyi pada acara pernikahan

Tujuan melakukan hal-hal di atas adalah untuk mengenali suara yang dimiliki, apakah termasuk suara tinggi atau rendah.
- c. Meningkatkan kemampuan
 - 1) Memilih lagu yang disukai
 - 2) Mendengarkan bagaimana lagu tersebut dinyanyikan oleh penyanyi profesional
 - 3) Menghafalkan teks lagu yang disukai
 - 4) Menyanyikan dengan sungguh-sungguh, seolah-olah ditonton orang. Menyanyi dengan sungguh-sungguh tidak selalu diartikan menyanyi dengan suara keras.
 - 5) Menyanyi setiap hari secara utuh, mulai dari awal sampai akhir.
 - 6) Bergabung dalam kelompok paduan suara

Tujuan dilakukannya hal-hal di atas adalah untuk belajar menyanyi secara sungguh-sungguh dan utuh, dari awal sampai akhir.
- d. Mencari referensi
 - 1) Mendengarkan berbagai macam lagu
 - 2) Menonton video dari penyanyi berkualitas dan mengamati bagaimana sebuah lagu dibawakan.

Semakin besar potensi digunakan untuk mengaktifkan bakat, semakin besar kemungkinan suatu bakat untuk berkembang. Ibarat balon, bakat






adalah fisik balon karet dan kemampuan meniup untuk menentukan besar kecilnya balon adalah potensi. Jika bakat makin berkembang, makin banyak orang yang diharapkan dapat merasakan manfaat dari perkembangan bakat tersebut, dan makin dapat dirasakan besarnya pertolongan.

3. Prinsip Pengembangan Potensi yang Maksimal

Bumi tempat orang hidup merupakan tempat yang sudah berkurang kenyamanannya karena adanya perang, kerusakan yang terjadi dimana-mana, dan berbagai kejadian yang ditimbulkan oleh ulah manusia yang merugikan. Untuk menjadikan bumi menjadi tempat yang lebih nyaman, diperlukan orang-orang yang peduli pada sesama dan pada bumi itu sendiri. Tuhan memberikan bumi dan isinya untuk dikelola dengan baik, sehingga manusia yang hidup di dalamnya menjadi bahagia. Akan tetapi, jika yang terjadi sebaliknya, maka manusia menjadi mengalami banyak kesengsaraan dalam hidup. Untuk itu, pada materi pengembangan potensi ini, ada ajakan untuk memiliki *mindset* baru melalui bakat yang dimiliki sehingga bumi dapat menjadi tempat seperti yang diharapkan. Hal ini diawali dengan mengingatkan kembali bahwa manusia dilahirkan di bumi dilengkapi dengan bakat. Sebelum mendiskusikan lebih lanjut tentang bakat dan potensi, perlu diperjelas terlebih dahulu pengertian dari keduanya. Beberapa referensi memberikan definisi yang berbeda-beda tentang potensi. Dalam modul ini akan diambil dua diantaranya. Dalam bekerja, potensi menunjuk pada kemungkinan untuk melakukan suatu fungsi pekerjaan yang lebih besar, tetapi kemampuan belum banyak dimiliki sehingga dibutuhkan pelatihan dan pengembangan (Rosenbloom, 2009). Menurut Maxwell (2014a), potensi adalah satu kata yang didasarkan pada berbagai kemungkinan; bahwa dengan berbagai kemungkinan tersebut Anda bisa menjadi orang sebagaimana seharusnya. Sedangkan bakat adalah kemampuan alami dan bawaan yang dimiliki seseorang dan yang sekarang sudah ada, sedangkan potensi menunjuk ke masa datang. Jadi bakat harus ada terlebih dahulu sebelum potensi (Rosenbloom, 2012). Hal lain yang terkait dengan bakat dan potensi yaitu *passion*,





gabungan dari bakat, pengetahuan, tenaga, konsentrasi, dan komitmen yang menyatu dengan cara yang membuat orang bahagia luar biasa. Untuk lebih jelasnya, ketiga istilah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: seorang peserta didik dengan bakat melukis belum tentu menjadi pelukis seperti Affandi, jika potensinya tidak dimaksimalkan untuk mengembangkan bakat yang dimiliki. Jika peserta didik tersebut mengupayakan pengetahuan, tenaga, konsentrasi dan komitmen sedemikian rupa terhadap bakatnya, maka dalam jangka tertentu peserta didik tersebut akan menemukan *passion* dalam hidupnya. Peserta didik yang sudah menemukan *passion* berarti bakat dan potensinya sudah dikembangkan, sekalipun proses berkembang masih akan terus berjalan. Tidak heran jika belajar sesuai *passion* pasti lebih bahagia, karena berada pada jalur yang tepat, yaitu sesuai dengan untuk apa dia diciptakan.

Pada modul ini, langkah yang ditawarkan untuk memaksimalkan potensi dalam rangka mengembangkan bakat adalah melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis dan berpikir inovatif yang didasari dengan keterampilan memberi. Dibutuhkan perubahan *mindset* untuk dapat memahami hubungan antara pengembangan keterampilan memberi dan pengembangan bakat dengan memaksimalkan potensi. Hanya memfokuskan pada pengembangan bakat saja akan membuat peserta didik menjadi egois. Jika menjadi egois, maka sehebat apapun bakat tersebut berkembang tidak akan dapat untuk memperbaiki kualitas hidup dalam arti yang sebenarnya, bahkan termasuk kualitas nilai yang ada pada dirinya juga. Ada beberapa alasan mengapa dipilih keterampilan memberi, yaitu: a) keterampilan memberi merupakan salah satu langkah untuk dapat hidup dengan potensi maksimal (Osteen, 2004), b) memberi dapat membuat orang yang memberi merasa lebih berharga, c) memberi merupakan kebutuhan mendasar setiap manusia, yang dapat menguntungkan pihak pemberi dan yang diberi (Jamal, Mc Kinnon, 2009). d) orang yang memberi dengan murah hati jarang ada yang sakit mental (Menninger dalam Maxwell, 2000). Dengan kata lain, melakukan keterampilan memberi yang



berkualitas menjadi *password* bagi terbukanya pintu untuk mengembangkan bakat masing-masing individu. Selanjutnya, dalam hal ini peserta didik diajari untuk mengkritisi suatu permasalahan dan kemudian diupayakan solusinya melalui keterampilan memberi. Sebagai contoh, permasalahan tawuran dapat dikurangi ketika peserta didik sudah dilatih untuk membiasakan diri dengan keterampilan memberi, salah satunya memberi maaf. Peserta didik dapat juga dilatih untuk melakukan pembaharuan dalam menyelesaikan masalah seperti yang terjadi akhir-akhir ini. Setelah dinyatakan lulus dari sekolah, peserta didik tidak lagi melakukan konvoi dan mencorat-coret baju, melainkan diajak untuk merayakan kelulusannya dengan cara berpikir inovatif yang didasari dengan keterampilan memberi, yaitu membagikan nasi bungkus kepada kelompok masyarakat tertentu. Dengan memberi, kebahagiaan kelulusan tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga oleh orang lain. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipahami terkait dengan keterampilan memberi yang berkualitas. Konsep memberi meliputi: a) apa dan seberapa yang dapat diberikan, b) siapa yang harus diberi, c) mengapa memberi, d) bagaimana memberi dilakukan, e) kapan diberikan (Jamal dan Mc. Kinnon, 2009). Hal-hal yang dapat diberikan antara lain: uang, waktu, keterampilan, perhatian, pengetahuan, nasehat, kepemimpinan, harapan, tawa, sentuhan, kesehatan, kasih sayang. Memberi juga tidak hanya dapat dilakukan kepada orang, termasuk diri sendiri, tetapi juga kepada bumi dan barang. Membersihkan sepeda motor merupakan salah satu contoh keterampilan memberi untuk benda. Cara memberi harus memperhatikan hal-hal berikut: a) dilakukan dengan rasa hormat, b) dilakukan dengan kerendahan hati, c) dilakukan tanpa syarat (Jamal dan Mc. Kinnon, 2009). Pada akhirnya, mendisiplinkan diri dalam keterampilan memberi akan meningkatkan nilai dalam diri peserta didik, sehingga ketika bakat berkembang, memberi perhatian pada orang lain melalui bakatnya lebih mudah untuk dilakukan.





D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun submateri yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran berikut ini.

Temukan inti dari Kegiatan Pembelajaran 1 tentang pengembangan potensi peserta didik dan tuangkan dalam bentuk diagram.

Lembar Kerja 1.1 **Mengidentifikasi Bakat**

Tujuan Kegiatan:

Melalui kegiatan pada lembar kerja 1.1, Anda diharapkan mampu mendapatkan gambaran terkait bakat yang menjadi point utama untuk dikembangkan potensinya, sesuai materi dalam kegiatan pembelajaran 1 dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.

Langkah kegiatan:

- a. Memutar video yang tersedia, sebagai salah satu referensi untuk mendapatkan gambaran tentang bakat yang dimiliki.
- b. Menjawab sepuluh pertanyaan dalam video terkait dengan bakat, sesuai dengan kenyataan!





- c. Mengisi lembar kerja 1.1 dengan jawaban dan skor atas sepuluh pertanyaan di atas.
- d. Menjumlah skor dan mencocokkan dengan kategori bakat.

Format untuk Lembar Kerja 1.1: **Tatap Muka/IN-1**

No	Pertanyaan	Jawaban dan Skor
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
	Total Skor	

Lembar Kerja 1.2

Mengembangkan Bakat dan Potensi, serta Keterampilan Memberi

Sebelum diterapkan pada peserta didik, lakukan Lembar Kerja 1.2 pada diri sendiri terlebih dahulu.

Tujuan Kegiatan:

Di dalam kelompok, Anda diharapkan dapat lebih memaksimalkan potensi dalam mengembangkan bakat dan keterampilan memberi, sehingga nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama tetap menjadi dasar dalam melakukan kegiatan dimaksud melalui pemantauan teman-teman dalam kelompok.





Kembangkan satu paket kegiatan berikut secara bersama-sama, terdiri dari:

- a. Berlatih untuk lebih memaksimalkan potensi dalam mengembangkan bakat yang dimiliki
 - b. Berlatih mengembangkan keterampilan memberi
- (Bagi yang merasa sudah menemukan bakat, potensi tetap harus dikembangkan lagi supaya lebih dari potensi rata-rata, yaitu 10%).

Langkah Kegiatan:

- a. Menuliskan beberapa kegiatan untuk mengaktifkan/mengembangkan bakat dalam lembar kerja yang disediakan
- b. Menuliskan beberapa kegiatan untuk mengembangkan keterampilan memberi dalam lembar kerja yang disediakan
- c. Mempraktikkan pengembangan bakat dan keterampilan memberi

Format untuk Lembar Kerja 1.2 untuk: **On the Job**

No	Aspek yang Dikembangkan	Hasil Pengembangan
1.	Bakat:	
2.	Keterampilan Memberi	

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Apakah Anda dapat membedakan antara bakat dan potensi? Jika belum, coba baca sekali lagi materi tentang hal tersebut.
2. Dalam modul ini, keterampilan apakah yang menjadi fokus untuk dikembangkan supaya potensi yang dimiliki dapat berkembang secara maksimal?





F. Rangkuman

Bakat diberikan oleh Tuhan untuk membantu orang lain. Oleh karena itu, bakat harus dikembangkan, tidak boleh didiamkan. Agar pemilik bakat tidak menjadi egois atau arogan ketika bakat berkembang, maka pada saat bakat dikembangkan harus diikuti dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan inovatif yang didasarkan pada keterampilan memberi yang berkualitas, sebagai bentuk latihan kepedulian pada orang lain. Pengembangan bakat dan keterampilan harus dilakukan secara konsisten dan kontinyu sampai menjadi gaya hidup. Dengan demikian, pada saat bakat berkembang, tidak akan muncul sikap ingin dipuji, karena mengembangkan bakat dan keterampilan memberi sudah merupakan hal biasa dilakukan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mendalami Kegiatan Pembelajaran 1 tentang pengembangan potensi peserta didik, cobalah untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah Anda dapat menangkap *inti* pengetahuan dan keterampilan pengembangan potensi setelah mempelajari Kegiatan Pembelajaran 1?
2. Apakah materi pada Kegiatan Pembelajaran 1 tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi Kegiatan Pembelajaran 1 sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda terkait dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan Kegiatan Pembelajaran 1 tentang pengembangan potensi peserta didik?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan tentang perbedaan bakat dan potensi dapat dibaca pada bagian Prinsip Pengembangan Potensi.
2. Penjelasan untuk soal nomor 2 juga dapat dibaca pada bagian Prinsip Pengembangan Potensi.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 GAYA SENI LUKIS

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis gaya seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudaradiharapkan mampu gaya seni lukis yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menerapkan gaya seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. melaksanakan gaya seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

1. Gaya Seni Lukis

Secara umum, seni lukis dikenal melalui teknik perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna dengan warna lainnya. Seni lukis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur-unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Karya seni lukis pada dasarnya dibentuk menggunakan berbagai teknik dalam perwujudannya. Nilai ekspresi yang terkandung dalam seni lukis sangat tinggi dan mudah untuk dirasakan. Selain itu, seni lukis juga merupakan sebuah representasi informasi yang disimbolkan oleh seniman untuk disampaikan kepada masyarakat (apresiator dan penikmat seni). Karya seni lukis



sering kali dijumpai diberbagai berbagai kegiatan, khususnya pameran. Dari seni lukis ini pula di Indonesia telah lahir banyak seniman yang melegenda, seperti Basuki Abdullah, Affandi, Joko Pekik, dan seniman lainnya yang telah banyak memberikan warna di dunia seni rupa Indonesia.

a. Gaya Seni Lukis Realis


Seni lukis realis merupakan salah satu Gaya seni lukis yang pengungkapannya berusaha menggambarkan suatu objek seperti apa adanya, yang dijadikan sebagai subjek yang tampil dalam suatu karya seni lukis, subyek tersebut divisualkan sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan apapun yang dapat mengarah pada interpretasi tertentu. Seni lukis realis juga dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk menunjukkan kenyataan, realita sesungguhnya tanpa adanya usaha untuk menutupi hal yang jelek sekalipun, semua tampil apa adanya.

Pelukis realis selalu berusaha untuk menampilkan subyek lukisannya tidak hanya sekedar mirip dengan obyek aslinya, namun juga berupaya sampai mencapai pada tingkat karakter obyek, bahkan nuansa, dan suasana pun seolah ikut direkam. Hal ini untuk memberi kesan hidup atau istilah asingnya *lively*.

Ada kecenderungan pada diri pelukis realis sejati pantang untuk menampilkan hal-hal yang sifatnya didramatisir, karena ada dorongan emosional yang mengarahkan untuk dapat menggambarkan tema lukisan berdasarkan pengalaman yang dia lihat ataupun alami dalam kehidupan ini.

Pengertian seni lukis realisme sering rancu dengan seni lukis naturalism, ada yang mengatakan sama antara keduanya, hanya beda dalam istilah penyebutannya. Namun ada yang mengatakan berbeda Gaya (isme) antara keduanya, dengan alasan lukisan realisme itu lukisan yang cara pengungkapannya lebih





mengutamakan kenyataan (real=nyata), sedangkan lukisan naturalisme pengungkapannya cenderung meniru alam (*nature*=alam). Persepsi kebanyakan orang bila disebutkan lukisan naturalisme yang terbayang dipikiran mereka adalah lukisan pemandangan alam yang indah permai , apabila disebut lukisan realisme yang terbayang adalah lukisan yang obyeknya terlihat nyata, tapi yang bukan pemandangan. Sehingga kalau melukiskan sesuatu sampai betul-betul terlihat nyata, itu realisme. sedangkan bila melukiskan sesuatu terlihat alamiah itu naturalism, akibatnya perbedaan antara seni lukis realime dan seni lukis naturalism belum sepenuhnya pas dan tidak lengkap. S.Sudjojono menyatakan bahwa seni lukis realisme itu identik dengan “Jiwo katon”, jadi seni lukis realisme itu lebih mengedepankan jiwanya, rohnya, isinya, dan semangatnya, dari tampilan sebuah lukisan. Sedangkan seni lukis naturalisme itu hanya untuk bentuk fisiknya, kulitnya, bungkusnya, dan tampak luarnya saja.

Konsep seni lukis realis pada prinsipnya adalah menggambarkan suatu objek sesuai dengan realitas obyeknya , dengan demikian, para seniman lukis realis tulen tidak akan pernah memanipulasi penerapan berbagai bahan, alat dan teknik untuk mengubah tampilan objek. Dengan seorang seniman yang mengikuti tradisi seni realis tidak akan pernah menambah-nambah bagus penampilan obyek ataupun menghilangkan sama sekali kelemahan tampilan obyek atau adegan yang sedang dilukisnya.

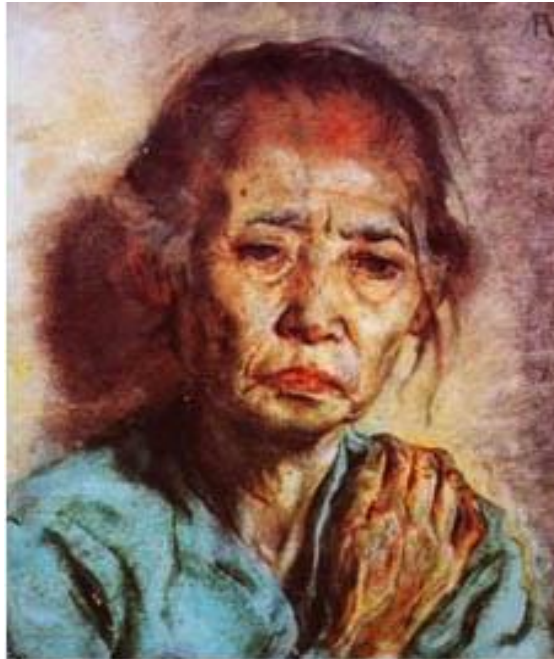
Seni lukis realis menolak keras subjektivitas dan imajinasi pelukisnya mempengaruhi penggambaran suatu obyek, karena mengutamakan penggambaran kehidupan sehari-hari dengan akurasi semaksimal mungkin, secara realis tanpa ada tendensi penambahan atau pengurangan realita.



Gambar 4 Lukisan Realis
Sumber: Karya Guru pada pameran lukis FSI 2012, foto: Budi Saptoto



Gambar 5 Lukisan Realis
Sumber: Karya S. Soedjojono



Gambar 6 Lukisan Realis
Sumber: Karya Affandi



Gambar 7. Lukisan Realis "Didepan kelambu terbuka"
Sumber: Karya S. Soedjojono



Gambar 8. Foto S.Sodjojono salah satu tokoh seni lukis realis Indonesia



Gambar 9 Lukisan Realis " Antara Hidup dan Mati "
Sumber: Karya S. Soedjojono, Indonesian Art and Beyond

b. Gaya Seni Lukis Naturalisme

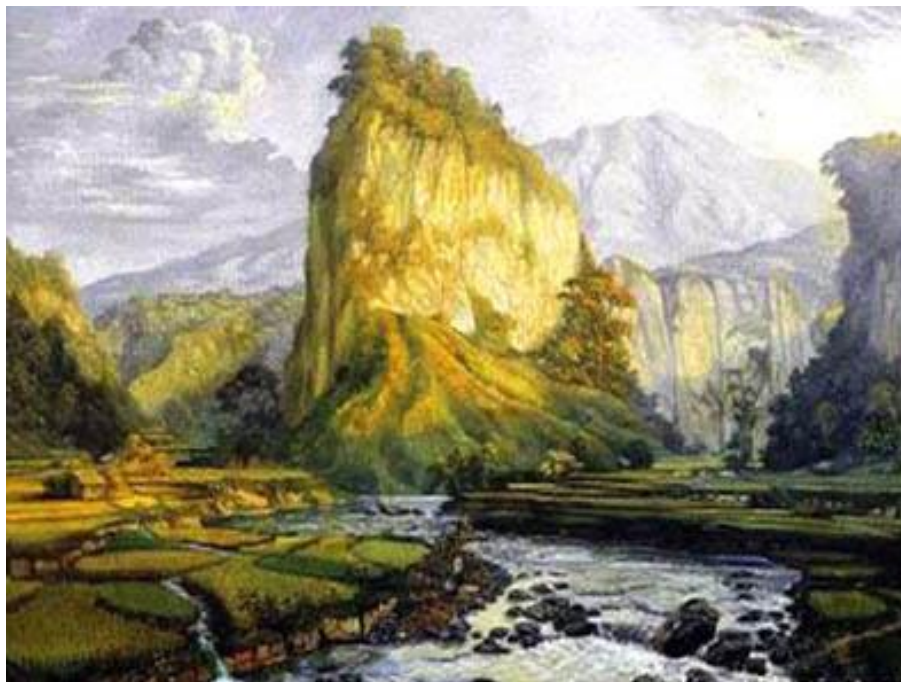
Naturalisme adalah corak karya seni rupa yang teknik pelukisannya berpedoman pada peniruan alam, Sehingga seniman terikat pada hukum proporsi, anatomi, perspektif, dan teknik pewarnaan agar hasil lukisannya benar-benar mirip dengan alam nyata. Tokoh-tokohnya antara lain Abdullah SR, Wakidi, Pirngadi, Basoeki Abdullah, Trubus, Dullah, Rustamadji, Wahdi, dan lain-lain.



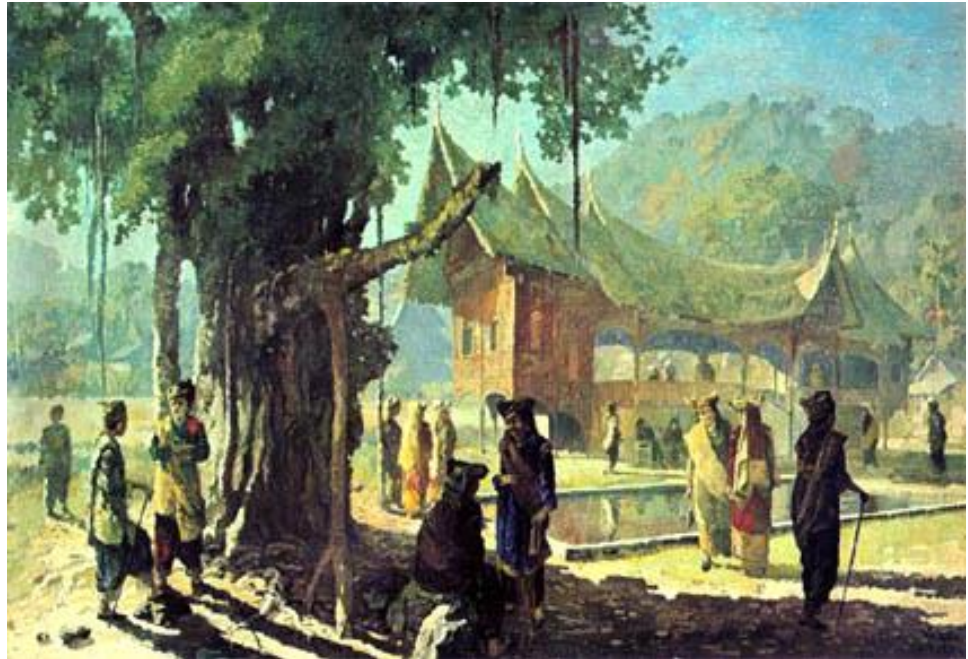
Gambar 10 Lukisan Naturalisme
Sumber: R. Basoeki Abdullah, Sebuah Biografi



Gambar 11 Lukisan Naturalisme,
Sumber: Koleksi Presiden Soekarno



Gambar 12 Lukisan Naturalisme
Sumber: Lukisan karya Wakidi yang bergaya khas Mooi Indie atau menampilkan Hindia molek



Gambar 13 Lukisan Naturalisme "Balai Desa Minagkabau"
Sumber: Koleksi Presiden Soekarno

Seni Lukis Realisme Indonesia, erat sekali kaitannya dengan perkembangan seni lukis modern Indonesia yang dirintis oleh Raden Saleh, kemudian tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat sejak era naturalisme-realis Mooi Indie, dengan munculnya sejumlah nama pelukis Indonesia yang dianggap pelanjut Raden Saleh, diantara mereka yang sangat menonjol adalah R. Abdullah Suriosubroto (1878-1914), Wakidi (1889-1979) dan Raden Mas Pirngadi (1875-1936). Mereka bertiga sering disebut sebagai pelukis yang menganut mazhab Hindia Molek atau Mooi Indie. Pada era ini ciri khas yang sering muncul dalam lukisan mereka banyak mengambil tema tentang keindahan alam. Era Mooi Indi ini dilanjutkan oleh generasi penerusnya salah satu yang sangat terkenal di Indonesia adalah Basoeki Abdullah (1915-1993) putra R Abdullah Suriosubroto. Pelukis Basoeki Abdullah selain melukis pemandangan alam, juga sering memunculkan tema binatang serta wajah manusia dalam lukisannya.



Gambar 14 Pelukis Basuki Abdullah
Sumber: <http://mikkesusanto.jogjanews.com/basuki-abdullah-fakta-dan-fiksi.html>

c. Gaya Seni Lukis Impresionisme

Gaya Impresionisme adalah Gaya yang berusaha menampilkan kesan-kesan pencahayaan yang kuat, dengan penekanan pada tampilan warna dan bukan bentuk. Pada pameran yang diselenggarakan tahun 1863 di Salon resmi di Perancis, lukisan realisme oleh para juri dan kurator akademis dianggap tidak baik, termasuk lukisannya Eduard Manet yang berjudul *Déjeuner sur l'Herbe*. Menurut Manet keindahan lukisan terletak pada keindahan warna, gelap terang cahaya, pola, dan *brushstroke*-nya pada permukaan kanvas. Pernyataan Manet ini mendapat dukungan dari seniman lainnya, mereka menolak penggambaran cerita dan suasana realistik. Sebagai gantinya mereka mencari kesan cahaya yang menerpa obyek dalam waktu dan kondisi yang berlainan. Pandangan ini direalisasikan oleh Eduard Manet dalam lukisannya yang terkenal

Rouen Cathedral dan *The Haystack* (gb.12). Kaum impresionis mengungkapkan efek cahaya alami terhadap benda.



Gambar 15 Claude Monet, *The Haystack*
Sumber: Paul Zelanski

d. Ekspresionisme

Gaya Ekspresionisme merupakan kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional. Disebut ekspresionisme karena senimannya menjelajah ke dalam batin, sehingga apa yang diungkapkan adalah bentuk psikologis dari senimannya. Hal ini nampak pada karya Edvard Munch dengan judul *The Scream* dibuat dengan media campuran cat minyak, pastel dan kasein. Munch mengungkapkan rasa takut yang dialaminya melalui tarikan garis dan warna bergelombang yang memenuhi bidang lukisannya. Van Gogh juga termasuk ekspresionis yang sangat terkenal. Ia lahir di Belanda pada tahun 1853, putra seorang pendeta. Pada waktu muda ia sangat religius dan menjadi penghotbah di depan para pekerja tambang di Inggris dan Belgia. Awal mulanya ia sangat terkesan dengan lukisannya Milet yang penuh dengan pesan sosial sehingga ia memutuskan untuk menjadi pelukis. Oleh adiknya Theo yang bekerja sebagai karyawan di Artshop ia dikenalkan dengan seorang pelukis impresionis. Selanjutnya ia memutuskan untuk pergi ke Arles di Perancis Selatan, dengan harapan dapat

bekerja dengan tenang. Selama bekerja sebagai pelukis di Arles hidupnya dibantu oleh adiknya Theo, ia banyak menulis surat kepada Theo mengungkapkan kesulitan hidupnya. Akhirnya setelah setahun ia frustrasi dan menjadi gila, pada tahun 1889 ia masuk rumah sakit gila namun ia masih sempat melukis, setelah empat belas bulan dalam perawatan ia akhirnya bunuh diri di usia 38 tahun. Lukisan-lukisannya yang terkenal saat ini ia kerjakan dalam kurun waktu tiga tahun. Dalam sebuah surat kepada adiknya, ia mengatakan, bahwa ketika emosinya sangat kuat ia melukis tanpa menyadari apa yang dibuatnya, seperti halnya orang menulis surat dengan penuh emosi ia menggoreskan kuasnya seperti menggoreskan pena di atas kertas menuliskan kata-kata emosional. Begitu pula kaum ekspresionis melukiskan emosinya dengan goresan dan warna diiringi dengan ledakan emosi. Perhatikan lukisannya yang berjudul *Starry Night* ia menggunakan obyek malam hari ketika langit penuh bintang emosinya meletup tercurahkan menjadi sebuah lukisan dengan tarikan kuas yang kuat, tegas, bintang-bintang sinarnya berpendar bergulung-gulung , amatilah pula lukisan Affandi yang berjudul Andong Jogja yang juga mewakili emosinya yang meledak-ledak.



Gambar 16 Lukisan Van Gogh, *Stary Naight*,
Sumber: Belinda Thompson and Michael Howard



Gambar 17 Lukisan karya Affandi dengan judul "Andong Jogja", 1963
Sumber : <http://blog-senirupa.blogspot.com>

e. Gaya Seni Lukis Kubisme

Gaya Kubisme adalah Gaya yang salah satu konsepnya menggambarkan beberapa sudut pandang secara sekaligus dalam sebuah lukisan, misalnya pandangan depan, samping dan atas. Hasilnya memang bukan benda sebagaimana yang dilihat tetapi susunan unsur-unsur dari obyek benda yang dilukis. Kubisme dibedakan menjadi Kubisme Analitik yang cenderung memecah-mecah obyek kemudian menyusun kembali dalam susunan berbeda serta tidak mementingkan warna. Kubisme Sintetik merupakan lanjutan dari Kubisme Analitik tetapi lebih memberikan penekanan pada unsur-unsur rupa seperti warna dan tekstur. Akibat dari pemecahan obyek dan penyusunan kembali, lukisan obyek menjadi berbeda dari penampakan aslinya, inilah salah satu cara membuat abstraksi terhadap suatu kenyataan obyek nyata.

Gaya Kubisme dikembangkan oleh Picasso dan Georges Braque, tetapi dimulai oleh Cezanne yang mengemukakan konsepnya dalam memandang obyek lukisan, yaitu bahwa bentuk yang kita lihat dapat

dikembalikan pada bentuk aslinya yaitu bentuk geometris. Pada periode sebelumnya Picasso mengungkapkan bahwa gagasan dalam lukisannya masih terikat dengan bentuk-bentuk nyata, ia hanya memperbarui warna mengikuti emosi dan perasaannya dalam mengungkapkan obyek yang diamatinya. Selanjutnya pada tahun 1907 ia terinspirasi oleh konsep geometrisnya Cezanne dan bentuk-bentuk stilisasi patung dari Afrika. Dengan mengkombinasikan kedua hal tersebut ia mengembangkan gaya seni lukis baru yang disebut kubisme. Kubisme merupakan seni rupa yang dihasilkan dari studi terhadap seni-seni purba, konsep-konsep seni tersebut diungkapkan dalam bahasa rupa baru.



Gambar 18 Karya lukisan kubisme Pablo Picasso, *Violin and Grapes*
Sumber: Gombrich



Gambar 19 Karya lukisan kubisme George Braque, *The Portuguese*
Sumber: Paul Zelanski)

f. Seni Abstrak

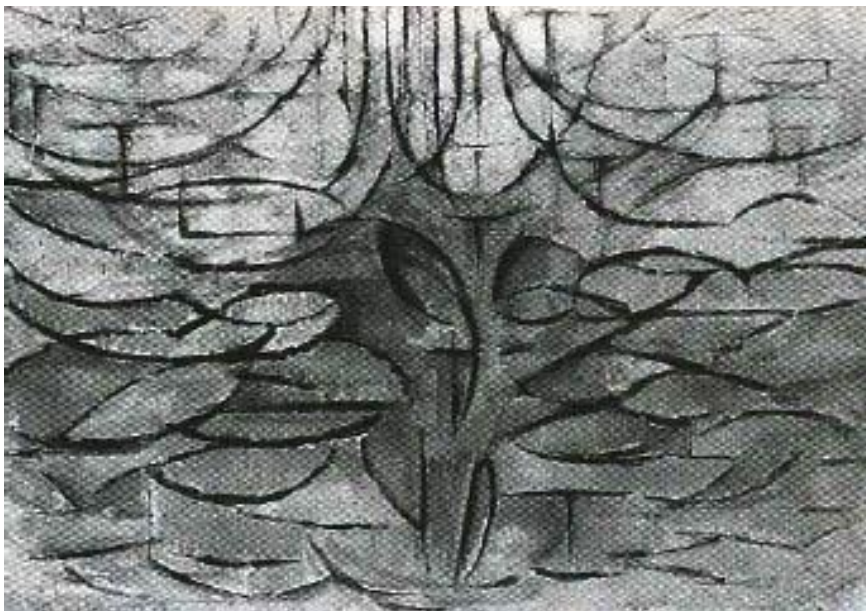
Gaya Abstrak merupakan bentuk imajinasi seni yang diolah oleh seniman dalam mencari esensi bentuk obyeknya sehingga bentuk dan wujudnya menjadi unik serta bentuk dari lukisan itu sendiri tidak kita kenal meskipun kita jumpai di alam nyata. Pada tahun yang sama, Vassily Kandinsky pelukis kelahiran Rusia mengembangkan seni lukis dengan konsepsi abstraksinya, bahwa seni lukis harus bebas dari arti, representasi naturalistik, dan standar estetik yang bersifat akademis. Ia menggunakan warna-warna lepas dari asosiasi fenomena bentuk duniawi, tetapi menggiring pengamat lukisannya kepada realitas spiritual yang nonmaterial. Tokoh lain yang sangat berpengaruh dalam seni lukis abstrak adalah Piet Mondrian, proses abstraksinya sangat mudah dipahami dalam lukisan serial pohon. Seni rupa abstrak adalah seni yang mengungkapkan intisari atau esensi dari suatu obyek yang nyata, jadi bukan menggambarkan apa yang kasat mata. Dalam perkembangan selanjutnya mondrian tidak



lagi bertolak dari suatu obyek, namun betul-betul sepenuhnya murni tanpa obyek dengan lukisan berupa komposisi warna-warna.



Gambar 20 Proses abstraksi Piet Mondrian: *Tree II*
Sumber: Paul Zelanski



Gambar 21 Proses abstraksi Piet Mondrian: *Flowering Apple Tree*
Sumber: Paul Zelanski



Gambar 22 Vassily Kandinski, *Improvisation*
Sumber: Paul Zelanski

g. Gaya Seni Lukis Dadisme

Gaya Dadaisme adalah Gaya seni lukis yang menyajikan karya artistic dari bentuk yang seram, magic, mengerikan, kekanak-kanakan, dan mempunyai ciri-ciri: dominan warna hitam, merah putih, hijau dengan pewarnaan primer tajam dan kontras. Tahun 1916 di Zurich Jerman lahir kelompok ekstrim dalam berkesenian, mereka anti rasional dan anti estetik. Kelompok tersebut bernama *Dada* yang beranggotakan seniman seni rupa dan sastra. Sesuai dengan idenya, kelompok *Dada* menjungkirbalikkan nilai-nilai seni yang telah mapan, karya-karyanya kadang-kadang humor dengan menambahkan sesuatu pada tiruan sebuah karya terkenal, misalnya lukisan Monalisa diberi kumis, memanfaatkan barang-barang bekas dan semuanya menentang analisis logika dan kelaziman nilai seni secara tradisional yaitu estetika yang diciptakan oleh seniman. Jean Arp misalnya, untuk menghilangkan keterikatan pada bentuk-bentuk yang telah dikenal, ia menggambar mengikuti gerak tangannya, sehingga gambarnya diberi judul *Automatic Drawing* (gbr. 20).



Gambar 23 Jean Arp, *Automatic Drawing*
Sumber: Paul Zelanski

h. Gaya Seni Lukis Surealisme

Gaya Surealisme adalah Gaya seni yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika. dan menggambarkan ketidak laziman, oleh karena itu surealisme dikatakan sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika. Gaya Surealisme lahir di antara masa perang Dunia I dan II. Berlandaskan pada teori Sigmund Freud tentang alam bawah sadar, para seniman menggunakannya sebagai sumber gagasan dalam melahirkan *image* yang unik, yaitu apa yang ada jauh di dalam alam pikiran manusia. Untuk itu para pelukis memanfaatkan bentuk-bentuk nyata menjadi bentukbentuk dalam mimpi yang tidak logis.

Surrealism sebenarnya akronim dari *Super-realism*, sebab apa yang diungkapkan dalam lukisan merupakan hal-hal diluar kenyataan. Bagi kaum surealis seni tidak dapat diciptakan ketika kita berada dalam pikiran sadar dan logis dengan berbagai bentuk *reasoning*, seni yang baik dapat lahir dari alam bawah sadar manusia yang tidak logis





tanpa *reasoning*. Tokoh-tokoh surealisme yang terkenal antara lain Salvador Dali dan Max Ernst.



Gambar 24. Salvador Dali, Apparition of Face and Fruit-dish on a Beach
Sumber: Gombrich



Gambar 25 Karya lukis Gaya surealisme
Sumber: Karya guru pada pameran Festival Seni Internasional





Gambar 26 Karya lukis Gaya surealisme
Sumber: Karya guru pada pameran Festival Seni Internasional

i. Dekorativisme

Gaya dekoratif senantiasa berhubungan dengan hasrat menyederhanakan bentuk dengan jalan mengadakan distorsi, ciri-cirinya bersifat kegarisan, berpola, ritmis, pewarnaan yang rata, dan secara umum mempunyai kecenderungan kuat untuk menghias. Tujuan dan sifat hias ini menyebabkan keindahan rupa dekoratif termasuk kategori seni yang mudah dicerna oleh masyarakat. Pada karya dua dimensi sering mengabaikan unsur perspektif dan anatomi, sedangkan pada karya tiga dimensi mengabaikan plastisitas bentuk (naturalistis).

Karya seni rupa dekoratif dapat diklasifikasi menjadi dua bagian utama, yakni dekoratif figuratif, dan dekoratif geometris. Dekoratif figuratif biasanya ditandai dengan penggambaran wujud figur atau bentuk-bentuk di alam yang kita kenali, misalnya pemandangan, pasar, kota, hewan-hewan di tengah rimba, lukisan kehidupan sehari-hari, dan lain sebagainya. Teknik pelukisannya tidak berupaya untuk meniru rupa secara realistis, melainkan dikerjakan dengan bentuk



yang datar tanpa memperhitungkan aspek volume dalam penggarapan bentuk visual.

Dekoratif geometris merupakan karya-karya seni rupa yang bebas dari peniruan alam, perwujudannya merupakan susunan motif, bentuk, atau pola tertentu di tata sedemikian rupa sehingga memiliki kapasitas untuk membangkitkan perasaan keindahan dalam diri pengamatnya. Lukisan-lukisan geometris cenderung rasional karena terikat pada pola, motif, atau bentuk-bentuk dan teknik pelukisan yang menuntut ketrampilan dan kesabaran dalam proses kreasinya.

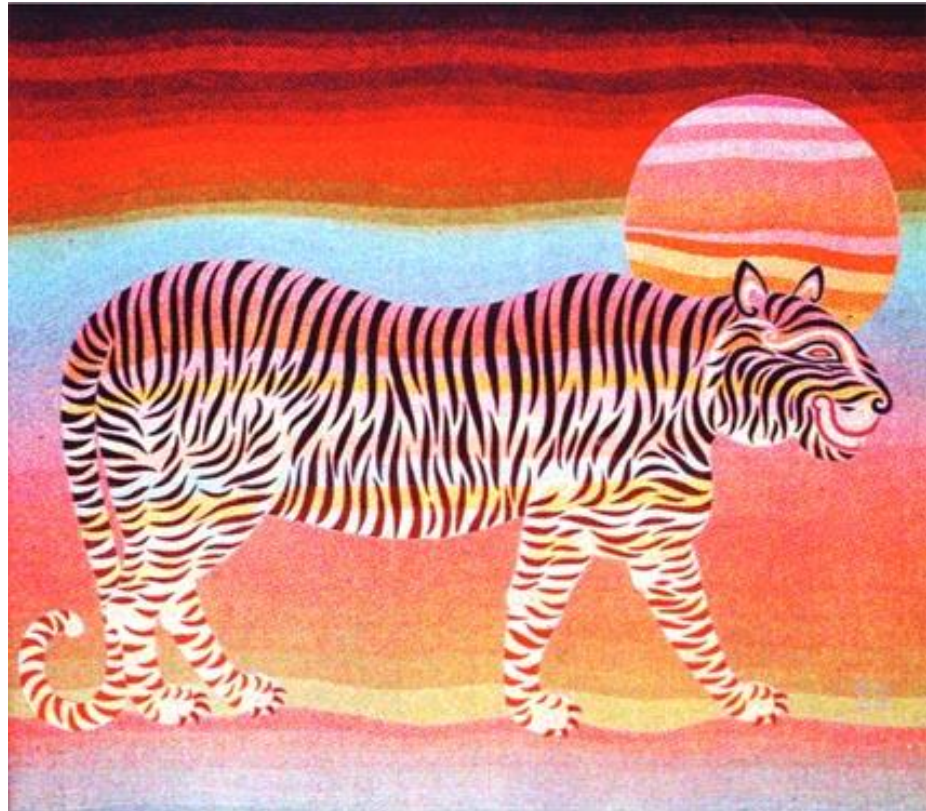
Contoh seni rupa dekoratif geometris dapat dilihat pada ragam hias di daerah-daerah seluruh kepulauan Indonesia. Misalnya motif pilin berganda, lingkaran, elips, setengah lingkaran, segi tiga, prisma, empat persegi, dan lain-lain. Motif tersebut biasanya tersusun rapi dengan teknik pengulangan, sehingga tercipta suatu harmoni. Karena penempatannya mementingkan keteraturan dan kerapian, maka dalam bentuk tradisional komposisinya simetris, namun sering pula kita jumpai dalam era modern komposisi yang bebas, seperti pada karya Sapto Hudoyo dan Hatta Hambali.

Tokoh-tokoh pelukis dekoratif di Indonesia adalah Kartono Yudokusumo, Widayat, Suparto, Ratmoyo, Batara Lubis, Amrus Natalsya, Irsam, Sarnadi Adam, Ahmad Sopandi, Boyke Aditya, A.Y. Kuncana, I Gusti Nyoman Lempad, I Gusti Ketut Kobot, I Gusti Made Deblog, dan banyak lagi.





Gambar 27 Merupakan contoh lukisan dekoratif figuratif The Pet Bird, 1995.
Sumber: Buku Seni Budaya kelas XI SMA/SMK/MA/MAK, Kemendikbud
2014



Gambar 28 Merupakan contoh lukisan dekoratif, Suparto, "Tiger", 1980
Sumber: Buku Seni Budaya kelas XI SMA/SMK/MA/MAK, Kemendikbud
2014

j. Seni Pop

Gaya seni Pop pada dasarnya berasal dari istilah populer culture yaitu ungkapan untuk menggambarkan suatu budaya yang lebih berkaitan dengan hiburan, komersial dan bersifat non formal. Budaya pop tumbuh dari pertemuan beberapa kecenderungan dan kondisi sosial ekonomi masyarakat pada pertengahan tahun 1950-an. Budaya ini ditandai dengan ketiadaan pengangguran, konsumerisme, makin meningkatnya kesejahteraan, mobilitas sosial ke atas, melonggarnya struktur kelas dalam masyarakat, berubahnya pandangan sosial, dan kesejahteraan kaum muda, beserta budaya protesnya, serta pengalaman dan kepekaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.



Gerakan ini terbentuk karena adanya identifikasi persoalan Amerika dan pengingkaran berbagai kaidah Eropa. Dimulai dengan para pelukis seperti Larry Rivers, Jasper John, dan Robert Rauschenberg.

Pop Art merupakan produk sistem perekonomian kapitalis, di mana segala hal dalam kehidupan ini, termasuk hal-hal yang berada dalam wilayah realitas simbolisme diusahakan menjadi komoditi yang bisa dijual ke pasar luas. Oleh karena itu logika produk kesenian yang lahir dari sistem perekonomian ini adalah logika pasar, bukan logika artistik.

Dengan demikian, dalam dunia pop art, eksistensi sang pencipta juga tidak terlalu penting, yang lebih diperlukan adalah produknya yang bisa dikemas sebagai komoditi dan dijual ke pasar luas, kecuali jika sosok seniman itu juga merupakan komoditi yang bisa dijual. Dengan kata lain rekayasa citra tentang dirinya lebih penting daripada pribadi seniman, karena semakin besar liputan media yang dia peroleh semakin laris karya-karyanya di pasar luas.

Dalam bidang seni rupa, tampil seniman pop art seperti Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Wesselmann, dan kawan-kawan. Dalam seni musik pop terdapat pada berbagai jenis musik yang populer dalam masyarakat. Pop juga tampil dalam seni patung, poster, desain, seni grafiti, fashion, dan sebagainya.

Pop Art juga dipandang sebagai salah satu manifestasi subkultur, gerakan kultural generasi muda. Pop identik dengan gaya hidup generasi muda dengan karakteristik perlawanan kepada kemapanan norma-norma masyarakat yang berlaku.

Artikulasinya oleh para peneliti media massa dan budaya telah dibangun sebuah segi tiga yang diberi "triple M theory" masyarakat massa, media massa, dan budaya massa. Pop Art merupakan aktivitas seniman yang menggunakan cara pemberian kesan populer



sebagai hasil dari revolusi industri dan sekaligus penggunaan dari hasil-hasil revolusi tersebut.



Gambar 29 Andy Warhol, Marilyn 1962
Sumber: Buku Seni Budaya kelas XI SMA/SMK, Kemendikbud 2014



Gambar 30 Ronald Mannullang MM-BK. 2009
Sumber: Buku Seni Budaya kelas XI SMA/SMK, Kemendikbud 2014

k. Seni Optik

Seni optik adalah gaya seni visual yang menggunakan ilusi optikal, seni ini yang memperhatikan interaksi antara ilusi dan penggabungan pengertian serta penglihatan, bersifat abstrak kebanyakan berbentuk potongan yang hanya dibuat dengan warna hitam putih. Sebelum ditemukan seni optik seperti yang ada sekarang ini, ada beberapa faktor yang mempengaruhi, khususnya setelah munculnya berbagai ilmu, seperti ilmu fisika, anatomi manusia, sistem optik dan beberapa teori warna, baik untuk warna sinar maupun warna pigmen. Ilmu optik pertama kali di pelajari selama bertahun-tahun di laboratorium oleh seorang ahli filsafat dan juga ahli ilmu fisika Inggris yang bernama



Bacon (1220-1292), yang mempelajari struktur cahaya dan kaitannya dengan bagaimana mata manusia bisa menangkap warna.

Pada tahun 1642-1727 Sir Isac Newton mengadakan percobaan tentang cahaya menggunakan prisma yang dipantulkan menggunakan sinar matahari yang menimbulkan spektrum warna. Dari eksperimen ini muncul teori yang mengatakan bahwa cahaya matahari dapat diuraikan menjadi beberapa warna, yaitu; merah, jingga, kuning, biru, dan ungu. Brewster mengajukan teori warna dengan membagi campuran warna-warna pigmen menjadi warna primer, skunder, tertier, sedangkan Munsell (Amerika) tahun 1958 mengadakan penelitian tentang warna yang didasarkan standarisasi untuk aspek fisik yang dikelompokkan menjadi hue, lighthness, saturation. Kelahiran seni optik juga tidak lepas dari beberapa peranan termasuk dari Bauhaus dengan konsep konstruktivisme dan abstrak geometris yang dasar pemikirannya eksak, matematis, geometrik, serta bentuk-bentuk tiga dimensional melalui penggarapan ilmu cahaya dan ilmu warna untuk menampilkan efek kedalaman dan presisi tinggi.

Seni optik meliputi seni dua dimensi dan tiga dimensi, yang mendasarkan diri pada ilmu optik, ilmu cahaya, dan ilmu warna untuk mengolah bentuk-bentuk tertentu yang digunakan untuk mengeksploitasi fallibilitas mata. Seni optik pada umumnya berbentuk abstrak, formal, dan konstruktivis dengan bentuk yang khas geometrik dan perulangan yang teratur, rapi, teliti, sehingga dapat menimbulkan efek-efek yang mengecoh mata dengan ilusi ruang. Warna-warna yang digunakan kebanyakan warna cerah dengan memberikan batas pada *hue* atau *saturation* yang tajam dan tegas. Berbeda dengan seni kinetik, seni optik lebih menitikberatkan pada representasi gerakan atau bagaimana menggambarkan sesuatu sehingga seakan-akan bergerak dengan memanfaatkan efek ilusi pada mata. Seni optik sengaja mengeksploitasi elemen-elemen visual seperti garis, bidang, dan warna untuk mendapatkan efek optis,



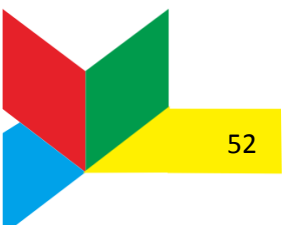


sehingga mata manusia terkecoh. M.C. Escher, merupakan bapak seni optik, ia adalah seorang seniman grafik dari Belanda dengan karya litografi pada tahun 1930-an, ia menghasilkan karya-karya awalnya di Itali. Karya-karya Escher merupakan pengolahan mendasar akan ruang dan perspektif yang sangat unik dengan bentuk-bentuk yang mendetail.

Dengan mengolah bentuk figur dan latar melalui perubahan bentuk ground dan langit menjadi bentuk burung dengan tepat dan sempurna sekali. Pengolahan perspektif Escher sangat menarik dan mengecoh mata kita yang tidak bisa membedakan antara mana yang di atas atau yang di bawah atau mana yang jauh atau yang dekat seperti yang terdapat pada karyanya “Jendela Burung”. Pada karya ini mata kita dikecoh sedemikian rupa melalui perspektif yang jungkir balik melalui objek yang bidangnya diisi oleh garis-garis yang sengaja dimasukkan untuk mengganggu dengan ketepatan yang tinggi sehingga menimbulkan efek optik.

Perkembangan selanjutnya banyak diadakan pameran-pameran baik di Prancis maupun negara Eropa antara lain yang terkenal pameran “Responsive Eye” yang di koordinasi oleh William G. Seitz di New York tahun 1965. Para pelukis yang terlibat dalam seni optik selain Vasarely dan Josef Albers termasuk juga pelukis-pelukis muda lainnya Richard Anuskie-wiecz, Almir Mavigner, Larry Poons, Agam, de Soto, Bridget Riley, Jeffrey Steele, Tadasky dan Yvaral.

Richard Anuskiewiez melakukan eksplorasi berdasarkan ilmu warna. Dalam eksplorasinya ia menyusun paduan warna dan garis secara teratur dan sistematis sehingga menimbulkan efek optik sebagai akibat bayangan warna-warna yang tembus pandang dari keteraturan garis yang diciptakan. Melalui eksperimen yang terus-menerus diperoleh berbagai bentuk dan efek optik yang beragam. Dia menyebut dirinya sebagai abstraksionis geometrik. Anuskiewiecz dengan karyanya yang berjudul “All things do live in the three” lebih





banyak mengolah warna komplemen yang memberikan efek visual yang menakjubkan.

Berbeda dengan karya Agam yang berjudul *Double Methamorphosis II*, lebih jeli memanfaatkan jaring-jaring aluminium yang mempunyai keteraturan garis yang presisi. Dengan memanipulasi keteraturan garis yang berpotongan melalui perbedaan warna menghasilkan efek optik yang tak terduga. Banyak persepsi dan prinsip dalam op art, yang mengambil teori psikologi fenomena imajinasi kontras, pancaran cahaya, warna menyolok yang mengagetkan dan membuat ilusi yang mengagumkan. Op Art kebanyakan menggunakan warna-warna kontras yang terkadang menyilaukan mata, misalnya warna merah didekatkan dengan warna biru bersamaan dengan penggunaan garis atau bentuk yang teratur seperti yang dilakukan oleh Vasarely dalam karyanya yang berjudul "I'ega". Prosesnya dia menyusun elemen garis yang dipertentangkan dengan arah vertikal dan horizontal dengan mengolah bidang menyempit dan melebar dengan mengisi warna yang berselang-seling menghasilkan efek dimensi ruang dan pantulan cahaya dalam ruang yang bergetar. Sedangkan karya pelukis Briget Riley, Yvaral, dan Reginal Neal lebih banyak mengolah garis yang memberikan efek *after image* sebagai vibrasi kilauan pada mata karena adanya osilasi yang cepat pada sel retina.





Gambar 31 Britget Relay, Black and White
Sumber: Optical Art



Gambar 32 Britget Relay
Sumber: Optical Art



D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudaralakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudaradapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Saudaradianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 2

Mengidentifikasi gaya seni lukis

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Saudara diharapkan mampu menguasai materi gaya seni lukis dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dengan pendekatan saitifik dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.





Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja analisis dalam mengidentifikasi gaya seni lukis
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

Format Analisis mengidentifikasi gaya seni lukis

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
1.	Kompetensi akademik guru profesional	
2.	Langkah guru dalam menerapkan metode diskusi	
3.	Prinsip perancangan pembelajaran	
4.	Ciri perubahan dalam diri peserta didik yang harus diperhatikan guru	
5	Topik analisis	
6	Kendala yang muncul	

Pengamatan Gaya Seni Lukis

No	Hal Yang Diamati	Penjelasan	Ket.
1	lukisan dengan berbagai		





No	Hal Yang Diamati	Penjelasan	Ket.
	macam Gaya.		
2	Lukisan Gaya Realis dan Naturalisme, apa perbedaannya.		
3	Lukisan Expresionisme, apa yang dihasilkan dengan corak goresannya.		
4	Gaya Dekorativisme cirikhas apa yang dimiliki dalam hasil lukisan tersebut.		
5	Hal-hal unik yang ditemui pada Gaya lukisan Surealisme		

E. Latihan / Kasus / Tugas

Bahan Diskusi untuk membuat resume:

Karya lukisan yang senantiasa berhubungan dengan menyederhanakan bentuk dan membuat distorsi pada bentuknya, yang memiliki ciri-cirinya berpola, ritmis, dengan pewarnaannya merata, yang secara umum mempunyai kecenderungan kuat untuk menghias.

F. Rangkuman

a. Gaya Seni Lukis Realis

Seni lukis realis adalah salah satu Gaya seni lukis yang dalam pengungkapannya berusaha menggambarkan suatu objek seperti apa adanya, yang dijadikan sebagai subjek yang tampil dalam suatu karya seni lukis, subyek tersebut divisualkan sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan apapun yang dapat mengarah pada interpretasi tertentu. Seni lukis realis juga dapat diartikan sebagai





suatu upaya untuk menunjukkan kenyataan, tanpa adanya usaha untuk menutupi hal yang jelek sekalipun, semua tampil apa adanya.

b. Gaya Seni Lukis Naturalisme

Naturalisme adalah corak karya seni rupa yang teknik pelukisannya berpedoman pada peniruan alam untuk menghasilkan karya seni. Sehingga seniman terikat sekali pada hukum proporsi, anatomi, perspektif, dan teknik pewarnaan untuk mencapai kemiripan sesuai dengan perwujudan objek yang diserap mata.

c. Impresionisme

Gaya Impresionisme adalah Gaya yang berusaha menampilkan kesan-kesan pencahayaan yang kuat, dengan penekanan pada tampilan warna dan bukan bentuk.

d. Ekspresionisme

Gaya Ekspresionisme merupakan kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional. Disebut ekspresionisme karena senimannya menjelajah ke dalam batin, sehingga apa yang diungkapkan adalah bentuk psikologis dari senimannya. Kaum ekspresionis melukiskan emosinya dengan goresan dan warna diiringi oleh ledakan emosi pada perasaannya.

e. Kubisme

Gaya Kubisme adalah Gaya yang salah satu konsepnya menggambarkan beberapa sudut pandang sekaligus dalam sebuah lukisan, misalnya pandangan depan, samping dan atas. Hasilnya memang bukan benda sebagaimana yang dilihat tetapi susunan unsur-unsur dari obyek benda yang dilukis. Kubisme merupakan seni rupa yang dihasilkan karena studi terhadap seni-seni purba, konsep-konsep seni tersebut kemudian diungkapkan dalam bahasa rupa baru.





f. Seni Abstrak

Gaya Abstrak merupakan bentuk imajinasi seni yang diolah oleh seniman dalam mencari esensi bentuk obyeknya sehingga bentuk dan wujudnya menjadi unik serta bentuk dari lukisan abstrak itu sendiri tidak kita kenal sekalipun kita jumpai dalam alam nyata. Seni rupa abstrak adalah seni yang mengungkapkan intisari atau esensi dari suatu obyek yang nyata, jadi bukan menggambarkan apa yang kasat mata.

g. Dadaisme

Gaya Dadaisme adalah Gaya seni lukis yang menyajikan karya artistic dari bentuk yang seram, magic, mengerikan, dan kekanak-kanakan terkadang mengesankan ciri-ciri: dominan warna hitam, merah, putih, hijau dengan pewarnaan primer tajam dan kontras. Sesuai dengan idenya, kelompok *Dada* menjungkirbalikkan nilai-nilai seni yang telah mapan, karya-karyanya kadang-kadang humor dengan menambahkan sesuatu pada tiruan sebuah karya terkenal, misalnya lukisan Monalisa diberi kumis.

h. Surealisme

Gaya Surealisme adalah Gaya seni yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika, suatu karya seni yang menggambarkan ketidak laziman sehingga disebut sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika. Surealism merupakan singkatan dari *Super-realism*, sebab apa yang diungkapkan dalam lukisan merupakan hal-hal diluar kenyataan.

i. Dekorativisme

Gaya dekoratif adalah Gaya yang senantiasa berhubungan dengan hasrat menyederhanakan bentuk dengan jalan mengadakan distorsi. Karya seni rupa dekoratif senantiasa berhubungan dengan hasrat menyederhanakan bentuk dengan jalan mengadakan distorsi, ciri-cirinya bersifat kegarisan, berpola, ritmis, pewarnaannya rata, dan secara umum mempunyai kecenderungan kuat untuk menghias. Tujuan





dan sifat hias ini menyebabkan keindahan rupa dekoratif termasuk kategori seni yang mudah dicerna oleh masyarakat. Pada karya dua dimensi sering mengabaikan unsur perspektif dan anatomi, sedangkan pada karya tiga dimensi mengabaikan plastisitas bentuk (naturalistis).

j. Seni Pop

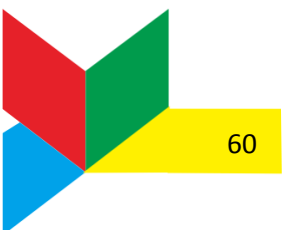
Gaya seni Pop berasal dari istilah *populer culture* yaitu sebuah ungkapan untuk menggambarkan sebuah budaya yang lebih berkaitan dengan hiburan, komersial dan bersifat non formal. Budaya ini ditandai oleh ketiadaan pengangguran, konsumerisme, makin meningkatnya kesejahteraan, mobilitas sosial ke atas, melonggarnya struktur kelas dalam masyarakat, berubahnya pandangan sosial, dan kesejahteraan kaum muda beserta budaya protesnya, pengalaman dan kepekaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.


Pop Art merupakan produk sistem perekonomian kapitalis, di mana segala hal dalam kehidupan ini, termasuk hal-hal yang berada dalam wilayah realitas simbolisme diusahakan menjadi komoditi yang bisa dijual ke pasar luas.

k. Seni Optik

Seni optik adalah gaya seni visual yang menggunakan ilusi optikal, seni ini memperhatikan interaksi antara ilusi dan penggabungan pengertian serta penglihatan, bersifat abstrak, kebanyakan berbentuk potongan yang hanya dibuat dengan warna hitam putih.

Seni optik meliputi seni dua dimensi dan tiga dimensi, yang mendasarkan diri pada ilmu optik, ilmu cahaya, dan ilmu warna untuk mengolah bentuk-bentuk tertentu yang digunakan untuk mengeksploitasi fallibilitas mata. Seni optik pada umumnya berbentuk abstrak, formal, dan konstruktivis melalui bentuk yang khas geometrik dan perulangan yang teratur, rapi, teliti, sehingga dapat menimbulkan efek-efek yang mengecoh mata dengan ilusi ruang. Warna-warna yang





digunakan kebanyakan warna cerah dengan memberikan batas pada *hue* atau *saturation* yang tajam dan tegas.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang gaya seni lukis. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi membaca wawasan seni. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang gaya seni lukis 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. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang gaya seni lukis. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut.

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistematis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.



Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.





5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus


Gaya dekoratif adalah Gaya yang senantiasa berhubungan dengan hasrat menyederhanakan bentuk dengan jalan mengadakan distorsi. Karya seni rupa dekoratif senantiasa berhubungan dengan hasrat menyederhanakan bentuk dengan jalan mengadakan distorsi, ciri-cirinya bersifat kegarisan, berpola, ritmis, pewarnaannya rata, dan secara umum mempunyai kecenderungan kuat untuk menghias. Tujuan dan sifat hias ini menyebabkan keindahan rupa dekoratif termasuk kategori seni yang mudah dicerna oleh masyarakat. Pada karya dua dimensi sering mengabaikan unsur perspektif.





Untuk memahami tugas atau latihan dimohon saudara melakukan eksplorasi membuat distorsi bentuk objek secara berulang-ulang sapai menemukan bentuk yang paling Saudara senangi





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN SENI LUKIS

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis berbagai jenis dan perbedaan karakter alat dan bahan seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudaradiharapkan mampu gaya seni lukis yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan untuk berkarya seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menerapkan alat dan bahan yang biasa digunakan dalam praktek berkarya seni lukis dengan memperhatikan aspek kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

Bahan berkarya seni rupa merupakan material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa ini juga 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 baru yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya. Alat dan bahan yang diperlukan antara lain:

1. Alat Untuk Melukis

a. 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:

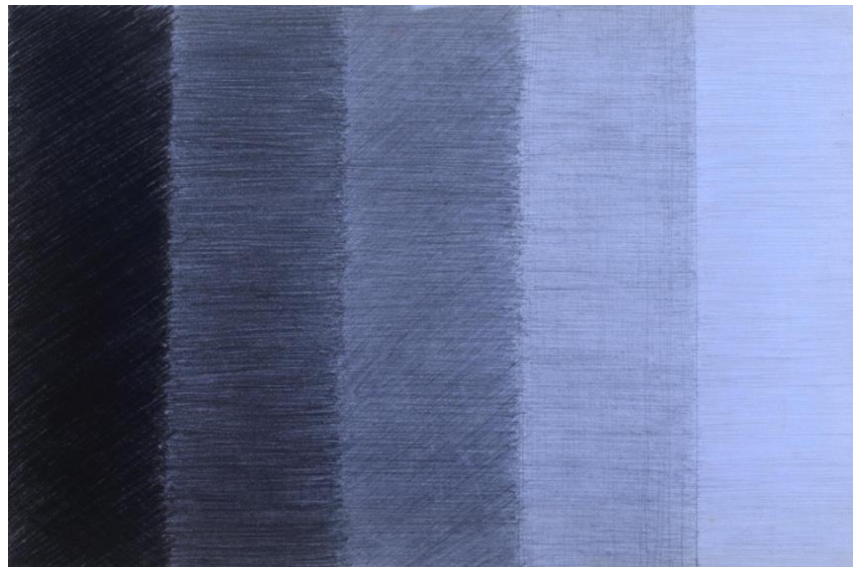
Pensil biasa dengan batang kayu relatif murah, dapat digunakan untuk membuat berbagai macam goresan, menutup bidang gambar dan membuat bayangan. Walaupun pensil biasa sudah cukup cocok untuk menggambar, namun dalam penggunaannya harus diperhatikan mutu dan jenis pensilnya.



- 2) Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)
Pensil jenis ini memiliki tingkat dan kualitas kekerasan mulai dari 9 H (sangat keras) sampai F, pensil jenis ini biasanya banyak digunakan untuk menggambar mistar. Karena jenisnya yang keras. Semakin keras tingkatan isi pensil, garis-garis yang dihasilkan semakin 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. Pensil jenis B merupakan jenis pensil yang banyak manfaatnya. Jenis pensil ini banyak digunakan untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih.



Gambar 33 Pensil



Gambar 34 Contoh beberapa arsiran dengan pensil
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

b. Pipet

Pipet berukuran 1 ml yang sering dijual diapotik dengan pangkal penyedot dari karet yang dipijit, digunakan untuk mengisap air dan menambah air bersih dari pipet tersebut ke dalam palet-pencampuran atau baki pada waktu mencampur cat air.



Gambar 35 Pipet.
Sumber: onemedhealthcare.com

c. Kain Lap

Untuk membersihkan dan mengeringkan kuas pada waktu melukis dengan cat air. Lap dari kain katun atau kaos T-shirt usang yang mempunyai daya serap yang baik terhadap air sangat diperlukan untuk menyerap air yang terlalu banyak yang menggantung pada kuas. Jangan memijit dan menarik kuas dengan lap karena akan merusak kuas. Kuas cat minyak dapat diperlakukan seperti itu, tetapi kuas cat air tidak. Kuas yang mengandung banyak air cukup disapukan pada kain lap.



Gambar 36 Kain Lap
Sumber: juragankeset.blokspot.com

d. Papan Landasan

Dalam proses melukis dengan media cat air, dapat digunakan papan landasan yang terbuat dari tripleks dengan ukuran 40 cm x 40 cm yang dapat digerakkan dengan bebas, bahkan dapat diputar di atas meja atau diatas pangkuan Anda. Dengan demikian bila perlu, gambar dapat dimiringkan atau diputar ke segala arah yang diperlukan untuk mempermudah waktu menggambar.



Gambar 37 Contoh karya dengan bahan cat air
Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 38 Contoh karya dengan bahan cat air
Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

e. Kuas

Kuas merupakan alat pokok dalam melukis, selain pena dan pensil. Mutu kuas ditentukan oleh mutu bulunya dan teknik mencengkeramkan pada gagangnya. 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 cocok 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 kuas yang kualitasnya kurang baik.



Gambar 39 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran



Gambar 40 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran





Gambar 41 Kuas cat akrilik
Sumber: <http://www.realcolorwheel.com/mybrushes.html>

f. Pisau Palet



Gambar 42 Pisau Palet
Sumber: <http://artaddictclub.blogspot.com/>

g. Karet Penghapus

Untuk menghilangkan bagian gambar yang tidak diperlukan. Penghapus pensil 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 tidak dibuat untuk menghapus pensil tetapi untuk menghapus goresan tinta. Penghapus yang lunak biasanya digunakan untuk menghapus goresan pensil.



Gambar 43 Karet penghapus

2. Bahan Untuk Melukis

a. 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.

Pastel dapat digunakan untuk membuat garis atau arsiran yang dikombinasi dengan blok tipis atau sebaliknya dengan blok yang tebal menutup permukaan kertas. Dalam menggunakan pastel perlu didukung peralatan dan bahan lainnya seperti alat peruncing untuk mendapatkan ujung runcing ketika membuat garis atau bagian yang kecil. Untuk memperuncing dapat menggunakan amril yang dilekatkan pada papan atau menggunakan peruncing pensil. Untuk pastel kapur, gunakan karet penghapus yang lembut untuk memperbaiki kesalahan atau membuat efek *lighting* ketika 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, kemudian campur hingga menjadi homogen sebelum digunakan. Apabila batang pastel sudah kotor, bersihkan dengan menggunakan kain.





Gambar 44 Pastel



Gambar 45 Contoh karya dengan bahan pastel
Sumber: Karya guru Diklat Seni Budaya PPPPTK Seni dan Budaya, foto:
Budi Saptoto



b. 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 campuran. 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 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 dalam menggunakan cat air harus benar-benar 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 rusak. 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. 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 46 Cat Air

c. Palet Cat Akrilik

Palet cat akrilik berbeda dengan palet untuk cat air, palet cat air memiliki banyak sekat-sekat untuk menampung cat dan air, sedangkan palet cat akrilik memiliki permukaan datar tanpa ada sekat-sekat pembatas. Palet ini digunakan untuk mencampur cat dengan sedikit air saja, atau bahkan tanpa air. Pilihlah palet yang dibuat dari plastik dan dijual di toko-toko alat gambar.



Gambar 47 Palet cat akrilik

Sumber: <http://artaddictclub.blogspot.com>



d. Cat Minyak




Gambar 48 Cat minya, sumber: fjb.kaskus.co.id



Gambar 49 Cat minyak. Sumber: www.hijauart.com

e. Cat Acrilik

Cat akrilik merupakan cat sintesis yang cepat kering, dibuat dari campuran larutan emulsi resin sebagai medium (cairan) dan pigmen



warna, bahan resin berfungsi sebagai medium untuk mengikat pigmen (warna), terbuat dari bahan minyak alami seperti minyak biji rami yang digunakan dalam cat akrilik. Cat akrilik memiliki kelebihan antara lain cat akrilik lebih cepat kering dibandingkan dengan cat minyak, namun dapat larut dalam air, sehingga mampu menyerupai cat minyak ataupun cat air, tergantung kekentalan adonan perbandingan antara air dan cat akrilik.

Pada awal tahun 1934 resin akrilik telah dikenalkan dan digunakan pertama kali oleh syarikat kimia Jerman BASF, yang dipatenkan oleh Rohm and Haas. Antara 1946 dan 1949, Leonard Bocour dan Sam Golden menciptakan larutan cat akrilik di bawah perusahaan Magna paint. Ini merupakan cat yang mengandung alkohol galian "mineral spirits". Cat akrilik mulai dijual dipasaran di Jerman pada tahun 1950-an. Cat yang dapat larut didalam air ini awalnya dikenal sebagai "Aquatec" kemudian Otto Rohm menciptakan formula baru resin akrilik, yang dengan cepat dikenal dengan nama cat akrilik. Pada tahun 1953, Rohm dan Haas membuat rumusan formula akrilik pertama. Perkembangan cat akrilik pada saat itu sangat pesat, Jose L. Gutierrez menemukan sebuah formula *Politec Acrylic Artists' Colors* di Mexico, sedangkan perusahaan cat Permanent Pigments Co. of Cincinnati, Ohio, menghasilkan warna Liquitex. Dua produk cat akrilik ini merupakan cat yang khusus dibuat untuk para pelukis, sekaligus merupakan emulasi akrilik pertama untuk seni lukis. Cat akrilik menggunakan medium air sebagai pengencernya. Cat akrilik untuk melukis mula dijual secara besar-besaran pada sekitar tahun 1950-an, ditawarkan oleh Liquitex, dengan cat kepekatan tinggi, tidak berbeda dengan yang ada di pasaran saat ini.



Gambar 50 Cat akrilik dalam bentuk tub
Sumber: <http://www.dreamstime.com/ acrylic-painting-tools>



Gambar 51 Cat akrilik dalam kemasan kaleng
Sumber: <http://www.dreamstime.com/ acrylic-painting-tools>



Gambar 52 Cat akrilik dengan kemasan plastik dalam box
Sumber:<http://ms.wikipedia.org/wiki/file:Acrylicpaint>

f. Kertas

Untuk keperluan menggambar, saat ini ada banyak jenis kertas yang dapat dijumpai di pasaran dengan berbagai kualitas dan ukuran, namun yang perlu 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 sebaiknya gunakan kertas yang harganya murah dan dengan kualitas cukup. Sedikit berbeda dengan cat air, cat akrilik tidak harus menggunakan kertas khusus untuk melukis di atasnya, namun kertas yang disarankan adalah kertas yang memiliki ketebalan di atas 200 gram, dan tidak harus berwarna putih.



Gambar 53 Kertas Gambar
Sumber : <http://www.pinkieforpink.com>

g. Kanvas

Kanvas digunakan sebagai media bidang gambar untuk melukis menggunakan cat akrilik, namun jika digunakan untuk melukis harus dibenteng diatas kayu span ram. Berikut ini contoh beberapa kanvas yang telah dibenteng dan siap digunakan.





Gambar 54 Kanvas dalam bentuk spanram
Sumber: <http://www.guidetoolpainting.com/paintCanvas.html>

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetis.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada



internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi pengetahuan alat dan bahan untuk melukis atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar penggunaan alat dan bahan pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 3.

Eksplorasi goresan pensil B dan pensil warna

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu membuat goresan pensil B dan pensil warna dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.





Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang eksplorasi goresan pensil B dan pensil warna
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana eksplorasi goresan pensil B dan pensil warna
- e. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana eksplorasi goresan pensil B dan pensil warna

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst





7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, Lembar Kerja 3 ini Saudara kerjakan pada saat *on the job training* (On) secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat *in service learning 2* (In-2) sebagai bukti hasil kerja.


Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dengan pendekatan saitatif dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

- a. Perhatikan gambar pada materi alat bahan arang dengan seksama, bagaimana potensi arang dapat digunakan untuk membuat karya senirupa yang berkualitas. Amati bagaimana potensi goresan arang itu dan pikirkanlah bagaimana menerapkannya menjadi sebuah karya seni rupa.
- b. Amati dan perhatikan media/bahan dengan teknik kering maupun teknik basah yang digunakan pada karya-karya maestro yang ada di materi, dan kenali potensi dan karakternya.
- c. Perhatikan goresan-goresan pensil maupun goresan cat minyak dan cat air dalam karya-karya di atas dan cari referensi gambar lain yang dapat digunakan sebagai acuan untuk berkarya.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Agar dapat lebih memahami cara penggunaan pensil, lakukanlah latihan berikut ini. Ambilah selebar kertas kemudian buatlah goresan-goresan berupa garis dan blok dengan berbagai variasinya dengan menggunakan jenis pensil HB.
2. Lakukanlah tugas ini untuk mengetahui dengan sebenarnya tentang potensi estetik (keindahan) dari bahan pastel. Ambil sehelai kertas





gambar. Gunakan pastel kapur untuk membuat goresan-goresan dengan berbagai variasinya, kembangkan rasa keindahan Saudarapada waktu membuat goresan.

3. Lakukan latihan membuat goresan dengan tinta dan menyusun bentuk organis, geometris dan garis dengan tonasi dari terang ke gelap, amati dan rasakan potensi keindahannya. Atau buatlah bentuk digambar dengan tepat beri kontur dengan tinta hitam. Selanjutnya bentuk-bentuk diblok penuh dengan tinta hitam.
4. Untuk mengetahui karakter cat air lakukanlah latihan berikut ini :
 - a. Ambil selembar kertas A4 dan cat air
 - b. Keluarkan beberapa jenis warna cat air dari tubenya tuang di atas palet, beri air dan aduk sampai rata.
 - c. Dengan kuas cat air berbagai ukuran buatlah percobaan goresan-goresan dengan berbagai variasinya.
 - d. Setelah selesai cermati hasil goresan itu, kenali efek-efek yang baik dari goresan cat air tersebut.
5. Lakukanlah eksplorasi bentuk geometris dengan bahan cat minyak atau cat akrilik di atas kertas gambar A4

F. Rangkuman

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 baru yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.



G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dengan Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang pengetahuan alat dan bahan seni lukis. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan eksplorasi alat dan bahan seni lukis. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang pengetahuan alat dan bahan seni lukis 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. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang pengetahuan alat dan bahan seni lukis. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistematis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.





Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.





5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Pensil

Merupakan alat yang lembut, tidak banyak memberikan kedalaman, dan tingkat kekerasannya bermacam-macam;

a. 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.





b. 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.

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

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

d. Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)

Isi pensil yang lunak dapat menghasilkan garis-garis yang padat, gelap dan gelap terang. Jenis pensil ini banyak dipakai untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih.

2. Pastel

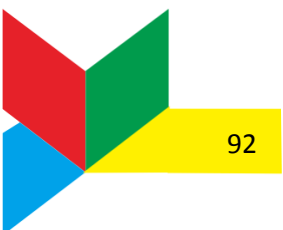
Pastel adalah media menyerupai kapur tulis tetapi dibuat dengan pigmen warna dicampur dengan zat pengikat berupa resin dan *plaster*. Bahan ini dicampur, dibuat pasta kemudian dibentuk batangan dan dikeringkan. Kualitas pastel tergantung dari komposisi bahannya. Pastel dengan warna cerah biasanya bahan *plastemnya* sedikit, karena bahan ini berfungsi untuk mengurangi cerahnya pigmen warna.





Pastel dapat digunakan untuk membuat garis atau arsiran dan dikombinasi blok tipis atau sebaliknya dengan blok yang tebal menutup permukaan kertas.

Untuk mengetahui karakter dari alat dan bahan dalam melukis saudara harus melakukan eksplorasi yang berulang-ulang sampai menemukan cara yang paling efektif dalam menggunakan alat dan bahan tersebut.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MELUKIS REALIS

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan melukis realis dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Saudara diharapkan mampu melukis realis yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menerapkan teknik *Aquarel* untuk melukis dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Menerapkan teknik *Opaque* untuk melukis dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. Menerapkan teknik *Impasto* untuk melukis dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. Membuat karya seni lukis realis dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

Ada beberapa keteknikan yang dipakai untuk memvisualisasikan karya seni lukis, bahkan keteknikan hasil eksperimen seorang pelukis dapat menjadi ciri tersendiri atau gaya pribadinya, namun demikian ada beberapa keteknikan yang secara umum menjadi keteknikan yang digunakan dalam melukis yang diantaranya:



1. Teknik *Aquarel*

Pembahasan mengenai teknik *Aquarel*, tidak dapat lepas dari beberapa faktor yang melatarbelakangi, antara lain:

a. Sejarah *Aquarel*

Lukisan cat air dimulai sejak ditemukan kertas di Tiongkok sekitar tahun 100 M. Pada abad 12 bangsa Moor memperkenalkan kertas ke Spanyol, kemudian menyebar ke Italia beberapa dekade berikutnya. Pabrik kertas tertua terletak di Fabriano, Italia yang didirikan tahun 1276, dan Arches, Perancis pada tahun 1492. Teknik cat air menjadi terkenal di Eropa dengan sering digunakannya teknik fresko diatas kertas tersebut.

Lukisan cat air tertua yang pernah ditemukan dibuat oleh Raffaello Santi yang membuat kartun-kartun untuk desain gorden. Di Jerman, Albrecht Dürer membuat lukisan cat air pada abad 15. Sekolah lukisan cat air pertama dibuka oleh Hans Bol dan sangat dipengaruhi oleh karya-karya Dürer. Pelukis cat air terkenal lainnya adalah van Dyck, Thomas Gainsborough, dan John Constable. Paul Sandby dianggap sebagai bapak lukisan cat air Inggris Raya.

Lukisan cat air di Eropa dikenal dengan istilah *watercolor/ watercolour*, yang dikenal juga dengan istilah lukisan *aquarelle* di Prancis. Masyarakat umumnya mengenal lukisan cat air dari China, Jepang atau Korea. Tradisi melukis cat air ini, berusia ribuan tahun dan telah dikenal banyak orang di berbagai belahan bumi. Meskipun orang lebih banyak mengenal lukisan cat air dari negeri-negeri tersebut, tradisi melukis cat air ada di berbagai bangsa seperti bangsa Mesir, Cina di Afrika, bangsa India, bangsa-bangsa di Asia Tenggara dan bangsa-bangsa di benua Eropa serta Amerika

b. Penerapan Teknik

Teknik aquarel, merupakan teknik melukis dengan menggunakan bahan cat air dikerjakan dengan cara yang sangat khas dan unik. Sangat khas dalam arti penggunaan warna cat air sedikit tetapi





banyak menggunakan air, sehingga warna yang muncul diatas bidang gambar adalah transparan, Unik karena menggunakan bahan cat air berbeda dengan menggunakan bahan atau teknik lainnya, baik media basah maupun media kering. Salah satu keunikan teknik Aquarel ini yang paling menonjol adalah pada tampilan visual gambar atau lukisan yang dihasilkan . Hasil dari lukisan yang menggunakan bahan warna cat air lebih mengutamakan pada kesegaran warna cat dan keunggulan teknik melukisnya, kesegaran warna yang dihasilkan sangat tergantung pada spontanitas menggoreskannya dan tidak dilakukan secara berulang-ulang. Spontanitas dalam menggoreskan warna dengan menggunakan kuas diatas kertas tanpa harus berfikir panjang lebar, tetapi apa yang ada dalam pikiran dan perasaan ketika itu harus dicurahkan, sedangkan warna yang dihasilkan bukan merupakan percampuran warna yang dilakukan berulang-ulang atau bertumpuk tumpuk lebih dari tiga kali. Apabila pemberian warna dilakukan secara berulang-ulang pada bidang atau bagian yang sama maka warna akan kusam dan dapat merusak permukaan kertas, karena teknik Aquarel ini banyak menggunakan air. disamping itu, warna putih biasanya dihasilkan dari bagian-bagian dari bidang gambar yang tidak diberi lapisan cat, bahkan beberapa seniman profesional berpendapat bahwa teknik Aquarel yang sebenarnya adalah pantang menggunakan lapisan putih dari cat air, jadi warna putih yang dihasilkan adalah warna kertas.

Sangat berbeda dengan penggunaan cat akrilik, cat plakat, cat minyak dan cat poster, cat-cat tersebut dapat digunakan dengan cara saling ditimpa, sehingga penumpukan warna pada tempat yang sama bukanlah suatu masalah, karena sifat cat tersebut menutup cat yang berada di bawahnya. Sedangkan cat air tidak seperti cat minyak, akrilik, maupun cat plakat, sifat cat air lebih cenderung dan lebih bagus apabila penerapannya secara transparan. Transparan ini maksudnya adalah sifat cat tidak dapat menutup bagian cat yang berada di bawahnya, dan pengecatannyapun dilakukan secara tipis-





tipis pada setiap warnanya, hal ini disebabkan karena sifat dari cat air sangatlah berbeda dengan sifat media basah lainnya, sehingga penerapan tekniknya pun berbeda dengan cat-cat lukis yang lain terutama yang termasuk dalam media basah. Yang dimaksud dengan media basah adalah media lukis atau gambar yang dalam penerapannya melukis atau menggambar dengan menggunakan pencampuran zat-zat cair, baik dengan pencampuran air atau minyak. Sedangkan media kering adalah media lukis yang penerapannya tanpa pencampuran zat cair. Dalam penerapannya teknik aquarel ini ada dua teknik yaitu aquarel kering dan aquarel basah. Teknik aquarel kering maksudnya penerapan teknik aquarel dengan media cat air di atas permukaan bidang gambar kering, tanpa dibasahi dengan air terlebih dahulu, sedang teknik aquarel basah maksudnya penerapan teknik aquarel dengan media cat air di atas permukaan bidang gambar yang dibasahi dengan air terlebih dahulu. Beberapa kelebihan cat air dibanding cat-cat lainnya antarlain, cat air tidak berbau, mudah dibersihkan, cepat kering, efek goresannya sangat khas dan artistik.



Gambar 55 Lukisan dengan bahan cat air "Jedburgh Abbey from the River",
Sumber: Karya Thomas Girtin 1798



Gambar 56 Lukisan dengan bahan cat air "The Blue Boat"
Sumber: Winslow Homer, 1892



Gambar 57 Lukisan cat air "self-portrait"
Sumber: Paul Cézanne

c. Bahan Utama Cat Air

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 ke permukaan bidang gambar. Pada umumnya bahan cat air dipakai untuk menggambar atau melukis dengan menggunakan kuas lancip yang lembut bulunya, kemudian sebagai pengencernya adalah air, tetapi bisa pula dicampurkan dengan material lain, biasanya akrilik atau collage. Cat air dengan campuran air berlebih menghasilkan warna yang terang dan segar. Warna ini dihasilkan oleh cahaya yang mampu menembus lapisan cat yang transparan.



Gambar 58 Lukisan teknik Aquarel



Gambar 59
Lukisan teknik Aquarel judul *Maison près d'un étang en Auvergne*
Sumber: karya Théodore Rousseau

d. Eksplorasi

Eksplorasi keteknikan dalam melukis menggunakan cat air merupakan bagian penting yang harus dilalui, karena merupakan penguasaan keteknikan dasar yang akan sangat berpengaruh pada hasil yang akan dicapai dalam melukis realis. Menggunakan cat warna butuh kesabaran yang tinggi. Teknik yang umum digunakan biasanya dihasilkan dari lapisan-lapisan yang saling ditimpakan setelah lapisan sebelumnya telah kering sehingga menghasilkan gradasi warna. Namun teknik lain *wet-on-wet* yang menimpakan warna di atas lapisan yang masih basah juga membutuhkan ketelitian tinggi untuk mendapatkan hasil maksimal. Resiko lainnya adalah kertas menjadi melengkung atau robek jika terlalu banyak menggunakan air dan terlalu banyak gesekan kuas dengan permukaan kertas. Pada bagian ini akan dijelaskan betapa perlunya eksplorasi keteknikan itu dilakukan, antara lain :

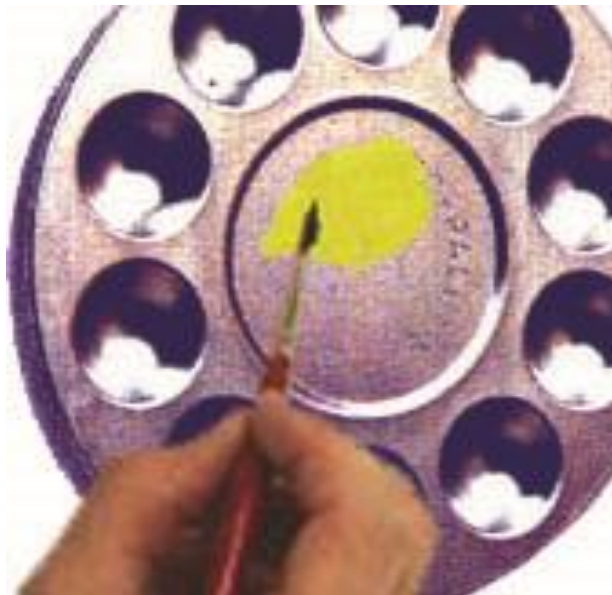
- 1) mengetahui karakteristik bahan cat air;
- 2) mengetahui cara mencampur cat air dengan air didalam palet cat air;
- 3) mengetahui hasil percampuran beberapa warna;



- 4) mengetahui efek yang dihasilkan cat air bila digunakan diatas bidang gambar kertas
- 5) mengetahui cara dan teknik membuat beberapa bentuk, baik bentuk geometris maupun organis.

Pada bagian eksplorasi ini akan didahului dengan mencoba mencampur salah satu warna dengan air didalam palet. kemudian menggoreskannya diatas kertas menggunakan kuas, diikuti dengan eksplorasi warna-warna lain. Eksplorasi juga dilakukan untuk mencampur beberapa warna yang ada dalam tube, tujuannya untuk mendapatkan warna-warna baru yang tidak ada dalam kotak kemasan cat air. Disamping itu eksplorasi juga dilakukan untuk membuat beberapa macam bentuk antara lain bentuk kotak, daun, bunga serta bentuk pohon. Secara keseluruhan eksplorasi dilakukan sebagai media mencoba dan mencoba beberapa elemen seni rupa.

- 1) Eksplorasi didahului dengan mencoba mencampur warna kuning dengan air di dalam palet.



Gambar 60 Palet
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



2) Kemudian warna kuning digoreskan diatas kertas.



Gambar 61 Warna kuning di atas kertas
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

3) Warna merah diatas kertas

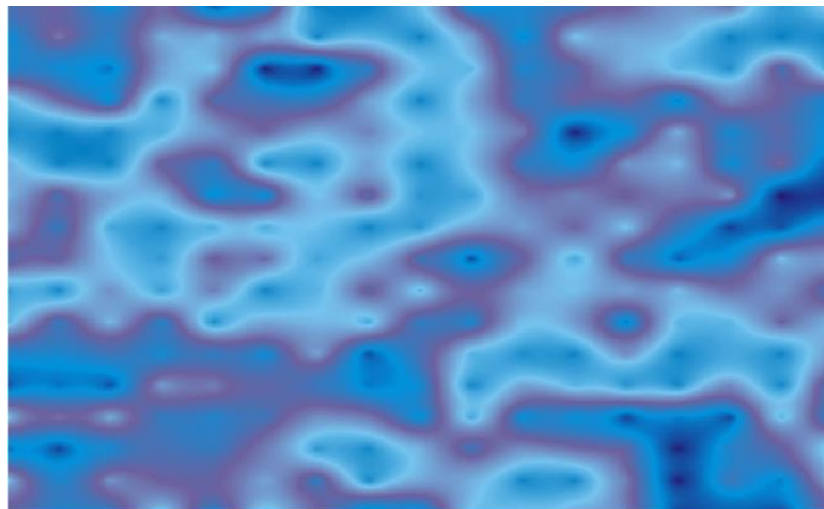


Gambar 62 Warna merah di atas kertas
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





4) Warna biru



Gambar 63 Warna biru di atas kertas
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

5) Eksplorasi dengan mencoba semua warna cat air yang ada dalam dos kemasan sebanyak 12 warna



Gambar 64. Mencoba semua warna cat air
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



6) Transisi warna merah dan biru



Gambar 65 Transisi warna merah dan biru
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

7) Pencampuran beberapa warna, biru, merah, coklat dan sedikit hitam

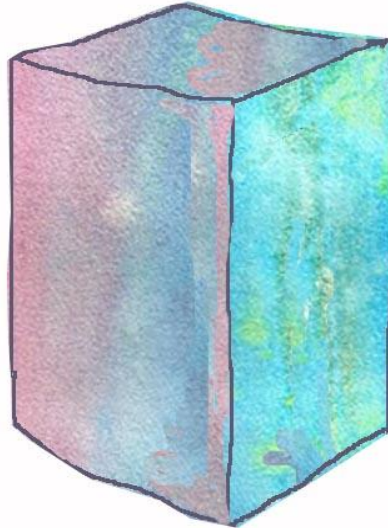


Gambar 66 Pencampuran beberapa warna
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



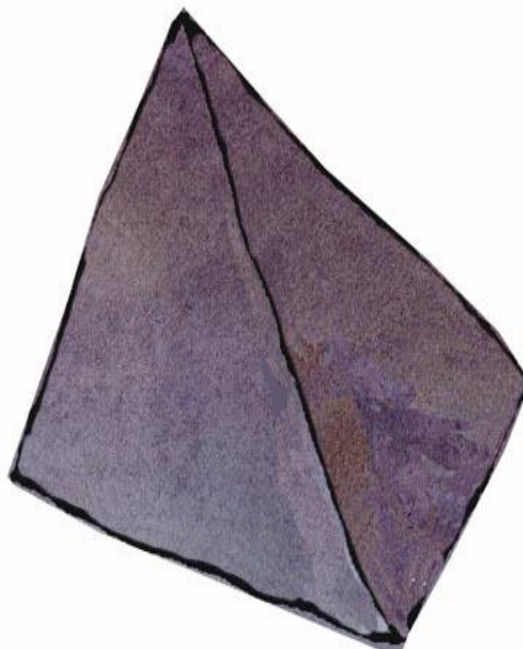


8) Eksplorasi bentuk kotak



Gambar 67 Eksplorasi bentuk kotak
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

9) Eksplorasi bentuk Piramid



Gambar 68 Eksplorasi bentuk piramid
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

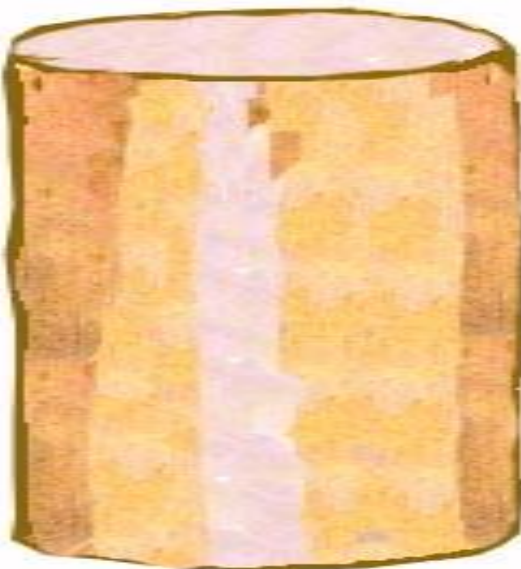


10) Eksplorasi bentuk bulat



Gambar 69 Eksplorasi bentuk bulat
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

11) Eksplorasi bentuk Silinder

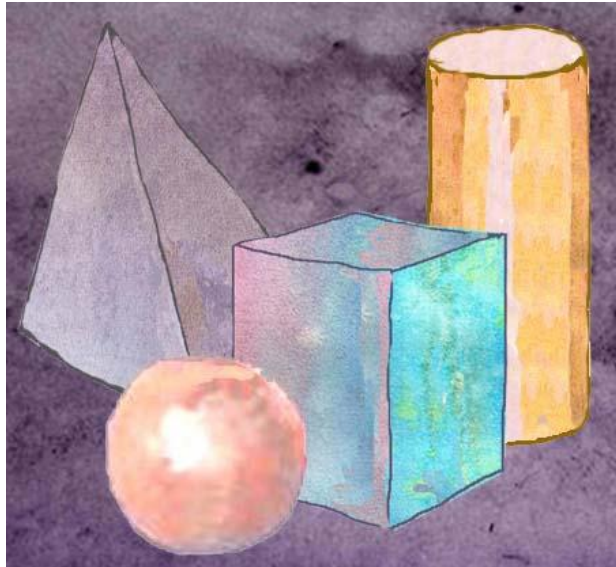


Gambar 70 Eksplorasi bentuk silinder
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





12) Eksplorasi berbagai bentuk Geometris



Gambar 71 Eksplorasi bentuk geometris
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

13) Eksplorasi bentuk daun



Gambar 72 Eksplorasi bentuk daun
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



14) Eksplorasi bentuk bunga



Gambar 73 Eksplorasi bentuk bunga
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

15) Eksplorasi bentuk pohon dan langit



Gambar 74 Eksplorasi bentuk pohon dan langit
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

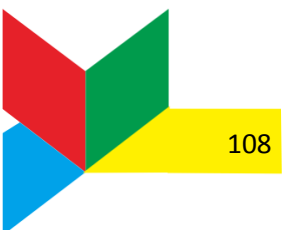




2. Teknik Opaque

Teknik Opaque adalah teknik melukis menggunakan cat minyak, cat poster, cat akrilik maupun cat air, dengan kondisi cat dibuat kental, tidak banyak menambah minyak atau air, dan saat menggunakan dilakukan dengan goresan yang tebal, sehingga menghasilkan warna pekat dan padat. Warna-warna yang digoreskan dapat saling menumpuk.

Teknik ini sering disebut dengan teknik plakat atau teknik poster. Mencoba keteknikan dengan menerapkan teknik Opaque merupakan bagian penting, sebelum menerapkannya untuk melukis realis dengan menggunakan cat akrilik, baik diatas kertas gambar maupun diatas bidang kanvas. Mencobakan keteknikan Opaque dengan berulang kali menggunakan cat akrilik, atau istilah teknisnya disebut eksplorasi keteknikan, merupakan bagian penting yang harus dilalui, karena hal ini merupakan media latihan penguasaan keteknikan dasar, yang akan sangat berpengaruh pada hasil yang akan dicapai saat melukis realis dengan menerapkan teknik Opaque bahan cat akrilik.





Gambar 75 Lukisan Teknik Opaque
Sumber: karya Rembrandt Van Rijn



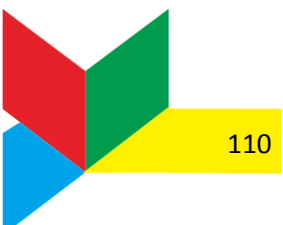
Gambar 76 Lukisan dengan teknik Opaque
Sumber: <http://www.ugallery.com/painting>





Eksplorasi keteknikan pada bagian ini antara lain akan melatih penggunaan cat akrilik dengan teknik yang sesuai dengan karakter bahan cat yang digunakan. Karakteristik bahan cat akrilik ini akan lebih mudah difahami dengan mencoba setiap warna yang ada dalam tubu kemasannya. Disamping itu juga akan diajarkan cara mencampur beberapa warna cat akrilik yang memiliki sifat opaque atau tidak transparan. Butuh ketelitian, kecermatan dan kesabaran yang tinggi untuk dapat Mengetahui warna yang dihasilkan dari beberapa campuran warna. Setiap warna cat akrilik memiliki sifat yang dapat menutup warna dibawahnya, bahkan warna putih cat akrilik dapat menutupi warna hitam pekat dibawahnya, asalkan ketika digunakan dengan kekentalan warna cat yang tinggi, artinya tidak banyak menggunakan campuran air. Teknik yang umum digunakan biasanya dihasilkan dari beberapa lapisan cat akrilik, yang saling ditimpakan diatas lapisan sebelumnya, penumpukan warna dilakukan sebelum lapisan dibawahnya kering, karena sebelum cat dibawahnya kering dapat dicampur dengan warna yang dikehendaki, jadi percampuran beberapa warna cat akrilik dilakukan diatas kertas atau kanvas, cara ini sering disebut dengan istilah Wei-On-Wet sehingga menghasilkan gradasi warna. Teknik lain yang lazim juga dilakukan untuk teknik *Opaque* ini adalah dengan cara menimpakan warna di atas lapisan yang sudah kering, karena sifat cat akrilik *opaque* maka warnanya dapat saling menutup warna dibawahnya. Oleh karena itu cara ini juga membutuhkan ketelitian tinggi untuk mendapatkan hasil maksimal. Oleh sebab itu maka dipandang perlu untuk dilakukan eksplorasi keteknikan, karena manfaatnya sangat banyak antara lain:

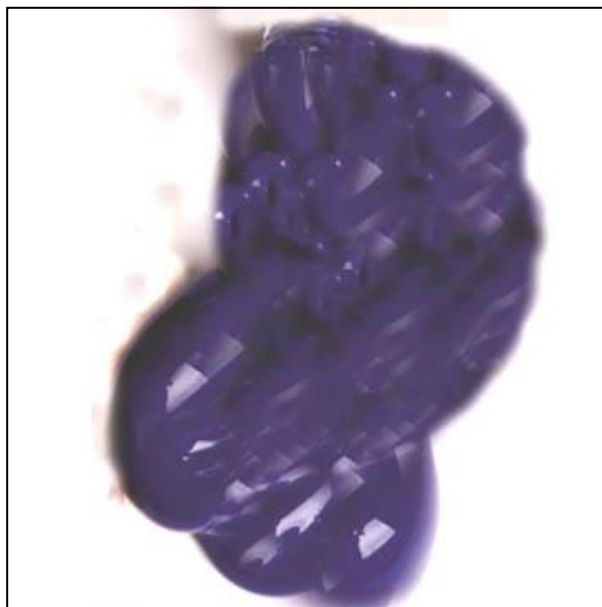
- a. mengetahui karakteristik bahan cat akrilik;
- b. mengetahui cara mencampur cat akrilik tanpa air atau dengan air didalam palet atau diatas kerta/ kanvas;
- c. mengetahui hasil percampuran beberapa warnacat akrilik;
- d. mengetahui efek yang dihasilkan cat akrilik bila digunakan diatas kertas atau kanvas;
- e. mengetahui cara dan teknik membuat beberapa bentuk, baik bentuk geometris maupun organis;





Pada bagian eksplorasi ini akan didahului dengan mencoba mencampur salah satu warna akrilik tanpa air atau dengan air didalam palet.kemudian menggoreskannya diatas kertas menggunakan kuas, kemudian diikuti dengan eksplorasi warna-warna lain. Eksplorasi juga dilakukan untuk mencampur beberapa warna yang ada dalam tube, tujuannya untuk mendapatkan warna-warna baru yang tidak ada dalam kotak kemasan cat akrilik. Disamping itu eksplorasi juga dilakukan untuk membuat beberapa macam bentuk antara lain bentuk anggota/bagian-bagian tumbuhan (daun, buah, bunga, dahan, dan sebagainya) dan anggota/bagian-bagian tubuh binatang (kaki, ekor, badan, kepala, mata, telinga, hidung, dan sebagainya). Secara keseluruhan eksplorasi dilakukan sebagai media mencoba dan mencoba beberapa elemen seni rupa.

- a. Eksplorasi didahului dengan mengambil warna biru tua dari kemasan cat akrilik.



Gambar 77 Eksplorasi warna biru tua dari kemasan cat akrilik
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





- b. Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik.



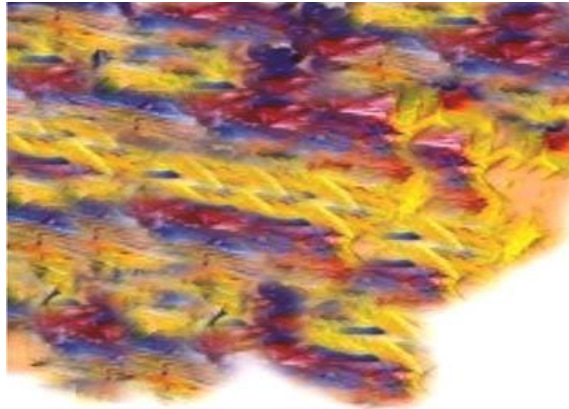
Gambar 78 Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- c. Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik



Gambar 79 Mengambil warna primer dari kemasan cat akrilik
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- d. Kemudian mencampurkan warna merah, biru, dan kuning secara acak tidak merata, percampuran dilakukan di atas kertas, hasilnya sebagai berikut:



Gambar 80 Mencampurkan warna merah, biru dan kuning
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- e. Eksplorasi dengan mencoba mencampur beberapa warna yaitu kuning, oker dan putih didalam palet., aduk sampai rata betul.



Gambar 81 Mencoba mencampur beberapa warna
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



- f. Kemudian menggoreskannya diatas kertas, hasilnya adalah sebagai berikut:



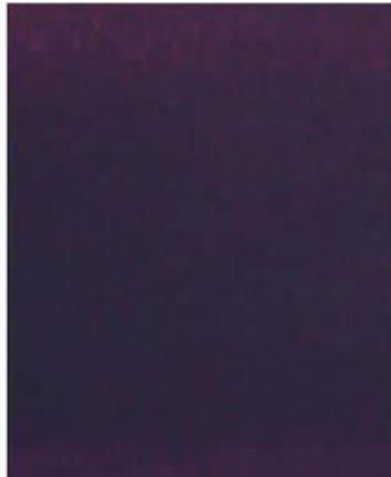
Gambar 82 Menggoreskan di atas kertas
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- g. Mencampur warna merah dengan biru.



Gambar 83 Mencampur warna merah dan biru
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- h. Percampuran kedua warna dilakukan didalam palet, menggunakan alat kuas sampai benar-benar rata, kemudian hasilnya digoreskan diatas kertas menggunakan kuas, hasilnya sebagai berikut :



Gambar 84 hasil pencampuran warna merah dan biru
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

- i. Membuat eksplorasi transisi warna mulai dari warna biru tua, biru muda dan putih.



Gambar 85 Transisi warna warna biru tua, biru muda dan putih
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



j. Eksplorasi transisi warna kuning ke oranye



Gambar 86 Transisi warna kuning ke orange
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

k. Eksplorasi transisi warna merah tua ke hijau



Gambar 87 Transisi warna merah tua ke hijau
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



I. Eksplorasi transisi dari hijau muda ke hijau tua



Gambar 88 Transisi dari warna hijau muda ke hijau tua
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

m. Eksplorasi gradasi beberapa warna



Gambar 89 Gradasi beberapa warna
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





n. Eksplorasi bentuk kotak



Gambar 90 Eksplorasi bentuk kotak
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

o. Eksplorasi bentuk Piramid



Gambar 91 Eksplorasi bentuk piramid
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

p. Eksplorasi bentuk bulat



Gambar 92 Eksplorasi bentuk bulat
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

q. Eksplorasi bentuk Silinder



Gambar 93 Eksplorasi bentuk silinder
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



r. Eksplorasi berbagai bentuk Geometris



Gambar 94 Eksplorasi bentuk geometris
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

s. Eksplorasi bentuk daun



Gambar 95 Eksplorasi bentuk daun
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

t. Eksplorasi bentuk bunga



Gambar 96 Eksplorasi bentuk bunga
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

3. Teknik Impasto

Kata *impasto* berasal dari bahasa Italia, yang berarti adonan atau campuran, sedangkan kata kerja *impastare* diterjemahkan sebagai menguli atau *paste*.

Teknik Impasto merupakan suatu teknik lukisan di mana cat dilapiskan dengan sangat tebal di atas kanvas sehingga arah goresan sangat mudah terlihat. Cat yang digunakan bisa pula tercampur di atas kanvas. Saat kering, teknik impasto akan menghasilkan tekstur yang jelas, sehingga kesan kehadiran objek lebih terasa.

Penerapan teknik impasto pada cat air maupun tempera hampir mustahil tanpa medium pengental seperti Aquapasto. Sedangkan cat minyak sangat cocok dengan teknik ini, sebab ketebalannya yang tepat, proses pengeringan yang lama, dan sifat opacitinya yang buruk. Sifat ini bahkan bisa diperkuat dengan penggunaan linseed oil. Akrilik



bisa diolah dengan teknik impasto, meskipun sangat jarang karena cat jenis ini lebih cepat kering.

Impasto memberikan dua efek. Pertama memberikan kesan pantulan cahaya berbeda dibandingkan dengan goresan kuas biasa. Yang kedua memberikan kesan ekspresi yang lebih kuat. Penikmat lukisan bisa menyadari seberapa kuat kuas atau pisau palet digoreskan, serta kecepatan goresannya.

Efek pertama lebih sering digunakan oleh pelukis klasik seperti Rembrandt, seperti untuk memperlihatkan lipatan kain atau pantulan cahaya dari perhiasan. Sementara efek kedua sering digunakan oleh pelukis pada era modern seperti Vincent van Gogh. Frank Auerbach menggunakan teknik impasto secara berlebihan untuk menampilkan kesan trimatra yang benar-benar kuat.

Teknik Impasto pada bagian ini akan dijelaskan secara lebih lengkap dan detail. Teknik Impasto berasal dari kata impasto bahasa Italia, yang berarti adonan atau campuran, sedangkan kata kerjanya adalah impastare yang dapat diartikan sebagai menguli. Teknik Impasto merupakan suatu teknik melukis menggunakan cat yang digoreskan dan dilapiskan dengan sangat tebal di atas bidang gambar kanvas sehingga arah goresan sangat mudah terlihat. Cat yang digoreskan dapat juga dicampur di atas kanvas.

Alat yang digunakan untuk menggoreskan cat di atas kanvas tidak terbatas hanya dengan kuas, namun dapat juga menggunakan alat lain seperti pisau palet, atau langsung digoreskan dari tube kemasan cat, sehingga saat kering, teknik impasto akan menghasilkan tekstur yang jelas, sehingga kesan kehadiran objek lebih terasa.





Gambar 97 Lukisan penerapan teknik Impasto
Sumber: <http://www.craftsy.com/blog/impasto-painting>



Gambar 98 Lukisan penerapan teknik Impasto dengan judul Taos Mountain
Sumber: Karya lukisan Cordelia Wilson 1920.



4. Langkah-langkah Membuat Lukisan realis
 - a. Membuat Lukisan realis dengan objek pohon pisang

Langkah 1

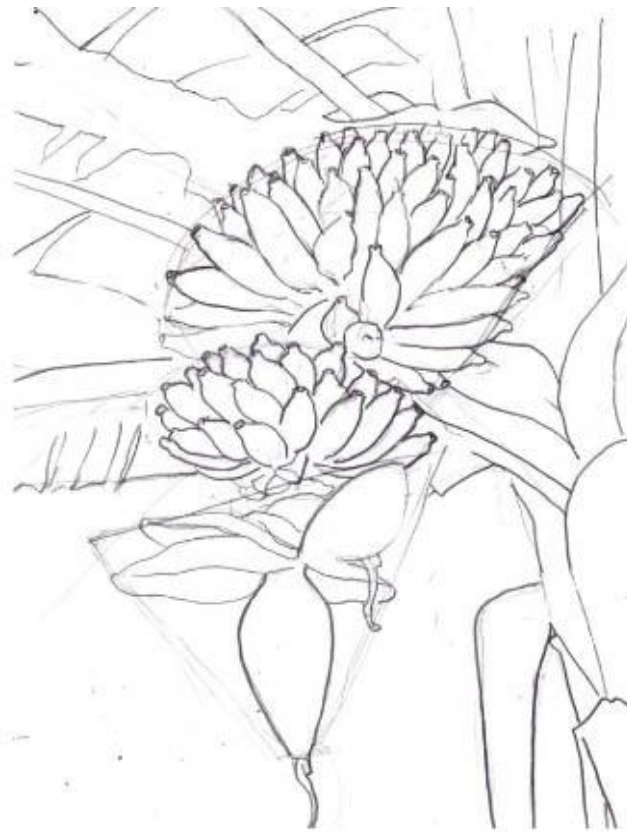
Mengamati foto pohon pisang sebagai acuan visual



Gambar 99 Mengamati foto pohon pisang sebagai acuan visual
Sumber: buku melukis realis untuk SMK



Langkah 2
Membuat sketsa acuan



Gambar 100 Membuat sketsa acuan
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Sketsa ini dipilih karena dapat menunjukkan karakteristik pohon pisang, walaupun sudut pengambilan objek gambarnya tidak utuh, tetapi semua bagian dari pohon pisang sudah terwakili, yaitu batang, pelepah, daun, buah, dan jantung pisang, kemudian untuk komposisi layout antara objek dengan bidang gambarnya juga sudah bagus, disamping itu bentuk dan proporsi objek juga sangat bagus, walaupun nanti sebelum dilanjutkan untuk acuan melukis realis bentuk flora akan diperbaiki, terutama bentuk dan detailnya, agar dalam proses visualisasinya dapat memudahkan untuk membentuk objek secara realis.





Langkah 3

Memberi warna dasar.

Sketsa yang sudah dibuat kemudian diberi warna dasar secara menyeluruh. Warna-warna yang dijadikan warna dasar adalah warna-warna yang mendekati warna alami obyek pohon pisang dan warna yang sesuai dengan warna langit.



Gambar 101 Memberi warna dasar
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

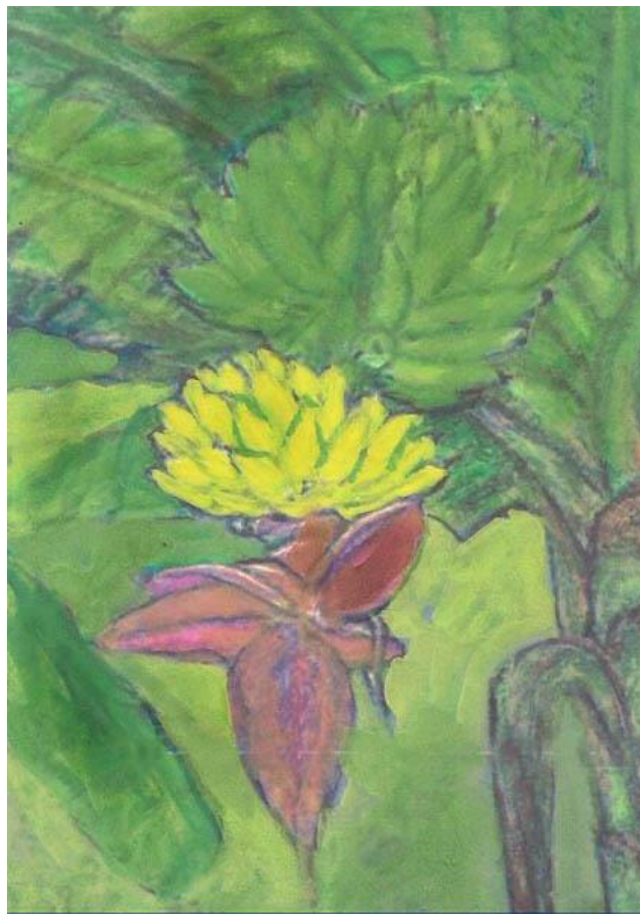
Misalnya warna untuk daun pisang dibuat dengan menggunakan warna campuran hijau, kuning dan putih, kemudian untuk dibuat dengan menggunakan warna campuran merah, putih dan sedikit warna biru, sehingga menghasilkan warna merah ungu yang menyerupai warna jantung pisang.

Langkah 4



Mempertegas bentuk objek.

Dalam mempertegas bentuk objek pohon pisang dapat dilakukan dengan membuat kesan volume objek, caranya dengan menambahkan sedikit warna gelap dan warna terang kemudian dibuat transisinya. Setelah itu tambahkan kontur warna gelap mengelilingi objek pohon, daun, buah dan jantung pisang.



Gambar 102 Mempertegas bentuk objek
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 5

Membuat detail pisang bagian atas.

Yang harus dilakukan pertama kali adalah menambahkan beberapa kontur warna hijau pada beberapa bagian pisang, agar bentuk pisang lebih tegas, kemudian menambahkan warna kuning pada





beberapa bagian pisang yang sudah masak, serta warna kuning keputihan untuk beberapa pisang yang banyak mendapatkan sinar.



Gambar 103 Membuat detail pisang bagian atas
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 6

Membuat detail pisang bagian bawah.

Prinsipnya hampir sama dengan cara membuat detail pada pisang bagian atas, hanya karena pisang bagian bawah lebih banyak yang sudah matang, jadi penambahan warna kuning dan kuning keputihan posinya lebih banyak.





Gambar 104 Membuat detil pisang bagian bawah
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 7

Membuat detail jantung pisang.

Ada dua bagian yang harus dilakukan yaitu membuat detail jantung pisang yang sudah mengembang dan jantung pisang yang masih menguncup, warna yang digunakan sama yaitu menambahkan percampuran warna merah, putih dan sedikit warna biru, sehingga mendapatkan transisi warna merah ungu, merah tua, merah dan merah keputihan. Warna-warna tersebut ditempatkan pada tempat yang tepat sehingga dapat membentuk kesan volume jantung pisang.



Gambar 105 Membuat detail jantung pisang
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Bagian jantung pisang ada yang berwarna cerah dan ada yang berwarna agak suram, untuk mendapatkan warna yang cerah sebaiknya pencampuran warna-warna tersebut dilakukan didalam palet, sedangkan untuk mendapatkan warna jantung yang berkesan suram percampuran warna dapat dilakukan di atas bidang gambar kertas/kanvas.

Langkah 8

Membuat kesan daun.

Daun pisang pada lukisan ini letaknya ada di atas dan dibagian belakang, jadi tidak perlu dibuat detailnya, cukup dibuat kesan sedikit agak ekspresif, sehingga dapat memberi kesan jauh.





Gambar 106 Membuat kesan daun
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 9

Membuat kesan pelepah.

Begitu juga untuk pelepah pisangnya, penampilan gambarnya tidak perlu dibuat detail.



Gambar 107 Membuat kesan pelepah
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





Langkah 10

Membuat kesan langit diantara dedaunan.

Kesan langit dibuat dengan mencampur warna biru muda dengan warna putih, sapukan dengan kuas sedang ukuran 5 atau ukuran 6 secara merata, kemudian tambahkan sedikit demi sedikit warna keputihan untuk memberi kesan mega putih.

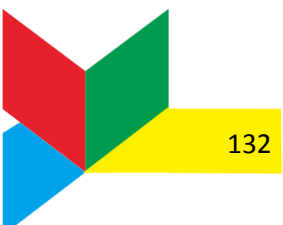


Gambar 108 Membuat kesan langit diantara dedaunan
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 11

Membuat detil bagian tertentu.

Tambahkan detail pada bagian-bagian yang ingin di tonjolkan, dan kaburkan bagian lain yang ingin disamarkan.



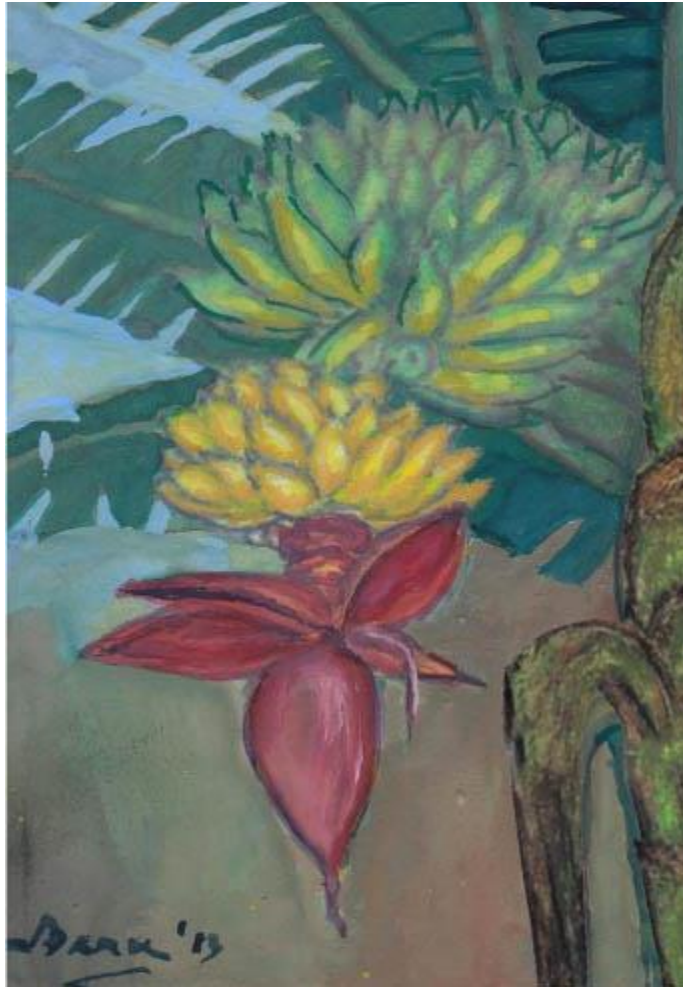


Gambar 109 Membuat detil bagian tertentu
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 12

Mencermati dan mengoreksi lukisan yang dihasilkan.

Dalam mencermati dan mengoreksi hasil lukisan yang sudah jadi harus cermat di mulai dari bagian lukisan sampai dengan lukisan secara keseluruhan. Mencermati dan mengoreksi dilakukan secara berulang dengan posisi lukisan ditegakkan, direbahkan, serta dalam jarak pandang yang berbeda-beda, kadang dekat untuk melihat detail lukisan, kadang agak jauh untuk melihat totalitas lukisan. Kalau ada kekurangan atau kesalahan sekecil apapun harus segera dibenahi.



Gambar 110 Mencermati dan mengoreksi lukisan yang dihasilkan
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 13

Memasang pigura.

Setelah mencermati dan mengoreksi lukisan pohon pisang bahan cat akrilik tahap berikutnya adalah memasang pigura. Jika lukisan pohon pisang bahan cat akrilik dilukis di atas kertas, sebaiknya menggunakan bingkai kaca, hal ini dilakukan untuk mencegah kerusakan lukisan dalam jangka panjang, terlindung dari kerusakan yang diakibatkan oleh cuaca, serangga ataupun sentuhan tangan orang yang melihat, apabila karya lukis tersebut dipamerkan didepan publik. Namun apabila lukisan pohon pisang bahan cat akrilik dibuat di atas kanvas yang telah dibentang di atas span ram, tidak perlu

menggunakan bingkai kaca. Untuk menentukan jenis bingkai baik untuk lukisan yang dibuat di atas kertas maupun diatas kanvas adalah harus menyatu antara lukisan dengan bingkainya.



Gambar 111 Memasang pigura
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

b. Membuat Lukisan Realis Kuda

Langkah 1

Mengamati foto kuda sebagai acuan visual.

Dalam mengamati foto kuda sebagai acuan visual, harus dapat mengetahui jenis kuda yang akan dilukis secara realis, apakah kuda tersebut berjenis kuda Poni yang relatif kecil, apakah jenis kuda untuk pacuan, atau kuda untuk penarik beban dan sebagainya, karena dengan mengetahui jenis kuda yang akan dilukis, akan mudah pula mengekspresikannya dalam bentuk lukisan realis.



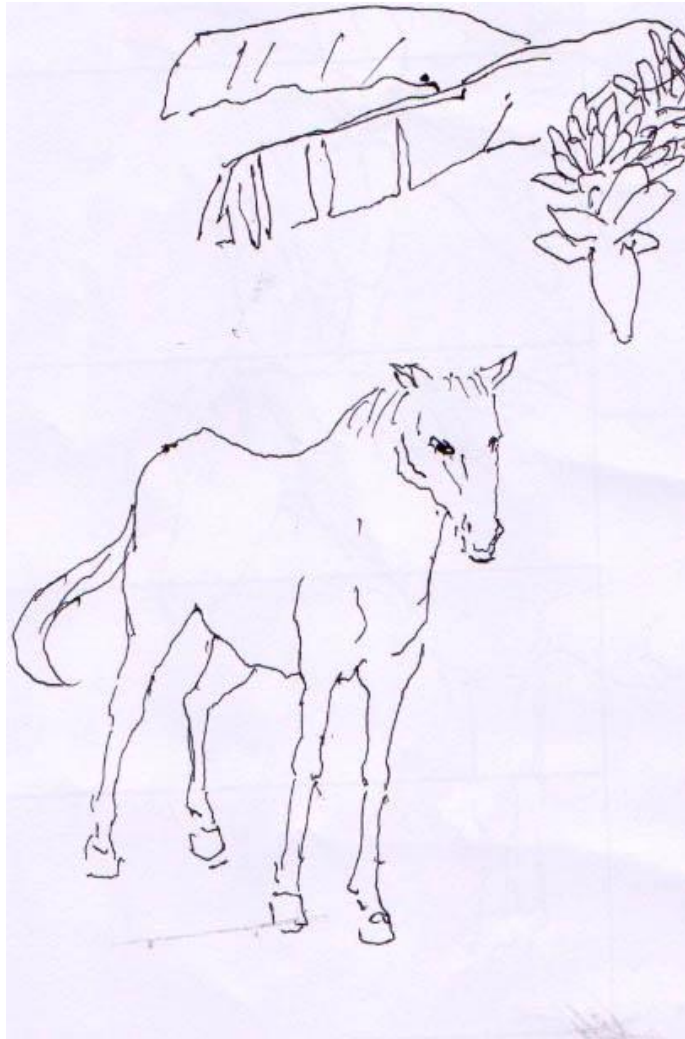
Gambar 112 Mengamati foto kuda sebagai acuan visua
Sumber: Buku Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 2

Memperbaiki sketsa yang telah dibuat sebagai acuan.

Kondisi Sketsa kuda yang akan dilanjutkan menjadi karya seni lukis realis masih belum sempurna, karena ketika membuat sketsa masih dalam bentuk global, kasar dan tidak rinci, seperti terlihat pada gambar sketsa dibawah ini, oleh karena itu perlu disempurnakan secara menyeluruh.

Kondisi sketsa kuda sebelum diperbaiki:



Gambar 113 Memperbaiki sketsa yang telah dibuat sebagai acuan
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Kalau diamati secara teliti sketsa tersebut terasa masih datar pada tubuh kuda, belum nampak tonjolan anatominya. Binatang kuda sering dipakai sebagai media studi anatomi bagi pembelajar pemula maupun seniman lukis professional. Banyak pelukis yang tertarik untuk melukis kuda salah satunya karena artistiknya tubuh kuda yang dipenuhi dengan anatomi tonjolan daging dan otot yang dibalut kulit kuda.



Langkah 3

Kondisi sketsa kuda setelah diperbaiki:



Gambar 114 Kondisi sketsa kuda setelah diperbaiki
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Setelah diperbaiki dan disempurnakan terutama garis-garis anatominya, Sketsa kuda kelihatan lebih kekar, kokoh, berotot serta menampakkan volume atau kesan bentuk tiga demensinya, walaupun belum diberi warna.



Langkah 4
Memberi warna dasar.



Gambar 115 Memberi warna dasar
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Dalam memberikan warna dasar digunakan warna-warna yang mendekati warna asli objek, misalnya pada bentuk kuda, digunakan warna campuran antara warna coklat tua dengan warna coklat muda, pada halaman berumput digunakan warna hijau tua, hijau muda dan sedikit warna krem, untuk kesan bayangan kuda dipakai warna rumput yang sudah dibuat ditambah warna hijau tua dan sedikit biru, warna daun pisang digunakan warna yang sama dengan





bagian rumput tetapi ditambah sedikit warna coklat. Untuk bentuk jantung pisang digunakan warna campuran antara merah dengan biru ditambah sedikit putih, sedangkan untuk warna pisang yang bagian bawah digunakan campuran warna krem, kuning dan putih, sedangkan pisang bagian atas digunakan warna yang sama dengan warna rumput.

Langkah 5

Mempertegas bentuk objek.



Gambar 116 Mempertegas bentuk objek
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Bentuk objek gambar dipertegas dengan masing-masing bagian objek ditambah warna yang lebih tua, penambahan warna yang lebih tua dilakukan secara sedikit-sedikit dan berangsur-angsur, sehingga objek tampak lebih jelas dan tegas penampilannya.

Langkah 6

Membuat kesan objek bervolume.



Gambar 117 Membuat kesan objek bervolume
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Untuk dapat memberikan kesan bentuk objek memiliki volume caranya dengan menambahkan kontur warna gelap mengelilingi



objek. Setelah kontur dibuat kemudian tambahkan warna gelap, warna terang dan transisi antara keduanya, penambahan warna gelap dan terang serta transisinya dibuat dengan memperhatikan arah sinar yang datang.

Langkah 7

Membuat detail bagian mata kuda dan sekitarnya.



Gambar 118 Membuat detail bagian mata kuda dan sekitarnya
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Mata kuda bagian kiri dan sekitarnya didominasi oleh warna gelap, karena pada bagian ini tidak banyak mendapatkan sinar, jadi dalam membuat detailnya cukup dengan menambah campuran warna coklat tua dengan hitam yang diatur disesuaikan dengan gelap terangnya. Untuk mata kanan kuda dibuat lebih terang dengan menambahkan warna putih pada campuran yang sama. Sedangkan area sekitar mata dibuat transisi dari gelap ke terang dan sebaliknya.



Langkah 8

Membuat detil bagian hidung kuda.



Gambar 119 Membuat detil bagian hidung kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Tambahkan warna campuran antara coklat tua dan hitam untuk bagian lubang hidung kuda. Area di dekat lubang hidung kuda dibuat transisi dari warna coklat merah mengarah ke coklat kuning, kemudian tambahkan sedikit demi sedikit warna putih pada bagian atas hidung kuda untuk memberikan kilauan sinar (*high light*).





Langkah 9

Membuat detail bagian rambut kuda.



Gambar 120 Membuat detail bagian rambut kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Untuk membuat kesan rambut kepala kuda campurkan warna hitam, coklat tua, dan sedikit warna putih, campuran tersebut digoreskan dengan menggunakan kuas ujung runcing ukuran 1 secara merata keseluruh permukaan kening dan leher kuda bagian belakang. Sebelum cat mengering sapukan dengan kuas bersih ujung rata dalam satu arah menyesuaikan arah rambut, namun bila cat sudah mengering basahi dulu kuas tersebut dengan air, kemudian sapukan merata keseluruh area rambut. Hal ini dilakukan untuk membuat kesan rambut kuda lembut tidak kaku.



Langkah 10

Membuat detail bagian telinga kuda.



Gambar 121 Membuat detail bagian telinga kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Tambahkan sedikit demi sedikit warna campuran antara coklat tua, hitam, sedikit merah, dan sedikit putih pada bagian telinga kuda, kemudian pada bagian daun telinga kuda yang banyak mendapatkan sinar ditambah *high light* dengan warna yang mengarah ke warna putih.

Langkah 11

Menyelesaikan bagian leher kuda.



Gambar 122 Menyelesaikan bagian leher kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





Pada bagian leher kuda dibuat transisi warna dari warna gelap pada bagian sekitar rambut menuju warna terang ke bagian leher bawah. Transisi gelap terang ini disebabkan karena pengaruh sinar yang masuk pada bagian ini tidak sama kekuatannya. Warna transisi yang digunakan untuk warna gelap adalah campuran warna coklat tua, sedikit hitam dan merah muda, untuk bagian agak terang tambahkan warna oker, dan sedikit warna putih, sedangkan untuk area yang terang secara berangsur-angsur tambahkan campuran warna oker dengan putih.

Langkah 12



Gambar 123 Membuat detail bagian torso kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Bagian bawah torso kuda banyak dijumpai lekukan-lekukan anatomi yang sangat jelas, pada bagian ini pertama-tama tambahkan garis-garis anatominya, kemudian untuk memberikan kesan ada bagian yang menonjol dan ada bagian yang masuk kedalam, dibuat dengan menambah transisi gelap terangnya.



Langkah 13

Warna campuran yang digunakan untuk bagian punggung kuda pada prinsipnya sama dengan bagian tubuh lainnya, seperti telah dicontohkan pada bagian leher kuda, lalu tambahkan high light mengarah ke putih pada bagian punggung. Sedangkan untuk bagian perut agar dapat memberikan kesan mengembung, dapat ditambahkan warna mengarah gelap cokelat hitam pada bagian bawah perut.



Gambar 124 Menyelesaikan bagian punggung dan perut kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 14

Menyelesaikan bagian pinggul kuda.

Tambahkan warna campuran yang sama dengan bagian tubuh lainnya, kemudian dibuat transisi terang dibagian atas dan gelap di bagian pinggul bawah, lalu dibuat high light warna keputihan pada bagian pinggul atas.





Gambar 125 Menyelesaikan bagian pinggul kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Langkah 15



Gambar 126 Membuat detil bagian ekor kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Ekor kuda digambar dengan menggunakan warna campuran hitam dengan coklat tua, warna tersebut digoreskan dengan menggunakan kombinasi kuas ujung runcing kecil dengan kuas

ujung rata sedang, caranya sama seperti pada bagian membuat rambut kepala kuda.

Langkah 16

Membuat Detail Bagian kaki depan Kuda.



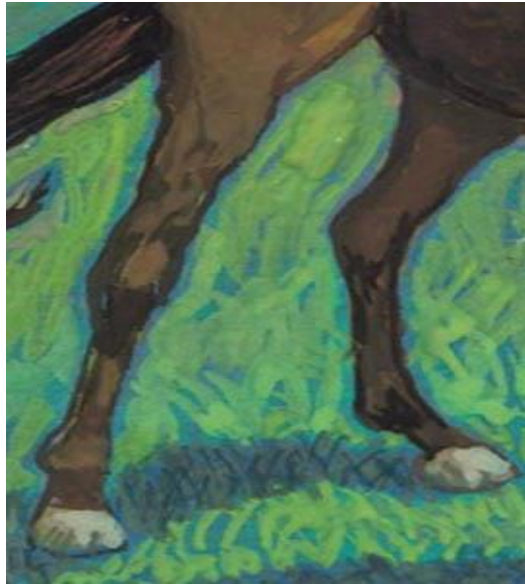
Gambar 127 Membuat Detail Bagian kaki depan Kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Dengan campuran warna yang sama dengan bagian tubuh yang lain, tambahkan *high light* pada bagian-bagian yang banyak terkena sinar. Tambahkan warna putih pada telapak kuda dan buat transisinya.



Langkah 17

Membuat detail bagian kaki belakang kuda.



Gambar 128 Membuat detail bagian kaki belakang kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Kedua kaki belakang kuda dibuat lebih gelap dari pada kedua kaki depan, caranya sama, hanya ditambahkan warna-warna gelap dibawah ruas persendian, pada bagian kedua kaki belakang tidak perlu ditambah *high light*, karena bagian ini tidak banyak mendapat sinar/cahaya.



Langkah 18

Membuat detail bagian rumput.



Gambar 129 Membuat detail bagian rumput
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Tambahkan variasi campuran warna antara hijau muda, kuning dan putih untuk membentuk kesan rerumputan.

Langkah 19

Menambahkan kesan rumput gelap.



Gambar 130 Menambahkan kesan rumput gelap
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

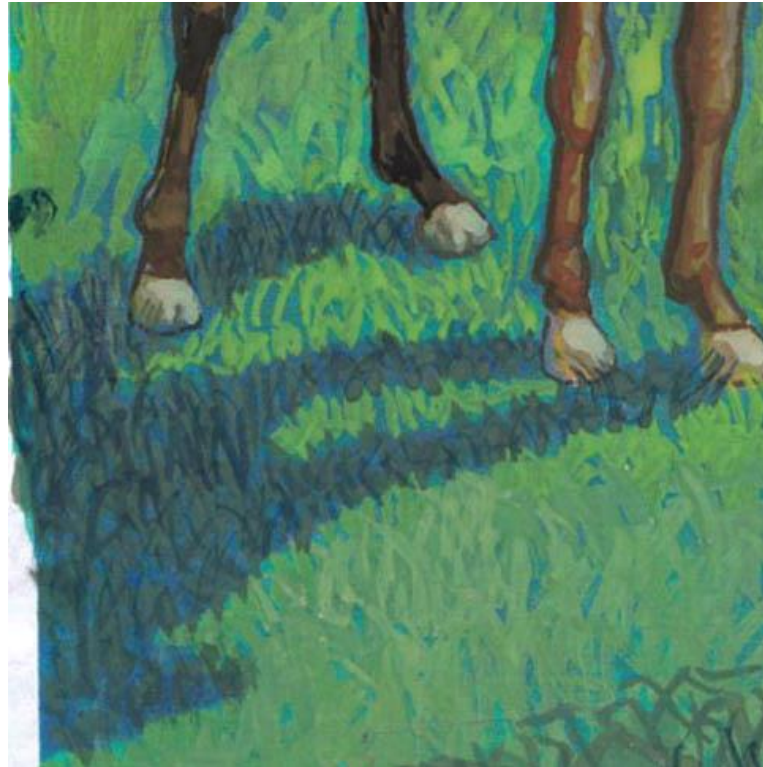
Pada bagian atau area rumput yang gelap tambahkan campuran warna hijau tua, sedikit hitam dan sedikit biru tua.





Langkah 20

Membuat detil bagian bayangan kuda.



Gambar 131 Membuat detil bagian bayangan kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Pada bagian rumput yang gelap yang membentuk bayangan kuda, gunakan warna yang digunakan sama dengan warna ada rumput gelap sebelumnya, namun cara menggoreskannya harus teliti, hati-hati dan konsisten sehingga dapat membentuk kesan bayangan kuda.



Langkah 21

Buat detail bagian jantung pisang.



Gambar 132 Membuat detail bagian jantung pisang
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Cara membuat kesan jantung pisang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, yaitu melukis flora pohon pisang, yaitu dengan menambahkan percampuran warna merah, putih dan sedikit warna biru, sehingga mendapatkan transisi warna merah ungu, merah tua, merah dan merah keputihan. Warna-warna tersebut ditempatkan pada tempat yang tepat sehingga dapat membentuk kesan volume jantung pisang.





Langkah 22

Membuat detail bagian pisang warna kuning.



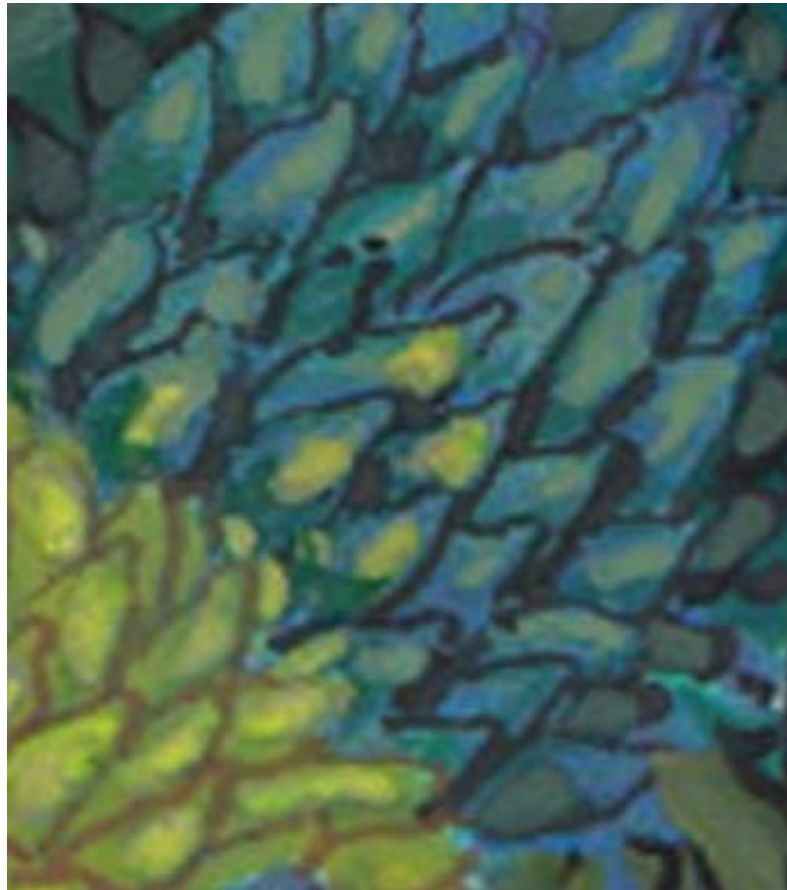
Gambar 134 Membuat detail bagian pisang warna kuning
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Warna pisang yang berkesan masak dibuat dengan menambahkan campuran warna hijau muda, kuning, dan sedikit putih, digoreskan membentuk transisi gelap ke terang, setelah itu tempatkan *high light* pada tempat-tempat yang tepat.



Langkah 23

Membuat detail bagian pisang warna hijau.



Gambar 135 Membuat detail bagian pisang warna hijau
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Prinsip pembuatan bagian pisang kuning yang sudah masak, dengan pisang hijau yang belum masak adalah sama, namun campurannya berbeda, untuk bagian pisang yang belum masak campurannya tidak menggunakan warna kuning, warna kuning diganti dengan warna hijau biru.





Langkah 24

Meyelesaikan bagian daun pisang.

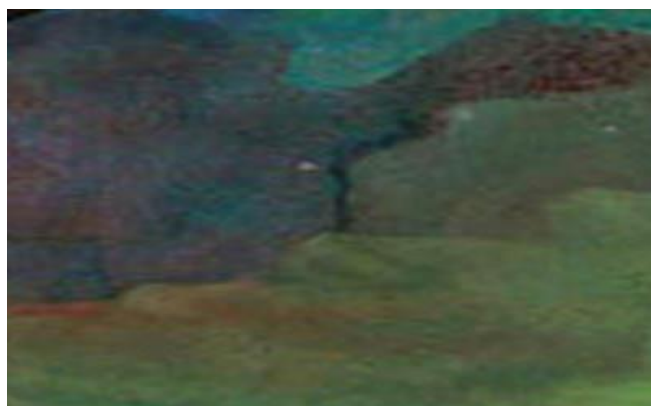


Gambar 136 Meyelesaikan bagian daun pisang
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

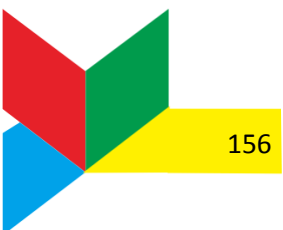
Warna campuran yang digunakan untuk daun pisang adalah warna hijau tua, sedikit oker, dan sedikit putih. Awalnya warna campuran digoreskan merata keseluruhan permukaan daun, kemudian secara berangsur dibuat transisinya dengan menambah sedikit warna campuran hijau muda dengan oker.

Langkah 25

Membuat kesan tanah pada bagian belakang.



Gambar 155 Membuat kesan tanah pada bagian belakang
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013





Tambahkan warna variasi campuran antara warna coklat tua, sedikit merah, oker, dan sedikit putih untuk membuat kesan tanah yang bergelombang.

Langkah 26

Mengkaburkan bagian antara daun-daun pisang.



Gambar 137 Mengkaburkan bagian antara daun-daun pisang
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Tambahkan warna variasi campuran antara warna coklat tua, sedikit merah, oker, dan sedikit putih pada bagian sela-sela antara dedaunan untuk memberikan kesan kabur menjauh. Buatlah secara acak tidak detail seolah-olah membentuk daun-daun pisang yang sudah kering, koyak, bergantung berserakan, habis dimakan ulat.

Langkah 27

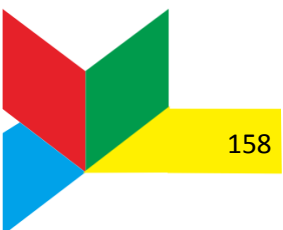
Mencermati kalau ada kekurangan dalam lukisan.

Manfaat mencermati kembali lukisan yang sudah dibuat adalah untuk mengoreksi, mengevaluasi, serta melihat kalau ada kekurangan-kekurangan dan kekeliruan-kekeliruan yang telah dilakukan selama proses pembuatan lukisan. Kekurangan-





kekurangan dan kekeliruan-kekeliruan yang telah dilakukan selama proses pembuatan lukisan mungkin dilakukan karena kurang cermat atau karena memang kemampuan yang dimiliki sangat terbatas, terbatas dalam hal skill, wawasan, atau kejelian menerapkan keteknikan. Dengan mencermati karya lukisan flora-fauna yang telah dibuat, kemudian memperbaiki bagian-bagian yang dianggap kurang sesuai maka akan dapat menghasilkan karya lukisan yang baik. Perbaikan tersebut dapat berupa penyempurnaan proporsi, bentuk, detail flora dan fauna, atau dapat juga dalam hal kesesuaian warna objek dengan warna alami objek yang dilukis, karena lukisan yang dibuat adalah lukisan flora fauna dengan pendekatan realis, semakin sesuai warna objek lukisan yang dibuat dengan warna aslinya, semakin berhasil visualisasi objek lukisan tersebut. Selain itu perbaikan lukisan dapat juga berupa penambahan atau pengurangan objek yang telah dibuat, maksudnya apabila secara keseluruhan hasil lukisan yang telah dibuat terlalu banyak meninggalkan bidang yang kosong maka dapat ditambahkan dengan objek tambahan yang tepat, sebaliknya apabila lukisan yang telah dihasilkan terlalu banyak objek yang ditampilkan, sehingga memberikan kesan penuh, padat dan sesak, serta mengganggu komposisi secara keseluruhan, maka perlu ada pengurangan objek yang sudah ada. Yang perlu diingat baik dalam menambah maupun mengurangi objek yang ada, harus tetap mempertimbangkan keselarasan dan kesatuan secara total. Jangan sampai dalam memperbaiki kualitas lukisan dengan menambah atau mengurangi objek yang ditampilkan malah menjadikan kualitas karya tersebut turun bobot visualnya.



Hasil akhir lukisan kuda



Gambar 138 Hasil akhir lukisan kuda
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013



Langkah 28
Memasang pigura.



Gambar 139 Memasang pigura
Sumber: Banu Arsana, Seni Lukis Realis untuk SMK, 2013

Tahap terakhir dalam proses melukis realis flora dan fauna dengan bahan cat akrilik adalah memasang bingkai pigura, dengan telah dipasangnya bingkai pigura ini maka selesailah proses melukis.



D. Aktivitas Pembelajaran


Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi seni lukis realis atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar seni lukis realis pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.



- 
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4.

Langkah-langkah melukis realis dengan objek langsung

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu membuat lukisan realis dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang seni lukis realis
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana langkah-langkah melukis realis dengan objek langsung untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.



Lembar Kerja Rencana langkah-langkah melukis realis dengan objek langsung

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst

7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, Lembar Kerja 4 ini Saudara kerjakan pada saat *on the job training* (On) secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat *in service learning 2* (In-2) sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dengan pendekatan saintifik dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.





E. Latihan / Kasus / Tugas

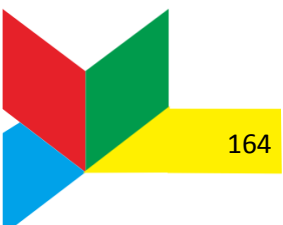
1. Diskusikan dan buat laporan tentang teknik seni lukis realis yang meliputi :
 - a. Teknik Aquarel
 - b. Teknik Opaque
 - c. Teknik Impasto
 - d. Karakteristik dari ketiga teknik tersebutpresentasikan dihadapan teman guru

F. Rangkuman

Lukisan cat air dimulai sejak ditemukannya kertas di Tiongkok sekitar tahun 100 M. Pada abad 12 bangsa Moor memperkenalkan kertas ke Spanyol kemudian beberapa dekade berikutnya menyebar ke Italia. Lukisan cat air tertua yang pernah ditemukan dibuat oleh Raffaello Santi yang membuat kartun-kartun untuk desain gorden

Pada umumnya bahan cat air dipakai untuk menggambar atau melukis menggunakan kuas lancip yang lembut bulunya, kemudian sebagai pengencernya adalah air yang berlebih, tetapi bisa pula dicampurkan dengan material lain. Biasanya akrilik atau collage. Cat air dengan campuran air berlebih menghasilkan warna yang terang dan segar. Warna ini dihasilkan oleh cahaya yang mampu menembus lapisan cat yang transparan.

Eksplorasi keteknikan dalam melukis menggunakan cat air merupakan bagian penting yang harus dilalui, karena merupakan penguasaan keteknikan dasar yang akan sangat berpengaruh pada hasil yang akan dicapai dalam melukis realis. Menggunakan cat warna butuh kesabaran yang tinggi. Resiko lainnya adalah kertas menjadi melengkung atau robek jika terlalu banyak menggunakan air dan terlalu banyak gesekan kuas dengan permukaan kertas.





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

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

Materi tentang melukis realis 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. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang melukis realis. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat





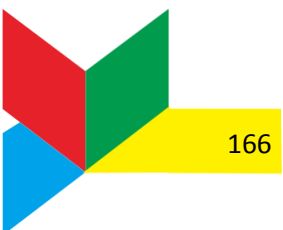
penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.





Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Teknik Aquarel

Teknik aquarel, merupakan teknik melukis dengan menggunakan bahan cat air dikerjakan dengan cara yang sangat khas dan unik. Sangat khas dalam arti penggunaan warna cat air sedikit tetapi banyak menggunakan air, sehingga warna yang muncul diatas bidang gambar adalah transparan, Unik karena menggunakan bahan cat air berbeda dengan menggunakan bahan atau teknik lainnya, baik media basah maupun media kering , Salah satu keunikan teknik Aquarel ini yang paling menonjol adalah pada tampilan visual gambar atau lukisan yang dihasilkan

2. Teknik Opaque

Teknik Opaque adalah teknik melukis menggunakan cat minyak, cat poster, cat akrilik maupun cat air, dengan kondisi cat dibuat kental, tidak banyak menambah minyak atau air, dan saat menggunakan dilakukan dengan goresan yang tebal, sehingga menghasilkan warna pekat dan padat. Teknik ini sering disebut dengan teknik plakat atau teknik poster.





3. Teknik Impasto

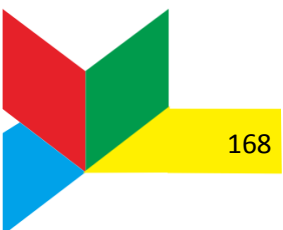
Teknik Impasto merupakan teknik lukisan di mana cat dilapiskan dengan sangat tebal di atas kanvas sehingga arah goresan sangat mudah terlihat. Cat yang digunakan bisa tercampur di atas kanvas. Saat kering, teknik impasto akan menghasilkan tekstur yang jelas, sehingga kesan kehadiran objek lebih terasa.

4. Karakteristik dari ketiga teknik tersebut

Untuk mengetahui karakteristik ketiganya teknik tersebut, Saudara harus mencoba keteknikannya, kemudian baru dapat menarik esensi karakternya

5. Presentasikan dihadapan teman guru

Buatlah power poin yang ringkas, padat dan jelas struktur berpikirnya.





PENUTUP

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan adalah pengembangan kompetensi guru dan tenaga kependidikan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan secara bertahap, tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan profesionalisme guru. Oleh karena itu kegiatan pengembangan keprofesian guru dan tenaga kependidikan diharapkan dapat dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama dan kelompok kerja guru secara berkelanjutan dengan bantuan modul.

Modul ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam mendukung upaya guru dalam meningkatkan kompetensinya. Semoga dengan pembahasan materi modul ini sesuai dengan kebutuhan guru dan tenaga kependidikan di Sekolah Menengah Pertama, khususnya terkait dengan kompetensi seni rupa. Modul ini dapat digunakan oleh guru secara mandiri maupun berkelompok untuk mendukung kelancaran tugas guru. Dalam modul ini berisikan pembelajaran yang bersifat teoritis dan praktis. Pembelajaran teoritis diperoleh melalui pemahaman materi-materi yang bersifat pengetahuan yang disajikan dalam uraian materi. Pembelajaran praktis diperoleh melalui latihan atau tugas yang disajikan dalam setiap unit pembelajaran. Kedua pembelajaran ini sengaja dirancang Saudara menambah materi ajar. Materi yang disajikan dalam modul ini merupakan materi yang bersifat dasar, yang melandasi proses pembelajaran seni rupa di pendidikan seni budaya. Pengetahuan dan keterampilan yang diberikan diharapkan mampu memberikan bekal bagi guru seni budaya untuk melaksanakan tugasnya.

Demikian yang dapat kami paparkan mengenai materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul ini, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya, kerana terbatasnya pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang ada hubungannya dengan judul modul ini.



Penulis banyak berharap para pembaca yang budiman mau memberikan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya pada penulisan modul berikutnya. Semoga modul ini berguna bagi para pembaca.





EVALUASI

- Penjelasan tentang perbedaan bakat dan potensi dapat dibaca pada bagian prinsip pengembangan potensi.
 - Penjelasan untuk soal nomor 2 juga dapat dibaca pada bagian prinsip pengembangan potensi.
1. Potensi yang dikembangkan orang-orang pada umumnya adalah sebesar...
 - a. 10%
 - b. 15%
 - c. 20%
 - d. 25%
 2. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi secara maksimal adalah dengan mengembangkan keterampilan...
 - a. memberi
 - b. meminta
 - c. menerima
 - d. memperoleh
 3. Memberi harus diawali dengan memberi pada...
 - a. diri sendiri
 - b. orang lain
 - c. bumi
 - d. benda
 4. Sesuai dengan penjelasan dalam modul, bakat harus dikembangkan dengan tujuan...
 - a. untuk membantu orang lain
 - b. supaya menjadi terkenal
 - c. agar dapat menghasilkan uang
 - d. menyalurkan hobi



5. Orang yang tidak lagi dapat membedakan antara kerja dan rekreasi, karena dua-duanya mendatangkan suka cita adalah orang yang sudah menemukan...
 - a. *passion*
 - b. potensi
 - c. bakat
 - d. talenta

6. Seni optik adalah gaya seni visual yang menggunakan ilusi optikal, seni ini yang memperhatikan interaksi antara ilusi dan penggabungan pengertian serta penglihatan adalah gaya seni lukis..
 - a. Pop Art
 - b. Op Art
 - c. Art Contemporer
 - d. Art Neuwfo

7. Gaya yang salah satu konsepnya menggambarkan beberapa sudut pandang secara sekaligus dalam sebuah lukisan...
 - a. Kubisme
 - b. Impresionisme
 - c. Ekspresionisme
 - d. Dadaisme

8. Gaya seni lukis yang pengungkapannya berusaha menggambarkan suatu objek seperti apa adanya, yang dijadikan sebagai subjek yang tampil dalam suatu karya seni lukis...
 - a. Naturalisme
 - b. Surealisme
 - c. Realisme
 - d. Klasticisme

9. Bulu kuas cat air berbeda dengan bulu kuas cat minyak. Bulu dari serat tumbuhan cocok untuk membuat kuas cat air, karena daya serapnya sangat baik, sedangkan untuk cat minyak kuas yang berkualitas dibuat dari
 - a. Fiber
 - b. Bulu binatang
 - c. Serat tumbuhan
 - d. Serat logam





- 10 Jenis kuas cat minyak yang ujung bulu kuasnya berbentuk lonjong/oval dinamakan kuas....
- Flat
 - Round
 - Filbert
 - Bright
11. Teknik melukis menggunakan cat minyak, cat poster, cat akrilik maupun cat air, dengan kondisi cat dibuat kental, tidak banyak menambah minyak atau air disebut...
- Impasto
 - Aquarel
 - Ala Prima
 - Opaque
12. Suatu teknik untuk melukis di mana cat yang dilapiskan dengan sangat tebal di atas kanvas sehingga arah goresan sangat mudah terlihat disebut teknik...
- Impasto
 - Aquarel
 - Ala Prima
 - Opaque
13. Dalam melukis realis hal penting yang harus diperhatikan adalah
- Gradasi
 - Gelap terang
 - Ketepatan bentuk
 - Irama
14. Sebagai langkah awal dalam melukis realis diawali dengan membuat.....yang ditekankan pada ketepatan bentuknya.
- Warna dasar
 - Sketsa
 - Latar belakang
 - Detail





15. Untuk dapat memberikan kesan bentuk objek memiliki volume dan hidup , dapat dengan dengan cara membuat bayangan dengan warna gelap dan terang sesuai dengan.....
- Bentuk Objeknya
 - Besar kecil bidang gambar
 - Proporsi pada objeknya
 - Sinar yang datang pada objeknya

Salah Contoh Penilaian Karya Seni Lukis

NO	KRITERIA	Ada	Tidak
1	Kesesuaian Tema/Objek		
2	Penguasaan Teknik		
3	Finising		
4	Kreativitas		

- Memiliki kemampuan dalam memvisualkan sesuai dengan Tema/objek, penguasaan teknik, finsing dan kreativitasnya ada memiliki **Nilai: A**
- Memiliki kemampuan dalam memvisualkan sesuai dengan Tema/objek, penguasaan teknik, dan finsing, memiliki **Nilai: B**
- Memiliki kemampuan dalam memvisualkan sesuai dengan Tema/objek, dan penguasaan teknik,memiliki **Nilai: C**
- Memiliki kemampuan dalam memvisualkan sesuai dengan Tema/objek, memiliki **Nilai: D**

Nilai A= Sangat Kompeten

Nilai B= Kompeten

Nilai C= Belum Kompeten


Nilai D= Tidak kompeten





DAFTAR PUSTAKA

- A Agung Suryahadi, 2008. Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Departemen Pendidikan Nasional
- Adrian Hill, 1884. Bagaimana Menggambar. Bandung : Angkasa.
- Agus Sachari, 2006. Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas X. Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006. Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI. Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006. Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII. Penerbit Airlangga.
- Banu Arsana, 2013. Seni Lukis Realis untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Kelas XI Semester 2, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Banu Arsana, 2013. Gambar Bentuk untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Barron's, All About Techniques in Pastel, 1998, New York, Barron's Educational series, Inc.
- Budi Saptoto, 2012. Bahan Ajar Pengetahuan Bahan dan Alat Politeknik Seni Buku Guru Seni Budaya Kelas XI SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Buku Seni Budaya Kelas X Semester 2 SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Daniel, Mc. Richard, 1995, The Drawing Book Material and Techniques for Today's Artist, Singapore: Waston-Guption Publication.
- Darramon, Jose M.1999. Drawing Pencil. Spain: BPI Comunication.Inc.
- Dr. Iskandar Agung, M.Si., 2012, Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru, PT. Bestari Buana Murni.
- Franks Gene, How To Draw and Paint Still Life In Pencil, 1989, Walter Foster Publishing, Inc.



Halim Budi, 2015, Panduan Terlengkap Jago Gambar dengan Pensil, Pustaka Diantara.

I Daksopartono, 1983, Ilmu Menggambar untuk SLTA, PN Balai Pustaka
I Gst. Ngurah Swastapa, A Agung Suryahadi, 2010, Bahan Ajar Diklat Seni Rupa, PPPPTK Seni dan Budaya

Norling, Ernes, 1989, How to Draw and Paint Perspective Drawing, Walter Foster Publishing, Inc

Paramon Vilasalo, Jose Maria.1994. The Basics of Artistic Drawing. Spain: Barron's Educational series, Inc

Rasjoyo, 1999, Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas I, Penerbit Airlangga
Rohmad Sulistya, 2015. Modul Diklat PKB Guru Kriya Keramik. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Tri Surantono, 2013, Dasar Kekriyaan untuk SMK Seni Rupa Kelas XI Semester I, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

The Complete Course on Painting and Drawing, 1994, The Basic of Artistic Drawing, Barron's Educational series, Inc

Desmita, Dra, M.Si. 2012. Psikologi Perkembangan Peserta diklat. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jamal, Azim dan Mc. Kinnon. 200. The Power of Giving. New York: Penguin Book, Ltd

Maxwell, John. 2009. How Successful People Think. New York: Hachette Book Group

Maxwell, John. 2014a. How Successful People Grow. New York: Hachette Book Group

Maxwell, John. 2014b. Buatlah Hari ini Bermakna (Terj. Marlene T). Surabaya: PT Menuju Insan Cemerlang.

Maxwell. Podcast: The Secret to Success.


https://www.youtube.com/results?search_query=the+secret, diakses 8 Mei 2017

Meyer, Joyce. 2010. Power Thought. New York: Faith Words

Meyer, Joyce. 2015. Get Your Hopes Up! New York: Faith Words

Moriyon, Felix Garcia. 2001. Human Rights and Education: The Content and the Process,

Nusanti, Irene. 2015. Pengembangan Keterampilan memberi pada Peserta diklat: Sebuah Kajian untuk Memperluas Kapasitas Kegiatan Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol 21, Agustus 2015



Osteen, Joel. *Your Best Life Now*. New York: Hachette Book Group
Stanley, Andy. February 2010. *Aiming at Your Dreams & Goals*. *Majalah Enjoying Everyday Life*, hal 25.

Tee, Ng Pak. 2005. *The Learning School*. Singapore: Pearson Vianna, Fernando de Mello. 1980. *Roget's II The New Thesaurus*. Boston: Houghton Mifflin Company
Vujicic, Nick. 2012. *Unstoppable*. Colorado: Water Brook Press

Internet:

<http://gurumuda.com/bse/menggambar-manusia>

<http://khanzaku.wordpress.com>

<http://tomihermawan07.blogspot.com>

<http://www.terbaca.com>

Heryanto <http://ahlanzakiyyan.wordpress.com/>

<http://oho-desain.blogspot.com>

<http://bamaandrew.wordpress.com>



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**