

**MODUL SENI RUPA KELAS
X SEMSTER 1
TAHUN AJARAN 2020-2021**



Modul ini disusun oleh:

Akhmad Muzakki, M.Sn

PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

Petunjuk Bagi Siswa

Untuk memperoleh prestasi belajar secara maksimal, maka langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam modul ini antara lain:

1. Bacalah dan pahami materi yang ada pada setiap kegiatan belajar. Bila ada materi yang belum jelas, siswa dapat bertanya pada guru.
2. Kerjakan setiap tugas diskusi terhadap materi-materi yang dibahas dalam setiap kegiatan belajar.
3. Jika belum menguasai level materi yang diharapkan, ulangi lagi pada kegiatan belajar sebelumnya atau bertanyalah kepada guru.

Petunjuk Bagi Guru

Dalam setiap kegiatan belajar guru berperan untuk:

1. Membantu siswa dalam merencanakan proses belajar
2. Membimbing siswa dalam memahami konsep, analisa, dan menjawab pertanyaan siswa mengenai proses belajar.
3. Mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok.

**MODUL SENI RUPA KELAS
X (Semester 1)
TAHUN AJARAN 2020-2021**



**Modul ini disusun oleh:
Akhmad Muzakki, M.Sn**

MODUL SENI RUPA KELAS X

(Semester 1)

TAHUN AJARAN 2020-2021

BAB 1

BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI

KOMPETENSI INTI :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

KOMPETENSI DASAR :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa. • Pembuatan karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan mengklasifikasi unsur, prinsip dan bahan dalam karya seni rupa • Mengamati dan mengklasifikasi teknik dalam berkarya seni rupa • Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa • Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model: <ul style="list-style-type: none"> a. benda mati b. benda hidup c. foto/gambar • Berkarya seni rupa dua dimensi eksplorasi dengan berbagai media dan teknik
4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dengan metode yang diterapkan, yaitu berkarya seni rupa dua dimensi diharapkan siswa dapat :

1. Membedakan jenis karya 2 dimensi.
2. Mengidentifikasi jenis karya seni rupa 2 dimensi.
3. Mengidentifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip penataannya dalam karya seni rupa 2 dimensi.
4. Mengidentifikasi jenis obyek dalam karya seni rupa 2D.
5. Mengidentifikasi bahan media dan teknik berkarya seni rupa 2D.
6. Membandingkan jenis karya seni rupa 2 dimensi.
7. Membandingkan unsur-unsur rupa dan prinsip penataannya dalam karya seni rupa 2 dimensi.
8. Membandingkan jenis obyek dalam karya seni rupa 2D.
9. Memilih bahan, media, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa 2D.
10. Membuat sketsa karya seni rupa 2D dengan melihat model makhluk hidup.
11. Membuat sketsa karya seni rupa 2D dengan melihat model benda mati (*still life*).

12. Membuat gambar atau lukisan karya seni rupa 2D dengan melihat model makhluk hidup.
13. Membuat gambar atau lukisan karya seni rupa 2D dengan melihat model benda mati.
14. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam proses berkarya seni rupa 2D.
15. Menyajikan gambar atau lukisan karya seni rupa 2D hasil buatan sendiri.
16. Mempresentasikan gambar atau lukisan karya seni rupa 2D hasil buatan sendiri dengan lisan maupun tulisan.

PETA KONSEP



MATERI AJAR

A. PENGERTIAN

Seni rupa adalah bagian atau cabang dari seni yang menitik-beratkan nilai-nilai estetis pada unsur-unsur “rupa” atau “wujud”nya. Wujudnya adalah sejumlah karya manusia yang terindra oleh mata serta dapat membangkitkan atau menggugah perenungan keindahan para penikmatnya (A.Sachari:2004:1).

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua yaitu, karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruang. Tahukah kalian ukuran yang dimaksud dalam karya seni rupa dua dan tiga dimensi?

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa terbagi atas:

Seni rupa dwi matra / dua dimensi

Ciri seni rupa dua matra yaitu hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang atau arah. Dan biasanya hanya memiliki ukuran (panjang dan lebar) dengan memanfaatkan unsur-unsur garis, warna, bentuk, tekstur semu (kesan), tekstur nyata, irama dan kesan cahaya, contohnya seni lukis, ilustrasi, batik dan sebagainya, kolase, relief dan sebagainya. (Rasjoyo 1994:4-5),

Seni Rupa tri matra / tiga dimensi

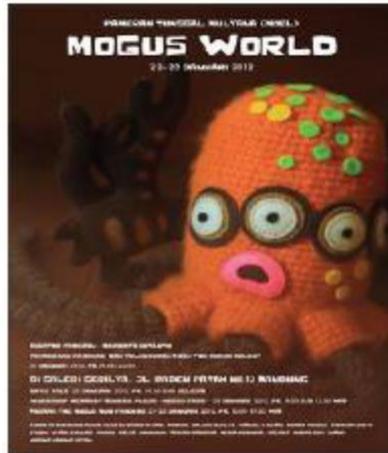
Ciri seni rupa tiga dimensi yaitu dapat dilihat dari berbagai sisi, sebab seni rupa tiga dimensi memiliki volume dalam karyanya, unsur-unsur yang dapat kita kenali dalam seni rupa tiga dimensi antaralain, tekstur nyata, kontruksi, proporsi, warna, irama dan cahaya. Seni rupa tiga dimensi: patung, monument, desain interior, perabotan rumah tangga, aneka kerajinan tiga fdimensi seperti lampion, lemari, action figure dan sebagainya

Berdasarkan fungsinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktis. Karya seni rupa semacam ini dikategorikan dalam jenis karya seni rupa terapan (*applied art*). Pembuatan karya seni (rupa) terapan ini umumnya melalui proses perancangan (desain). Pertimbangan aspek-aspek kerupaan dalam karya seni terapan berfungsi untuk memperindah bentuk dan tampilan sebuah benda serta meningkatkan kenyamanan penggunaannya. Tahukah kalian benda-benda apa saja yang ada di sekitar kalian yang dikategorikan sebagai karya seni rupa terapan?

Sebaliknya ada karya seni rupa yang dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya. Karya seni rupa dengan kategori ini disebut karya seni rupa murni yang umumnya digunakan sebagai elemen estetis untuk ”memperindah” ruangan atau tempat tertentu.



Sumber: Dok. Kemdikbud
 karya seni rupa 2 dimensi yang memiliki fungsi pakai digunakan sebagai elemen estetis ruangan



Sumber: Dok. Kemdikbud
 karya seni rupa 2 dimensi yang memiliki fungsi praktis



Contoh Karya Seni Rupa Murni

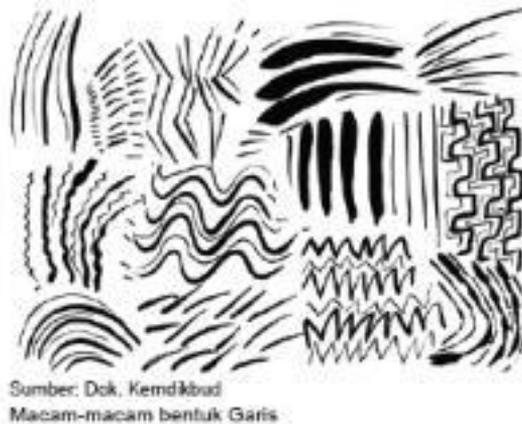
B. UNSUR DASAR SENI RUPA

1. Titik

Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang. Salah satu aliran lukis bergaya impresif mengkombinasikan berbagai variasi ukuran dan warna titik untuk membentuk objek, atau dikenal juga dengan teknik pointilis.

2. Garis

Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya.



3. Raut (Bidang dan Bentuk)

Unsur rupa lainnya adalah “raut” yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah “bidang” umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan “bangun” atau “bentuk” lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume (*mass*). Perhatikan gambar di samping dan di bawah ini. Tunjukkanlah mana unsur “bidang” dan mana unsur “bentuk” atau “bangun”. Bagaimana kalian membedakan wujud “bangun” dan “bangun” atau “bentuk” dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi?



Sumber: Dok. Kemdikbud
Bidang dan Bentuk atau Bangun

4. Ruang



Sumber: Dok. Kemdikbud

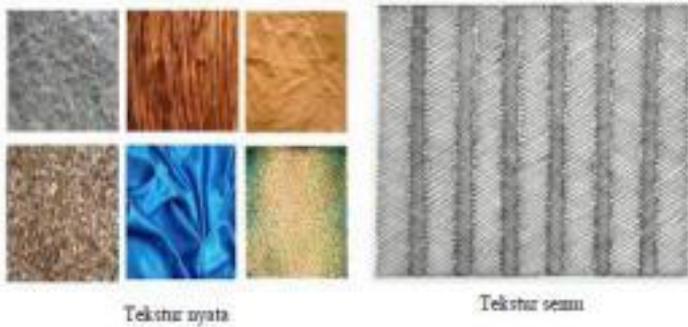
Karya seni rupa dua dimensi dengan visualisasi yang menunjukkan kesan ruang

Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Pada karya dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan lainnya seperti perbedaan intensitas warna, teranggalap, atau menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (khayal).

5. Tekstur

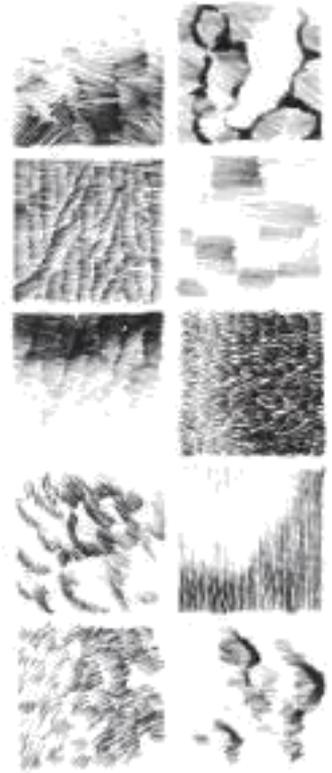
Tekstur atau barik adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.

Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas tekstur asli dan tekstur buatan. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, ruang, dan terang-gelap.



Tekstur nyata

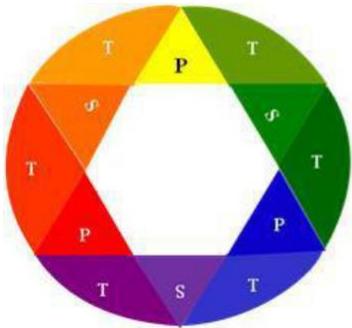
Tekstur seni



Contoh penggambaran tekstur

6. Warna

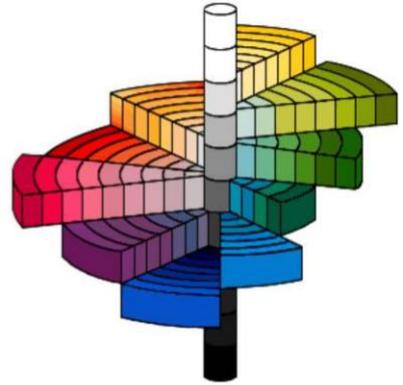
Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik penggunaan warna, yaitu secara harmonis, *heraldis*, murni, monokromatik dan polikromatik. Cobalah kalian mencari informasi tentang teknik-teknik penggunaan warna tersebut.



Warna Primer (P)

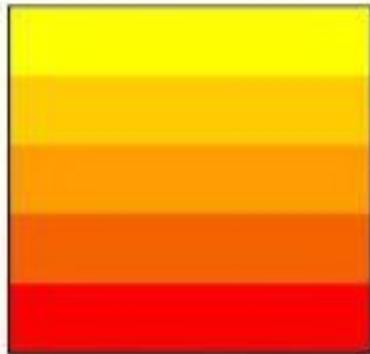
Warna Sekunder (S)

Warna Tersier (T)

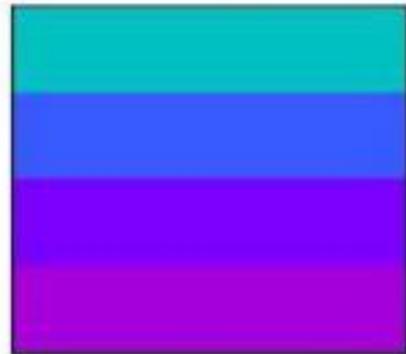


Teori Warna Brewster(kiri) dan Teori Warna sistem A.Munsell (kanan)

Warna hangat

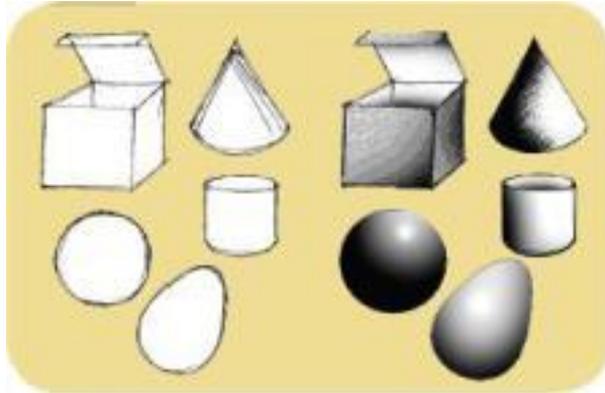


Warna sejuk



7. Gelap Terang

Unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (*value*) yang berbeda. Bagian yang terkena cahaya akan lebih terang dan bagian yang kurang atau terkena cahaya akan tampak lebih gelap.



C. MEDIUM, BAHAN DAN TEKNIK

1. Medium dan Bahan Karya Seni Rupa

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa 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 sintesis 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 juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.



Bahan keras dan bahan lunak bahan cair dan bahan padat

2. Alat Berkarya Seni Rupa

Alat untuk berkarya seni rupa sangat banyak jenis dan ragamnya. Beberapa karya seni rupa bahkan memiliki peralatan khusus yang tidak dipergunakan pada jenis karya lainnya. Tetapi ada juga alat atau bahan yang dipergunakan hampir disemua proses berkarya seni rupa. Alat-alat tulis (gambar) misalnya, adalah peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan hampir seluruh jenis karya seni rupa, terutama saat membuat rancangan karya seni tersebut.



Ala-alat bekarya seni lukis



Dalam berkarya seni rupa dua dimensi setidaknya dikenal beberapa kategori alat utama untuk berkarya yaitu alat untuk membentuk, menggambar dan mewarnai serta alat mencetak (mendupilkasi). Seperti juga bahan, selain kategori alat utama tersebut, kita juga mengenal alat-alat bantu

lainnya yaitu alat-alat yang peruntukannya tidak secara khusus untuk kegiatan berkarya seni rupa tetapi sangat diperlukan dalam kegiatan berkarya seni rupa seperti: alat pemotong (pisau dan gunting), alat pengering, alat pengukur dan sebagainya. Alat-alat ini bersifat penunjang untuk memudahkan atau melancarkan proses pembuatan karya.

Karena kemajuan teknologi, saat ini semua fungsi alat yang dipergunakan dalam berkarya seni rupa relatif dapat dilakukan oleh komputer. Walaupun demikian perlu disadari betul bahwa komputer hanyalah alat bantu. Karya seni bagaimanapun juga membutuhkan kepekaan rasa yang sulit dihasilkan oleh program komputer. Kepekaan rasa adalah kompetensi unik dan khas yang hanya dimiliki manusia, berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.

3. Teknik Berkarya Seni Rupa

Dalam membuat karya seni rupa murni atau terapan dibutuhkan keterampilan teknis menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan objek pada bidang garap. Sebagai contoh, untuk mewujudkan sebuah objek dalam karya lukisan, seorang perupa atau seniman lukis dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat (kuas) dan mengolah bahan (cat) pada kanvas (*medium*). Seorang pematung dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat memahat dan mengolah bahan kayu untuk mewujudkan karya seni patung.

Karya seni rupa ada juga yang dinamai berdasarkan teknik utama yang digunakan dalam pembuatannya. Seni kriya Batik misalnya, menunjukkan jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik membatik, begitu pula Seni kriya anyam, untuk menamai jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik menganyam.

Beragam jenis dan karakteristik bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa memerlukan beragam alat dan teknik untuk mengolahnya. Suatu teknik berkarya seni rupa mungkin saja secara khusus digunakan sebagai teknik utama dalam mewujudkan satu jenis karya seni rupa tetapi mungkin juga digunakan untuk mewujudkan jenis karya seni rupa lainnya.



D. PROSES BERKARYA

Karya seni rupa dua dimensi tidak tercipta dengan sendirinya. Pembuatan karya seni rupa dua dimensi dilakukan melalui sebuah proses secara bertahap. Tahapan dalam berkarya ini berbeda antara satu jenis karya dengan jenis karya lainnya mengikuti karakteristik bahan, teknik, alat dan medium yang digunakan untuk mewujudkan karya



Sumber: Dok. Kemdikbud

Karya seni rupa dua dimensi dengan obyek benda mati (still life)



Sumber: Dok. Kemdikbud

Karya seni rupa dua dimensi dengan obyek makhluk hidup

berkarya seni rupa. Pilihlah bahan, media, alat dan teknik yang kalian kuasai atau ingin kalian coba dan mulailah berkreasi menciptakan karya seni rupa.

seni rupa tersebut.

Tahapan dalam berkarya seni rupa dua dimensi ini dimulai dari adanya motivasi untuk berkarya. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri perupanya. Benda-benda kecil atau hal-hal

sederhana dalam kehidupan kita sehari-hari dapat menjadi ide untuk berkarya seni rupa dua dimensi. Cobalah perhatikan benda-benda dan peristiwa sehari-hari di sekitar kalian kemudian kembangkan hasil pengamatan kalian menjadi gagasan

DAFTAR PUSTAKA

Nursantara, Yayat. 2004. *Kesenian SMA Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Soedtedja, Zackaria, dkk . 2014. *Seni Budaya, Studi dan Pengajarannya untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Mayasari, Buyung Rumingkang. 2009. *Intisari Seni Budaya Untuk SMA*. Bandung: Pustaka Setia

**MODUL SENI RUPA KELAS
X (Semester 1)
TAHUN AJARAN 2020-2021**

MODUL SENI RUPA KELAS X

(Semester 1)

TAHUN AJARAN 2020-2021

BAB 2

BERKARYA SENI RUPA 3 DIMENSI

KOMPETENSI INTI :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

KOMPETENSI DASAR :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.2 Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesisnya	<ul style="list-style-type: none"> Karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesis. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan mengklasifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estesisnya Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap jenis, tema dan nilai estesis dalam karya seni rupa
4.2 Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model: <ol style="list-style-type: none"> benda mati benda hidup foto/gambar Bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik Mengkomunikasikan konsep hasil eksplorasi berkarya tiga dimensi dengan berbagai media dan teknik.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dengan metode yang diterapkan, yaitu berkarya seni rupa dua dimensi diharapkan siswa dapat :

- Mengidentifikasi jenis karya seni rupa 3 dimensi.
- Mengidentifikasi simbol dalam karya seni rupa 3 dimensi.
- Mengidentifikasi nilai estesis dalam karya seni rupa 3D.
- Membandingkan jenis karya seni rupa 3 dimensi.
- Membandingkan simbol dalam karya seni rupa 3 dimensi.
- Membandingkan nilai estesis dalam karya seni rupa 3D.
- Membuat konsep berkarya seni rupa 3D.
- Membuat sketsa karya seni rupa 3D dengan melihat model makhluk hidup.
- Membuat sketsa karya seni rupa 3D dengan melihat model benda mati (*still life*).
- Membuat karya seni rupa 3D dengan melihat model makhluk

hidup.

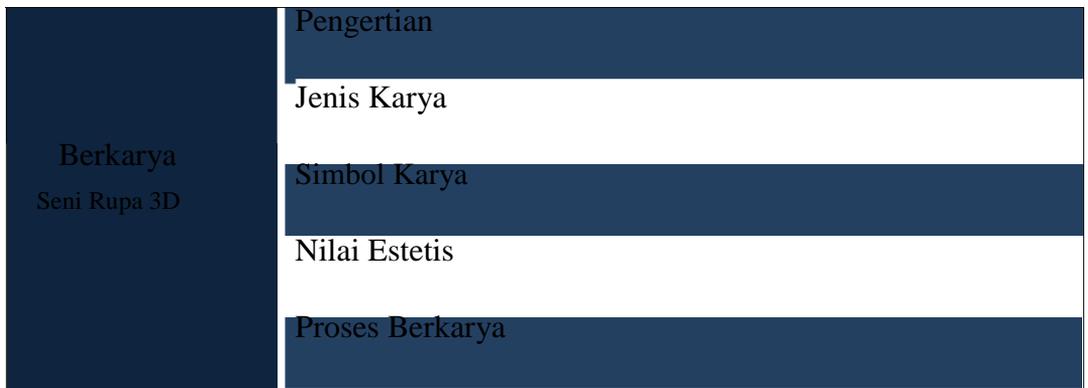
17. Membuat karya seni rupa 3D dengan melihat model benda mati.

18. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam proses berkarya seni rupa 3 dimensi.

19. Menyajikan karya seni rupa 3D hasil buatan sendiri.

20. Mempresentasikan karya seni rupa 3D hasil buatan sendiri baik lisan maupun tulisan.

PETA KONSEP



MATERI AJAR

A. PENGERTIAN

Pada sebelumnya kalian sudah mempelajari dan membuat karya seni rupa 2 dimensi. Kalian tentu sudah dapat membedakan karya seni rupa dua dimensi dengan karya seni rupa tiga dimensi.

Unsur ruang merupakan salah satu ciri pembeda antara karya dua dimensi dengan tiga dimensi. Obyek karya seni rupa dua dimensi hanya bisa di lihat dari satu sisi saja, tetapi karya tiga dimensi dapat di lihat lebih dari dua sisi.

B. JENIS KARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI

Seperti juga karya seni rupa dua dimensi, dilihat dari fungsinya karya seni rupa tiga dimensi dibedakan menjadi karya yang memiliki fungsi pakai (seni rupa terapan - applied art) dan karya seni rupa yang hanya memiliki fungsi ekspresi saja (seni rupa murni-*pure art*). Perbedaan fungsi ditentukan oleh tujuan pembuatannya. Karya seni rupa sebagai benda pakai yang memiliki fungsi praktis dibuat dengan pertimbangan kegunaannya. Dengan demikian bentuk benda atau karya seni rupa tersebut akan semakin indah dilihat dan semakin nyaman digunakan. Tahukah kalian bahwa mobil yang kita tumpangi, kursi yang kita duduki, telepon genggam yang kalian gunakan adalah juga karya seni rupa tiga dimensi? Coba kalian jelaskan mengapa benda-benda tersebut dikategorikan karya seni rupa tiga dimensi.

fungsi

Pakai/terapan
ekspresi/hias

Keterangan:



Sumber: Dok. Kemdikbud



Sumber: Dok. Kemdikbud

fungsi

Pakai/terapan

ekspresi/hias

Keterangan:

fungsi

Pakai/terapan

ekspresi/hias

Keterangan:



Sumber: Dok. Kemdikbud

fungsi

Pakai/terapan

ekspresi/hias

Keterangan:



Sumber: Dok. Kemdikbud



Sumber: Dok. Kemdikbud

fungsi

Pakai/terapan
ekspresi/hias

Keterangan:

fungsi

Pakai/terapan
ekspresi/hias

Keterangan:



Sumber: Dok. Kemdikbud



Sumber: Dok. Kemdikbud

fungsi

Pakai/terapan
ekspresi/hias

Keterangan:

fungsi
Pakai/terapan
ekspresi/hias

Keterangan:



Sumber: Dok. Kemdikbud

C. SIMBOL KARYA SENI RUPA 3 DIMENSI

Simbol merupakan lambang yang mengandung makna atau arti. Kata simbol dalam bahasa Inggris: *symbol*; Latin *symbolium*, berasal dari bahasa Yunani *symbolon* (*symbollo*) yang berarti menarik kesimpulan, bermakna atau memberi kesan. Secara konseptual, kata simbol ini memiliki beberapa pengertian sebagai berikut.

Sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang kelihatan yang menggantikan gagasan atau objek tertentu.

Kata; tanda, isyarat, yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain: arti, kualitas, abstraksi, gagasan, objek.

Apa saja yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan/ atau dengan kesepakatan atau kebiasaan. Misalnya, lampu lalu lintas.

Tanda konvensional, yakni sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu-individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar yang disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu. Arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda alamiah.

Dalam pembelajaran seni rupa, kata Simbol dijelaskan sebagai makna yang dikandung dalam karya seni rupa baik wujud objeknya maupun unsur-unsur rupanya. Misalnya merah adalah simbol keberanian. Patung katak sebagai simbol pemanggil hujan. Patung kuda sebagai simbol kegagahan, dan lain sebagainya.

Dalam cerita sering digunakan beberapa jenis hewan untuk melambangkan sifat-sifat tertentu. Misalnya, simbol kancil melambangkan makna cerdas, lincah dan banyak akal. Serigala seringkali digunakan untuk melambangkan keserakahan dan kelicikan. Lain lagi dengan keledai yang digunakan untuk melambangkan kemalasan dan kebodohan.

Dalam seni rupa, simbol dapat dijumpai pada karya dua dimensi maupun tiga dimensi. Patung, tugu dan monumen misalnya, adalah karya seni rupa tiga dimensi yang dapat memiliki makna dan simbol tertentu. Kebiasaan untuk membuat patung, tugu dan monumen yang melambangkan sesuatu sudah dilakukan orang sejak jaman dahulu. Tugu dan monumen ada yang terbuat dari batu dan logam. Biasanya berukuran besar dan dibangun untuk memperingati peristiwa-peristiwa penting atau tempat-tempat bersejarah. Sebagai contoh, tugu Proklamasi di Jakarta adalah simbol dari kemerdekaan dan perjuangan rakyat Indonesia. Tugu Katulistiwa di Pontianak Kalimantan Barat untuk menandai tempat yang dilalui garis katulistiwa.



Sumber: Dok. Kemdikbud
Tugu Proklamasi Jakarta



Sumber: Dok. Kemdikbud
Tugu Katulistiwa di Kalimantan Barat
Pontianak



Sumber: Dok. Kemdikbud



Sumber: Dok. Kemdikbud

Pahlawan atau orang yang berjasa dan orang yang dihormati sering dibuatkan patungnya. Patung itu menjadi simbol kekuatan, kepahlawanan dan perjuangannya. Banyak pahlawan dan orang yang berjasa di Negara kita. Kepahlawanan dan perjuangan orang – orang tersebut dikenang hingga saat ini, dijadikan tauladan bagi masyarakat dan bangsa. Coba perhatikan, adakah patung orang yang dianggap berjasa, pahlawan atau dihormati di daerah kalian?



Sumber: Dok. Kemdikbud

Karya seni rupa tiga dimensi memiliki unsur-unsur rupa seperti warna, garis, bidang dan bentuk. Unsur-unsur rupa itu digunakan selain untuk memperindah bentuknya, unsur rupa pada karya seni rupa tiga dimensi ini dapat saja memiliki makna simbolik. Pada bab sebelumnya kalian sudah mempelajari unsur-unsur rupa dan makna dari unsur-unsur rupa tersebut. Garis tebal, garis tipis, garis lurus, garis lengkung memiliki makna simbolik yang berbeda-beda. Warna merah, hitam, putih dan sebagainya juga memiliki makna simbolik yang berbeda-beda. Makna-makna simbolik ini mungkin saja berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Sebagai contoh, warna hitam seringkali digunakan sebagai lambang duka cita, tetapi suku bangsa tertentu menggunakan warna kuning atau putih sebagai lambang berduka cita.

D. NILAI ESTETIS KARYA SENI RUPA 3 DIMENSI

Mempelajari seni tidak terlepas dari persoalan estetika. Estetika identik dengan seni dan keindahan. Pendapat ini tidak salah, tetapi tidak sepenuhnya tepat. Perkembangan konsep dan bentuk karya seni menyebabkan pembicaraan tentang estetika tidak lagi semata-mata merujuk pada keindahan yang sedap dipandang mata. Dengan memahami persoalan estetika dan seni diharapkan wawasan kalian dalam apresiasi, kritik maupun berkarya seni semakin terbuka. Menghadapi karya-karya seni

yang dikategorikan “tidak indah”, kalian tidak serta merta memberi penilaian buruk, tidak pantas atau lain sebagainya. Sebagai seorang pelajar kalian harus bijaksana untuk melihat latar belakang dibalik penciptaan sebuah karya dan mencari tahu nilai keindahan dan kebaikan yang tersembunyi dibalik karya tersebut. Hal ini penting karena akan membantu kalian menjadi seorang kreator, apresiator maupun menjadi kritikus seni yang baik.



Nilai estetis pada sebuah karya seni rupa dapat bersifat obyektif dan subyektif. Nilai estetis obyektif memandang keindahan karya seni rupa berada pada wujud karya seni itu sendiri artinya keindahan tampak kasat mata. Sesungguhnya keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi yang baik, perpaduan warna yang sesuai, penempatan obyek yang membentuk kesatuan dan sebagainya. Keselarasan dalam menata unsure-unsur visual inilah yang mewujudkan sebuah karya seni rupa. Tidak demikian halnya dengan nilai estetis yang bersifat subyektif, keindahan tidak hanya pada unsur-unsur fisik yang diserap oleh mata secara visual, tetapi ditentukan oleh selera penikmatnya atau orang yang melihatnya. Sebagai contoh ketika kalian melihat sebuah karya seni lukis atau seni patung abstrak, kalian dapat menemukan nilai estetis dari penataan unsur rupa pada karya tersebut. Kalian merasa tertarik pada apa yang ditampilkan dalam karya tersebut dan merasa senang untuk terus melihatnya bahkan ingin memilikinya walaupun kalian tidak tahu obyek apa yang ditunjukkan oleh karya tersebut. Teman kalian mungkin tidak tertarik pada karya tersebut dan lebih tertarik pada karya lainnya. Perbedaan inilah yang menunjukkan bahwa nilai estetis sebuah karya seni rupa dapat bersifat subyektif.

E. PROSES BERKARYA KARYA SENI RUPA 3 DIMENSI

Pembuatan karya seni rupa tiga dimensi yang paling sederhana sekalipun dilakukan dalam sebuah proses berkarya. Tahapan dalam berkarya akan berbeda-beda sesuai dengan karakteristik bahan, teknik, alat dan medium yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut.

Tahapan dalam berkarya seni rupa tiga dimensi ini seperti juga karya seni rupa pada umumnya, dimulai dari adanya motivasi untuk berkarya. Motivasi ini dapat berasal dari dalam maupun diri perupanya. Ide atau gagasan berkarya seni rupa tiga dimensi dapat diperoleh dari berbagai sumber. Cobalah perhatikan benda-benda dan peristiwa sehari-hari di sekitar kalian. Amatilah berbagai karya seni rupa tiga dimensi dari berbagai media cetak maupun elektronik, kemudian kembangkan hasil pengamatan kalian menjadi gagasan berkarya. Pilihlah bahan, media, alat dan teknik yang kalian kuasai atau ingin kalian coba dan mulailah berkreasi membuat karya seni rupa tiga dimensi.



LATIHAN SOAL

Carilah sebanyak-banyaknya perbedaan Seni Rupa Dua Dimensi dan Seni Rupa Tiga Dimensi berdasarkan hasil pengamatan terhadap karya seni rupa di sekitar kalian! Berikanlah masing-masing contohnya!

NO.	PERBEDAAN	
	Seni Rupa 2 Dimensi	Seni Rupa 3 Dimensi

C. Carilah 10 karya seni rupa 3 dimensi yang ada di Indonesia dan jelaskan berdasarkan makna simboliknya!

No.	Karya Seni Rupa 3 Dimensi	Makna Simbolik
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

7. Carilah 3 buah karya seni rupa tiga dimensi, kemudian buatlah analisis sederhana dengan format analisis seperti contoh di bawah!



Deskripsi Karya meliputi:

Nama Perupa :

Biografi singkat perupa :

Judul Karya :

Ukuran :

Alat dan Bahan :

Teknik :

Bentuk Objek :

Makna Simbolik :

DAFTAR PUSTAKA

- Nursantara, Yayat. 2004. *Kesenian SMA Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Soedtedja, Zackaria, dkk . 2014. *Seni Budaya, Studi dan Pengajarannya untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

**MODUL SENI RUPA KELAS
X (Semester 2)
TAHUN AJARAN 2020-2021**

MODUL SENI RUPA KELAS X

(Semester 2)

TAHUN AJARAN 2020-2021

BAB 9

PAMERAN KARYA SENI RUPA

KOMPETENSI INTI :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

KOMPETENSI DASAR :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.3 Memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dan prosedur pameran karya seni rupa • Pelaksanaan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan mengklasifikasi konsep dan prosedur pameran karya seni rupa • Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap konsep dan prosedur pameran karya seni rupa • Merencanakan dan melaksanakan pameran karya sendiri di dalam kelas • Mempresentasikan laporan pertanggungjawaban pelaksanaan pameran secara tulis dan lisan.
4.3 Menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan dalam penulisan makalah tentang Pameran Karya Seni Rupa ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengertian pameran.
2. Untuk mengetahui tujuan pameran.
3. Untuk mengetahui manfaat pameran.
4. Untuk mengetahui fungsi pameran.
5. Untuk mengetahui merencanakan pameran.
6. Untuk mengetahui persiapan pameran.
7. Untuk mengetahui pelaksanaan pameran.

PETA KONSEP



MATERI AJAR

A. Pengertian Pameran

Pameran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan ide atau gagasan perupa ke pada publik melalui media karya seninya. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi komunikasi antaran perupa yang diwakili oleh karya seninya dengan apresiator. Hal ini sejalan dengan definisi yang diberikan Galeri Nasional bahwa: *“Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.”*

Penyelenggaraan pameran dalam konteks pembelajaran seni budaya bisa dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah (masyarakat). Penyelenggaraan pameran di sekolah menyajikan materi pameran berupa hasil studi para siswa dari kegiatan pembelajaran kurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran. Sedangkan konteks pameran dalam arti luas, di masyarakat, materi pameran yang disajikan berupa berbagai jenis karya seni rupa untuk diapresiasi oleh masyarakat luas.

B. Tujuan Pameran

Sebagai makhluk yang berakal dan berbudi, setiap pekerjaan yang kita lakukan seharusnya memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan serta dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Dalam penyelenggaraan pameran

setidaknya dikenal beberapa tujuan, yaitu tujuan sosial dan kemanusiaan, tujuan komersial, dan tujuan yang berkaitan dengan pendidikan.

Sebuah kegiatan pameran yang diselenggarakan dalam lingkup terbatas (sekolah) maupun lingkup yang lebih luas (masyarakat) dapat diselenggarakan dengan harapan karya yang dipamerkan terjual dan dana hasil penjualan tersebut digunakan untuk kegiatan sosial kemanusiaan seperti disumbangkan ke panti asuhan, masyarakat tidak mampu atau korban bencana alam. Ada juga kegiatan pameran yang diselenggarakan dengan harapan karya yang dipamerkan terjual dengan keuntungan yang tinggi bagi pemilik karya atau penyelenggara pameran tersebut. Dalam konteks pembelajaran atau pendidikan seni rupa, pameran diselenggarakan dengan harapan mendapat apresiasi dan tanggapan dari pengunjung untuk meningkatkan kualitas berkarya selanjutnya.

C. Manfaat Pameran

Secara khusus penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki manfaat, untuk menumbuhkan dan menambah kemampuan dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif. Berkaitan dengan organisasi penyelenggaraannya, penyelenggaraan pameran di sekolah bermanfaat untuk melatih kerja kelompok (bekerja sama dengan orang lain), mempertebal pengalaman sosial, melatih untuk bertanggungjawab dan bersikap mandiri serta melatih untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan apa yang telah direncanakan. Jika karya yang dipamerkan diapresiasi dengan baik, kegiatan pameran juga bermanfaat membangkitkan motivasi dalam berkarya seni. (Cahyono, 1994).

D. Fungsi Pameran

Kegiatan pameran memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antara pencipta seni (seniman) dengan pengamat seni (apresiator). Pameran seni rupa pada hakikatnya berfungsi untuk membangkitkan apresiasi seni pada masyarakat, di samping sebagai media komunikasi antara seniman dengan penonton (Wartono, 1984). Dalam konteks penyelenggaraan pameran seni rupa di sekolah, Nurhadiat (1996: 125) secara khusus menyebutkan fungsi pameran seni rupa sekolah, di antaranya:

1. Meningkatkan apresiasi seni;

2. Membangkitkan motivasi berkarya seni;
3. Penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas;
4. Berkarya visual lewat karya seni; dan
5. Belajar berorganisasi.

E. Merencanakan Pameran

Rencana sebuah pameran perlu dirancang secara sistematis dan logis agar pada waktu pelaksanaannya berjalan lancar. Tanpa perencanaan yang sistematis sebuah pameran tidak dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Pelajari tahapan umum dalam perencanaan penyelenggaraan pameran seni rupa berikut ini.

1. Menentukan Tujuan

Langkah awal yang harus diperhatikan dalam menyusun program pameran adalah menetapkan dulu tujuan pameran tersebut. Penyelenggaraan pameran dapat saja bertujuan untuk menggalang dana yang bersifat komersial, sosial atau kemanusiaan.

2. Menentukan Tema Pameran

Tema pameran ditentukan setelah tujuan pameran dirumuskan. Penentuan tema berfungsi untuk memperjelas tujuan yang akan dicapai, dengan adanya tema dapat memperjelas misi pameran yang akan dilaksanakan. Setelah rumusan tujuan dan tema telah kita tetapkan, langkah berikutnya adalah menyusun kepanitiaan pameran.

3. Menyusun Kepanitiaan

Untuk mendukung kelancaran penyelenggaraan pameran agar berjalan dengan lancar perlu dibuat kepanitiaan dalam sebuah organisasi kepanitiaan pameran. Penyusunan struktur organisasi kepanitiaan pameran disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, situasi, dan kondisi sekolah. Umumnya struktur kepanitiaan sebuah pameran terdiri dari panitia inti dan dibantu dengan seksi-seksi.

Penyelenggaraan pameran seni rupa sekolah akan berjalan lancar bila ada pembagian tugas kepanitiaan yang jelas. Hal ini dilakukan agar masing-masing orang yang terlibat dalam kepanitiaan pameran memiliki rasa tanggung jawab dan kebersamaan. Secara singkat, berikut ini pembagian tugas kepanitiaan dalam pameran seni rupa.

a. Ketua

Ketua panitia adalah pimpinan penyelenggaraan pameran yang bertanggungjawab terhadap kelancaran pelaksanaan pameran. Ketua diharapkan dapat mencari jalan keluar untuk menyelesaikan berbagai masalah yang timbul sejak perencanaan hingga pelaksanaan pameran. Seorang ketua seyogianya memiliki sikap kepemimpinan yang tegas dan jujur yang disertai sifat sabar dan bijaksana penuh rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban yang telah menjadi garapannya. Dalam menjalankan tugasnya, seorang ketua harus mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan berbagai pihak, yang mendukung kegiatan pameran.

b. Wakil Ketua

Tugas sebagai wakil ketua adalah pendamping ketua, bertanggung jawab atas kepengurusan berbagai hal dan memperlancar kegiatan seksi-seksi, juga mengganti (melaksanakan) tugas ketua, apabila ketua berhalangan. Sebagai seorang wakil ketua, ia harus memiliki sikap tegas, jujur, sabar, serta memiliki rasa tanggung jawab atas pekerjaan.

c. Sekretaris

Tugas pokok sekretaris dalam suatu kegiatan pameran atau suatu organisasi di antaranya menulis seluruh kegiatan panitia selama penyelenggaraan pameran. Pembuatan surat-surat pemberitahuan kepada kepala sekolah, orang tua, kepada Ka Dinas Pendidikan setempat, apabila pergelaran tersebut akan dilangsungkan di sekolah. Sedangkan apabila pameran tersebut akan diselenggarakan di luar sekolah, perlu ada surat izin dan pemberitahuan kepada instansi pemerintah yang berwewenang.

Tugas sekretaris lainnya adalah mengarsipkan surat-surat penting tersebut dan menyusunnya sesuai tanggal, waktu pengeluaran surat-surat tersebut secara cermat dan teratur. Selain itu, bersama ketua, membuat laporan kegiatan sebelum, sedang dan sesudah pergelaran berlangsung.

d. Bendahara

Seorang bendahara bertanggung jawab secara penuh tentang penggunaan, penyimpanan, dan penerimaan uang dana yang masuk sebagai biaya penyelenggaraan pameran. Bendahara harus juga dapat menyusun laporan pertanggungjawaban atas penggunaan dan pengelolaan keuangan selama pameran berlangsung. Untuk itu bendahara memang harus betul-betul mereka yang memiliki sikap yang jujur, teliti, cermat, sabar, tidak boros, dan tidak lepas rasa tanggung jawab terhadap seluruh tugas yang dilaksanakannya.

e. Seksi Kesekretariatan

Seksi ini bertugas membantu sekretaris dalam pembuatan dokumen tertulis seperti surat-menyurat, penyusunan proposal kegiatan, dan mencatat segala sesuatu yang terjadi hingga pameran selesai.

f. Seksi Usaha

Seksi ini berkewajiban membantu Ketua dalam pencarian dana atau sumbangan dari berbagai pihak, untuk menutupi biaya pameran. Beberapa usaha untuk memperoleh dana, misalnya dari iuran peserta pameran, sumbangan dari siswa secara kolektif, sumbangan dari donatur atau para simpatisan terhadap diselenggarakannya pameran, baik berupa uang atau barang yang sangat diperlukan dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut.

g. Seksi Publikasi dan Dokumentasi

Seksi publikasi bertugas sebagai juru penerang kepada umum melalui berbagai media, seperti dengan surat-surat pemberitahuan, spanduk kegiatan, pembuatan poster pameran, katalog, undangan, dan sebagainya. Apabila dalam masalah pemberitahuan tersebut ternyata memerlukan surat-surat izin dapat berhubungan dengan sekretaris penyelenggaraan pameran.

Seksi publikasi juga bertugas untuk membuat laporan dokumentasi pameran, dengan jalan mengumpulkan hasil pemotretan tentang kegiatan dari awal sampai selesai (berakhir), dokumentasi pameran ini sangat penting sebagai tolok ukur dan wawasan di masa mendatang.

h. Seksi Dekorasi dan Penataan Ruang

Seksi dekorasi dan penataan ruang pameran bertugas mengatur tata ruang pameran. Seksi ini selain bertugas untuk menghias ruang pameran juga bertugas mengatur denah dan penempatan karya yang dipamerkan. Dalam penataan ruang pameran seksi dekorasi dan penataan ruang pameran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengaturan benda-benda yang dipajang tergantung di dinding ruangan berupa lukisan, jangan sampai dicampur atau satu tempat dengan benda-benda seni kerajinan lainnya yang dipajang di atas meja pameran, bila mungkin disediakan ruangan gelar yang terpisah.
2. Penataan benda-benda untuk mengarahkan pengunjung agar dapat berkonsentrasi waktu menonton dan melihat berbagai barang (karya) yang dipamerkan.
3. Pemberian hiasan dekorasi ruangan diharapkan tidak berlebihan sehingga mengganggu penikmatan karya yang dipamerkan.

4. Pengaturan jalan masuk dalam ruang pameran sesuai dengan keinginan karya mana yang diharapkan dilihat pertama kali dan karya mana yang diharapkan dilihat terakhir kali.
5. Penyertaan musik dan lagu sebagai pengantar dan pengisi suasana pameran bertujuan untuk membantu pengunjung pameran menikmati karya yang dipamerkan. Penyertaan musik pengiring yang berlebihan dapat mengganggu pengunjung pameran sehingga tujuan apresiasi karya dapat tidak tercapai.

i. Seksi Stand

Seksi stand atau petugas stand adalah penjaga pameran yang bertugas menjaga kelancaran pameran, mengatur (mengarahkan) pengunjung mulai dari masuk sampai ke luar dari ruang pameran. Petugas penjaga stand diharapkan melayani para pengunjung secara ramah dan sopan membantu memberikan informasi tentang karya-karya yang dipamerkan.

j. Seksi Pengumpulan dan Seleksi Karya

Karya yang akan dipamerkan dikumpulkan dan dipilih, dikategorikan sesuai dengan tema pameran yang ditentukan. Seksi pengumpulan dan seleksi karya bertugas melakukan pencatan dan pendataan karya (nama seniman, judul, tahun pembuatan, kelas, harga, dll) serta melakukan pemilihan karya yang akan dipamerkan.

k. Seksi Perlengkapan

Seksi Perlengkapan memiliki tugas untuk mengatur berbagai perlengkapan (alat dan fasilitas lain) yang digunakan dalam penyelenggaraan pameran. Seksi ini bekerja sama dengan seksi dekorasi dan penataan ruang mempersiapkan tempat penyelenggaraan pameran serta berkoordinasi secara khusus dengan seksi pengumpulan dan seleksi karya dalam pengumpulan dan pemilihan karya.

l. Seksi Keamanan

Tugas seksi keamanan di antaranya menjaga ketertiban dan keamanan lokasi pameran khususnya keamanan karya-karya yang dipamerkan.

m. Seksi Konsumsi

Saat pembukaan pameran umumnya disediakan kudapan atau hidangan bagi tamu undangan. Seksi Konsumsi bertugas menyediakan dan mengatur konsumsi ketika pembukaan pameran tersebut. Seksi konsumsi juga bertanggung jawab menyediakan dan mengatur konsumsi dalam kegiatan kepanitian pameran.

4. Menentukan Waktu dan Tempat

Penentuan waktu pameran yang diselenggarakan bersamaan dengan pekan seni di sekolah biasanya dilakukan saat tidak ada kegiatan pembelajaran di kelas seperti pada akhir semester atau tahun ajaran menjelang hingga saat pembagian rapor. Hal ini dimaksudkan agar penyelenggaraan pameran tidak mengganggu kegiatan belajar dan dapat diikuti serta disaksikan oleh segenap warga sekolah. Penentuan tempat pameran disesuaikan dengan kondisi sekolah dan ukuran, jumlah serta karakteristik karya yang akan dipamerkan, apakah akan dilakukan di kelas, di aula, gedung serba guna, di halaman sekolah atau tempat lain di luar sekolah.

5. Menyusun Agenda Kegiatan

Penyusunan agenda kegiatan dimaksudkan untuk memberikan kejelasan waktu pelaksanaan kepada semua pihak yang berkaitan dengan proses penyelenggaraan pameran. Agenda kegiatan disusun dalam sebuah tabel dengan mencantumkan komponen jenis kegiatan dan waktu (biasanya dalam bulan, minggu dan tanggal).

6. Menyusun Proposal Kegiatan

Penyusunan proposal kegiatan sangat bermanfaat dalam kegiatan persiapan pameran. Proposal kegiatan dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pameran. Selain itu, proposal ini juga dapat digunakan untuk mencari dana dari berbagai pihak (sponsorship) untuk membantu kelancaran penyelenggaraan pameran. Secara umum sistematika isi proposal biasanya mencakup: latar belakang, tema, nama kegiatan, landasan/ dasar penyelenggaraan, tujuan kegiatan, susunan panitia, anggaran biaya, jadwal kegiatan, ketentuan sponsorship, dan lain-lain.

F. Persiapan Pameran

Setelah menyusun perencanaan kegiatan pameran sejak menentukan tujuan hingga pembuatan proposal, maka kegiatan selanjutnya adalah mempersiapkan (pelaksanaan) pameran. Kegiatan utama dalam persiapan pameran ini menyiapkan dan memilih karya serta menyiapkan perlengkapan pameran.

1. Menyiapkan dan Memilih Karya

Sesuai dengan salah satu persyaratan pameran, keberadaan karya mutlak diperlukan. Untuk memperoleh karya yang akan dipamerkan, kita perlu mempersiapkan karya yang akan dipamerkan. Kita dapat membuat karya seni rupa yang secara khusus diperuntukkan bagi pameran yang direncanakan tersebut atau memilih dari karya tugas yang pernah dibuat dalam pembelajaran seni rupa pada semester yang lalu.

Pemilihan karya yang akan dipamerkan dilakukan setelah karya terkumpul. Proses pemilihan karya dapat dilakukan oleh guru dan siswa. Teknik pemilihan karya dapat dilakukan berdasarkan kualitas karya (yang layak untuk dipamerkan), jenis karya (karya dua dimensi atau tiga dimensi), ukuran, dan kriteria lain sesuai ketentuan panitia pameran. Bahkan dalam pameran seni rupa di sekolah, guru bisa melakukan seleksi karya ini dengan mempertimbangkan proporsi perwakilan tiap kelas.

Jenis karya yang dipamerkan ini dapat ditentukan satu jenis karya saja atau campuran dari berbagai jenis. Penentuan jenis karya ini akan mempengaruhi perlengkapan pameran yang harus di sediakan. Sebagai contoh jika kebanyakan yang dipamerkan adalah karya seni rupa dua dimensi maka kemungkinan besar panitia pameran harus menyediakan tempat untuk menggantung karya-karya tersebut. Sebaliknya jika karya yang dipamerkan kebanyakan karya seni rupa tiga dimensi, maka tempat untuk meletakkan karya tersebut harus mendapat perhatian lebih besar.

2. Menyiapkan Perlengkapan Pameran

Penyelenggaraan pameran memerlukan perlengkapan (sarana dan prasarana) seperti: ruangan, meja, buku tamu, buku pesan dan kesan, panil (penyekat ruangan), lampu sorot, sound system, dan poster.

a. Ruang Pameran

Ruangan yang dapat digunakan dalam kegiatan pameran seni rupa di sekolah bisa menggunakan aula atau ruang kelas. Penataan ruang dapat dilakukan dengan menggunakan meja, panel, dan kursi.

b. Meja

Meja dapat digunakan untuk meja penerima tamu dan dapat pula digunakan sebagai dasar penyimpanan karya tiga dimensional seperti patung atau barang kerajinan lainnya. Penyusunan meja sebagai alas (base) untuk menata karya.

c. Buku Tamu

Bukti tamu (berisi nomor, nama, alamat, dan tanda tangan) dapat digunakan untuk mengetahui berapa orang yang mengunjungi pameran.

d. Buku Kesan dan Pesan

Buku kesan dan pesan (berisi: tanggal, tanggapan pribadi pengunjung, identitas seperlunya) berguna sebagai masukan terhadap penyelenggaraan pameran.

e. Panil

Berfungsi untuk menempelkan karya dua dimensi seperti: lukisan, gambar, dan sebagainya. Panil juga dapat digunakan sebagai penyekat ruangan.

f. Poster atau Brosur

Media ini digunakan untuk menginformasikan kegiatan pameran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian sebelum pelaksanaan pameran dilakukan, poster dan brosur sudah digunakan sebagai media informasi.

g. Katalog

Berisi identitas seniman dan karya serta kuratorial penyelenggara pameran, berfungsi sebagai penjelasan mengenai hal ihwal seniman dan karya seni yang dipamerkannya.

h. Folder

Berisi judul lukisan dan harga lukisan jika dijual membantu guide untuk menjelaskan kepada pengunjung pameran.

i. Lampu Penerangan

Lampu ini digunakan untuk memperjelas karya yang dipamerkan. Lampu ini dipasang di setiap papan pamer (panil) atau di plafon. Pemasangan lampu dan pemilihan jenis lampu untuk memperjelas karya sehingga lampu dan penempatannya harus diatur dan dipilih sedemikian rupa agar tidak menyilaukan.

j. Sound System

Sound system digunakan dalam acara pembukaan, dan untuk memperdengarkan musik instrumental berirama lembut selama pameran berlangsung yang berfungsi untuk mendukung suasana pameran sehingga pengunjung merasa lebih nyaman ketika mengapresiasi karya yang dipamerkan.

G. Pelaksanaan Pameran

Pelaksanaan pameran mencakup kegiatan pelaksanaan kerja panitia secara bersama-sama, penataan ruang, pelaksanaan pameran, dan penyusunan laporan.

1. Pelaksanaan Kerja Kepanitiaan

Pelaksanaan pameran merupakan puncak dari implementasi rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan pameran. Pelaksanaan kegiatan ini akan berjalan dengan lancar bila semua pihak khususnya panitia pameran melakukan kerja sama dan berkomitmen untuk menyukseskan pameran tersebut.

2. Penataan Ruang Pameran

Sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat rancangan denah ruang pameran. Hal ini berfungsi untuk mengatur arus pengunjung, komposisi penataan karya yang serasi, pengaturan jarak dan tinggi rendah pandangan terhadap karya dua dimensi dan tiga dimensi, dan sebagainya.

a. Penataan Alur Masuk Pengunjung

Penataan alur arus pengunjung perlu disesuaikan dengan kondisi ruang. Dalam pameran sekolah dapat dibagi menjadi dua model alur:

1. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan satu pintu.
2. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan dua pintu.

b. Penataan dan Penempatan Karya

Penataan karya yang dipamerkan dilakukan atas dasar pertimbangan berdasarkan jenis, ukuran, warna, tinggi-rendah pemasangannya.

c. Penataan Pencahayaan

Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam penataan ruang pameran adalah aspek pencahayaan. Penataan cahaya ruang pameran dikelompokkan menjadi pencahayaan secara khusus (pencahayaan terhadap karya dengan menggunakan spot-light) dan secara umum (pencahayaan ruang pameran untuk kepentingan pengunjung membaca katalog, folder, dan sebagainya). Pencahayaan terhadap karya ini diupayakan tidak menyilaukan pandangan pengunjung.

d. Pembukaan Pameran

Pelaksanaan pameran di sekolah biasanya dimulai dengan kegiatan pembukaan pameran yang ditandai dengan kata sambutan dari ketua panitia pelaksana, pembimbing, serta acara sambutan sekaligus pembukaan pameran oleh Kepala Sekolah atau yang mewakilinya. Pada waktu pembukaan biasanya setiap pengunjung dibagi katalog pameran dan dipersilahkan untuk mencicipi jamuan yang telah disediakan oleh panitia.

3. Laporan Kegiatan Pameran

Laporan kegiatan pameran di sekolah secara tertulis dibuat oleh panitia pameran sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan pameran. Laporan ini kemudian ditujukan kepada Kepala Sekolah sebagai pihak yang bertanggungjawab terhadap segala kegiatan di sekolah. Laporan kegiatan juga diberikan kepada sponsor utama jika pihak sponsor memintanya. Sebagai penyandang dana utama kegiatan pameran, pihak sponsor biasanya ingin mengetahui bagaimana dana yang diberikannya digunakan secara baik oleh panitia.

Laporan kegiatan pameran tidak hanya berisi hal-hal yang baik saja tetapi juga kekurangan dan kelemahan dalam penyelenggaraan. Laporan berfungsi juga sebagai alat evaluasi kegiatan sehingga kelemahan dan kekurangan dalam penyelenggaraan pameran dapat diperbaiki oleh panitia dalam kegiatan pameran di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nursantara, Yayat. 2004. *Kesenian SMA Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hardjana, Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya*. Yogyakarta: MSPI.
- Sumardjo, J. dan Saini K.M. (1986). *Apresiasi Kesusastaan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Murgiyanto, S. (1985). *Manajemen Pertunjukan*. Jakarta: Depdikbud.
- Permas, A. dkk. (2003). *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: PPM.
- Sedyawati, Edi dkk. (1983). *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia

**MODUL SENI RUPA KELAS
X (Semester 2)
TAHUN AJARAN 2020-2021**

MODUL SENI RUPA KELAS X (Semester 2) TAHUN AJARAN 2020-2021

BAB 10 *KRITIK KARYA SENI RUPA*

KOMPETENSI INTI :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

KOMPETENSI DASAR :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.4 Memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep, prosedur dan fungsi kritik dalam karya seni rupa • Pembuatan deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati konsep, prosedur dan fungsi kritik dalam karya seni rupa • Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap konsep, prosedur dan fungsi kritik dalam karya seni rupa • Mendeskripsi karya seni rupa secara lisan maupun tertulis. • Mempresentasikan hasil deskripsi karya seni rupa secara tertulis dan lisan
4.4 Membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan dalam penulisan makalah tentang Kritik Karya Seni Rupa ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengertian kritik karya seni.
2. Untuk mengetahui jenis-jenis kritik karya seni.
3. Untuk mengetahui fungsi kritik karya seni rupa.
4. Untuk mengetahui menulis kritik karya seni rupa.

PETA KONSEP



MATERI AJAR

A. PENGERTIAN KRITIK KARYA SENI RUPA

Untuk dapat memahami dan membuat kritik karya seni rupa, kamu harus memahami pengertian dan kegiatan apresiasi karya seni rupa terlebih dahulu. Secara umum istilah apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni berarti memahami sepenuhnya seluk-beluk karya seni serta menjadi sensitif (peka) terhadap segi-segi estetikanya. Apresiasi dapat juga diartikan berbagi pengalaman antara seniman (perupa) dan penikmat karya, bahkan ada yang menambahkan, menikmati karya seni sama artinya dengan menciptakan kembali. Dengan kata lain, kegiatan apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni dapat diartikan sebagai upaya untuk memahami berbagai hasil seni dengan segala permasalahannya sertamenjadi lebih peka terhadap nilai-nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Dengan mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi estetikanya seesorang diharapkan mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya (Soedarso, 1990).

Ada dua fungsi dari kegiatan apresiasi seni yaitu pertama, adalah agar kita dapat meningkatkan dan memupuk kecintaan kepada karya bangsa sendiri dan sekaligus kecintaan kepada sesama manusia. Fungsi kedua bersifat khusus, ada hubungannya dengan kegiatan mental kita yaitu penikmatan, penilaian, empati dan hiburan. Apresiasi seni juga besar manfaatnya bagi ketahanan budaya Indonesia. Melalui kegiatan apresiasi kesenian Indonesia, kamu dapat lebih mengenal dan menghargai budaya bangsa sendiri. Dalam pembelajaran seni di sekolah, kegiatan apresiasi digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran seni. Melalui kegiatan apresiasi, tidak saja belajar untuk memahami dan atau menghargai karya seni, tetapi dapat juga diimplementasikan untuk menghargai berbagai perbedaan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kepedulian kamu terhadap karya seni dan warisan budaya bangsa lainnya dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran apresiasi ini. Pengertian kritik dalam seni tidak diartikan sebagai kecaman yang menyudutkan hasil karya atau penciptanya. Hampir sama dengan apresiasi, kritik seni pada dasarnya merupakan kegiatan menanggapi karya seni. Perbedaannya hanyalah kepada fokus dari kritik seni yang lebih bertujuan untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni. Keterangan mengenai kelebihan dan kekurangan ini dipergunakan dalam berbagai aspek, terutama sebagai bahan untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya. Para ahli seni umumnya beranggapan bahwa kegiatan kritik dimulai dari

kebutuhan untuk memahami (apresiasi) kemudian beranjak kepada kebutuhan memperoleh kesenangan dari kegiatan memperbincangkan berbagai hal yang berkaitan dengan karya seni tersebut.

Sejalan dengan perkembangan pemikiran dan kebutuhan masyarakat terhadap dunia seni, kegiatan kritik kemudian berkembang memenuhi berbagai fungsi sosial lainnya. Kritik karya seni tidak hanya meningkatkan kualitas pemahaman dan apresiasi terhadap sebuah karya seni, tetapi dipergunakan juga sebagai standar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil berkarya seni. Tanggapan dan penilaian yang disampaikan oleh seorang kritikus ternama sangat mempengaruhi persepsi penikmat terhadap kualitas sebuah karya seni bahkan dapat mempengaruhi penilaian ekonomis (*price*) dari karya seni tersebut. Dalam dunia pendidikan, kegiatan kritik dapat digunakan sebagai evaluasi dalam proses pembelajaran seni. Kekurangan pada sebuah karya dapat dijadikan bahan analisis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar tentang seni.

Simbol (Yunani : *symbolon/symbollo* yang bermakna menarik kesimpulan), berarti atau sesuatu yang memberi kesan. Secara terminologis, simbol memiliki arti lambang yang memiliki makna atau arti. Pengertian simbol secara konseptual dalam seni rupa ada 4 :

1. Tanda yang dapat dilihat untuk menggantikan sebuah ide atau objek.
2. Isyarat yang digunakan untuk menggantikan sesuatu.
3. Segala sesuatu yang diberi makna berdasarkan kesepakatan umum.
4. Sesuatu yang diciptakan oleh masyarakat sebagai standar yang disetujui.

Simbol adalah makna yang dikandung dalam karya seni rupa baik pada wujud objeknya ataupun pada unsur-unsur rupanya. Contoh simbol yang terdapat pada unsur warna, seperti warna merah (keberanian), warna hijau (kesuburan), dn warna putih (kesucian). Dan juga simbol-simbol yang terdapat pada objek lukisan itu sendiri.





B. JENIS KRITIK KARYA SENI RUPA

Kritik karya seni memiliki perbedaan tujuan dan kualitas. Karena perbedaan tersebut, maka dijumpai beberapa jenis kritik karya seni berdasarkan pendekatannya seperti yang disampaikan oleh Feldman (1967), yaitu kritik populer (*popular criticism*), kritik jurnalistik (*journalistic criticism*), kritik keilmuan (*scholarly criticism*), dan kritik pendidikan (*pedagogical criticism*). Pemahaman terhadap keempat tipe kritik seni dapat mengantar nalar kita untuk menentukan pola pikir dalam melakukan kritik seni. Setiap tipe mempunyai ciri (kriteria), media (alat: bahasa), cara (metoda), sudut pandang, sasaran, dan materi yang tidak sama. Keempat kritik tersebut memiliki fungsi yang menekankan pada masing-masing keperluannya.



Selain jenis kritik yang disampaikan oleh Feldman, berdasarkan titik tolak atau landasan yang digunakan, dikenal pula beberapa bentuk kritik yaitu: kritik formalistik, kritik ekspresivistik dan instrumentalistik. Kritik formalistik melihat kualitas karya berdasarkan konfigurasi unsur-unsur pembentukannya, prinsip penataannya, teknik, bahan dan medium yang digunakan dalam berkarya seni. Jika kritik formalistik lebih cenderung pada penilaian aspek-aspek formalnya, maka kritik ekspresivistik lebih tertarik untuk menilai sebuah karya berdasarkan kualitas gagasan dan perasaan yang ingin dikomunikasikan oleh perupa melalui sebuah karya seni. Kegiatan kritik ini umumnya menanggapi kesesuaian atau

keterkaitan antara judul, tema, isi dan visualisasi objek-objek yang ditampilkan dalam sebuah karya. Jenis kritik lainnya yaitu kritik Instrumentalistik, adalah jenis kritik seni yang cenderung menilai karya seni berdasarkan kemampuannya mencapai tujuan moral, religius, politik atau psikologi. Dalam prakteknya, penggunaan jenis kritik seni ini disesuaikan dengan jenis dan tujuan pembuatan karya seni rupanya.

Karya seni rupa menurut jenisnya dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi.

1. Karya Seni Rupa Dwimatra (2D)

Seni rupa dwimatra (seni rupa dua dimensi), yaitu karya seni rupa yang hanya memiliki bidang datar saja, atau karya seni rupa yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Karya seni rupa dwimatra dalam menikmati karya tersebut hanya dapat dipandang dari arah depan saja. Contoh karya seni rupa dwimatra antara lain gambar, lukisan, mozaik, anyam-anyaman, dan batik.



2. Karya Seni Rupa Trimatra (3D)

Seni rupa trimatra (karya seni rupa tiga dimensi), yaitu karya seni yang dapat dinikmati dari berbagai arah pandang. Karya seni ini memiliki ukuran panjang,

lebar, dan memiliki ketebalan, jadi karya seni rupa trimatra ini memiliki volume atau isi. Contoh karya seni rupa trimatra adalah patung, keramik, seni bangunan, seni interior, dan eksterior.



C. FUNGSI KRITIK KARYA SENI RUPA

Kritik karya seni rupa memiliki fungsi yang sangat penting dalam dunia seni rupa dan dalam pendidikan seni. Fungsi kritik seni yang pertama dan utama ialah menjembatani persepsi dan apresiasi artistik dan estetik karya seni rupa, antara pencipta (perupa), karya, dan penikmat seni. Komunikasi antara karya yang disajikan kepada penikmat (publik) seni membuahkan interaksi timbal-balik antara keduanya. Bagi perupa, kritik seni berfungsi untuk mendeteksi kelemahan, mengupas kedalaman, serta membangun kekurangan pada karya seninya. Sedangkan bagi apresiasior atau penikmat karya seni, kritik seni membantu memahami karya, meningkatkan wawasan dan pengetahuannya terhadap karya seni yang berkualitas.

Pembuatan suatu karya seni mempunyai tujuan untuk dinikmati keindahannya (*fine art*-seni murni) atau dimanfaatkan fungsi kegunaannya (*applied art*-seni terapan). Sedangkan fungsi pembuatan karya seni antara lain.

1. Fungsi Individu

Pembuatan karya seni untuk pemuasan rasa pembuatnya, tidak memperdulikan orang lain suka atau tidak suka. Karya seperti ini biasanya berupa karya ekspresi. Berfungsi untuk memuaskan batin bagi si pembuat.



2. Fungsi Sosial

Pembuatan suatu karya seni agar dinikmati orang banyak. Karya seperti ini biasanya di tempatkan di tempat-tempat umum, seperti di taman, di tepi jalan, di tepi lapangan, dan di tempat-tempat umum.

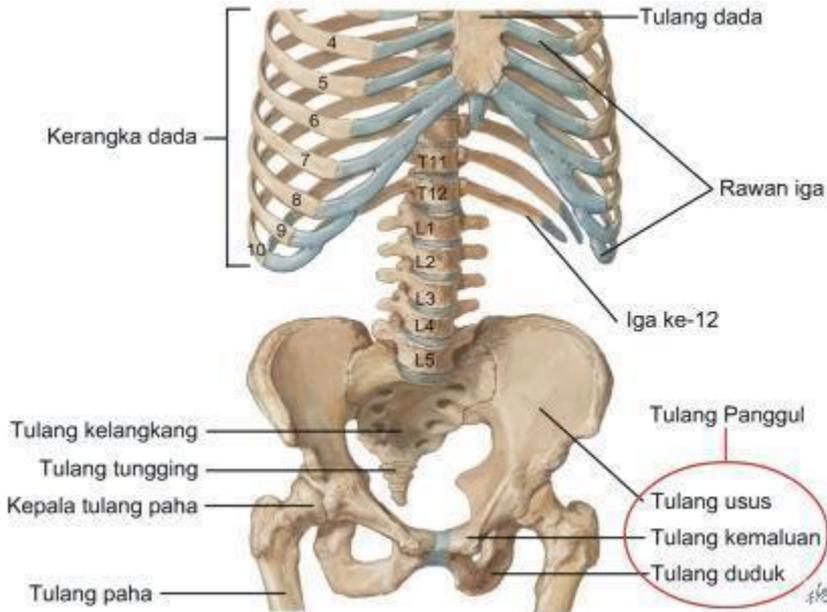
3. Fungsi Komersial

Pembuatan karya seni rupa untuk diperjual belikan sebagai pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Seperti pembuatan perabot, gerabah, dan benda-benda lain yang khusus diperjual belikan untuk memenuhi kebutuhan pembuatnya.



4. Fungsi Pendidikan

Pembuat karya seni rupa untuk sarana pendidikan, seperti gambar-gambar di dalam buku-buku pelajaran, patung untuk peragaan atau untuk mengetahui anatomi tubuh manusia.



5. Fungsi Ritual

Pembuatan karya seni untuk sarana ritual keagamaan seperti pembuatan patung untuk ibadah, pembuatan tempat mimbar, pembuatan ragam hias di tempat-tempat ibadah.



D. MENULIS KRITIK KARYA SENI RUPA

Secara umum kritik seni berhubungan dengan apresiasi karya seni. Mengapresiasi karya seni rupa berarti memahami sepenuhnya seluk-beluk karya seni rupa serta menjadi sensitif (peka) terhadap segi-segi estetikanya. Apresiasi dapat juga diartikan berbagi pengalaman antara seniman (perupa) dan penikmat karya, bahkan ada yang menambahkan, menikmati karya seni sama artinya dengan menciptakan kembali. Dengan kata lain, kegiatan apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni dapat diartikan sebagai upaya untuk memahami berbagai hasil seni dengan segala permasalahannya serta menjadi lebih peka terhadap nilai-nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Dengan mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil karya seni rupa serta menjadi

sensitif terhadap segisegi estetikanya seseorang diharapkan mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya (Soedarso, 1990).

Fungsi kegiatan apresiasi seni terdiri dari dua hal yaitu (1) dapat meningkatkan dan memupuk kecintaan kepada karya bangsa sendiri dan sekaligus kecintaan kepada sesama manusia. (2) yaitu penikmatan, penilaian, empati dan hiburan.

Pengertian kritik dalam seni tidak diartikan sebagai kecaman yang menyudutkan hasil karya atau penciptanya. Hampir sama dengan apresiasi, kritik seni pada dasarnya merupakan kegiatan menanggapi karya seni. Perbedaannya hanyalah kepada fokus dari kritik seni yang lebih bertujuan untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni. Keterangan mengenai kelebihan dan kekurangan ini dipergunakan dalam berbagai aspek, terutama sebagai bahan untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya. Para ahli seni umumnya beranggapan bahwa kegiatan kritik dimulai dari kebutuhan untuk memahami (apresiasi) kemudian beranjak kepada kebutuhan memperoleh kesenangan dari kegiatan memperbincangkan berbagai hal yang berkaitan dengan karya seni tersebut. Sejalan dengan perkembangan pemikiran dan kebutuhan masyarakat terhadap dunia seni, kegiatan kritik kemudian berkembang memenuhi berbagai fungsi sosial lainnya. Kritik karya seni tidak hanya meningkatkan kualitas pemahaman dan apresiasi terhadap sebuah karya seni, tetapi dipergunakan juga sebagai standar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil berkarya seni. Tanggapan dan penilaian yang disampaikan oleh seorang kritikus ternama sangat mempengaruhi persepsi penikmat terhadap kualitas sebuah karya seni bahkan dapat mempengaruhi penilaian ekonomis (*price*) dari karya seni tersebut. Dalam dunia pendidikan, kegiatan kritik dapat digunakan sebagai evaluasi dalam proses pembelajaran seni. Kekurangan pada sebuah karya dapat dijadikan bahan analisis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar tentang seni.

Hal penting dalam mengkaji atau menilai karya seni rupa yaitu : (1) **nilai bentuk** (nilai artistik) : garis, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan nada gelap terang. (2) **nilai isi** (komposisi, ide, pesan, simbol, tema, gaya, teknik, kemampuan mengolah nilai-nilai bentuk). Dalam pembuatan tulisan tentang kritik seni rupa hal yang perlu dipaparkan antara lain :

1. Deskripsi

Deskripsi adalah tahapan dalam kritik untuk menemukan, mencatat dan mendeskripsikan segala sesuatu yang dilihat apa adanya dan tidak berusaha melakukan analisis atau mengambil kesimpulan. Pemaparan deskripsi berupa gagasan/ide, tema, teknis, media, dan ungkapan, serta hasil akhir pada proses pembuatannya.

2. Analisis Formal

Analisis formal adalah tahapan dalam kritik karya seni rupa untuk menelusuri sebuah karya seni berdasarkan struktur formal atau unsur-unsur pembentuknya. Analisis formal memperlihatkan usaha untuk menjelaskan karya seni rupa secara objektif dan hubungannya dengan tafsiran dalam penelaahan.

3. Interpretasi atau Penafsiran

Penafsiran adalah upaya untuk menjernihkan persoalan dalam proses mengerti suatu karya seni rupa, yaitu dengan cara mengungkapkan setiap detail proses interpretasi dengan bahasa yang tepat.

4. Evaluasi atau Penilaian

Evaluasi adalah tahapan dalam kritik untuk menentukan kualitas suatu karya seni rupa biladibandingkan dengan karya lain yang sejenis.

E. NILAI ESTETIS KARYA SENI RUPA

Suatu karya memiliki nilai artistik dan nilai estetis. Nilai artistik adalah nilai seni yang terdapat pada objek karya tersebut. Sedangkan nilai estetis adalah merupakan nilai keindahan dari sebuah karya seni rupa. Sedangkan nilai keindahan pada suatu karya itu sangat subjektif tergantung dari yang menilai karya tersebut. Nilai estetis atau nilai keindahan ini bisa dilihat pada unsur-unsur rupa yang terdapat pada sebuah karya seni dan prinsip-prinsip penataannya. Unsur-unsur karya seni rupa seperti: titik, garis, bidang, bangun, warna, dan tekstur.

1. Titik

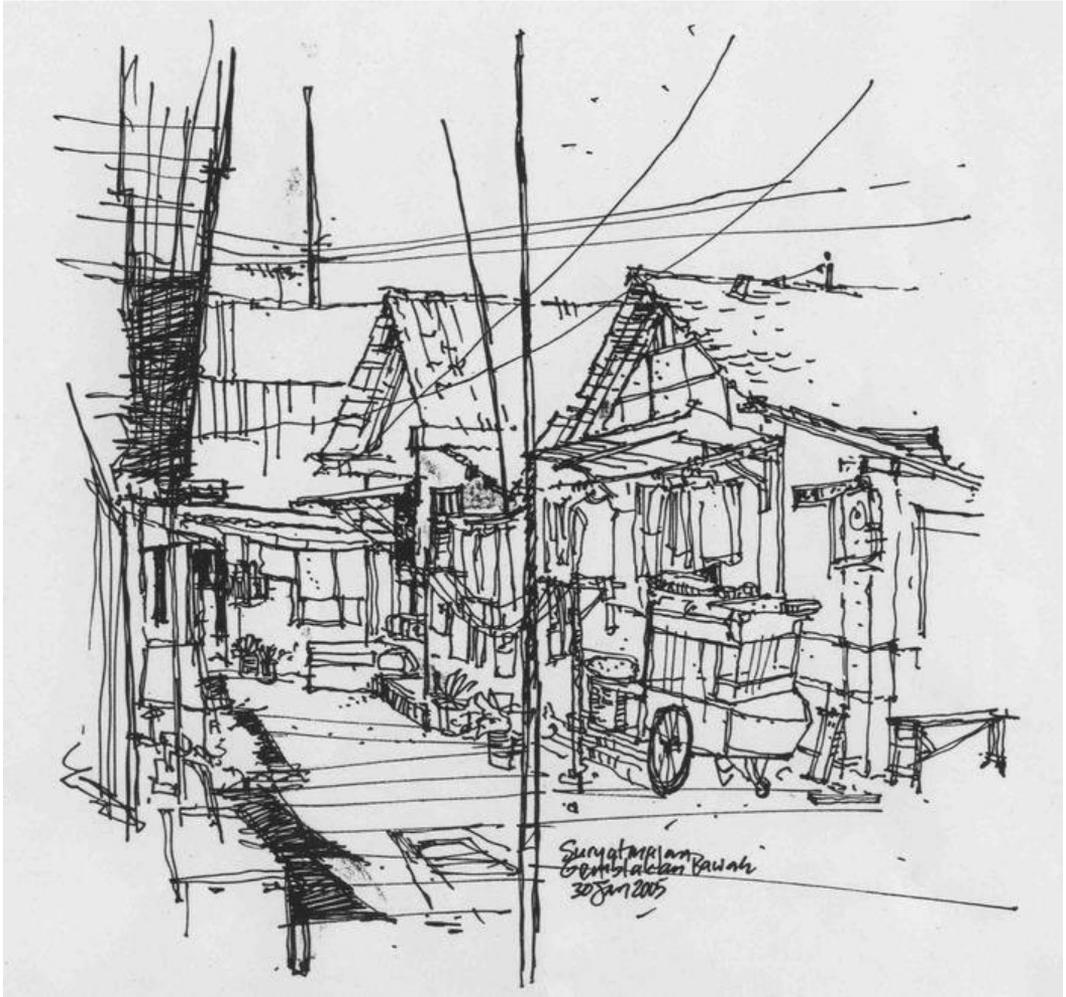
Titik (noktah) adalah merupakan unsur terkecil atau unsur dasar pada karya seni rupa dua dimensi. Titik dapat menjadi bentuk yang berarti apabila dari titik-titik tersebut disusun menjadi sesuai dengan kaidah-kaidah seni. Hasil susunan titik apabila diwujudkan dalam bentuk lukisan menjadi sebuah karya seni yang

bergaya pointilisme. Pelukis yang menggunakan teknik menyusun titik-titik ini adalah Georges Seurat.

2. Garis

Garis merupakan barisan titik-titik yang berderet memanjang dengan kedua ujung terpisah. Bentuk garis bermacam-macam seperti panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, patah-patah, vertical, horizontal, dan diagonal. Menurut wujudnya garis dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu garis nyata dan garis semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan secara langsung. Sedangkan garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) dari suatu bidang, warna, atau ruang.

Garis dapat disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah wujud. Wujud tersebut dapat berwujud suatu karya seni rupa. Garis dapat pula dikombinasikan dengan warna, bidang, dan tekstur. Karya seni ini sering disebut dengan lukisan yang bergaya abstrak (abstraksionisme) dengan tokoh Piet Mondrian.



3. Bidang

Bidang merupakan wujud yang terbentuk dari sekumpulan garis yang membentuk bidang tertutup, atau dengan kata lain bidang adalah garis yang bertemu pada satu titik. Bidang dapat pula terbentuk dari goresan sesuatu yang berukuran besar, seperti goresan kuas cat pada bidang gambar. Bidang ada yang berbentuk geometris seperti segi tiga, segi empat, bujur sangkar, segi lima, lingkaran, dan jajaran genjang. Sedangkan bidang yang berbentuk nongeometris (organis) seperti bentuk-bentuk bidang yang tidak beraturan.

4. Bentuk

Bentuk merupakan unsur karya seni rupa tiga dimensi. Bentuk dapat dikelompokkan menjadi bentuk figurative, bentuk abstraktif, dan bentuk abstrak. Bentuk figurative adalah bentuk-bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan benda. Bentuk abstraktif adalah bentuk figurative yang digayakan atau diubah bentuknya (distilasi). Contohnya wayang kulit, topeng, dan dekorasi tumbuh-tumbuhan. Bentuk abstrak adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam.

5. Ruang

Wawasan tentang ruang berguna saat merancang desain interior. Ruang dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu ruang positif dan ruang negative. Ruang positif adalah ruang yang diisi atau ditempati oleh wujud bentuk. Sedangkan ruang negative adalah ruang yang mengelilingi wujud bentuk. Semakin besar ruang negative, wujud bentuk berkesan semakin kecil, dan begitu sebaliknya.

6. Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata. Warna terdiri dari warna pokok, warna sekunder, warna tersier, dan warna-warna lain yang merupakan symbol dari warna tersebut. Warna primer atau warna pokok adalah warna yang tidak dapat dibentuk dengan mencampur warna lainnya. Warna pokok terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah percampuran antara warna primer yang satu dengan warna primer yang lain. Warna sekunder terdiri dari warna hijau, jingga/orange, dan ungu. Sedangkan warna tersier adalah warna yang diperoleh dengan mencampur warna primer dengan warna sekunder, atau percampuran warna sekunder yang satu dengan warna sekunder yang lainnya.

7. Tekstur

Tekstur adalah kesan rasa yang ditimbulkan permukaan suatu benda yang dengan meraba akan timbul rasa, seperti halus, kasar, bergelombang, dan licin. Tekstur dapat digolongkan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah kesan rasa yang ditimbulkan oleh permukaan benda aslinya. Tekstur semu adalah kesan rasa yang ditimbulkan oleh permukaan benda tiruannya dalam bentuk dua dimensi.

8. Gelap Terang

Gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek. Gelap terang merupakan unsur yang paling menonjol, karena akan menimbulkan kesan ruang atau dimensi sehingga bentuk yang dua dimensi akan terkesan tiga dimensi.

SUMBER

Hardjana Suka. (1995). Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya:
Yogyakarta: MSPI.

Sumardjo,J. dan Saini KM. (1986). Apresiasi Kesusastraan. Jakarta: PT.
gamedia.

Sedyawati, Edi dkk. (1983). Seni dalam Masyarakat Indonesia. Jakarta:
Gramedia