

MODUL

Pembelajaran SENI BUDAYA XI

GURU PENGAMPU:
RICHU NURDINI, S.PD



SMA MUHAMMADIYAH 1
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kekuatan sehingga modul pembelajaran yang berjudul MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA yang berbasis kompetensi sesuai Standar Isi 2013 untuk SMA dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan modul ini terdorong oleh kenyataan masih kurangnya buku praktis pelajaran di bidang kesenian terutama pada bidang seni rupa untuk SMA. Berdasarkan keadaan tersebut, penulis memberanikan diri untuk menyusun modul pembelajaran seni rupa yang menyajikan materi-materi berbasis kompetensi.

Penulis mencoba menyampaikan materi sederhana yang mudah dipraktikkan dan dikuasai siswa. Modul ini menyajikan beberapa alternative dalam proses belajar sehingga nantinya siswa dapat mengembangkan diri dengan menggunakan media yang tersedia.

Selain itu kegiatan dan tugas yang ada di dalamnya tidak saja membantu siswa dalam memahami materi melainkan juga dalam rangka memperluas wawasan siswa serta melatih siswa dalam mengapresiasi dirinya dalam berseni.

Dalam kegiatan belajar mengajar, kegiatan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Hal ini diharapkan juga akan berdampak pada pengembangan seni.

Kepada Hajar Pamadhi, M.A (Hons.) selaku dosen pengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran serta Teman-teman yang telah memberikan dukungan, motivasi dalam penyusunan modul ini, penulis mengucapkan terima kasih. Akhirnya, kritik dan saran dari rekan-rekan serta khalayak sangat penulis nantikan demi kemajuan dan kesempurnaan modul ini di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 13 September 2020

Penulis,



DAFTAR ISI

COVER.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
SENI RUPA 2 DIMENSI (GAMBAR BENTUK).....	5
TOPIK I PENGERTIAN MENGGAMBAR BENTUK.....	7
URAIAN MATERI.....	7
A. Pengertian Menggambar Bentuk.....	7
B. Hakikat Menggambar Bentuk.....	8
C. Macam-macam Bentuk.....	10
D. Media.....	11
TOPIK II TEKNIK MENGGAMBAR BENTUK.....	12
URAIAN MATERI.....	13
A. Prinsip Menggambar Bentuk.....	13
B. Teknik Menggambar Bentuk.....	18
C. Pendekatan Menggambar Bentuk.....	18
D. Langkah Menggambar Bentuk.....	22
RANGKUMAN.....	27
EVALUASI.....	28
MELUKIS AQUAREL.....	32
Tehnik dasar pewarnaan dengan cat air.....	333
Efek-efek yang dihasilkan dengan penggunaan beberapa media tambahan.....	388
RANGKUMAN.....	422
EVALUASI.....	433
SENI RUPA 3 DIMENSI (PATUNG).....	466
TOPIK I TEKNIK PELAKSANAAN, FUNGSI, CORAK DAN RAGAM SENI PATUNG.....	488
URAIAN MATERI.....	4949
A. Teknik Pelaksanaan Seni Patung.....	49
B. Sejarah dan Perkembangan Seni Patung.....	500
C. Corak patung.....	Error! Bookmark not defined.3
TOPIK II MACAM-MACAM TEKNIK MEMBUAT PATUNG.....	544
URAIAN MATERI.....	54
Membuat Patung.....	54



RANGKUMAN	58
EVALUASI	59
MODUL KREATIF MEMBUAT BONEKA KERTAS	633
MENGAPRESIASI SERTA MENGIDENTIFIKASI GAGASAN DAN TEKNIK DALAM KARYA SENI RUPA	700
MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA	711
1. Pengertian Seni Rupa	711
2. Bidang seni rupa	722
3. Periodisasi Seni Lukis	7979
4. Aliran-Aliran Seni Rupa	831
5. Teori Warna	922
EVALUASI	955
PAMERAN SENI RUPA	9898
TOPIK I PENGERTIAN, MANFAAT DAN TUJUAN PAMERAN	100
TOPIK II PELAKSANAAN PENYELENGGARAAN PAMERAN SENI RUPA	1133
URAIAN MATERI	1133
EVALUASI	11718
DAFTAR PUSTAKA	1211

SENI RUPA 2 DIMENSI (GAMBAR BENTUK)

PENDAHULUAN

Apakah anda pernah melihat gambar seperti ini?



Pada waktu anda berjalan-jalan dipinggiran toko figura sering kali melihat gambar-gambar seperti ini. Pernahkah anda berpikir bagaimana cara membuatnya? Teknik apa yang digunakan?. Tentu saja pada waktu itu yang terlintas di dalam pikiran anda adalah gambar tersebut terlihat bagus dan mirip seperti objek aslinya.

Sering kali kita melihat gambar-gambar tersebut terpajang di dinding rumah kita sebagai hiasan agar rumah lebih terlihat indah. Cobalah anda amati lukisan itu! Seberapa miripkah? Lukisan yang sering anda liat itu ialah gambar bentuk.

Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, supaya hasil menggambar bentuk lebih tepat/mirip dengan objek yang digambar, prinsip-prinsipnya adalah : perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang dan bayang-bayang. Kemampuan memahami dan menerapkan prinsip tersebut di dalam menggambar bentuk merupakan kemampuan dasar dalam berkarya seni rupa, sehingga kompetensi ini cukup esensial dalam konteks pembelajaran seni rupa.

1. KEMAMPUAN YANG MENDUKUNG

1. Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya para siswa telah membaca buku paket seni budaya pokok bahasan gambar bentuk.
2. Siswa telah melihat/ menyaksikan bentuk-bentuk atau objek benda yang dapat digunakan untuk menggambar bentuk.

3. **WAKTU** : dua pertemuan (2 x 45 menit)

4. TUJUAN BELAJAR MODUL INI :

Membuat karya gambar bentuk berdasarkan pengetahuan:

- a. Teknik yang digunakan dalam menggambar bentuk
- b. Berbagai media yang dapat digunakan untuk menggambar bentuk.
- c. Langkah-langkah menggambar bentuk.

5. PETUNJUK MENERJAKAN MODUL:

a. Petunjuk Umum

Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya siswa telah membaca buku paket seni budaya pokok bahasan gambar bentuk. Siswa dianjurkan melihat atau menyaksikan bentuk-bentuk atau objek benda yang bisa dijadikan sebagai objek untuk menggambar bentuk.

b. Petunjuk Khusus.

Bacalah modul ini dengan seksama. Jika ada yang kurang paham, mintalah petunjuk tutor (guru).

- 1). Jika telah mengikuti semua tutorial dan mengerjakan tugas, laporkan hasilnya pada tutor untuk dikoreksi.
- 2). Setelah membaca keseluruhan isi modul kerjakan tes evaluasi.
- 3). Jika mengerjakan tes dan lulus dengan min 70 diijinkan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus harus mengulang mempelajari modul ini.

6. DESKRIPSI KEGIATAN

No	Judul Pengalan	Waktu	kegiatan	kemajuan
1	Menggambar bentuk	30 menit	1. Mengkaji bahan ajar	
			2. Mengerjakan tugas	
2	Teknik menggambar bentuk	150 menit	1. Mengakaji bahan ajar	

			2. Mendiskusikan tugas	
			3. Mengkaji isi bacaan	
			4. Mengerjakan pertanyaan maupun tugas	

TOPIK I Pengertian Menggambar Bentuk

T K P : setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan kembali pengertian menggambar bentuk
2. Mengetahui Hakikat menggambar
3. Menyebutkan macam-macam bentuk
4. Menyebutkan macam-macam media yang umum digunakan dalam menggambar bentuk

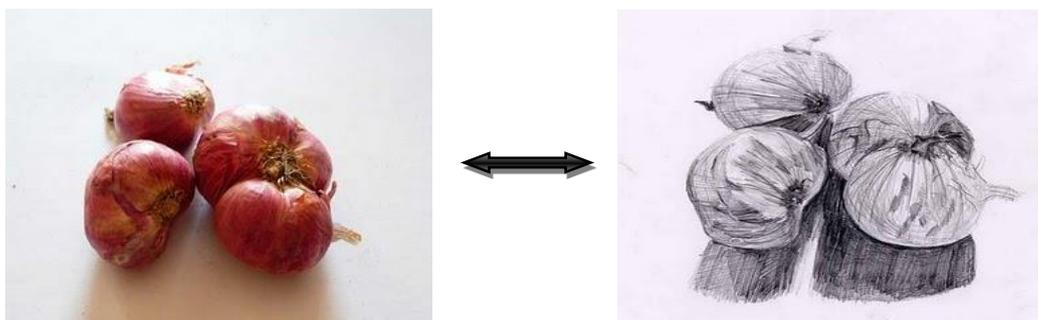
Waktu : 30 menit

URAIAN MATERI

A. Pengertian Menggambar Bentuk

Saat kita masih duduk di bangku SMP kelas satu, kita sering mendengarkan istilah 'gambar bentuk'. Pada saat itu mungkin kita kan berpikir, apa lagi nih Gambar Bentuk? Gambar bentuk-bentuk benda-benda yang ada? Apa hanya menggambar bentuk garis, lurus, bergelombang, lingkaran, segitiga, dst? Atau apa? Hmmm....Sebenarnya Gambar Bentuk itu apa sih?

Untuk itu mari perhatikan gambar ini!



Setelah kalian amati, apa yang kalian temukan? Tidak lain, kemiripan bukan?

Cobalah anda ambil kertas beserta pensil. Amati gambar diatas. Setelah paham, cobalah anda memulai menggambar. Perhatikan perbandingan objeknya. Perhatikan cahaya yang mengenai objek, lalu berilah warna gelap yang yang tidak terkena cahaya. Oleh karena itu gambar tersebut merupakan gambar bentuk. Setelah selesai, cobalah liat hasil gambar anda! Apabila sudah mirip, maka gambar anda bisa disebut sebagai gambar bentuk.

Menggambar Bentuk adalah memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada.

Menurut Dr. Cut Kamaril WS. Menggambar Bentuk merupakan usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan ide/gagasan, perasaan dalam wujud dwi matra yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna.

Dalam menggambar bentuk dituntut ketepatan bentuk benda yang digambar. Oleh sebab itu, diperlukan pengetahuan tentang dasar-dasar ketepatan bentuk yakni proporsi atau ukuran perbandingan dan ketepatan barik/tekstur yang menunjukkan ketepatan jenis benda tersebut. Bagi orang yang pandai menggambar dapat menggambar langsung dengan tepat apa yang digambar. Bagi orang yang masih belajar perlu mengetahui dasar-dasar proporsi tersebut, dengan menggunakan garis-garis pertolongan untuk membagi-bagi bentuk benda dalam ukuran perbandingan tertentu supaya gambarnya tepat.

B. Hakikat Menggambar Bentuk

Menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan/ketepatan bentuk mengenai sesuatu.

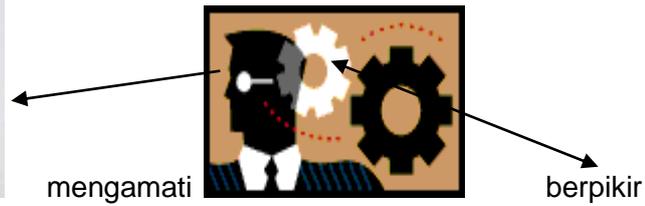
MENGGAMBAR BENTUK = MEMINDAHKAN + KETEPATAN BENTUK

Kata menggambar atau kegiatan menggambar dapat diartikan sebagai memindahkan satu atau beberapa objek ke atas bidang gambar tanpa melibatkan emosi, perasaan dan karakter penggambaranya.

Pemindahan ini dalam pengertian pemindahan bentuk atau rupa dengan memperkecil atau memperbesar ukuran keseluruhan yang untuk kepentingan tertentu dapat juga mempergunakan skala perbandingan (perbandingan ukuran) secara akurat melalui pengamatan.



⇕
Benda



Mengespresikan pengamatan



TUGAS!

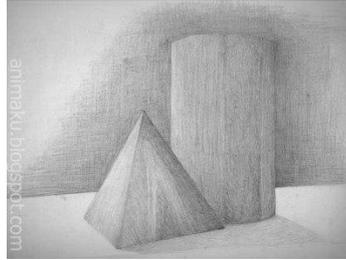
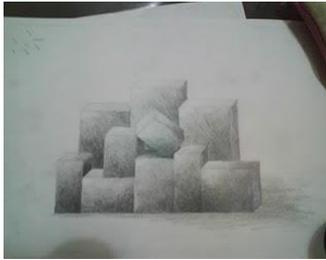
1. Tulislah kembali apa yang anda ketahui mengenai pengertian menggambar bentuk?
2. Apakah Inti dari hakikat menggambar bentuk?

C. Macam-macam Bentuk

Bentuk benda yang menjadi objek gambar bermacam-macam, yaitu:

1. Bentuk Kubistis

Bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang berbentuk dasarnya kubus dan balok. Contohnya: lemari, meja, kursi, kardus, kulkas, dan pesawat TV.



2. Bentuk Silindris

Benda yang menyerupai silinder atau bulat. Contoh: gelas, botol, kendi, teko, ember, guci, cangkir, kaleng, dan piring.



3. Bentuk Bebas

Contoh: kain, buah-buahan, sayur-sayuran, dan busana.



Tugas!

1. Sebutkanlah satu persatu benda yang termasuk ke dalam bentuk benda kubistis, silindris, bebas!

D. Media

1. Kertas, kanvas, dll



2. Pensil



3. Cat air



4. Cat minyak



5. Pastel



6. Kuas



TUGAS

1. Pelajarilah kembali pengertian serta macam-macam bentuk dari menggambar bentuk!
2. Apa maksud dari pelajaran menggambar bentuk?
3. Buatlah gambar dengan bentuk kubistis, silindris, dan bebas menggunakan media yang telah dimiliki!

TOPIK II TEKNIK MENGGAMBAR BENTUK

T K P : Setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

1. Menyebutkan prinsip-prinsip yang digunakan dalam menggambar.
2. Menjelaskan masing-masing teknik menggambar dengan baik
3. Membuat gambar bentuk yang benar

Waktu : 150 menit

URAIAN MATERI

A. Prinsip Menggambar Bentuk

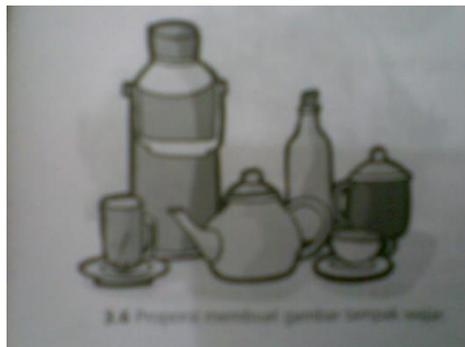
1. Perspektif

Menurut prinsip ini objek yang digambar hendaknya sesuai dengan tampilan yang sebenarnya, yaitu: objek gambar yang dekat dengan penggambar akan kelihatan lebih besar, lebih tinggi, dan lebih jelas sedangkan objek gambar yang jauh dari si penggambar akan tampak lebih kecil, lebih pendek, dan kurang jelas.



2. Proporsi

Proporsi membandingkan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan. Dengan menerapkan prinsip proporsi ini objek gambar yang satu dengan objek gambar yang lain harus nampak wajar. Misalnya gambar cangkir dengan gambar poci tentu lebih besar poci. Akan tampak tidak wajar jika cangkir digambar lebih besar daripada poci.

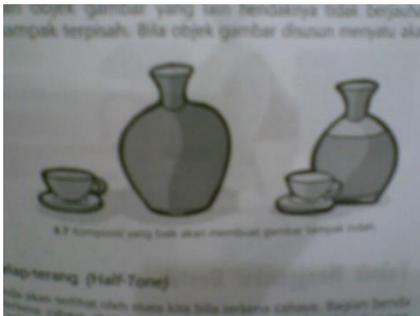


Gambar 8. Proporsi membuat gambar tampak wajar

3. Komposisi

KOMPOSISI = Susunan/ Letak Objek Gambar

Letak objek gambar yang satu dengan gambar yang lain hendaknya tidak berjauhan sehingga tidak nampak terpisah. Bila objek gambar disusun menyatu akan tampak indah.



Komposisi yang baik akan membuat gambar tampak indah

KOMPOSISI BENTUK DASAR

Memahami dan mengkomposisikan bentuk dasar adalah kemampuan yang penting dalam menggambar. Karena, bagaimanapun juga setiap objek benda yang akan digambar nantinya adalah terdiri dari bperwujudan bentuk dasar.

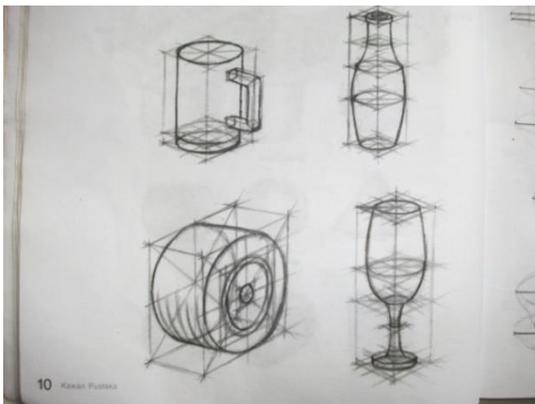
Adapun langkah yang harus dilakukan dalam mengkomposisikan bentuk dasar adalah ;

- Latihan mengkomposisikan bentuk-bentuk dasar, dimana bentuk tersebut mengalami distorsi, pembesaran, pengecilan, pemotongan, dan pengulangan.
- Bentuk-bentuk dasar tersebut juga bisa berubah menjadi bervolume dengan memanfaatkan teknik arsir gelap dan terang.
- Buatlah beberapa sketsa dasar terlebih dahulu, pilihlah bentuk-bentuk dasar apa saja yang ingin digunakan.
- Kemudian komposisikan bentuk dasar tersebut sehingga memenuhi bidang gambar.
- Pilihlah sketsa yang akan diselesaikan. Kemudian arsirlah dengan teknik arsir gradasi. Ketika mulai mengarsir tidak harus menggunakan arsir terang terlebih dahulu. Bisa mulai dengan arsir gelap terlebih dahulu, seperti pada gambar di

bawah ini. Kalau suka dengan teknik arsir tekstur maka gabungkanlah dalam komposisi gambar.

- Semua obyek yang akan digambar seperti alam benda, manusia, dan binatang jika disederhanakan maka akan mempunyai bentuk dasar geometris seperti kotak, persegi, lingkaran, dan segitiga.
- Latihan ini akan sangat membantu Anda untuk melihat bentuk-bentuk dasar yang dimiliki setiap obyek. Sehingga akan terbiasa untuk menghasilkan berbagai macam komposisi yang dinamis dimana memiliki unsur keseimbangan, irama dan kesatuan.

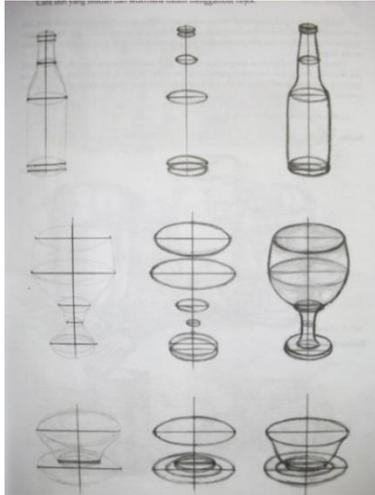
Isometri = metode/teknik menggambar objek dengan ukurannya lebih kecil dari manusia.



Teknik ini dipakai agar penggambaran objek gambar tidak mengalami distorsi. Secara konstruktif, proporsi semua benda jika disederhanakan berasal dari bentuk kotak atau persegi.

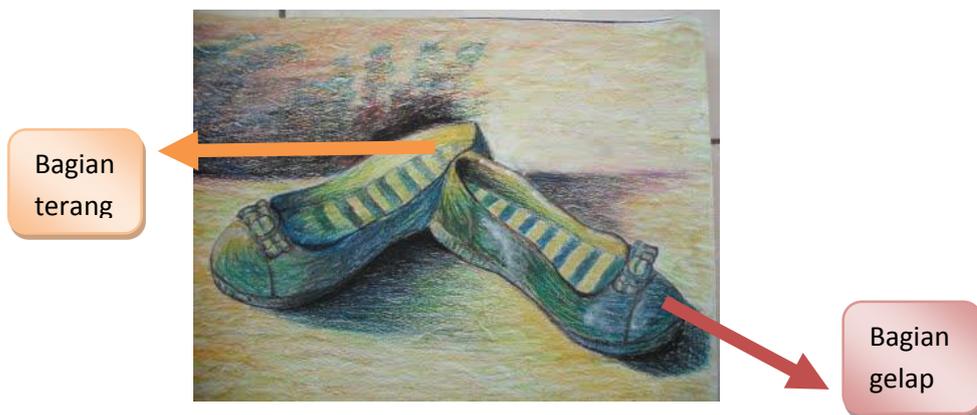
Cara lain yang mudah dan sederhana dalam menggambar objek. Langkah-langkah sederhana menerapkan garis bantu dalam menggambar bentuk :

- Membayangkan objek telah tergambar di bidang gambar
- Membuat garis pokok objek (tinggi objek atau lebar objek) sebagai tolok ukur menentukan proporsi bagian-bagian objek lainnya.
- Membuat skema bagian-bagian objek secara keseluruhan dengan garis pokok objek sebagai pembanding/perimbangan proporsinya (dilakukan dengan pengamatan berulang-ulang)
- Membentuk kontur/out line bentuk objek dan bagian-bagiannya, berdasarkan skema yang sudah dibuat di atas.
- Selesai. Proses selanjutnya penentuan gelap terang dan finishing.



4. Gelap-terang (Half-Tone)

Benda akan terlihat oleh mata kita bila terkena cahaya. Bagian benda yang terkena cahaya akan nampak terang. Sedangkan benda yang tidak terkena cahaya akan nampak gelap. Di bagian terang dan bagian gelap terdapat bagian yang tidak gelap/tidak terang (half-tone). Dalam menggambar bentuk agar kelihatan realis atau seperti tiga dimensi hendaknya memperhatikan nada gelap terang atau sering disebut half-tone. Bagian benda yang terang hendaknya diberi warna yang muda atau dibiarkan warna putih kertas, bagian benda setengah terang atau setengah gelap diberi warna sedang atau diarsir sedang, dan bagian benda yang Nampak gelap diberi warna tua atau diarsir warna hitam pekat.

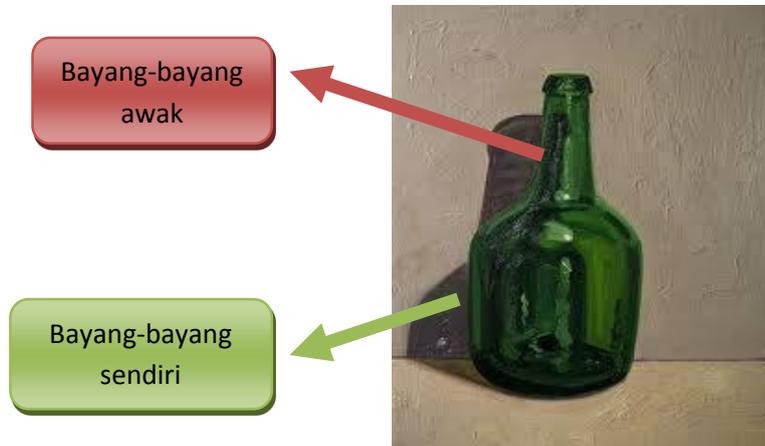


Bentuk dengan gelap terang

5. Bayang-bayang (Shadow)

Benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayang-bayang. Bayang-bayang itu jatuh tidak jauh dari benda yang terkena cahaya. Dalam menggambar bentuk, peranan bayang-bayang akan menentukan terciptanya kesan tiga dimensi (realis). Oleh karena itu, bayang-bayang meskipun agak samar-samar harus ada.

Bayang-bayang dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: bayang-bayang awak (bayangan karena sinar, terdapat pada benda tersebut), bayang-bayang langkahi (bayangan benda karena sinar, mengenai benda lain), dan bayang-bayang sendiri (bayangan benda pada permukaan yang licin).



Gambar 14. Bayang-bayang

TUGAS

1. Dalam menggambar bentuk terdapat prinsip-prinsip. Sebutkan! Bisakah kita mendapatkan hasil yang baik jika salah satu prinsip dari menggambar bentuk tidak digunakan?
2. Buatlah salah satu benda dengan menggunakan metode Isometri!

B. Teknik Menggambar Bentuk

Adapun teknik dalam menggambar bentuk adalah sebagai berikut:

a. Teknik Linear



Cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsure yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.

b. Teknik Blok



Cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya (siluet).

c. Teknik Stippel.

Yaitu menggambar dengan titik-titik atau noda-noda yang diulang-ulang.

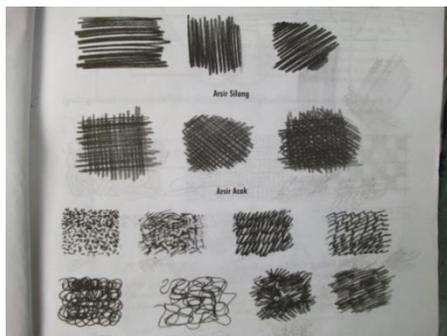
d. Teknik Dussel,



atau disebut dengan teknik gosok. Yaitu menggambar dengan cara menggosok-gosokkan tangan atau kertas yang sudah diberi/dibubuhi dengan pensil.

e. Teknik Arsir,

Untuk menyampaikan kesan bentuk tiga dimensi yang tidak dapat terwakili hanya dengan garis kontur saja. Jenis-Jenis Arsir antara lain: **Arsir Biasa, Arsir Silang, Teknik Scribbling.**



Macam-macam arsiran

Contoh arsir untuk karakter benda-benda.



Karakter kaca atau gelas



Karakter kayu dan kain

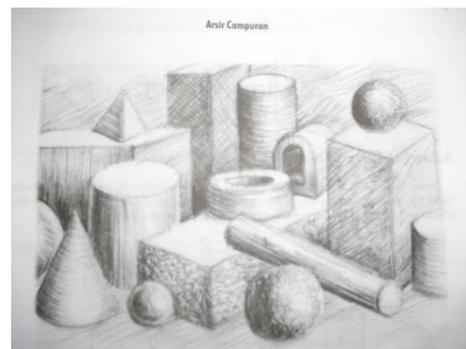
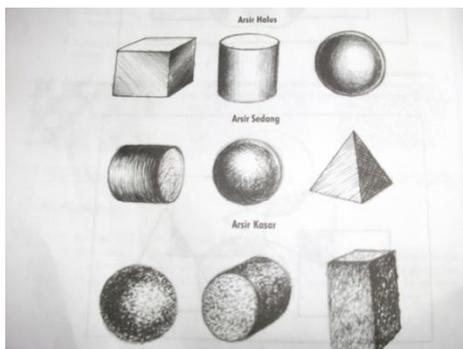


Karakter Metal



Karakter kertas

Teknik mengarsir pada bangun dasar tiga dimensi berbeda dengan teknik arsir bidang dasar dua dimensi. Arsir pada objek bangun dasar harus memperhatikan volume dan karakter benda.

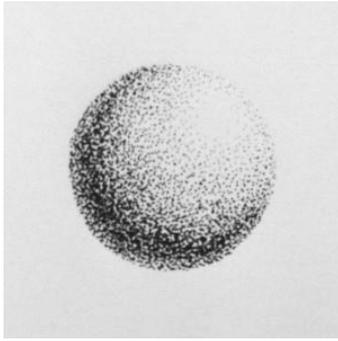


Arsur pada objek bangun dasar memperhatikan volume dan karakter benda

Arsir memiliki fungsi sebagai berikut:

- Memberikan karakter objek gambar.
- Memberikan kesan bentuk dan volume benda.
- Memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar
- Mengisi bidang kosong
- *Finishing touch* gambar

f. Pointilis



Teknik pointilis

Teknik pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap-terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.

g. Aquarel

Biasanya menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

h. Plakat

cara menggambar dengan menggunakan bahan cat poster atau cat air dengan sapuan warna tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.

TUGAS

1. Mengapa teknik dusel tidak dianjurkan untuk dipakai ketika kita menggambar bentuk?
2. apa kendala dalam menggunakan teknik plakat dalam menggambar bentuk?
3. Buatlah suatu gambar menggunakan salah satu teknik dari menggambar bentuk!

C. Pendekatan Menggambar Bentuk

Dalam menggambar bentuk ada dua pendekatan yang dapat digunakan, yaitu:

1. Pendekatan dengan Model

Yang dimaksud dengan model adalah benda atau objek yang akan digambar, misalnya kendi, gelas, buah-buahan, kursi, keramik, dan sebagainya.



Menggambar dengan model maksudnya, dalam kegiatan menggambar harus ada model atau benda sesungguhnya. Dengan adanya model, penggambar lebih banyak memperoleh kemudahan antara lain:

- Objek gambar lebih luas,
- Tidak perlu mencari-cari objek gambar,
- Penggambar dapat mengontrol gambar dan model sesering mungkin,
- Ketepatan sudut gambar lebih tajam.

2. Pendekatan Tanpa Model

Pendekatan ini bertolak belakang dari pendekatan dengan model. Menggambar bentuk tanpa model banyak kekurangannya, terutama bagi siswa yang masih belajar menggambar. Bagi yang belum mahir, model diperlukan untuk menghasilkan gambar yang baik, sebab tuntutan keberhasilan dalam menggambar bentuk adalah ketepatan gambar dengan objek yang digambar.

D. Langkah Menggambar Bentuk

Adapun langkah-langkah dalam menggambar bentuk dengan pendekatan model adalah sebagai berikut.

1. Pengamatan

Kegiatan ini untuk mengenali objek yang akan digambar. Benda atau objek hendaknya diamati dengan seksama dan berurang-ulang. Ada baiknya kegiatan pengamatan dilakukan dengan bingkai (frame).

2. Sketsa

Indahkan hasil pengamatan di atas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar satu per satu secara tipis.

3. Menentukan Gelap-terang

Berilah tanda batas yang tipis antara bagian benda yang terang dan gelap dengan memperhatikan arah cahaya.

4. Menentukan Teknik

Penggunaan teknik tergantung pada alat dan bahan yang akan kita gunakan. Bila menggunakan pensil berwarna, teknik arsir atau dusel lebih tepat. Sedangkan bila menggunakan bahan cat air, teknik yang tepat adalah aquarel.

Gunakan warna-warna muda terlebih dahulu baru kemudian warna tua. Hindarkan pemakaian cat air warna putih atau pensil warna putih. Biarkan warna kertas gambar sebagaimana aslinya. Dan bila menghendaki warna gelap, tidak harus menggunakan warna hitam.

5. Sentuhan Akhir

Memberikan penekanan pada karya gambar bentuk, dengan tusiran yang bersifat memantapkan goresan sehingga gambar tersebut mempunyai greget atau makna.

Langkah-langkah sederhana menerapkan garis bantu dalam menggambar bentuk,

- Pengamatan bentuk objek secara cermat
- Membayangkan objek telah tergambar di bidang gambar
- Membuat garis pokok objek (tinggi objek atau lebar objek) sebagai tolok ukur menentukan proporsi bagian-bagian objek lainnya.
- Membuat skema bagian-bagian objek secara keseluruhan dengan garis pokok objek sebagai pembanding/perimbangan proporsinya (dilakukan dengan pengamatan berulang-ulang).
- Membentuk kontur/out line bentuk objek dan bagian-bagiannya, berdasarkan skema yang sudah dibuat di atas.
- Selesai. Proses selanjutnya penentuan gelap terang dan finishing.

Contoh Gambar Bentuk dengan bayangan



Contoh arsiran



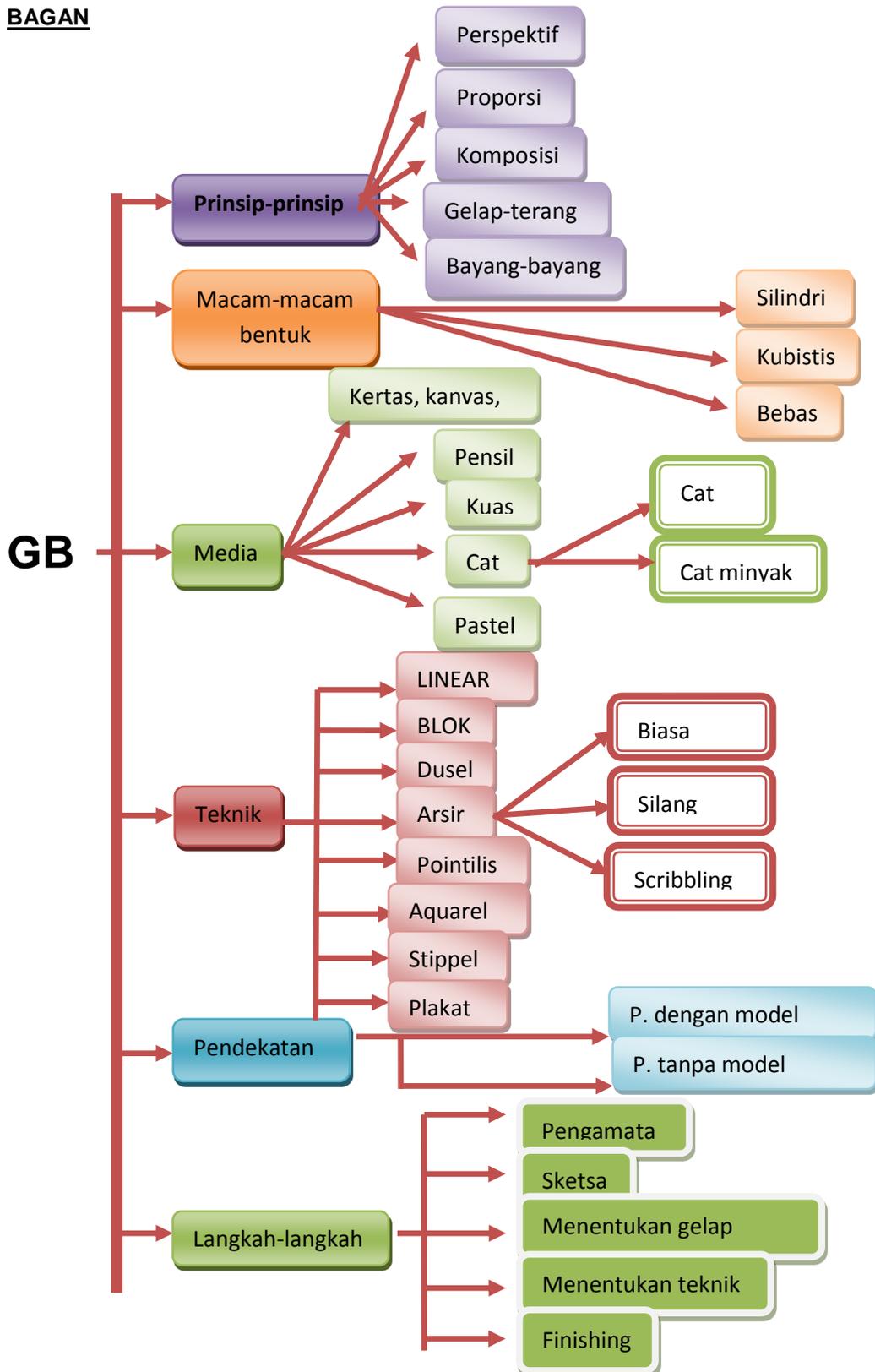
Dengan cara ini siswa diharapkan dapat berpikir secara terencana dan terukur dalam memecahkan persoalan proporsi bentuk ketika mengerjakan tugas menggambar bentuknya, sehingga permasalahan ketepatan proporsi tersebut dapat diatasi dengan relatif mudah.



TUGAS!

1. Pelajarilah Kembali materi mengenai prinsip-prinsip menggambar bentuk!
2. Jika anda telah paham, maka jelaskan prinsip-prinsip tersebut kedalam tulisan pada selembar kertas!
3. Pelajarilah macam-macam teknik menggambar bentuk!
4. Setelah anda paham, tolong buatlah suatu gambar dengan menggunakan prinsip maupun teknik yang ada di dalam menggambar bentuk!

BAGAN



RANGKUMAN

- Menggambar Bentuk adalah memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada. Macam-macam bentuk dibedakan menjadi: bentuk kubistis, silindris, dan bebas. Media menggambar terdiri dari keras, pensil, penggaris, penghapus, dan fiksatif.
- Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, dan bayang-bayang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam komposisi gambar sebagai berikut: Arah Objek, Irama, dan Keseimbangan dan Harmoni. Isometri adalah metode atau teknik menggambar objek yang ukurannya lebih kecil dari manusia.
- Teknik adalah cara-cara yang lazim dipergunakan untuk menggambar. Adapun teknik dalam menggambar bentuk adalah sebagai berikut:
 - Teknik Linear
 - Teknik Blok
 - Teknik Stippel.
 - Teknik Dussel,
 - Teknik Arsir, Jenis-Jenis Arsir antara lain: arsir biasa, arsir silang, arsir scribbling.
 - Teknik Pointilis
 - Teknik Aquarel
 - Teknik Plakat
- Dalam menggambar bentuk ada dua pendekatan yang dapat digunakan, yaitu: pendekatan dengan model dan pendekatan tanpa model.
- Adapun langkah-langkah dalam menggambar bentuk dengan pendekatan model adalah sebagai berikut.
 - Pengamatan
 - Sketsa
 - Menentukan Gelap-terang
 - Menentukan Teknik
 - Finishing

EVALUASI

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan menuliskan jawaban pada selembar kertas!

1. Dari pernyataan berikut ini mana yang tepat untuk pengertian menggambar bentuk?
 - A. Memindahkan foto dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada.
 - B. Memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat ke dalam bidang gambar seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang.
 - C. Memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat ke dalam bidang gambar seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada.
 - D. Meletakkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada.
 - E. Memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat ke dalam foto seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada.

2. Apa hakikat dari menggambar bentuk?
 - A. Memindahkan
 - B. Menjiplak
 - C. Mencontek
 - D. Memotret
 - E. Mengulang

3. Dibah ini yang *bukan* macam-macam bentuk, yaitu....
 - A. Bentuk kubistis
 - B. Bentuk silindris
 - C. Bentuk asimitris
 - D. Bentuk bebas
 - E. Bentuk numeris

4. Dalam menggambar kita menggunakan media, manakah yang tidak terlalu berpengaruh jika tidak digunakan?
 - A. kertas
 - B. pensil
 - C. penggaris
 - D. fiksatif
 - E. cat

5. Menggambar bentuk adalah perbandingan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan. Pernyataan ini adalah pengertian dari...
 - A. Komposisi
 - B. Proporsi
 - C. Perspektif
 - D. Gelap-terang
 - E. Asimetri

6. Metode atau teknik menggambar objek yang ukurannya lebih kecil dari manusia adalah...
 - A. Isometri
 - B. Still life
 - C. Half-tone
 - D. Shadow
 - E. Pointilis

7. Apa yang bukan termasuk ke dalam jenis-jenis arsiran?
 - A. Arsir Biasa
 - B. Arsir bolak-balik
 - C. Arsir Silang
 - D. Arsir dengan Teknik Scribbling
 - E. Arsir miring

8. Apa fungsi dari arsiran? Kecuali...
 - A. Memberikan karakter objek gambar.
 - B. Memberikan kesan bentuk dan volume benda.
 - C. Memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar
 - D. Memberikan kesan hidup pada objek gambar
 - E. Membiarkan bidang kosong



9. Kemudahan apa saja yang diperoleh penggambar dengan adanya model?
- A. Tidak perlu mencari-cari objek gambar
 - B. Penggambar dapat mengontrol gambar dan model sesering mungkin
 - C. Ketepatan sudut gambar lebih tajam
 - D. Bisa mempelajari detail secara langsung
 - E. Objek gambar lebih sempit
10. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam menggambar bentuk dengan pendekatan model, kecuali....
- A. Pengamatan
 - B. Memotret objek
 - C. Sketsa
 - D. Menentukan teknik
 - E. Menentukan gelap terang



KUNCI JAWABAN

1. C
2. A
3. C
4. D
5. B
6. A
7. B
8. E
9. E
10. C

Kriteria Keberhasilan: Sekor: Jumlah benar x 8,5 =

Jika sekor saudara 85 atau lebih tinggi saudara telah berhasil menguasai materi dari modul ini. Saudara dapat meneruskan menulis modul hingga selesai. Jika sekor saudara 68-85, saudara pelajari lagi hal-hal yang masih salah dalam evaluasi, lalu kerjakan kembali evaluasi sampai saudara berhasil. Jika saudara memiliki sekor di bawah 68, sebaiknya saudara mengulang kembali membaca keseluruhan isi modul.

MELUKIS AQUAREL

PENDAHULUAN

Perhatikan lukisan di bawah ini!



Gambar 1



Gambar 2

Adakah perbedaan dari kedua gambar lukisan diatas?

Kalo iya, apakah perbedaannya?

Kalau kalian belum bisa membedakan kedua gambar lukisan diatas, coba perhatikan sekali lagi dengan lebih teliti!

Apakah kalian sudah bisa membedakannya?

Memang benar, kalau jawaban kalian media yang digunakan kedua lukisan itu berbeda. Yang satu menggunakan cat air dan yang satu lagi menggunakan cat minyak.

Apakah kalian bisa membedakan yang mana yang menggunakan cat air?

Jika jawaban kalian gambar 1, berarti kalian sudah bisa mengerti tentang cat air. Namun, jika masih ada yang menjawab gambar 2, perhatikan lebih seksama dan untuk menjadi patokan, **Cat air** atau populer juga dengan sebutan **aquarel** adalah medium [lukisan](#) yang menggunakan [pigmen](#) dengan [pelarut](#) air dengan sifat [transparan](#). Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, biasanya yang digunakan adalah [kertas](#). Selain itu bisa pula [papyrus](#), [plastik](#), [kulit](#), [kain](#), [kayu](#), atau [kanvas](#).

Secara umum, cat air digunakan karena sifat transparansinya. [Gouache](#) adalah medium sejenis yang tidak transparan.

Biasanya cat air digunakan dengan kuas lancip dan 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.

Warna putih biasanya dihasilkan dari bagian-bagian yang tidak diberi lapisan cat. Sangat jarang lukisan yang sengaja memberikan lapisan putih dari cat air.

Cat warna terkenal karena 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 air digunakan.

Sudah tidak sabar ingin menggunakan cat air??

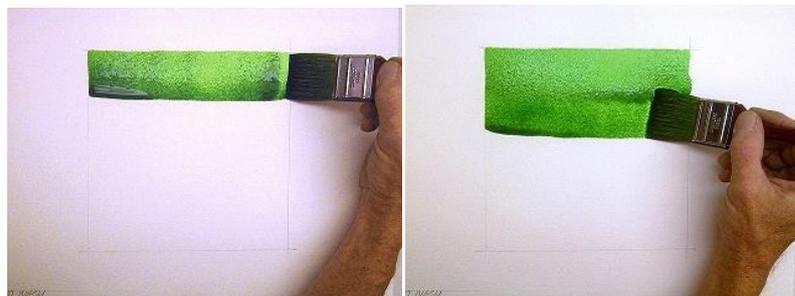
Sebelum itu lebih baik kalian belajar terlebih dahulu mengenai beberapa tehnik dasar dalam penggunaan cat air.

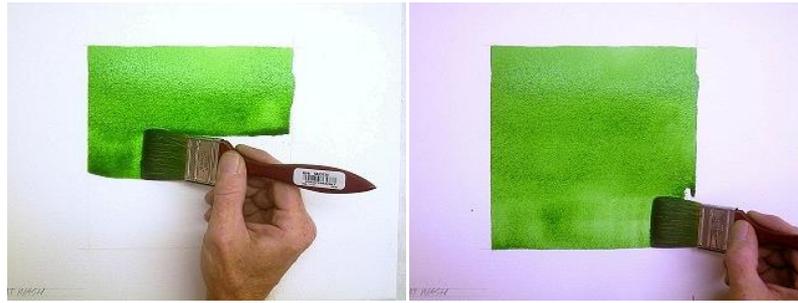
Tehnik dasar pewarnaan dengan cat air

Ada beberapa tehnik yang harus kalian kuasai sebelum kalian mulai melukis dengan tehnik aquarel.

1. Tehnik flat

Tehnik ini adalah tehnik paling dasar dalam menggunakan cat air. Tehnik ini hanya memblok warna dengan ketebalan yang sama.

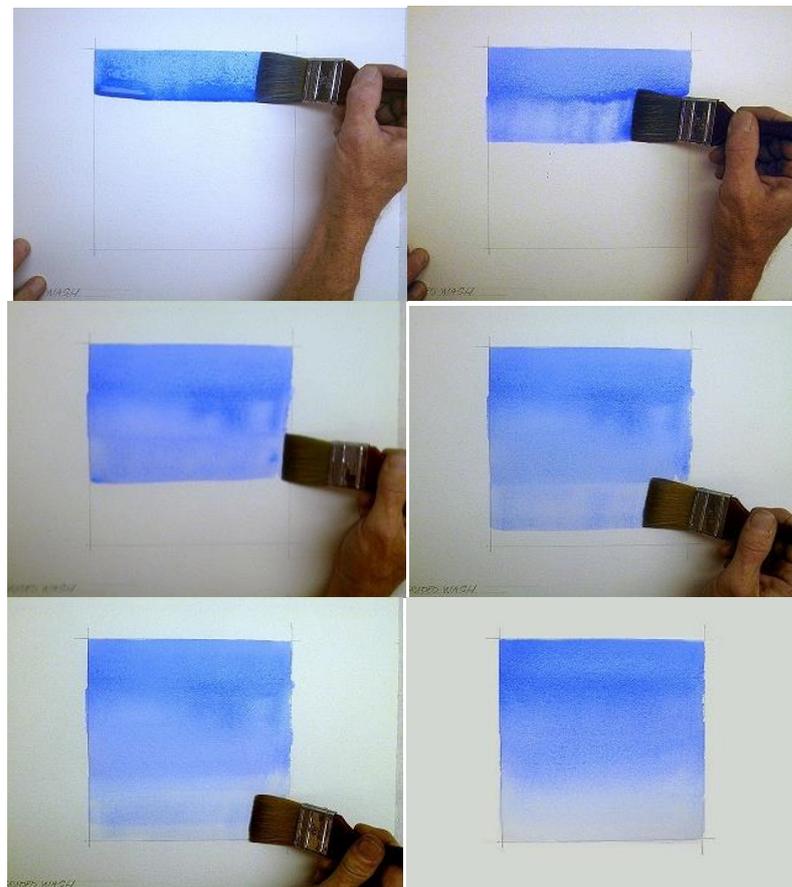




Gambar 3. Tehnik Flat

2. Tehnik gradasi

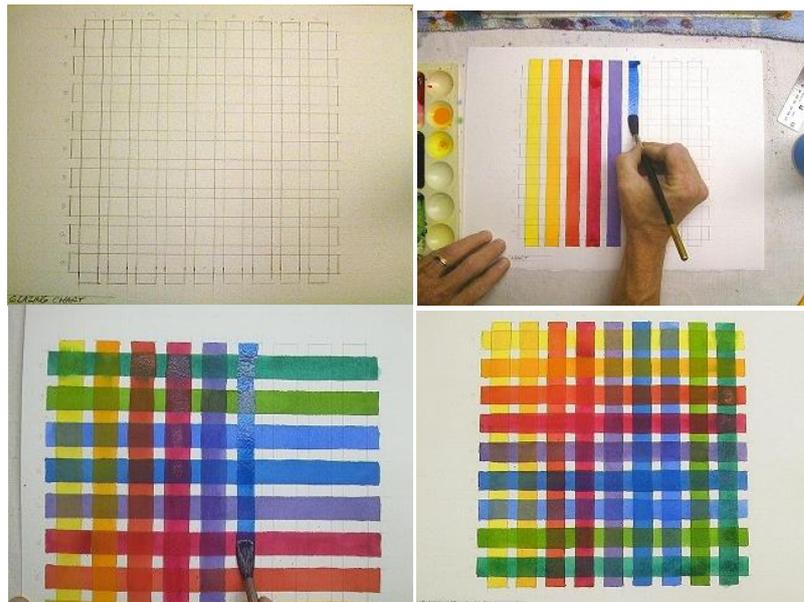
Untuk menimbulkan gradasi, kita setelah mewarna pertama kemudian menambahkan kondisi air pada kuas. Sehingga efek yang tercipta adalah gradasi yang halus.



Gambar 4. Gradasi

3. Penumpukan warna

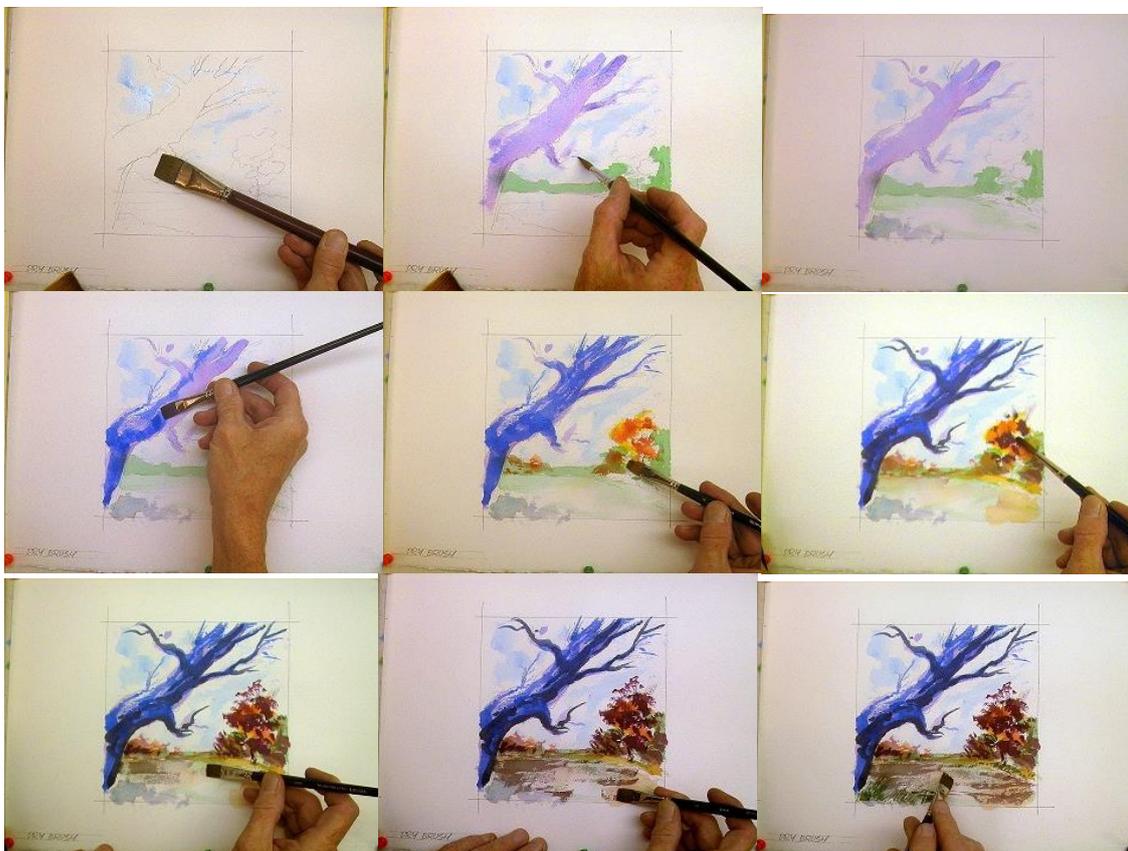
Penumpukan warna seperti ini membuktikan bahwa warna dalam aquarel cat air adalah transparent.



Gambar 5. Penumpukan warna

4. Aquarel kering

Pewarnaan yang dilakukan dalam kondisi kertas yang kering. Yang harus diingat dalam pewarnaan dengan tehnik aquarel adalah kita mewarna dari warna yang paling muda terlebih dahulu.





Gambar 6. Aquarel kering

5. Aquarel basah

Yang membedakan dengan aquarel kering adalah ketika kita mewarna konsisi kertasnyapun dalam keadaan basah. Sehingga efek yang ditimbulkan menjadi seperti membuyar.





Gambar 7. Aquarel basah

6. Tehnik hisap

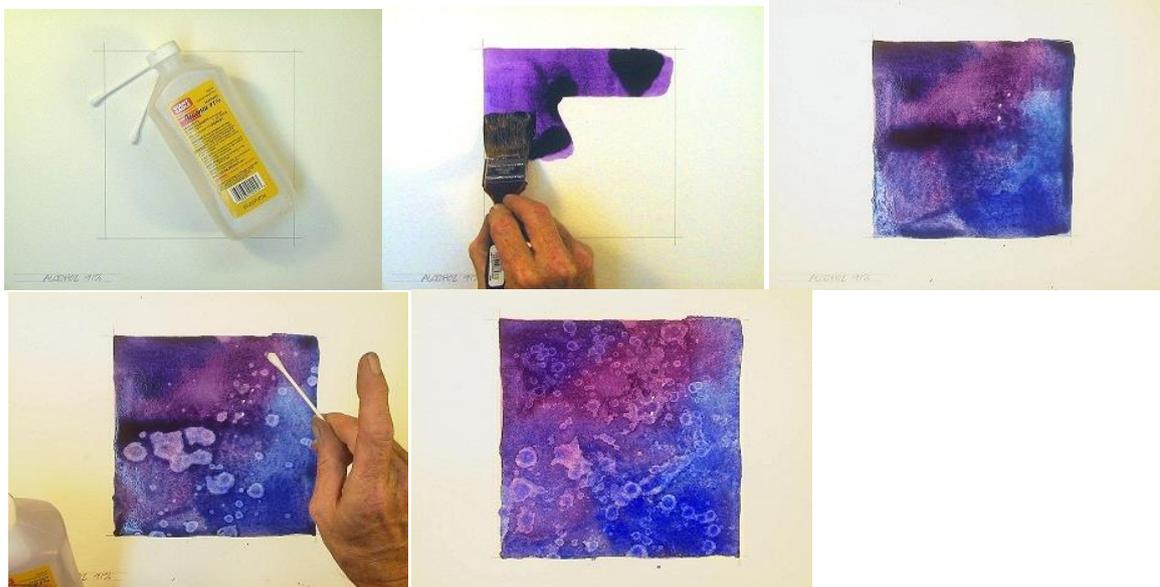
Dalam tehnik hisap, kita mewarna terlebih dahulu sampai selesai. Kemudian kita menghisap warna2 tersebut dengan menggunakan kuas atau spons. Yang ditambahkan sedikit air.



Gambar 8. Tehnik hisap

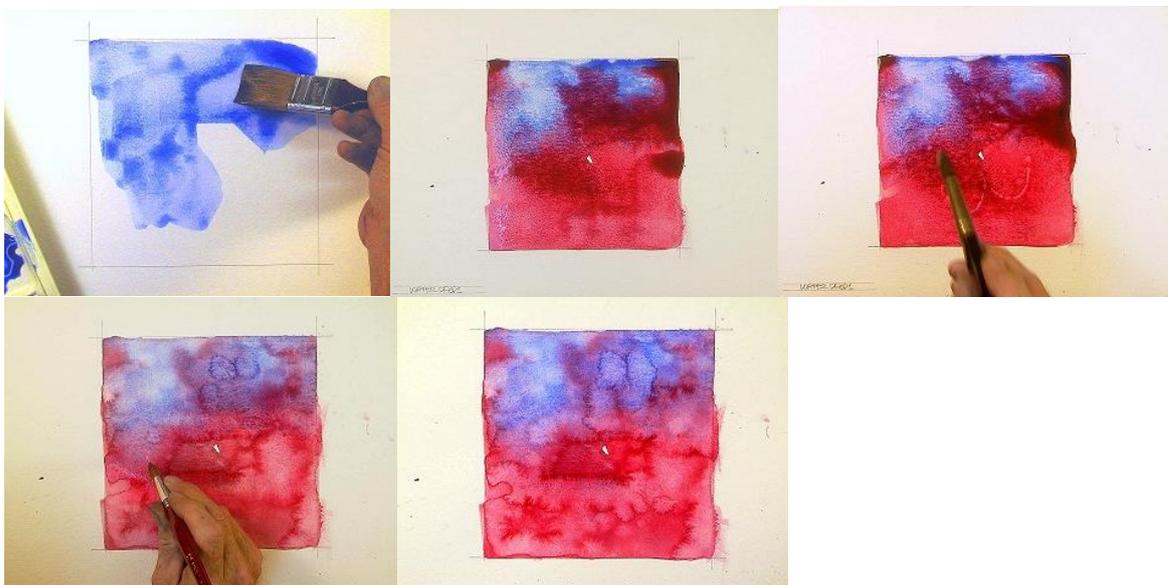
Efek-efek yang dihasilkan dengan penggunaan beberapa media tambahan

1. Efek lighting dengan percikan alkohol



Gambar 9

2. Efek pudar dengan penambahan air setelah pewarnaan



Gambar 10

3. Efek yang dihasilkan dengan penambahan garam



Gambar 11

4. Efek dari perpaduan tehnik yang berbeda



Gambar 12

5. Efek dengan tehnik cipratan



Gambar 13

6. Efek dengan masking menggunakan plastik



Gambar 14

7. Efek dengan masking tissue



Gambar 15

Dengan penjelasan di atas, diharapkan dalam pembuatan karya nanti, kalian menjadi lebih berani menuangkan ekspresi kalian ke dalam kertas gambar. Tapi sebelum itu kalian harus memperhatikan sifat-sifat cat air berikut ini :

1. Cat air mempunyai sifat harus dicampur dengan air.
2. Cat air mempunyai sifat lambat kering sehingga memungkinkan ekspresif spontan.
3. Cat air mempunyai sifat tidak menutup, sehingga tidak dapat menghilangkan warna dasar.
4. Cat air mempunyai sifat transparan.
5. Cat air mudah terpengaruh oleh suasana sekitar, baik mengenai kelembaban udara, kekeringan ataupun air dan masih banyak sifat lainnya



RANGKUMAN

Melukis dengan tehnik aquarel adalah melukis dengan menggunakan cat air yang bersifat transparent.

Dalam hal teknik aquarel ada dua penerapan yaitu aquarel kering dan aquarel basah. Teknik aquarel kering dimaksudkan penggunaan cat air pada permukaan kering atau kertas kering, sedang teknik aquarel basah adalah penggunaan cat air pada permukaan kertas basah. Contoh hasil dengan cat air, warna transparan.



EVALUASI

1. Sifat pewarnaan cat air itu berbeda dengan cat minyak, karena
 - A. Cat air bersifat transparan
 - B. Cat air bersifat bisa ditumpuk
 - C. Cat air memiliki kandungan minyak
 - D. Cat air penggunaannya harus plakat
 - E. Cat air penggunaannya harus kental

2. Selain di kertas, cat air juga bisa digunakan pada medium dibawah ini, kecuali
 - A. Kanvas
 - B. Kayu
 - C. Besi
 - D. Kain
 - E. Tripleks

3. Dalam pewarnaan cat air yang baik adalah
 - A. Langsung tebal dengan tehnik flat
 - B. Tebal dan bisa ditumpuk-tumpuk
 - C. Sedikit-sedikit dari warna termuda
 - D. Tidak menggunakan tambahan air
 - E. Apabila salah, langsung ganti kertas

4. Warna putih dalam lukisan dengan teknik aquarel adalah
 - A. Warna cat
 - B. Warna kertas yang tidak terkena cat
 - C. Warna sketsa
 - D. Warna hisapan air
 - E. Warna pulpen putih

5. Dalam tehnik aquarel kering, kertas gambar yang kita gunakan dalam kondisi
 - A. Kering
 - B. Lembab
 - C. Basah
 - D. Setengah kering setengah basah
 - E. Kering namun basah untuk yang akan digambar



6. Dalam tehnik hisap, kondisi spons/kapas yang seperti apa yang baik untuk kita gunakan
 - A. Dalam keadaan kotor
 - B. Masih dalam kondisi kering
 - C. Harus mengandung kondisi air yang banyak
 - D. Bersih dan kering
 - E. Dalam kondisi lembab

7. Kuas lancip baik digunakan untuk melukis aquarel, karena
 - A. Dalam melukis aquarel, harus pelan-pelan
 - B. Dalam melukis aquarel kita membutuhkan kontur
 - C. Dalam melukis aquarel hanya membutuhkan kuas lancip saja
 - D. Dalam melukis aquarel, kita hanya memblok saja
 - E. Dalam melukis aquarel, membutuhkan detail yang bertahap

8. Ada beberapa tehnik dasar penggunaan cat air, tehnik menambahkan air hingga menghasilkan gradasi adalah
 - A. Tehnik flat
 - B. Tehnik hisap
 - C. Teknik kering
 - D. Tehnik gradasi
 - E. Aquarel basah

9. Efek yang ditimbulkan dari alkohol adalah
 - A. Memberikan kesan tekstur
 - B. Memberikan kesan kerlip cahaya
 - C. Memberikan kesan buram
 - D. Memberikan kesan blur
 - E. Menghilangkan warna cat

10. Di bawah ini adalah sifat-sifat cat air, kecuali
 - A. Cat air harus dicampur dengan air
 - B. Cat air bersifat transparant
 - C. Cat air bersifat aquarel, sehingga pengerjaannya pelan dan bertahap
 - D. Cat air cepat kering sehingga penggunaannya harus kilat
 - E. Cat air bersifat tidak menutup, sehingga warna dasar tetap terlihat



Kunci Jawaban

1. A
2. C
3. C
4. B
5. A
6. E
7. E
8. D
9. B
10. C

Setiap point bernilai 10, kalau nilai kalian lebih dari 70 point, kalian bisa melanjutkan ke modul selanjutnya.

SENI RUPA 3 DIMENSI (PATUNG)

PENDAHULUAN

Anak- anak pernahkah kalian melihat bentuk ini?



Ketika kalian berkunjung ke kota, mungkin pernah menjumpai bentuk manusia atau bentuk yang kainnya berdiam berada di sebuah taman, ataupun di dekat air mancur. Dengan berbagai ekspresi dan mungkin tidak jarang yang pernah anak-anak jumpai di buku-buku pelajaran sejarah. Atau pernahkan anda menjumpai suatu bentuk yang tidak beratudan yang awal dan akhir bagian-bagian dari bentuknya tidak dapat diketahui secara pasti. Tetapi anak-anak dapat menyebutkan bahwa benda itu indah, bagus, dan menarik. Seperti gambar diatas adalah patung selamat datang yang berada di bundaran hotel Indonesia di Jakarta.

Untuk membuat anak-anak paham , coba sekarang ambil sebuah mainan anak-anak berbentuk spidermen dan kemudian ambil sebuah botol.

Sekarang coba amati dari kedua benda tersebut dan catatlah persamaan dan perbedaannya

1. Bentuknya
2. Warnanya
3. Elemen penyusun
4. Unsur bangunnya
5. Tujuannya
6. Cara pembuatannya

Nah sekarang lihatlah kata kunci dari pengertian berikut:

1. Karya seni
2. Tiga dimensi
3. Indah dan bermakna

2. KEMAMPUAN YANG MENDUKUNG

1. Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya para siswa telah membaca buku paket Seni budaya pokok bahasan Seni Patung.
2. Siswa telah melihat atau menyaksikan bentuk bentuk patung atau benda kerajinan dari tanah liat, kayu dan sebagainya.

3. WAKTU: 4 X 45 menit

4. TUJUAN BELAJAR MODUL INI:

Membuat patung berdasarkan pengetahuan:

1. Pengertian dan perkembangan patung.
2. Fungsi, corak dan ragam patung.
3. Teknik-teknik pembuatan patung.

5. PETUNJUK MENGERJAKAN MODUL

a. Petunjuk Umum

Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya sudah pernah membaca buku paket Seni budaya Pokok bahasan Seni Patung dan pernah membaca tentang artikel Seni Patung dan pernah melihat berbagai bentuk patung yang ada disekitar tempat tinggal.

b. Petunjuk Khusus

1. Bacalah modul ini dengan seksama
2. Jika ada yang kurang paham mintalah petunjuk tutor (guru)
3. Kerjakan tugas-tugas baik secara teoretis maupun praktik dengan benar
4. Jika telah mengikuti semua tutorial dan mengerjakan tugas laporkan hasilnya pada tutor untuk dikoreksi
5. Setelah membaca keseluruhan isi modul kerjakanlah tes evaluasi

6. Jika mengerjakan tes dan lulus dengan nilai minimal 85 diijinkan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus harus mengulang mempelajari modul ini.

7. DESKRIPSI KEGIATAN

No.	Judul Penggalan	Kegiatan	waktu
1	Teknis pelaksanaan, Fungsi, Corak, dan Ragam Seni Patung	1. Mengkaji bahan ajar 2. Mengerjakan tugas	45 menit
2	Macam-macam Teknik Membuat Patung	1. Mengkaji bahan ajar 2. Mendiskusikan tugas 3. Mengerjakan pembuatan patung sesuai dengan tuntutan teknik	3X45 menit

TOPIK I Teknik Pelaksanaan, Fungsi, Corak dan Ragam seni patung

TKP: setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan teknis pelaksanaan seni patung
2. Menyebutkan fungsi seni patung berdasarkan sejarah dan perkembangannya.
3. Menyebutkan dan menjelaskan corak dan ragam seni patung.

Waktu : 45 menit

URAIAN MATERI

A. Teknik Pelaksanaan Seni Patung

Pasti kalian bertanya dalam hati, sebenarnya bagaimana cara membuat patung itu? Nah untuk menjawab pertanyaan itu, coba siapkan beberapa bahan dan alat dibawah ini/

1. Tanah liat
2. Sabun batangan atau sabun mandi
3. Lidi

Lalu sekarang mulai dari tanah liat, coba bentuk tanah liat yang sebelumnya kamu kepal menjadi sesuatu bentuk yang kamu sukai dengan menambah tanah liat pada bagian bagian tertentu. Setelah selesai tempatkan pada alas plastik.

Kemudian, ambil sabun batangan, dengan menggunakan cutter atau paku bentuklah sabun tersebut menjadi bentuk yang kamu sukai, usahakan bentuk nyata (kehidupan sehari-hari)

Lalu yang terakhir ambillah bebrapa lidi dengan ukuran panjang yang berbeda dan hubungkan lidi yang satu dengan yang lainnya dengan cara mengikatnya dengan tali sehingga membentuk kontruksi yang baik, sesuai dengan kehendak kamu.

Dari beberapa hal yang sudah anak-anak lakukan maka mematumg pada dasarnya adalah kegiatan ;

1. Membentuk, atau mematumg dengan proses “menambah” dengan menggunakan bahan tanah liat , plastisin, gips dan semen. Bahan-bahan tersebut dapat dibiarkan mengeras (gips, semen), atau dapat juga dicetak dan cor dengan menggunakan bahan (lilin, perunggu, timah, besi atau polyster).
2. Memahat, atau mematumg dengan proses “mengurangi” dengan menggunakan bahan batu atau kayu. Proses ini merupakan kebalikan dari membentuk.
3. Membangun atau merakit, merupakan teknik yang banyak dipergunakan oleh pematung-pematung sekarang. Pada dasarnya, proses ini adalah

mematung dengan cara menyusun atau menyambung benda-benda jadi ataupun bahan-bahan yang sudah berbentuk, meliputi cara mengelas, mematri, melipat dan mengetok. Bahan yang dipakai berupa logam batangan atau lembaran, di samping kayu, plastik dan bahan-bahan sintetik lainnya.

B. Sejarah dan Perkembangan Seni Patung

Bandingkan kedua patung di bawah



(A)

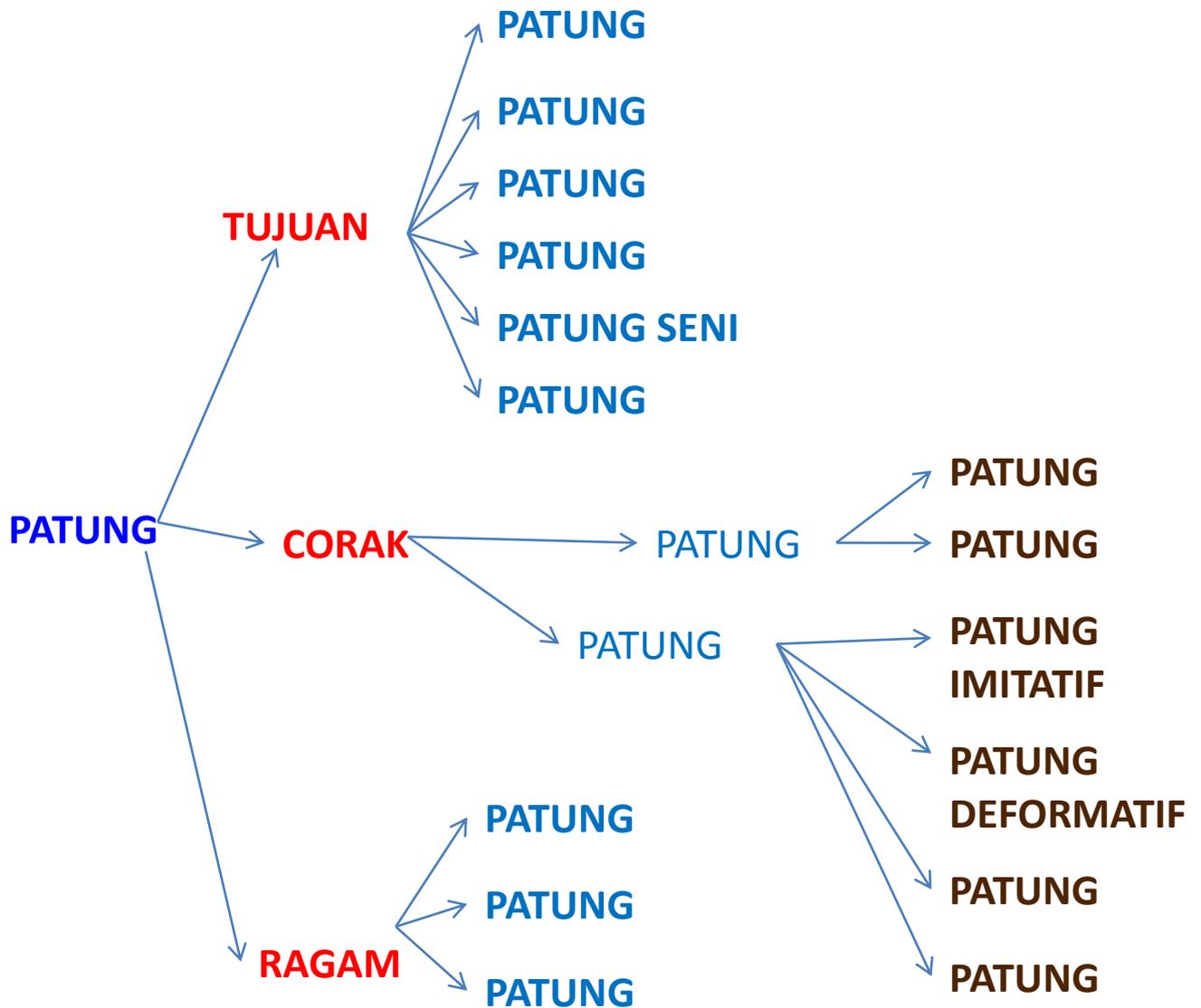


Amatilah kedua gambar diatas, berbeda bukan? Memang benar, kedua gambar diatas berasal dari era yang berbeda, maka bentuk dan fungsinya pun berbeda.

Jika anak-anak melihat gambar A, apa yang anda pikirkan? Ya, benar sekali, patung tersebut berasal dari kebudayaan hindu di jawa pada masa klasik. Lalu pertanyaannya mengapa patung tersebut dibuat? Pada zaman dulu patung hadir sebagai perwujudan rasa hormat terhadap dewa, dalam agama hindu yang mempunyai banyak dewa. Bahkan bagi orang mesir dahulu patung juga di sembah dan digunakan untuk acara keagamaan.

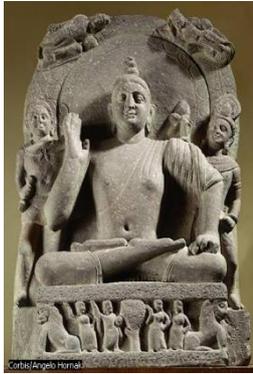
Tetapi apa yang terjadi ketika anda melihat gambar B? sekarang ini banyak kita jumpai di berbagai tempat, di sudut kota, taman kota, perempatan ataupun bundaran banyak terdapat patung. Apakah patung tersebut disembah/ jawabnya bukan, karena papada saat ini patung digunakan untuk media ekspresi yang dinikmati bentuk dan keindahannya disamping untuk mengenang peristiwa tertentu.

Untuk lebih jelasnya lihatlah bagan berikut!



TUGAS

SIAPAKAH DIA?



A



B

BANDINGKAN KEDUA GAMBAR:

1. Siapa Dia?
2. Kapan dibuat?
3. Untuk apa dibuat?
4. Dari apa dibuat?

Pada khusus lain, mungkin dirumah anda ada patung yang bentuknya tidak jelas menyerupai apapun. Tapi dengan keberadaan patung tersebut rumah kamu menjadi terlihat bagus atau malah menjadi semakin kokoh kontruksinya. Ternyata patung yang demikian aadaalah patung arsitektur.

Atau patung seperti ini yang membuat lingkungan taman menjadi indah



Katika anda melihat piala, apa yang anda rasakan? Kalau anda merasa senang itu hal yang wajar, seorang juara biasanya mendapat piala sebagai penghargaan, maka biasanya bentuk piala tersebut dinikmati keindahannya dan merupakan salah satu patung seni. Tetapi berbeda ketika anda berkunjung ke sebuah rumah makan besar, disana kamu melihat aneka makanan yang dipajang didalam lemari kaca tertutup rapat, ternyata itu hanyalah tiruan, dan digunakan sebagai contoh makanan yang akan dipesan patung tersebut disebut patung kerajinan.

C. Corak patung

Pernahkah kalian melihat kuda lumping/ sasat menari, para kuda lumping yang sudah kesurupan biasanya mengenakan atribut, baik berupa cambuk ataupun barongan, ketika ada kesempatan, lihatlah barongan dari dekat, bagaimana bentuknya , menyeramkan bukan? Tetapi itu sebenarnya adalah salah satu contoh dari corak patung primitif. Nah, sekarang buka lagi halaman depan yang bergambar patung budha itu merupakan patung yang bercorak klasik. Ternyata patung primitif dan klasik tersebut merupakan bagian dari corak patung tradisional.

Disamping terdapat corak patung tradisional ada juga corak patung modern, patung monumen yang meniru bentuk alam (manusia, binatang, dan tumbuhan merupakan corak imitatif. Lalu ada juga yang bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam, bentuk-bentuk alam diolah, digubah menurut gagasan dan imajinasi pematung, tetapi perubahan tersebut masih terkait dengan sifat-sifat fisik corak patung seperti ini disebut corak deformatif. Dan kemudian dari bentuk bentuk imajinasi dan geometris selanjutnya muncullah corak kubistis. Setelah ketiga corak tersebut, ternyata masih ada corak yang secara umum sudah banyak meninggalkan bentuk-bentuk alam untuk perwujudannya kemudian disebut corak abstrak.

A. Ragam Patung

Saat pelajaran biologi tentu kalian pernah melihat patung sebatas dada hingga ke atas atau bagian kepala, patung yang dimaksud disebut patung dada. Atau pernah juga kalian melihat patung yang hanya menampilkan bagian badan, dari dada, pinggang, dan panggul saja, semua itu disebut sebagai patung torso. Sedangkan patung yang menampilkan keseluruhan anggota badan dari atas, bawah hingga kepala disebut patung lengkap.

TOPIK II MACAM-MACAM TEKNIK MEMBUAT PATUNG

TKP : Setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan masing masing tenik dan perbedaannya dengan teknik yang lainnya.
2. Membuat patung sesuai dengan masing-masing teknik dengan baik dan benar.

Waktu : 3 X 45 menit

URAIAN MATERI

Membuat Patung

A. Teknik 1

- a. Siapkan tanah liat atau plastisin.
- b. Siapkan alat bantu butsir dan air
- c. Siapkan meja putar (kalau ada)
- d. Siapkan gambar rancangan patung.
- e. Tempatkan tanah liat atau plastisin diatas meja putar sedikit demi sedikit.
- f. Pijat-pijat bahan hingga mendekati bentuk yang diinginkan secara global.
- g. Jika bahan kurang bias ditambah, sebaliknya bila berlebih bias dikurangi.
- h. Sempurnakan bentuk dengan alat bantu.
- i. Berikan sentuhan akhir dengan pembentukan detail patung dan dihaluskan.

B. Teknik 2

- a. Langkah 1
 1. Siapkan balok kayu sesuai dengan ukuran pola yang kita gambar.
 2. Pindahkan gambar/pola di atas permukaan kayu. Gambar pola pada kayu kelihatan dari semua sisi (atas, bawah, samping kiri, kanan, depan, belakang).
- b. Langkah 2
 1. Berilah selotip melingkar pada balok. Selotip ini berfungsi sebagai pengikat jika dilakukan pemotongan/kayunya sambungan. Tetapi, jika dipahat langsung tidak perlu menggunakan selotip.

- c. Langkah 3
 - 1. Lakukan pemotongan dengan menggunakan gergaji dari empat sisi.
 - 2. Pembentukan sedikit demi sedikit hingga mendekati bentuk global.
- d. Langkah 4
 - 1. Buatlah bentuk global.
 - 2. Bandingkan dengan gambar/pola. Usahakan mendekati bentuknya.
 - 3. Gosoklah dengan menggunakan kertas gosok atau amplas.
 - 4. Penggosokan dilakukan dengan dua tahap:
 - 1. Menggunakan amplas no. 150
 - 2. Menggunakan amplas no. 250 atau 400
- e. Langkah 5
 - 1. Lanjutkan dengan membuat detail bagian bagiannya.
 - 2. Haluskan dengan amplas lagi.
- f. Langkah 6
 - 1. Difinishing dengan menggunakan cat akrilik atau melamin.

C. Teknik 3

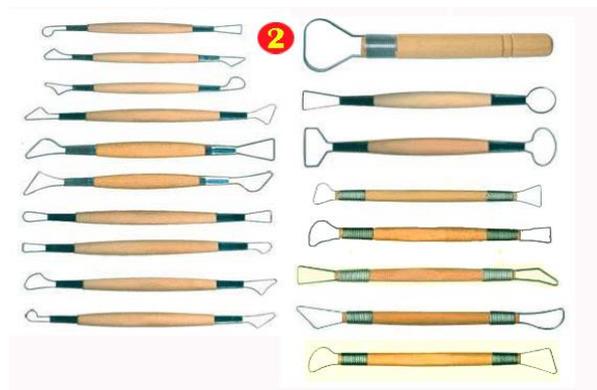
- a. Siapkan semen dan pasir yang sudah disaring.
- b. Siapkan cetakan, ember, sendok adonan, dan tali karet.
- c. Cetakan diikat dengan tali karet.
- d. Siapkan adonan semen, pasir dan air secukupnya.
- e. Tuangkan adonan kedalam cetakan hingga penuh
- f. Rendam didalam air selama +- 2 hari.
- g. Buka ikatan tali karet dan cetakan secara perlahan-lahan.
- h. Sentuhan akhir patung dihaluskan.

D. Teknik 4

- a. Siapkan bahan besi, kawat, semen dan pasir halus.
- b. Siapkan alat gergaji besi, kaka tua, sendok semen dan ember.
- c. Siapkan gambar rancangan patung.
- d. Potonglah besi dengan gergaji besi sesuai dengan gambar rancangan patung dan diikat dengan kawat diatas papan.
- e. Bentuk besi menjadi kerangka sesuai gambar rancangan patung dan diikat dengan kawat diatas papan.
- f. Siapkan adonan semen, pasir dan air secukupnya.

- g. Lepaskan adonan pada bagian paling bawah menuju keatas sedikit demi sedikit.
- h. Sempurnakan bentuk patung dengan membuat detailnya.
- i. Untuk sentuhan akhir patung dapat diwarnai polos atau sesuai rencanamu.

Setelah kalian mencoba berbagai teknik diatas ternyata dapat ditarik kesimpulan, bahwa teknik 1 disebut teknik membutsir yaitu dilakukan dengan cara memijit, menambah dan mengurangi bahan yang dibentuk, dengan dibantu alat butsir. Membuat patung dengan cara membutsir biasanya mempergunakan bahan tanah liat atau plastisin.



Sedangkan pada teknik 2 adalah teknik memahat, berbeda dengan teknik membutsir yang dapat dilakukan dengan memijit, menambah, dan mengurangi, dalam teknik memahat hanya dapat dilakukan pengurangan. Biasanya yang dipahat bahan yang cukup padat seperti kayu atau batu.



Pada teknik 3 disebut teknik mencetak. Dalam teknik mencetak biasanya digunakan teknik cetak tuang atau cor. Bahan yang dipergunakan untuk teknik ini umumnya cair atau bahan yang dapat dicairkan. Misalnya semen, gips, fiberglass, perunggu atau emas.



Teknik 4 adalah teknik kontruksi, yaitu membuat patung dengan cara menyusun bahan, baik dengan kerangka ataupun tanpa kerangka, cara menyusunnya dapat direkatkan dengan lem, dilepa, atau dilas/dipatri. Bahan yang dipergunakan dapat berupa semen, pasir, kawat, besi, plastisin, bubur kertas, atau bahan bekas.



TUGAS

Bandingkan beberapa teknik diatas, sebutkan kemudahan dan kesulitan yang dialami!



RANGKUMAN

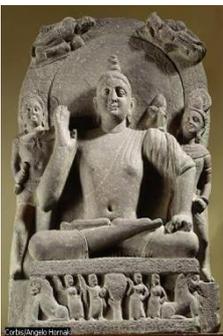
- Patung adalah karya seni rupa tiga dimensi yang berupa bentuk-bentuk yang indah.
- Patung dapat berfungsi sebagai patung religi, pendukung arsitektur, dekorasi, seni, kerajinan dan monument.
- Corak patung dada yang imitative/realis, deformatif dan nonfigurative/abstrak.
- Ragam patung yaitu patung dada, patung torso, patung lengkap.
- Patung dapat dibuat dari bahan yang lunak, sedang dan keras.
- Peralatan dan teknik berkarya patung tergantung dari bahan yang dipakai.
- Membentuk adalah kegiatan seni rupa yang bertujuan untuk menghasilkan benda-benda seni atau kerajinan yang berwujud tiga dimensi.
- Memahat, artinya bahan yang digunakan dikurangi sedikit demi sedikit secara bertahap sehingga nantinya akan diperoleh hasil sesuai dengan yang diinginkan.
- Membutsir adalah memijit, menambah, dan mengurangi sedikit demi sedikit bahan yang akan dibuat sehingga akhirnya terwujud sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

EVALUASI

1. Yang termasuk karya seni rupa murni adalah....
 - A. Kursi
 - B. Tas
 - C. Patung
 - D. Mobil
 - E. Poster

2. Karya seni patung primitif yang masih ada di Indonesia sampai sekarang adalah.....
 - A. Candi Borobudur
 - B. Candi prambanan
 - C. Patung suku asmat
 - D. Patung suku dayak
 - E. Monumen Nasional

3. Jika kita ingin membuat patung dari bahan tanah liat maka teknik pelaksanaan yang biasa digunakan adalah...
 - A. Mencetak
 - B. Memahat
 - C. Membangun
 - D. Merakit
 - E. Membentuk

4.  Patung di samping dibuat atas dasar ...

- A. Fungsi hiasan
- B. Ekspresi seniman
- C. Fungsi keagamaan
- D. Fungsi arsitektur
- E. Fungsi kebudayaan

5. Manakah yang termasuk dalam patung dekoratif...

A.



B.



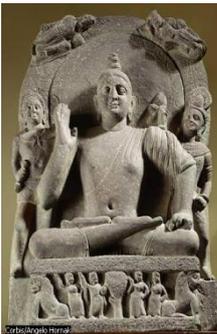
C.



D.



E.



6. Saat pelajaran biologi, guru menunjukkan organ otak dengan bagian kepalanya, itu termasuk ke dalam ragam patung ...

A. Patung dada

d. Patung anatomi

B. Patung lengkap

e. Patung kepala

C. Patung torso

7. Yang dimaksud corak imitative adalah ...
- A. Tiruan dari karya pematung terkenal
 - B. Tiruan dari alam (manusia, binatang, dan tumbuhan)
 - C. Tiruan dari ekspresi jiwa
 - D. Tiruan dari inspirasi seniman
 - E. Tiruan dari kepercayaan

8. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!



Gambar-gambar tersebut menunjukkan teknik ...

- A. Kontruksi dan membutsir
 - B. Cor dan membutsir
 - C. Membutsir dan memahat
 - D. Memahat dan cor
 - E. Kontruksi dan mencetak/cor
9. Jika kita ingin membuat patung dengan teknik memahat, bahan apakah yang dapat dipergunakan?
- A. Kayu dan Batu
 - B. Batu dan semen
 - C. Semen dan kayu
 - D. Kayu dan logam
 - E. Semen dan besi
10. Seorang pematung membuat patung untuk proyek monument yang terbuat dari sebuah logam, ia memyusun dengan cara mengelasnya ini termasuk teknik ...
- A. Cor
 - B. Pahat
 - C. Membentuk
 - D. Kontruksi
 - E. Membutsir



10. Kunci Jawaban dan Kriteria Keberhasilan

Kunci jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. B |
| 2. C | 7. C |
| 3. E | 8. E |
| 4. C | 9. A |
| 5. A | 10. D |

Kriteria Keberhasilan: Sekor : jumlah benar x 10 =

Jika sekor saudara 70 atau lebih tinggi saudara telah berhasil menguasai modul ini. Saudara dapat meneruskan menulis modul hingga selesai. Jika sekor saudara 60-70, saudara pelajari lagi hal-hal yang masih salah dalam evaluasi, lalu kerjakan kembali evaluasi sampai saudara berhasil. Jika saudara memiliki sekor di bawah 60, sebaiknya saudara mengulang kembali membaca keseluruhan isi modul.



MODUL KREATIF MEMBUAT BONEKA KERTAS

modul kreatif
MEMBUAT
BONEKA
KERTAS
SENI BUDAYA
SMA MUHAMMADIYAH 1
YOGYAKARTA



Richo Nurdini, S.Pd

Alat & Bahan



Selotip Kertas

Lem Tembak

Koran Bekas

Lem Kayu

modul kreatif “MEMBUAT BONEKA KERTAS”



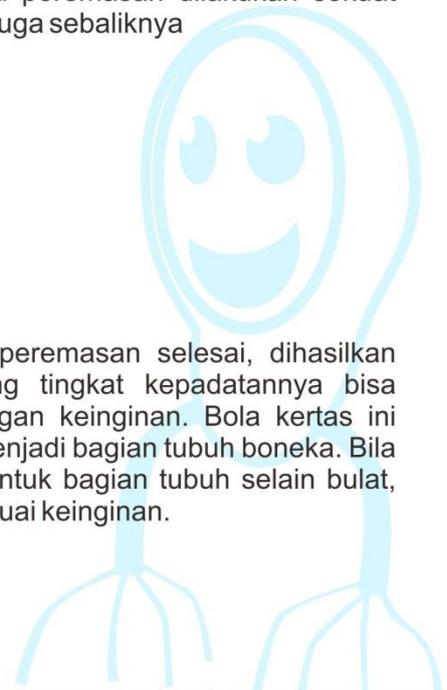
Langkah pertama, siapkan koran bekas sebagai bahan baku pembuatan boneka kertas. Ambil sejumlah koran dengan cara disobek, sesuai keperluan.



Padatkan kertas koran dengan cara diremas. Proses peremasan bisa disesuaikan dengan keperluan, bila dikehendaki boneka yang padat dan keras, maka peremasan dilakukan sekuat mungkin. Begitu juga sebaliknya



Setelah proses peremasan selesai, dihasilkan bola kertas yang tingkat kepadatannya bisa disesuaikan dengan keinginan. Bola kertas ini nantinya akan menjadi bagian tubuh boneka. Bila menghendaki bentuk bagian tubuh selain bulat, bisa dibentuk sesuai keinginan.



modul kreatif “MEMBUAT BONEKA KERTAS”



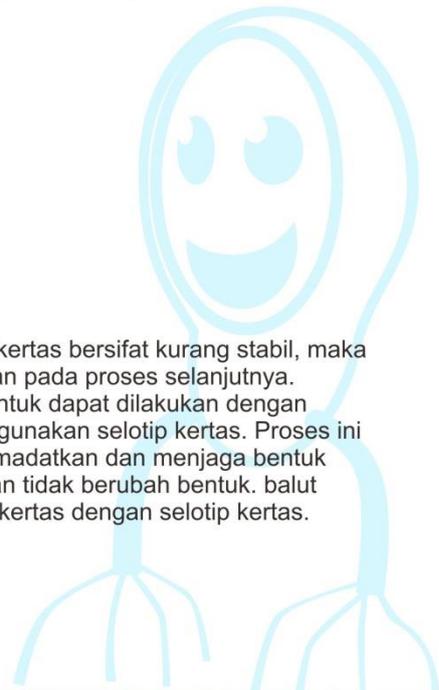
Selain membuat bentuk dengan cara meremas, bisa juga dengan cara lain seperti menggulung, melipat atau yang lainnya. Cara pembentukan kertas disesuaikan dengan bentuk yang akan dibuat, sesuai selera masing-masing.



Setelah melalui beberapa proses di atas, jadilah beberapa bentuk dari kertas, yang nantinya akan dijadikan bagian-bagian dari karya boneka kertas.



Karena bentuk dari kertas bersifat kurang stabil, maka harus disempurnakan pada proses selanjutnya. Penyempurnaan bentuk dapat dilakukan dengan membalutnya menggunakan selotip kertas. Proses ini bertujuan untuk memadatkan dan menjaga bentuk kertas agar stabil dan tidak berubah bentuk. Balut seluruh permukaan kertas dengan selotip kertas.



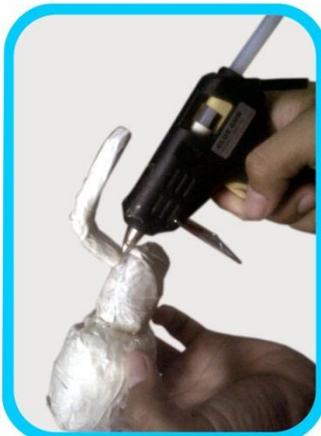
modul kreatif “MEMBUAT BONEKA KERTAS”



Setelah proses pembalutan dengan selotip kertas, maka akan dihasilkan bentuk - bentuk yang sudah padat dan stabil. Bentuk-bentuk ini sudah siap untuk dirangkai menjadi boneka kertas.



Bentuk - bentuk yang sudah siap dirangkai, kemudian dirangkai sesuai selera menggunakan lem bakar. Proses perangkaian ini bisa dilakukan dengan bantuan alat pembakar lem “Glue Gun”, untuk memudahkan perekatan bentuk satu dengan yang lainnya.



Gabungkan bentuk - bentuk tersebut sesuai yang diinginkan, dan pastikan telah merekat dengan baik.



modul kreatif “MEMBUAT BONEKA KERTAS”



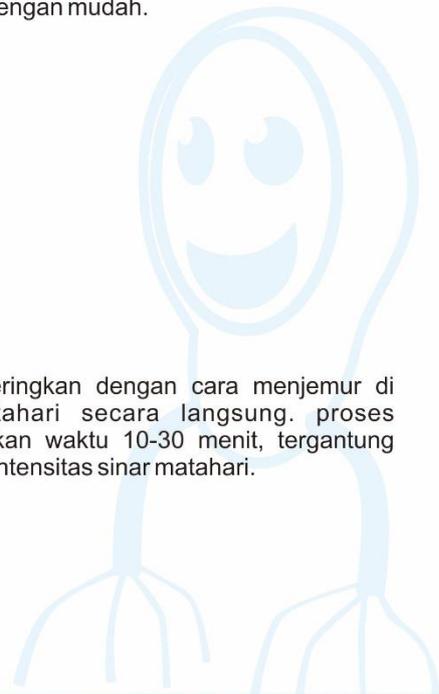
Setelah proses di atas, maka dihasilkan bentuk boneka kertas secara global. Sebelum menuju ke proses berikutnya, pastikan bagian-bagian boneka terpasang dengan baik. Koreksi pada setiap sambungan perlu dilakukan, agar memudahkan proses selanjutnya.



Lumuri seluruh permukaan boneka dengan lem kayu, lalu tempelkan potongan-potongan kertas. lakukan sampai seluruh permukaan boneka terlapisi dengan kertas. Proses ini bertujuan agar seluruh permukaan boneka dapat diberi warna dengan mudah.



Setelah selesai, keringkan dengan cara menjemur di bawah sinar matahari secara langsung. proses penjemuran memakan waktu 10-30 menit, tergantung ukuran boneka dan intensitas sinar matahari.



modul kreatif “MEMBUAT BONEKA KERTAS”



Setelah boneka kering, lakukan pewarnaan. Proses pewarnaan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam bahan, seperti cat tembok, cat akrilik, cat semprot atau yang lainnya sesuai selera. Lakukan pewarnaan secara maksimal, beri variasi pewarnaan pada boneka agar terlihat menarik.



proses terakhir adalah finishing. Tambahkan variasi pada boneka, jika memang itu diperlukan. Variasi bisa berupa penambahan asesoris, penambahan bahan-bahan pendukung atau yang lainnya. Koreksi terakhir juga perlu dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal.



Jadilah sebuah karya boneka kertas yang indah. Bentuk, warna dan variasi boneka tidak terpaku pada apapun. Kita memiliki kebebasan penuh dalam pembuatan karya boneka kertas. Boneka kertas dapat dijadikan penghias ruangan, mainan anak-anak, maupun hanya dinikmati keindahan maknanya sebagai suatu karya seni murni. Ternyata, kertas bekas yang selama ini terlihat tak berguna sekalipun, bisa menjadi sesuatu barang yang memiliki nilai artistik yang tinggi. Tergantung bagaimana jiwa kreatif kita merespon dan mengapresiasi apa yang ada di sekitar kita, SELAMAT BERKARYA....!

Mengapresiasi serta Mengidentifikasi Gagasan dan Teknik dalam Karya Seni Rupa

A. Petunjuk

1. Bacalah modul ini dengan seksama
2. Jika ada yang kurang kamu pahami mintalah petunjuk tutormu (guru)
3. Kerjakan tugas-tugas baik secara teoretis maupun praktik dengan benar
4. Jika kamu telah mengikuti semua tutorial dan mengerjakan tugas laporkan hasilmu pada tutormu untuk dikoreksi
5. Mintalah Tes Formatif
6. Jika tes kamu lulus dengan nilai minimal 70 kamu akan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus kamu harus mengulang mempelajari modul ini.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini kamu dapat :

1. Mendefinisikan pengertian seni rupa
2. Menyebutkan bidang-bidang seni rupa
3. Menjelaskan masing-masing bidang seni rupa
4. Menjelaskan periodisasi seni rupa
5. Merinci aliran-aliran seni rupa
6. Menjelaskan masing-masing aliran seni rupa
7. Menjelaskan tentang teori warna menurut salah satu ahli

C. Cek Kemampuan

Sebelum membaca modul ini coba cek dulu pemahamanmu tentang seni rupa, jawablah pertanyaan di bawah ini :



1. Apakah yang dimaksud dengan seni rupa?
2. Menurut kamu apa beda seni rupa dengan seni lukis?
3. Bidang seni rupa dibagi tiga kategori, sebutkan?
4. Sebutkan aliran seni lukis yang kamu ketahui!
5. Campuran warnamerah dengan kuning akan menghasilkan warna ...

D. Materi Pelajaran

MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA

1. Pengertian Seni Rupa

Dalam bahasa Sanskerta, kata seni disebut *cilpa*. Sebagai kata sifat, *cilpa* berarti berwarna, dan kata jadinya *su-cilpa* berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah. Sebagai kata benda ia berarti pewarnaan, yang kemudian berkembang menjadi segala macam kekriaan yang artistik. *Cilpacastra* yang banyak disebut-sebut dalam pelajaran sejarah kesenian, adalah buku atau pedoman bagi para *cilpin*, yaitu tukang, termasuk di dalamnya apa yang sekarang disebut *seniman*. Memang dahulu belum ada pembedaan antara *seniman* dan tukang. Pemahaman seni adalah yang merupakan ekspresi pribadi belum ada dan seni adalah ekspresi keindahan masyarakat yang bersifat kolektif. Yang demikian itu ternyata tidak hanya terdapat di India dan Indonesia saja, juga terdapat di barat pada masa lampau.

Dalam bahasa Latin pada abad pertengahan, ada terdapat istilah-istilah *ars*, *artes*, dan *artista*. *Ars* adalah teknik atau *craftsmanship*, yaitu ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu; adapun *artes* berarti kelompok orang-orang yang memiliki ketangkasan atau kemahiran; dan *artista* adalah anggota yang ada di dalam kelompok-kelompok itu. Maka kiranya *artista* dapat dipersamakan dengan *cilpa*.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Perkembangan keilmuan seni rupa dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami perluasan ke arah yang lebih luas yang kita kenal sebagai budaya rupa (*visual culture*).

Ruang lingkup sesungguhnya tidak hanya meliputi cabang-cabang seni rupa yang kita kenal saja, seperti lukis, patung, keramik, grafis dan kriya, tapi juga termasuk desain dan kriya (kerajinan), multimedia, fotografi.

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu [seni rupa murni](#) atau [seni murni](#), [kriya](#), dan [desain](#). Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Media sebagai sarana aktivitas seni dapat menghasilkan karya seni setelah melalui proses penciptaan seniman berdasarkan pertimbangan artistik (nilai artistik). Jadi karya seni sesuai dengan media yang dipakai meliputi jenisnya; antaranya senirupa (visual art).

2. Bidang seni rupa

a. Seni rupa murni

- Seni lukis
- Seni grafis
- Seni patung
- Seni instalasi
- Seni pertunjukan
- Seni keramik
- Seni film
- Seni koreografi
- Seni fotografi ©<http://guruvalah.20m.com>

b. Desain

- Arsitektur
- Desain grafis
- Desain interior
- Desain busana
- Desain produk
- Desain web

c. Kriya

- Kriya tekstil
- Kriya kayu
- Kriya keramik
- Kriya rotan

2.1. Seni Murni



Lukisan karya Carravagio

Seni murni adalah [seni](#) yang dikembangkan untuk dinikmati keindahannya. Seni murni mengutamakan sifat [estetikanya](#) dibandingkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh adalah [lukisan](#), [kaligrafi](#), dan [patung](#). Berbeda dengan [seni terapan](#), seni murni tidak untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu lain. Yang dimanfaatkan pada seni ini adalah nilai keindahannya.

Seni rupa murni lebih menghususkan diri pada proses penciptaan karya seninya dilandasi oleh tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan kepuasan batin senimannya. Seni murni diciptakan berdasarkan kreativitas dan ekspresi yang sangat pribadi.

a. **Seni lukis**

adalah salah satu cabang dari [seni rupa](#). Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari [menggambar](#). Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium [lukisan](#) bisa berbentuk apa saja, seperti [kanvas](#), [kertas](#), [papan](#), dan bahkan [film](#) di dalam [fotografi](#) bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan [imaji](#) tertentu kepada media yang digunakan.

b. **Seni patung**

adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud [tiga dimensi](#). Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan). Patung dapat dibuat dari bahan batu alam, atau bahan-bahan industri seperti logam, serat gelas, dan lain-lain.

c. **Seni Grafis**

merupakan seni murni dua dimensi dikerjakan dengan teknik cetak baik yang bersifat konvensional maupun melalui penggunaan teknologi canggih. Teknik cetak konvensional antara lain : 1) Cetak Tinggi (Relief Print) : wood cut print, wood engraving print, lino cut print, kolase print ; 2) Cetak Dalam (Intaglio) : dry point, etsa, mizotint, sugartint ; (3) sablon (silk screen). Teknik Cetak dengan teknologi modern, misalnya offset dan digital print.

2.2. Desain



Desain biasa diterjemahkan sebagai [seni](#) terapan, [arsitektur](#), dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai [kata benda](#) maupun [kata kerja](#). Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan

untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "*perancangan proses*". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah [perancangan proses](#) dalam industri [kimia](#).

Desain merupakan suatu aktivitas yang bertitik tolak dari unsur-unsur obyektif dalam mengekspresikan gagasan visualnya. Unsur-unsur obyektif suatu karya desain adalah adanya unsure rekayasa (teknologi), estetika (gaya visual), prinsip sains (fisika), pasar (kebutuhan masyarakat), produksi (industri), bahan (sumber daya alam), budaya (Sikap, mentalitas, aturan, gaya hidup), dan lingkungan (social).

Unsur obyektif yang menjadi pilar sebuah karya desain dapat berubah tergantung jenis desain dan pendekatan.

Cabang-cabang desain yang kita kenal antara lain ada di bawah ini :

a. Desain Produk (Industrial Design)

Desain produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya, seperti : mebel, alat rumah tangga, alat transportasi, alat tulis, alat makan, alat kedokteran, perhiasan, pakaian, sepatu, pengatur waktu, alat kebersihan, cinderamata, kerajinan, mainan anak, bahkan perkakas pertukangan.

b. Desain Grafis/ Desain Komunikasi Visual

Desain grafis adalah suatu bentuk [komunikasi visual](#) yang menggunakan [gambar](#) untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis disain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain). Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya [tipografi](#), ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Desain grafis adalah bagian dari seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan masyarakat akan komunikasi rupa yang dicetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo perusahaan, kemasan, buku, dan bahkan juga cerita bergambar (komik), ilustrasi, dan karikatur,. Desain grafis kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat. Kini cabang seni rupa ini dikenal dengan nama desain komunikasi visual dengan penambahan cakupannya meliputi multimedia dan fotografi.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

c. Desain arsitektur

Terdapat dua pandangan yang berbeda terhadap dunia arsitektur. Yakni, pandangan yang menempatkan arsitektur sebagai bidang keahlian teknik (keinsinyuran) dan pandangan yang menempatkan arsitektur sebagai bagian dari seni. Secara umum, desain arsitektur adalah suatu kegiatan yang berupaya untuk memecahkan akan kebutuhan hunian masyarakat yang indah dan nyaman. Seperti rumah tinggal, perkantoran, sarana relaksasi, stadion olah raga, rumah sakit, tempat ibadah, bangunan umum, hingga bangunan industri.

d. Desain interior

Desain Interior adalah suatu cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian, seperti ruang hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang dapur dan kafe. Banyak yang berpandangan bahwa desain interior merupakan bagian dari arsitektur dan menjadi kesatuan yang utuh dengan desain tata ruang secara

keseluruhan. Namun, pandangan ini berubah ketika profesi desain interior berkembang menjadi ilmu untuk merancang ruang dalam dengan pendekatan-pendekatan keprofesionalan.

Dunia desain berkembang sejalan dengan kemajuan kebudayaan manusia. Masyarakat juga mengenal desain multimedia. Cabang desain ini berkembang sejalan dengan tumbuhnya teknologi komputer dan dunia pertelevisian.

e. Desain Web

Desain web adalah proses merancang halaman web, situs web, Wweb atau aplikasi multimedia untuk Web. Memanfaatkan berbagai disiplin ilmu, seperti animasi, *authoring*, desain komunikasi, identitas korporat, desain grafis, interaksi manusia-komputer, arsitektur informasi, interaksi desain, pemasaran, fotografi, mesin pencari optimasi dan tipografi.

- Markup bahasa (seperti HTML, XHTML dan XML)
- Gaya lembar bahasa (seperti CSS dan XSL)
- Client-side scripting (seperti JavaScript dan VBScript)
- Server-side scripting (seperti PHP dan ASP)
- Teknologi database (seperti MySQL dan PostgreSQL)
- Teknologi multimedia (seperti Flash dan Silverlight)

Halaman web dan situs web dapat halaman statis, atau dapat diprogram ke halaman yang dinamis akan secara otomatis menyesuaikan konten atau tampilan visual, tergantung pada berbagai faktor, seperti masukan dari pengguna akhir atau masukan dari Webmaster.

Perancang web atau desainer web adalah orang yang mempunyai keahlian menciptakan konten presentasi (biasanya hypertext atau hypermedia) yang dikirimkan ke pengguna-akhir melalui World Wide Web, melalui Web browser atau perangkat lunak Web-enabled lain seperti televisi internet, Microblogging, pembaca RSS.

Halaman Web dan situs Web dapat halaman statis, atau dapat diprogram untuk halaman dinamis yang secara otomatis mengadaptasi konten atau tampilan visual tergantung pada berbagai faktor, seperti masukan dari pengguna akhir, masukan dari para Webmaster atau perubahan dalam lingkungan komputasi (seperti situs yang terkait dengan database yang telah diubah).

Dengan berkembangnya spesialisasi dalam desain komunikasi dan bidang teknologi informasi, ada kecenderungan kuat untuk menarik garis yang jelas antara desain web khusus untuk halaman web dan pengembangan web untuk logistik secara keseluruhan dari semua layanan berbasis web.

2.3. Kriya



Hiasan dinding sebagai salah satu hasil karya kriya

Perkembangan dalam dunia seni rupa, adalah munculnya kriya sebagai bagian tersendiri yang terpisah dari seni rupa murni. Jika sebelumnya kita mengenal istilah seni kriya sebagai bagian dari seni murni, kita mengenal istilah kriya atau ada pula yang menyebutnya kriya seni. Kriya merupakan pengindonesiaan dari istilah Inggris Craft, yaitu kemahiran membuat produk yang bernilai artistik dengan keterampilan tangan, produk yang dihasilkan umumnya eksklusif dan dibuat tunggal, baik atas pesanan ataupun kegiatan kreatif individual. Ciri karya kriya adalah produk yang memiliki nilai keadiluhungan baik dalam segi estetik maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat misal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan.

3. Periodisasi Seni Lukis

3.1. Zaman prasejarah



Lukisan pada dinding gua sebagai hasil lukisan jaman prasejarah

Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Peninggalan-peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu, nenek moyang manusia telah mulai membuat gambar pada dinding-dinding gua untuk mencitrakan bagian-bagian penting dari kehidupan mereka.

Semua kebudayaan di dunia mengenal seni lukis. Ini disebabkan karena lukisan atau gambar sangat mudah dibuat. Sebuah lukisan atau gambar bisa dibuat hanya dengan menggunakan materi yang sederhana seperti arang, kapur, atau bahan lainnya. Salah satu teknik terkenal gambar prasejarah yang dilakukan orang-orang gua adalah dengan menempelkan tangan di dinding gua, lalu menyemburnya dengan kunyahan daun-daunan atau batu mineral berwarna. Hasilnya adalah jiplakan tangan berwarna-warni di dinding-dinding gua yang masih bisa dilihat hingga saat ini. Kemudahan ini memungkinkan gambar (dan selanjutnya lukisan) untuk berkembang lebih cepat daripada cabang seni rupa lain seperti seni patung dan seni keramik.

Seperti gambar, lukisan kebanyakan dibuat di atas bidang datar seperti dinding, lantai, kertas, atau kanvas. Dalam pendidikan seni rupa modern di Indonesia, sifat ini disebut juga dengan dwi-matra (dua dimensi, dimensi datar). Seiring dengan perkembangan peradaban, nenek moyang manusia semakin mahir membuat bentuk dan menyusunnya dalam gambar, maka secara otomatis karya-karya mereka mulai membentuk semacam komposisi rupa dan narasi (kisah/cerita) dalam karya-karyanya.

Objek yang sering muncul dalam karya-karya purbakala adalah manusia, binatang, dan obyek-obyek alam lain seperti pohon, bukit, gunung, sungai, dan laut. Bentuk dari obyek yang digambar tidak selalu serupa dengan aslinya. Ini disebut citra dan itu sangat dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis terhadap obyeknya. Misalnya, gambar seekor banteng dibuat dengan proporsi tanduk yang luar biasa besar dibandingkan dengan ukuran

tanduk asli. Pencitraan ini dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis yang menganggap tanduk adalah bagian paling mengesankan dari seekor banteng. Karena itu, citra mengenai satu macam obyek menjadi berbeda-beda tergantung dari pemahaman budaya masyarakat di daerahnya. Pencitraan ini menjadi sangat penting karena juga dipengaruhi oleh imajinasi. Dalam perkembangan seni lukis, imajinasi memegang peranan penting hingga kini.

Pada mulanya, perkembangan seni lukis sangat terkait dengan perkembangan peradaban manusia. Sistem bahasa, cara bertahan hidup (memulung, berburu dan memasang perangkap, bercocok-tanam), dan kepercayaan (sebagai cikal bakal agama) adalah hal-hal yang mempengaruhi perkembangan seni lukis. Pengaruh ini terlihat dalam jenis obyek, pencitraan dan narasi di dalamnya. Pada masa-masa ini, seni lukis memiliki kegunaan khusus, misalnya sebagai media pencatat (dalam bentuk rupa) untuk diulang-kisahkan. Saat-saat senggang pada masa prasejarah salah satunya diisi dengan menggambar dan melukis. Cara komunikasi dengan menggunakan gambar pada akhirnya merangsang pembentukan sistem tulisan karena huruf sebenarnya berasal dari simbol-simbol gambar yang kemudian disederhanakan dan dibakukan.

3.2. Seni lukis zaman klasik



Contoh lukisan zaman klasik

Di zaman ini lukisan dimaksudkan untuk meniru semirip mungkin bentuk-bentuk yang ada di alam. Hal ini sebagai akibat berkembangnya ilmu pengetahuan dan dimulainya kesadaran bahwa seni lukis mampu berkomunikasi lebih baik daripada kata-kata dalam banyak hal. Selain itu, kemampuan manusia untuk menetap secara sempurna telah memberikan kesadaran pentingnya keindahan di dalam perkembangan peradaban.

3.3. Seni lukis zaman pertengahan



Contoh lukisan zaman pertengahan

Seni lukis abad pertengahan adalah kumpulan karya dan konsep seni rupa yang muncul sejak dimulainya abad pertengahan, dengan bersekutunya bangsa-bangsa Germania di bawah Raja Charlemagne hingga dimulainya masa renaisans.

Karya seni lukis rupa pada zaman ini memiliki ciri khas, yaitu keterikatan atas otoritas gereja yang mendominasi pemerintahan dan struktur sosial masyarakat. Ketaatan kepada gereja adalah mutlak. bahkan tak jarang gereja ikut campur tangan dalam menentukan isi karya yang akan dibuat.

Secara visual, karya seni lukis abad pertengahan terlihat datar, dengan pengolahan warna-warna primer dan pose yang agak kaku. Konsep perspektif pada masa ini sangat jarang ditemukan, atau kalau pun ada, hanya berupa pengolahan sederhana dengan banyak distorsi. Selain itu, tidak sulit menemukan material cat emas, emas, batuan berharga, dan gading sebagai bahan utama karya.

Ukuran karya seni lukis pada masa ini kebanyakan besar. Tetapi, tidak seperti pada masa klasik Romawi, ukuran yang besar tidak dimaksudkan untuk hal monumental, tetapi lebih sebagai pengisi ruang arsitektur yang pada masa itu cenderung tinggi dan luas dan sebagai wujud kebesaran Tuhan.

Seni lukis Abad Pertengahan bisa diklasifikasikan atas dua masa, yaitu Zaman Romanesque, dan Gothic. Namun walaupun sedikit terpisah, kadang bahasan seni rupa Kristen Awal dan seni rupa Bizantium juga sering disatukan dengan topik ini.

Seni lukis abad pertengahan menyebar ke hampir seluruh wilayah Eropa. Terutama adalah Jerman, Italia, Perancis, Russia, Inggris, Normandia, Ottonia, dan Bizantium.

3.3. Seni lukis zaman Renaissance



Lukisan oleh Antonello da Messina dari zaman Renaissance

Berawal dari kota Firenze. Setelah kekalahan dari Turki, banyak sekali ahli sains dan kebudayaan (termasuk pelukis) yang menyingkir dari Bizantium menuju daerah semenanjung Italia sekarang.

Dukungan dari keluarga deMedici yang menguasai kota Firenze terhadap ilmu pengetahuan modern dan seni membuat sinergi keduanya menghasilkan banyak sumbangan terhadap kebudayaan baru Eropa. Seni Rupa menemukan jiwa barunya dalam kelahiran kembali seni zaman klasik. Sains di kota ini tidak lagi dianggap sihir, namun sebagai alat baru untuk merebut kembali kekuasaan yang dirampas oleh Turki.

Pada akhirnya, pengaruh seni di kota Firenze menyebar ke seluruh Eropa hingga Eropa Timur. Revolusi Industri di Inggris telah menyebabkan mekanisasi di dalam banyak hal. Barang-barang dibuat dengan sistem produksi massal dengan ketelitian tinggi. Sebagai dampaknya, keahlian tangan seorang seniman tidak lagi begitu dihargai karena telah digantikan kehalusan buatan mesin.

Sebagai jawabannya, seniman beralih ke bentuk-bentuk yang tidak mungkin dicapai oleh produksi massal (atau jika bisa, akan biaya pembuatannya menjadi sangat mahal). Lukisan, karya-karya seni rupa, dan kriya diarahkan kepada kurva-kurva halus yang kebanyakan terinspirasi dari keindahan garis-garis tumbuhan di alam.

4. Aliran-Aliran Seni Rupa

Berbagai aliran dalam seni rupa berkembang terus dari jaman ke jaman, antara lain :

a. Naturalisme



Lukisan karya Benjamin Williams 1831 - 1923

Aliran ini merupakan suatu aliran seni rupa yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan makhluk hidup, alam, dan benda mati sebenarnya. Contoh yang paling terlihat adalah pada lukisan potret diri, pemandangan alam, atau landscape.

b. Realisme



Lukisan karya Basuki Abdullah

Aliran ini menunjukkan suatu keadaan sosial yang sesungguhnya dan biasanya memperhatikan dan sedang berkejolak di dunia atau suatu tempat tertentu. Contoh aliran seni rupa ini antara lain melukiskan kemiskinan, kesedihan, atau peristiwa yang memilukan.

c. Romantisme



Lukisan karya Raden Saleh

Aliran ini umumnya ditandai oleh tema-tema yang fantastis, penuh khayal, atau petualangan para pahlawan purba. Juga banyak menampilkan berbagai perilaku dan karakter manusia yang dilebih-lebihkan.

Para pelukis ini antara lain Eugene delacroix (1798-1963), Jean Baptiste Camille Corot(1796-1875) dan Rousseau (1812-1876). Gaya ini juga berkembang di Jerman, Belanda, dan Perancis.

Aliran Romantisme merupakan aliran tertua di dalam sejarah seni lukis modern Indonesia. Lukisan dengan aliran ini berusaha membangkitkan kenangan romantis dan keindahan di setiap objeknya. Pemandangan alam adalah objek yang sering diambil sebagai latar belakang lukisan.

Romantisme dirintis oleh pelukis-pelukis pada zaman penjajahan Belanda dan ditularkan kepada pelukis pribumi untuk tujuan koleksi dan galeri di zaman kolonial. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah Raden Saleh.

d. Impresionisme



Lukisan karya Claude Monet

Aliran ini dalam dunia seni rupa berawal dari ungkapan yang mengejek pada karya Claude Monet (1840-1926) pada saat pameran di Paris tahun 1874. Karya ini menggambarkan bunga teratai dipagi hari yang ditampilkan dalam bentuk yang samar dan warna kabur dan oleh sebagian kritikus seni disebut sebagai “impresionistik”, suatu lukisan yang menampilkan bentuk yang sederhana dan terlampau biasa.

e. Ekspresionisme



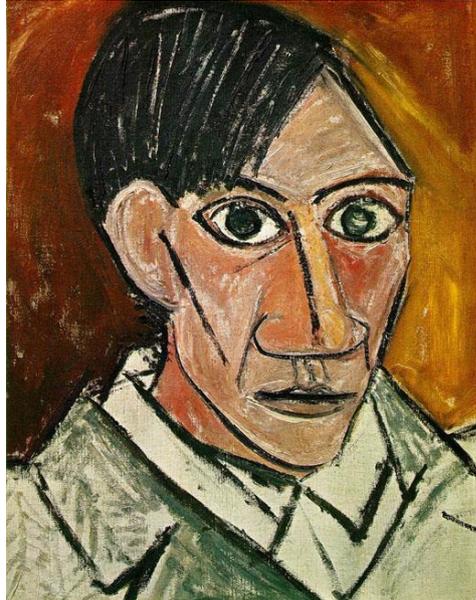
Lukisan karya Vincent Van Gogh

Adalah suatu aliran dalam seni rupa yang melukiskan suasana kesedihan, kekerasan, kebahagiaan, atau keceriaan dalam ungkapan rupa yang emosional dan

ekspresif. Salah seorang pelukis yang beraliran Ekspresionisme adalah Vincent van Gogh (1853-1890).

Lukisan lukisannya penuh dengan ekspresi gejolak jiwa yang diakibatkan oleh penderitaan dan kegagalan dalam hidup. salah satu lukisannya yang terkenal adalah "Malam Penuh Bintang" (1889), yang mengekspresikan gairah yang tinggi sekaligus perasaan kesepian.

f. Kubisme



Lukisan karya Pablo Picasso

Kubisme adalah suatu aliran dalam seni rupa yang bertitik tolak dari penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris (berkotak-kotak). Pada tahun 1909 berkembang aliran kubisme Analistis yang mengembangkan konsep dimensi empat dalam seni lukis.

Dan dimengerti sebagai konsep dimensi ruang dan waktu dalam lukisan. Pada setiap sudut lukisan terlihat objek yang dipecah-pecah dengan posisi waktu yang berbeda. Sedangkan Kubisme Sintetis, pelukisannya disusun dengan bidang yang berlainan yang saling tumpang dan tembus.

Adalah aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah Pablo Picasso.

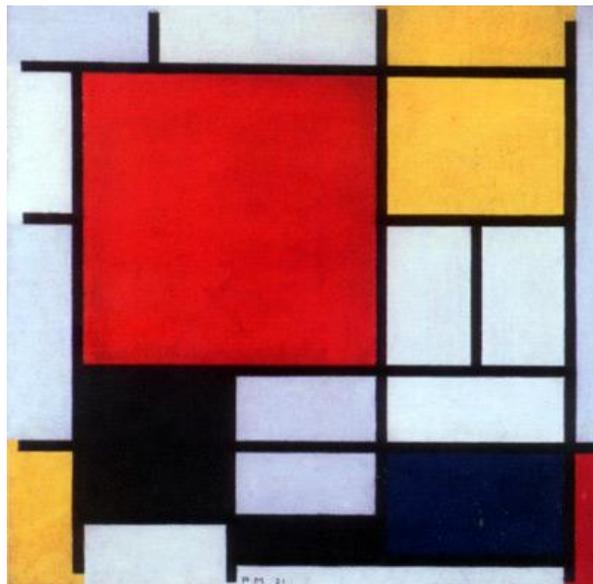
g. Konstruksifisme



Lukisan karya Naum Gabo

Aliran seni ini awalnya berkembang di Rusia pengagasnya antara lain Vladimir Tattin, Antoine Pevsner, dan Naum Gabo. Gaya ini mengetengahkan berbagai karya seni berbentuk tiga dimensional namun wujudnya abstrak. Bahan-bahan yang dipergunakan adalah bahan modern seperti besi beton, kawat, bahkan plastik.

h. Abstrakisme



Lukisan karya Piet Mondrian

Seni ini menampilkan unsur-unsur seni rupa yang disusun tidak terbatas pada bentuk-bentuk yang ada di alam. Garis, bentuk, dan warna ditampilkan tanpa mengindahkan bentuk asli di alam. Kadinsky dan Piet Mondrian merupakan sebagian perupa beraliran abstrak ini. Seni Abstrak ini pada dasarnya berusaha memurnikan karya seni, tanpa terikat wujud di alam.

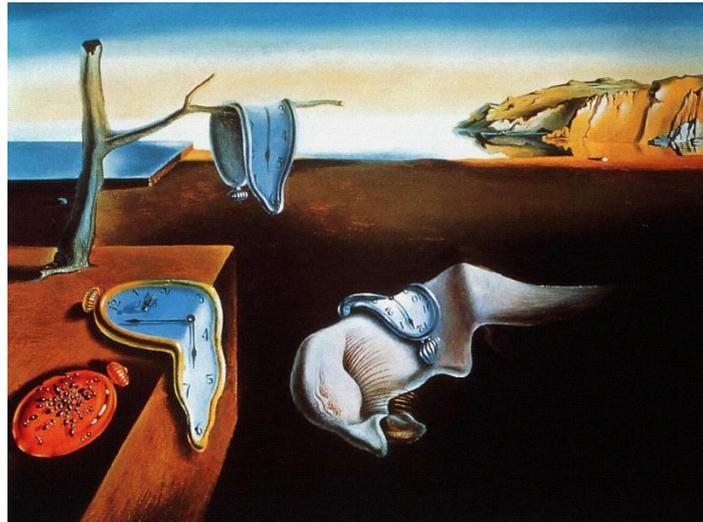
i. Dadaisme



Contoh lukisan dadaisme

Adalah gerakan seni rupa modern yang memiliki kecenderungan menihilkan hukum-hukum keindahan yang ada. Ciri utama gaya ini adalah paduan dari berbagai karya lukisan, patung atau barang tertentu dengan menambahkan unsur rupa yang tak lazim sebagai protes pada keadaan sekitarnya, seperti lukisan reproduksi lukisan “Monalisa “ karya Leonardo da Vinci tetapi diberi kumis, atau petusan laki-laki diberi dudukan dan tandatangan, kemudian dipamerkan di suatu galeri.

j. Surrealisme

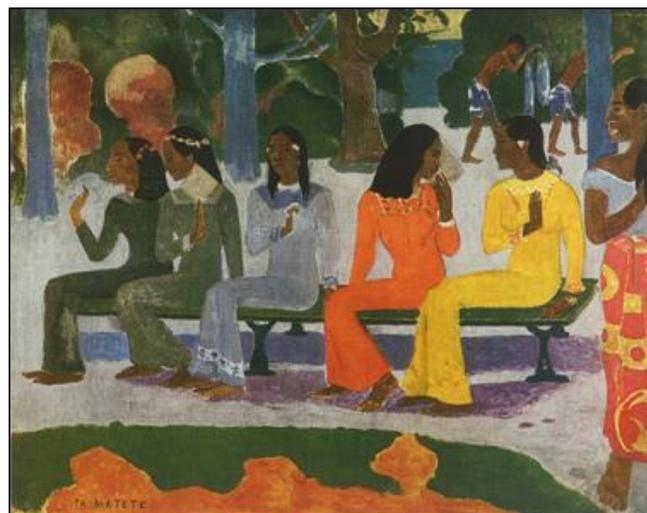


Lukisan karya Salvador Dali

Adalah penggambaran dunia fantasi psikologis yang diekspresikan secara verbal, tertulis maupun visual. Bentuk-bentuk alam dideformasi, sehingga penuh fantasi dan di luar kewajaran.

Lukisan dengan aliran ini kebanyakan menyerupai bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian mengolah setiap bagian tertentu dari objek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya.

k. Elektisisme



Lukisan karya Paul Gauguin

Yaitu gerakan seni awal abad ke- 20 yang mengkombinasikan berbagai sumber gaya yang ada di dunia menjadi wujud seni modern. Banyak yang menjadi sumber inspirasi dari

gaya seni ini. Antara lain, gaya seni primitive sejumlah suku bangsa di Afrika, karya seni pra-sejarah, seni amerika Latin, gaya esetik Mesir Purba, dan Yunani Kuno. Tokoh-tokoh seni yang menerapkan gaya ini antasra lain Picasso (disamping sebagai tokoh Kubisme), Paul Gauguin, Georges Braque, Jean Arp, Henry Moore, dan Gabo.

I. Postmodernisme

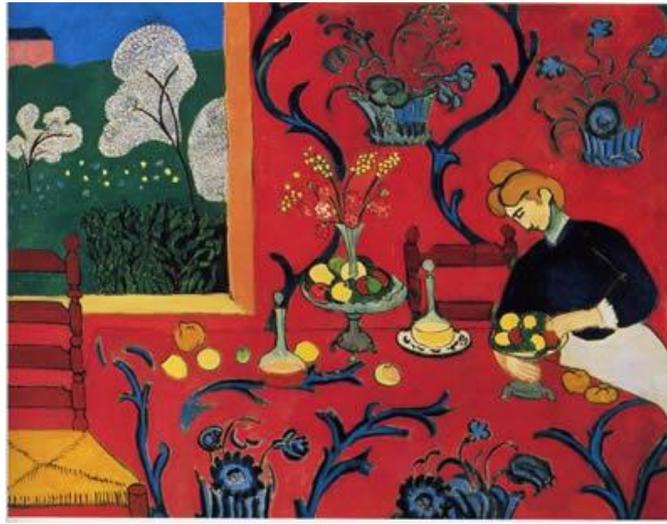


Lukisan karya Yue Minjun

Istilah seni ini umumnya disebut seni kontemporer yaitu mengelompokan gaya-gaya seni rupa yang sezaman dengan pengamat atau yang menjadi kecenderungan populer dan dipilih oleh para seniman dalam rentang lima puluh tahun terakhir hingga sekarang.

Gaya ini sering diartikan sebagai aliran yang berkembang setelah seni modern. Jika dalam seni modern lebih memusatkan kepada ekspresi pribadi dan penggalian gaya baru, dalam seni Posmodern ungkapan seni lebih ditekankan kepada semantika (makna rupa) dan semiotika (permainan tanda rupa).

m. Fauvisme



Lukisan karya Henry Matisse

Fauvisme adalah suatu aliran dalam seni lukis yang berumur cukup pendek menjelang dimulainya era [seni rupa](#) modern. Nama fauvisme berasal dari kata sindiran "fauve" (binatang liar) oleh Louis Vauxcelles saat mengomentari pameran *Salon d'Automne* dalam artikelnya untuk suplemen *Gil Blas* edisi 17 Oktober 1905, halaman 2.

Fauvisme adalah aliran yang menghargai ekspresi dalam menangkap suasana yang hendak dilukis. Tidak seperti karya impresionisme, pelukis fauvis berpendapat bahwa harmoni warna yang tidak terpaut dengan kenyataan di alam justru akan lebih memperlihatkan hubungan pribadi seniman dengan alam tersebut.

Segala hal yang berhubungan dengan pengamatan secara objektif dan realistis, seperti yang terjadi dalam lukisan naturalis, digantikan oleh pemahaman secara emosional dan imajinatif. Sebagai hasilnya warna dan konsep ruang akan terasa bernuansa puitis. Warna-warna yang dipakai jelas tidak lagi disesuaikan dengan warna di lapangan, tetapi mengikuti keinginan pribadi pelukis.

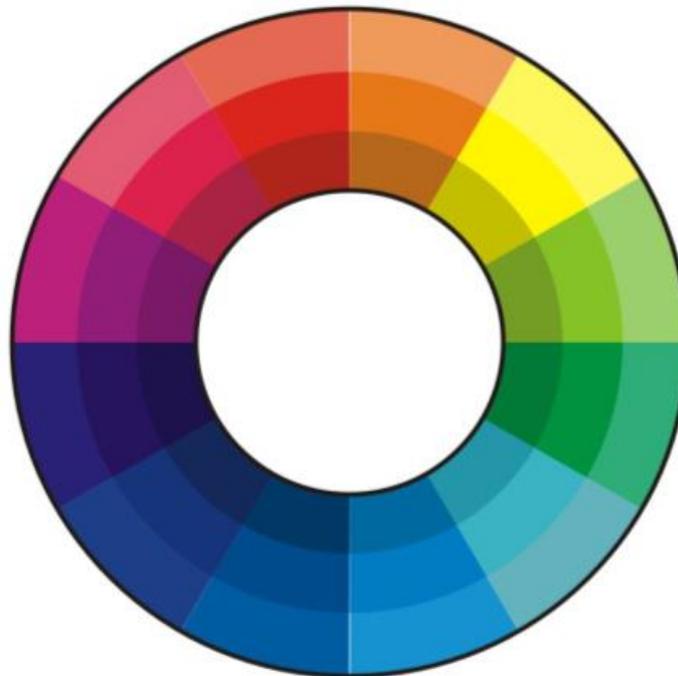
Penggunaan garis dalam fauvisme disederhanakan sehingga pemirsa lukisan bisa mendeteksi keberadaan garis yang jelas dan kuat. Akibatnya bentuk benda mudah dikenali tanpa harus mempertimbangkan banyak detail.

Pelukis fauvis menyerukan pemberontakan terhadap kemapanan seni lukis yang telah lama terbantu oleh objektivitas ilmu pengetahuan seperti yang terjadi dalam aliran impresionisme, meskipun ilmu-ilmu dari pelukis terdahulu yang mereka tentang tetap dipakai

sebagai dasar dalam melukis. Hal ini terutama terjadi pada masa awal populernya aliran ini pada periode 1904 hingga 1907.

Pengaruh awal dari aliran ini mungkin sekali didapat dari rintisan yang dimulai oleh karya-karya Paul Cezanne, Gustave Moreau, Paul Gauguin, maupun Vincent van Gogh. Meskipun pelukis tersebut tidak melibatkan diri kepada gerakan fauvisme dan berbeda era dengan dimulainya aliran ini, namun karyanya menjadi acuan bagi pelukis muda yang nantinya akan menjadi pelukis fauvis.

5. Teori Warna

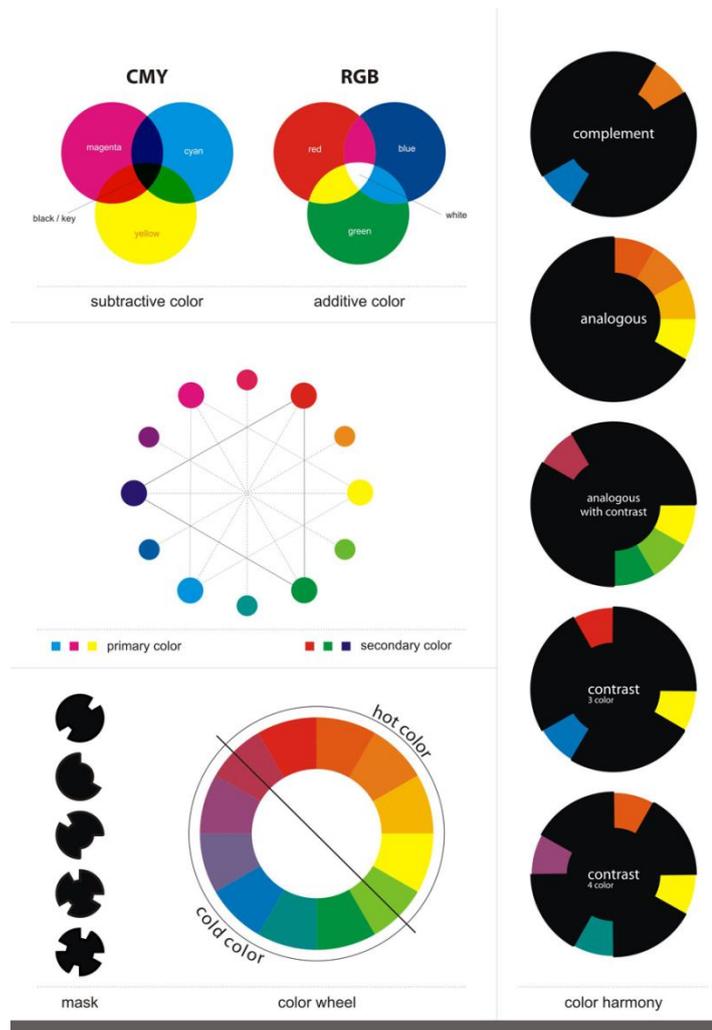


Lingkar warna

Dalam <http://id.wikipedia.org>, Teori Brewster tentang warna pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spectrum. Sedangkan Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Warna pokok *additive* adalah merah (*Red*), hijau (*Green*), biru (*Blue*), dalam komputer disebut model warna RGB. Warna pokok *subtractive* adalah Sian (*Cyan*), Magenta, dan Kuning (*Yellow*), dalam komputer disebut model warna CMY. (dikutip dari buku "DASAR-DASAR TATA RUPA & DESAIN" oleh Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto).



Teori warna menurut Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto

5.1. Pembagian warna

a. Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

b. Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d. Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

5.2. Warna panas dan dingin

Lingkar warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sedang warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

E. Evaluasi

Jawablah pertanyaan di bawah ini :

1. Apa yang dimaksud dengan seni rupa?
2. Seni rupa dibagi dalam berapa kategori? Sebutkan!
3. Apakah yang menjadi ciri khas seni rupa murni?
4. Sebutkan pengertian seni lukis!
5. Apakah yang dimaksud dengan desain produk?
6. Sebutkan prinsip-prinsip desain visual!
7. Sebutkan ciri-ciri karya kriya!
8. Dengan cara apa orang dahulu melukis di gua-gua?
9. Bagaimana ciri khas lukisan di zaman klasik?
10. Bagaimana ciri khas lukisan di zaman pertengahan?
11. Sebutkan salah satu seniman jaman renaissance!
12. Coba sebutkan aliran-aliran dalam seni rupa!
13. Sebutkan contoh seniman beraliran surealisme!
14. Aliran Realisme memiliki ciri-ciri seperti?
15. Pablo Picasso merupakan pelukis beraliran?
16. Aliran seni ruap yang ditandai oleh tema-tema yang fantastis, penuh khayal, atau petualangan para pahlawan purba. Juga banyak menampilkan berbagai perilaku dan karakter manusia yang dilebih-lebihkan, adalah aliran?
17. Basuki Abdullah merupakan perupa beraliran ?
18. Siapakah pelukis yang menganut beberapa aliran?
19. Warna merah, kuning, biru termasuk dalam warna apa?
20. Siapakah penemu teori warna pertama kali?

F. Kunci Jawaban

1. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan.
2. 3 (Tiga) Seni Rupa Murni, Desain dan Kriya
3. Seni murni adalah [seni](#) yang dikembangkan untuk dinikmati keindahannya. Seni murni mengutamakan sifat [estetikanya](#) dibandingkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. adalah salah satu cabang dari [seni rupa](#). Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari [menggambar](#).
5. Desain produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya, seperti : mebel, alat rumah tangga, alat transportasi, alat tulis, alat makan, alat kedokteran, perhiasan, pakaian, sepatu, pengatur waktu, alat kebersihan, cinderamata, kerajinan, mainan anak, bahkan perkakas pertukangan.
6. keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*).
7. produk yang memiliki nilai keadiluhungan baik dalam segi estetika maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat misal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan.
8. dengan menempelkan tangan di dinding gua, lalu menyemburnya dengan kunyahan daun-daunan atau batu mineral berwarna.
9. Di zaman ini lukisan dimaksudkan untuk meniru semirip mungkin bentuk-bentuk yang ada di alam.
10. keterikatan atas otoritas gereja yang mendominasi pemerintahan dan struktur sosial masyarakat. Ketaatan kepada gereja adalah mutlak. bahkan tak jarang gereja ikut campur tangan dalam menentukan isi karya yang akan dibuat.
11. Antonello da Messina.
12. Naturalisme, Realisme, Romantisme, Impresionisme, Ekspresionisme, Kubisme, Konstruksifisme, Abstrakisme, Dadaisme, Surealisme, Elektisisme, Postmodernisme, Fauvisme



13. Salvador Dali

14. Aliran ini menunjukkan suatu keadaan sosial yang sesungguhnya dan biasanya memperhatikan dan sedang bergejolak di dunia atau suatu tempat tertentu.

15. Kubisme

16. Suralisme

17. Realisme

18. Pablo Picasso

19. Warna Primer

20. Brewster

Kriteria keberhasilan:

Jumlah benar dibagi dua =

Jika tes kamu lulus dengan nilai minimal 70 kamu akan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus kamu harus mengulang mempelajari modul ini.

PAMERAN SENI RUPA

PENDAHULUAN

Anak- anak pernahkah kalian berada dalam ruangan yang seperti ini?



Atau pernah melihat yang seperti ini?



Mungkin ketika kalian sedang main ke sebuah mall, kalian pernah menyaksikan keadaan seperti pada gambar di atas. Apakah kalian tau, bentuk kegiatan seperti itu dinamakan kegiatan apa?

Jika jawaban kalian adalah pameran, kalian tepat sekali.

Sebenarnya kegiatan pameran banyak kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Disadari atau tidak, bahkan kalian mungkin sering menjumpai atau terlibat di dalamnya. Seperti display baju pada manikin di sebuah toko. Atau display guci dan keramik di sepanjang daerah kasongan. Bahkan display barang-barang di sebuah bazar dan lain sebagainya.

Contoh-contoh tersebut di atas termasuk ke dalam kegiatan pameran. Dalam modul ini, akan dibahas tentang pameran seni rupa. Jenis pameran sampai mempersiapkan sebuah pameran.

Kira-kira dalam membuat sebuah pameran karya seni, apa saja sih yang harus diperhatikan atau dipersiapkan?

2. KEMAMPUAN YANG MENDUKUNG

5. Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya para siswa telah membaca buku paket Seni budaya pokok bahasan Pameran seni rupa.
6. Siswa telah melihat atau menyaksikan sebuah pameran seni.

7. WAKTU: 4 X 45 menit

8. TUJUAN BELAJAR MODUL INI:

Membuat pameran seni rupa berdasarkan pengetahuan:

4. Pengertian, manfaat dan tujuan pameran.
5. Jenis, syarat berpameran dan unsur pameran seni.
6. Pelaksanaan penyelenggaraan pameran seni.

5. PETUNJUK MENGERJAKAN MODUL

c. Petunjuk Umum

Sebelum mengerjakan modul ini sebaiknya sudah pernah membaca buku paket Seni budaya Pokok bahasan Pameran seni dan pernah membaca tentang artikel pameran seni dan pernah melihat sebuah pameran seni di sekitar tempat tinggal.

d. Petunjuk Khusus

8. Bacalah modul ini dengan seksama
9. Jika ada yang kurang paham mintalah petunjuk tutor (guru)
10. Kerjakan tugas-tugas baik secara teoretis maupun praktik dengan benar
11. Jika telah mengikuti semua tutorial dan mengerjakan tugas laporkan hasilnya pada tutor untuk dikoreksi
12. Setelah membaca keseluruhan isi modul kerjakanlah tes evaluasi
13. Jika mengerjakan tes dan lulus dengan nilai minimal 85 diijinkan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus harus mengulang mempelajari modul ini.

14. DESKRIPSI KEGIATAN

No.	Judul Penggalan	Kegiatan	waktu
1	Pengertian, manfaat dan tujuan pameran	3. Mengkaji bahan ajar 4. Mengerjakan tugas	45 menit
2	Pelaksanaan penyelenggaraan pameran seni	4. Mengkaji bahan ajar 5. Mendiskusikan tugas 6. Mengerjakan persiapan penyelenggaraan pameran karya seni	3X45 menit

TOPIK I Pengertian, manfaat dan tujuan pameran

TKP: setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

4. Menjelaskan pengertian pameran seni
5. Menyebutkan manfaat dan tujuan pameran seni.
6. Menyebutkan dan menjelaskan Jenis, syarat berpameran dan unsur pameran seni.

Waktu : 45 menit

A. Pengertian Pameran Seni Rupa

Secara umum pameran adalah kegiatan mempertunjukkan atau memperkenalkan hasil karya baik seni maupun produksi kepada masyarakat. Pameran seni rupa adalah kegiatan seniman untuk mempertunjukkan hasil karyanya kepada masyarakat yang dilaksanakan secara individu maupun kelompok yang dikoordinasikan dalam bentuk kepanitiaan. Dengan melaksanakan kegiatan pameran diharapkan terjadi komunikasi antara perupa yang diwakili oleh karya seninya dengan pengunjung sebagai apresiator. Penyelenggaraan pameran dapat menimbulkan dampak positif terhadap seniman atau peserta pameran dengan masyarakat sebagai apresiator. Manfaat dari penyelenggaraan pameran antara lain :

1. Media menambah wawasan pengetahuan seni rupa.
2. Indikator perkembangan seni rupa.
3. Media komunikasi seniman dengan apresiator.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan apresiator.
5. Wahana kreatifitas, inovasi dan gagasan untuk memunculkan jenis karya seni rupa yang lebih baru.

Tujuan dari suatu penyelenggaraan pameran adalah sebagai berikut :

1. Sosial

Penyelenggaraan pameran seni rupa yang ditujukan untuk penggalangan dana kegiatan sosial seperti sumbangan ke korban bencana alam, panti asuhan, masyarakat tidak mampu melalui hasil penjualan karya yang dipamerkan.

2. Komersil

Penyelenggaraan pameran seni rupa yang ditujukan dengan harapan karya yang dipamerkan terjual dengan keuntungan bagi seniman maupun penyelenggara pameran.

3. Edukasi

Penyelenggaraan pameran seni rupa yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan dengan tujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman yang bermanfaat di bidang seni rupa.

Dalam dunia pendidikan pengalaman yang diperoleh peserta didik melalui pameran seni rupa, yaitu sebagai penyelenggara dan peserta pameran maupun pengunjung selaku apresiator.

Manfaat pameran seni rupa bagi peserta didik antara lain:

- a. Wahana apresiasi untuk mengetahui perkembangan karya seni rupa.
- b. Memotivasi kreatifitas peserta didik untuk berkarya seni rupa.

- c. Wahana untuk berkreasi dan inovasi dalam karya seni rupa.
- d. Melatih peserta didik berorganisasi dan kerja kelompok.
- e. Mendidik tanggung jawab dan kemandirian peserta didik.

B. Jenis Pameran SeniRupa

Pameran seni rupa dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis melalui waktu penyelenggaraan maupun karya yang dipamerkan, antara lain :

- 1. Pameran seni rupa berdasarkan tempat dan waktu penyelenggaraan
 - a. Pameran tetap atau permanen

Pameran tetap atau permanen adalah kegiatan pameran seni rupa yang tidak terikat oleh lamanya waktu penyelenggaraan. Pameran jenis ini dilaksanakan terus menerus tanpa ada batasan waktu, seperti di museum dan galeri seni rupa.



Galeri pameran

- b. Pameran rutin

Pameran rutin adalah pameran yang diadakan rutin diadadakan dalam kurun waktu tertentu. Misal pameran yang diadakan oleh suatu lembaga atau organisasi setiap tahun sekali seperti Kebumen Expo, Festival Kesenian Yogyakarta, dsb.



Pameran kerajinan

- c. Pameran insidental
Pameran insidental adalah pameran yang diselenggarakan dengan maksud dan tujuan tertentu serta tidak terikat oleh rutinitas pelaksanaannya. Misalnya pameran menyambut kunjungan tamu.
2. Pameran seni rupa berdasarkan ragam karya seni rupa yang dipamerkan
 - a. Pameran Homogen
Pameran homogen adalah pameran dengan menampilkan hasil karya dari salah satu jenis karya seni rupa.
Misalnya Pameran Seni Lukis (Karya yang dipamerkan hanya karya seni lukis)
 - b. Pameran Heterogen
Pameran heterogen adalah pameran yang menampilkan berbagai jenis karya seni rupa pada waktu dan tempat yang sama.
3. Pameran seni rupa berdasarkan jumlah peserta pameran
 - a. Pameran Tunggal
Pameran tunggal adalah penyelenggaraan pameran yang menampilkan beberapa karya seni rupa seorang seniman.
 - b. Pameran Kelompok
Pameran kelompok adalah penyelenggaraan pameran dengan menampilkan karya-karya seni rupa dari beberapa seniman pada waktu dan tempat yang sama.

C. Syarat-syarat Penyelenggaraan Pameran

Pelaksanaan pameran dapat berjalan dengan lancar jika syarat penyelenggaraan pameran dapat terpenuhi dengan baik. Pelaksanaan pameran seni rupa di lingkungan sekolah harus memenuhi beberapa kriteria persyaratan yang harus dikerjakan, antara lain :

1. Menentukan tujuan pameran.
2. Menentukan tema pameran.
3. Menyusun kepanitiaan.
4. Mengumpulkan karya yang akan dipamerkan.
5. Menyeleksi karya yang akan dipamerkan.
6. Menyiapkan ruang, tempat, dan perlengkapan pameran.
7. Menata karya-karya yang akan dipamerkan.
8. Menyiapkan penjaga pameran.
9. Mendokumentasi dan mempublikasikan penyelenggaraan pameran.

D. Unsur-unsur Pameran Seni Rupa

Penyelenggaraan pameran seni rupa memiliki beberapa unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Setiap unsur memiliki peran dan nilai yang penting bagi kesuksesan penyelenggaraan pameran.

Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Karya seni rupa

Elemen utama dalam penyelenggaraan pameran seni rupa adalah karya. Bentuk dan jumlah karya seni rupa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran, karena akan berkaitan dengan aspek-aspek lain dalam penyelenggaraan pameran seperti kapasitas tempat maupun perlengkapan yang dibutuhkan.

2. Ruang atau tempat pameran

Ruang pameran merupakan elemen yang sangat vital dalam penyelenggaraan pameran seni rupa khususnya seni lukis dan senikriya, karena karya tersebut sangat rentan dengan kondisi cuaca. Berbeda dengan karya seni patung yang bahannya terbuat dari bahan anti air (semen, Logam, resin), penempatan karyanya dapat ditempatkan di luar ruangan dengan tingkat pengamanan yang baik.

3. Kepanitiaan pameran

Kesuksesan penyelenggaraan pameran seni rupa dapat tercapai jika dalam pameran tersebut memiliki kepanitiaan yang ideal dan mau bekerja keras. Kepanitiaan pameran adalah kelompok orang yang mengatur penyelenggaraan

pameran agar berjalan lancar dan baik sesuai program kerja yang direncanakan. Susunan kepanitiaian pameran seni rupa adalah sebagai berikut.

NO.	JABATAN	KETERANGAN
1.	Pelindung	<p>Pelindung dalam sebuah kegiatan, maupun kepanitiaian, tentunya disesuaikan dengan ruang kerja yang diinginkan.</p> <p>Misalnya di Madrasah atau Sekolah, maka Pelindung dijabat oleh Kepala Madrasah atau Kepala Sekolah. Tugasnya adalah bertanggung jawab secara penuh terhadap seluruh kegiatan yang direncanakan.</p>
2.	Ketua	<p>Ketua panitia adalah pimpinan penyelenggaraan pameran yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pelaksanaan pameran.</p> <p>Ketua dalam pelaksanaan tugasnya harus mampu berkomunikasi, mampu bekerja sama dengan baik, dan mampu bekerja sama dengan berbagai pihak yang mendukung kegiatan pameran.</p>
3.	Sekretaris	<p>Tugas pokok sekretaris adalah menulis seluruh kegiatan panitia selama penyelenggaraan pameran, surat menyurat, mengarsipkan surat-surat penting dan menyusunnya sesuai tanggal, waktu pengeluaran surat-surat tersebut secara cermat dan teratur, membuat laporan kegiatan sebelum, sedang, dan sesudah pameran.</p>
4.	Bendahara	<p>Bendahara bertanggung jawab penuh tentang penggunaan, penyimpanan, dan penerimaan uang dana yang masuk sebagai biaya penyelenggaraan pameran. Seorang bendahara harus dapat menyusun laporan pertanggung jawaban atas penggunaan keuangan selama pameran.</p>
5.	Seksi	<p>1. Seksi Usaha Dana</p> <p>Seksi usaha dana berkewajiban membantu ketua dalam pencarian dana atau sumbangan dari berbagai pihak, untuk mendukung biaya pameran. Tugas dari seksi ini adalah membuat surat perjanjian kerjasama dengan pihak lain.</p>
		<p>2. Seksi Acara</p> <p>Tugas seksi acara adalah membuat susunan acara mulai dari pembukaan sampai dengan penutupan pameran.</p> <p>Selain itu seksi acara berkewajiban menyiapkan dan berkoordinasi dengan pendukung ataupun pengisi acara seperti pembawa acara (MC), pembaca do'a, dsb.</p>

		<p>3. Seksi Publikasi</p> <p>Tugas seksi publikasi adalah sebagai juru penerang kepada umum melalui berbagai media seperti dengan surat-surat pemberitahuan, spanduk kegiatan, pembuatan poster pameran, dan membuat buku katalog yang berisi karya yang dipamerkan.</p>
		<p>4. Seksi Dokumentasi</p> <p>Tugas seksi dokumentasi adalah membuat laporan dokumentasi pameran dengan mengumpulkan hasil pemotretan tentang kegiatan dari awal sampai akhir.</p>
		<p>5. Seksi Dekorasi</p> <p>Tugas seksi dekorasi adalah mengatur tata ruang pameran supaya terlihat indah dengan cara menghias ruang pameran, mengatur denah dan penempatan serta pencahayaan karya yang dipamerkan.</p>
		<p>6. Seksi Pameran dan Seleksi Karya,</p> <p>Tugas seksi pameran dan seleksi karya adalah menyeleksi karya untuk dipamerkan, dan mempersiapkan karya tersebut dengan sebaik-baiknya</p>
		<p>7. Seksi Stan dan Penerima Tamu</p> <p>Tugas seksi stan dan penerima tamu adalah menjaga kelancaran pameran, mengatur pengunjung mulai dari masuk sampai ke luar. Petugas ini diharapkan melayani para pengunjung secara ramah dan sopan. Selain menjadi penerima tamu, seksi ini juga memiliki kewajiban menerangkan kepada pengunjung tentang karya yang dipamerkan.</p>
		<p>8. Seksi Perlengkapan</p> <p>Seksi perlengkapan bertugas menyiapkan mengatur berbagai perlengkapan yang digunakan dalam penyelenggaraan pameran. Seksi ini bekerja sama dengan seksi dekorasi dan penataan ruang mempersiapkan tempat penyelenggaraan penataan pameran.</p>
		<p>9. Seksi P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan)</p> <p>Tugas seksi P3K adalah menyiapkan obat-obatan, merawat, dan mengevakuasi korban yang dikarenakan sakit atau kecelakaan dalam pelaksanaan kegiatan pameran</p>
		<p>10. Seksi Keamanan</p> <p>Tugas seksi keamanan adalah mengatur ketertiban dan mengamankan jalannya pameran, serta menjaga karya yang dipamerkan dari awal hingga akhir penyelenggaraan pameran.</p>

4. Peralatan pameran

Penyelenggaraan pameran seni rupa memerlukan perlengkapan untuk menunjang kegiatan seperti :

NO.	PERLENGKAPAN	FUNGSI	POSISI
1	Gedung	Ruang pameran seni rupa.	Lokasi strategis yang mudah dijangkau oleh masyarakat.
2	Meja	Meletakkan buku tamu, buku pesan dan kesan, katalog, dan brosur.	Pintu masuk dan keluar ruang pameran
3	Kursi	Tempat duduk penunggu buku tamu dan penyambut tamu.	Melengkapi dan menyesuaikan posisi meja buku tamu, buku kesan dan pesan, katalog, dan brosur.
4	Kursi upacara pembukaan dan penutupan pameran	Tempat duduk pengunjung saat mengikuti upacara pembukaan dan penutupan pameran.	Menyesuaikan lokasi upacara pembukaan dan penutupan pameran, pada umumnya di depan gedung atau ruang pameran.
5	Kursi pengunjung	Tempat duduk pengunjung pameran agar tidak lelah saat melihat dan mengapresiasi karya yang dipamerkan	Lokasi setrategis di antara karya seni rupa yang dipamerkan
6	Buku tamu	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui jumlah pengunjung yang datang, dan latar belakangnya (kalangan dan status sosial). Buku tamu ini berbentuk kolom-kolom yang terdiri dari No, Nama, Jabatan/ Pekerjaan, dan tanda tangan. Bahan evaluasi setelah kegiatan pameran. 	Diletakkan di meja penerima tamu

7	Ballpoint	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis biodata di buku tamu. • Menulis pesan dan kesan (apresiasi) di buku kesan pesan. 	Satu paket dengan buku tamu, serta buku kesan dan pesan.
8	Buku Katalog	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui gambaran tentang karya yang dipamerkan diruang pameran, sekaligus untuk bahan perbandingan secara langsung sebelum melihat karya aslinya yang terpampang dalam ruang pameran. • Katalog pada umumnya berisi kata sambutan, biodata seniman, fotokarya, ukuran karya, judul karya, media, deskripsi, dan bandrol harga. 	Diletakkan di meja penerima tamu.
9	Sketsel atau Papan panil	<ul style="list-style-type: none"> • Selain tembok atau dinding, sketsel ini memang diperuntukkan untuk memasang karya dua dimensi. • Fungsinya selain sebagai sekat ruangan, sketsel juga difungsikan untuk memajang karya 2 dimensi. 	Ruang pameran
10	Level atau balok landasan	<ul style="list-style-type: none"> • Level atau balok landasan, adalah benda berbentuk seperti meja dengan ukuran yang biasa disesuaikan dengan karya 3 dimensi 	Diantara sketsel atau papan panilkarya seni rupa dua dimensi yang tidak mengganggu lalu lintas pengunjung, sehingga dapat dinikmati

		<p>yang akan dipasang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Level atau balok landasan difungsikan untuk meletakkan karya seni rupa 3 dimensi. 	<p>dari segala arah.</p>
11	Label karya	<ul style="list-style-type: none"> • Label adalah kertas kecil yang ditempelkan di karya seni rupa yang dipamerkan dan berisi tentang judul, ukuran dan media. • Label karya akan mempermudah pengunjung sebagai apresiator dalam memahami karya seni rupa yang sedang dilihat dan dinikmati. 	<p>Ditempelkan di sisi bagian luar karya seni rupa yang dipamerkan atau pada daerah yang mudah terlihat oleh pengunjung</p>
12	Lampu sorot (spot light)	<ul style="list-style-type: none"> • Lampu adalah kelengkapan pokok apalagi ruang pameran tadi tertutup yang jauh dari cahaya, maka lampu menjadi kelengkapan penting. Idealnya, setiap karya harus memiliki lampu spot light satu. • Lampu spot light adalah lampuyang hanya menerangi satu karya saja. Idealnya seperti itu, namun jika tidak ada dukungan biaya yang besar, tentunya tidak perlu untuk memaksakan diri memasang lampu spot light. 	<p>Menyesuaikan karya seni rupa dua dimensi yang dipajang (biasanya di bagian depan atas karya)</p>

13	Kipas angin atau AC	<ul style="list-style-type: none"> • Memenuhi kenyamanan pengunjung. • Membuat sirkulasi udara menjadi bersih. 	Menyesuaikan ruangan pameran dan penataan karya. (diletakkan pada lokasi yang dapat menyejukkan pengunjung dan tidak mengganggu karya seni rupa yang dipamerkan)
14	Sound System	<ul style="list-style-type: none"> • Sound System adalah alat yang bias dipakai untuk menyampaikan informasi seputar kegiatan pameran. • Sound system juga difungsikan sebagai pemutar lagu pendukung suasana ruangan saat pengunjung sedang melihat karya. 	Menyesuaikan penataan karya seni rupa yang dipamerkan, usahakan sound system tidak mengganggu pemandangan pengunjung saat menikmati karya seni rupa.
15	Dekorasi ruangan	<ul style="list-style-type: none"> • Dekorasi ini bisa berupa pot bunga lengkap dengan bunganya yang biasa dipajang di sudut ruangan. • Dekorasi background untuk pembukaan acara dan lain-lain. • Lokasi pembukaandan penutupan pameran. 	Sudut ruangan agar indah dan nyaman.
16	Jam dinding	Mengetahui waktu saat pengunjung berada didalam ruangan. Mereka akan bisa mengukur waktu saat berkunjung.	Dinding yang dapat terlihat oleh semua pengunjung pameran.
17	Toilet	Toilet menjadi hal wajib untuk melengkapi ruang pameran. Jika ada pengunjung yang ingin buang air kecil atau	Menyesuaikan gedung atau ruang

		besar maka tidak perlu keluar ruangan, dan mereka bisa melihat karya kita lagi setelah hajatnya selesai.	
18	Meja Besar (meja panjang)	Meja Besar untuk meletakkan Karya Seni Kriya yang harus diletakkan dalam sketsel khusus atau ruang khusus, sehingga dapat dibedakan antara seni murni dan seni terapan	Menyesuaikan penataan karya seni rupa yang dipamerkan (dibedakan tempatnya agar pengunjung dapat membedakan antara seni murni dan seni terapan).
19	Buku pesan dan kesan.	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan catatan pesan dan kesan pengunjung pameran. • Buku Pesan Dan Kesan menjadi penting sebagai bahan evaluasi atas kelebihan dan kekurangan. 	Diletakkan di meja yang lokasinya berada di pintu keluar



Sketsel atau papan panil



Pameran seni rupa dua dimensi



Level atau balok landasan



Pameran seni rupa tiga dimensi

5. Pengunjung pameran

Pengunjung pameran adalah masyarakat mengapresiasi karya seni rupa yang dipamerkan.

Kehadiran pengunjung dalam suatu pameran menjadi indikator keberhasilan penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, untuk menarik jumlah pengunjung diperlukan strategi promosi yang baik sehingga mampu menjangkau masyarakat yang lebih luas, terutama para kolektor karya seni rupa.

TOPIK II PELAKSANAAN PENYELENGGARAAN PAMERAN SENI RUPA

TKP : Setelah membaca dan mengerjakan tugas-tugas modul ini diharapkan siswa dapat:

3. Menjelaskan tahap perencanaan pameran.
4. Melakukan tahap persiapan pameran.
5. Melakukan tahap pelaksanaan pameran.
6. Membuat evaluasi dan pelaporan pameran.

Waktu : 3 X 45 menit

URAIAN MATERI

E. Pelaksanaan Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa

Pada umumnya pameran dilaksanakan di suatu ruang atau gedung dengan lokasi yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Penyelenggaraan pameran di sekolah dapat dilaksanakan di aula atau ruangan kelas.

Pada dasarnya dimanapun pameran di gelar memerlukan persiapan agar pelaksanaan pameran dapat berlangsung dengan baik dan sukses.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pameran adalah sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan pameran
 - a. Menyusun kepanitiaan penyelenggaraan pameran
Kepanitiaan dikatakan baik jika dapat mengakomodasi seluruh kegiatan pameran secara efektif dan efisien. Kepanitiaan pameran setidaknya memilih ketua panitia beserta wakilnya, sekretaris, bendahara, seksi pameran dan penyeleksi karya, seksi dekorasi dan dokumentasi, seksi acara, seksi stand an penerima tamu, seksi perlengkapan, seksi keamanan dan komponen lain yang diperlukan
 - b. Menentukan tema pameran
Tema menjadi dasar pengembangan kegiatan pameran sesuai dengan kreatifitas penyelenggara pameran. Dalam membuat sebuah pameran seni rupa, carilah tema yang baru, tidak membosankan, dan dikemas dengan baik.
 - c. Menentukan jenis pameran
Menginventarisasi jenis karya seni rupa yang akan dipamerkan, sehingga dapat ditentukan jenis pameran berdasarkan karyanya seperti pameran homogeny atau heterogen. Berdasarkan jumlah peserta pameran, maka pameran tersebut dapat dinamakan pameran tunggal atau pameran kelompok.

d. Menentukan tujuan pameran

Tujuan pameran harus dirumuskan secara bersama-sama oleh seluruh panitia. Tujuan dari pelaksanaan pameran harus memiliki nilai edukatif yang dapat menjadi pembelajaran dan media apresiasi bagi peserta, agar hasil karya seni rupanya dapat diapresiasi dengan baik oleh pengunjung pameran.

e. Menentukan sasaran pameran

Pameran yang akan digelar harus ditentukan sasarannya, apakah untuk umum atau warga sekolah saja. Hal ini menjadi sangat penting karena akan berpengaruh pada besar kecilnya pameran dan ruangan yang digunakan untuk pelaksanaan pameran.

f. Menentukan tanggal pelaksanaan pameran

Penentuan tanggal pelaksanaan pameran harus dilakukan di awal sebagai acuan kerja kepanitiaan dalam mempersiapkan kegiatan pameran. Jika pelaksanaan pameran akan di sekolah, waktu, dan tempat dapat dikonsultasikan kepada Bapak/Ibu Guru agar tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar.

g. Menyusun proposal pameran

Penyusunan proposal pameran seni rupa berisi latar belakang pelaksanaan kegiatan pameran, maksud dan tujuan pameran, sasaran pameran, waktu dan tempat pelaksanaan pameran, susunan panitia, karya-karya yang akan dipamerkan, serta rencana anggaran pembiayaan yang diperlukan.

2. Tahap persiapan pameran

a. Mengumpulkan karya yang akan dipamerkan

Sebelum pelaksanaan pameran seni rupa karya seni peserta pameran dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan jenis dan dimensinya. Pada pameran seni rupa di sekolah karya seni rupa yang akan dipamerkan biasanya terdiri dari dua jenis, yakni karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi.

b. Menyeleksi karya yang akan dipamerkan

Karya seni rupa yang dikumpulkan pada persiapan pameran diseleksi oleh orang yang kompeten di bidang seni rupa. Pada pameran seni rupa di sekolah tim curator (penyeleksi) dilakukan oleh guru dan siswa berdasarkan kualitas dan kelayakan karya.

c. Mempromosikan kegiatan pameran dan menyiapkan dokumen pameran

Promosi kegiatan pameran dapat dilakukan dengan mencetak poster, plakat, dan spanduk, serta bekerja sama dengan pihak media massa seperti Koran

ataupun radio untuk menyiarkan tentang kegiatan pameran seni rupa yang akan dilaksanakan

d. Persiapan tempat

Lokasi tempat pameran seni rupa idealnya di tempat yang strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Pameran seni rupa yang diselenggarakan oleh sekolah dapat dilaksanakan di aula atau ruang kelas.

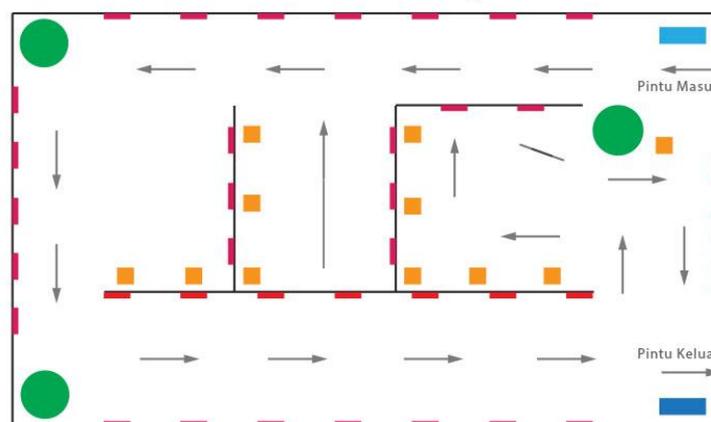
e. Penataan ruang

Menata ruang pameran dengan dekorasi yang indah dan nyaman bagi peserta maupun pengunjung. Menata karya berdasarkan kelompok karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi yang akan dipamerkan agar mudah dilihat dan dinikmati oleh pengunjung.

f. Mempersiapkan dan mengatur letak meja informasi dan meja penerima tamu

Meja penerima tamu dan informasi idealnya diletakkan di dekat pintu masuk ruang pameran seni rupa, untuk memudahkan penerima tamu menyambut dan menginformasikan kepada pengunjung

Denah Pameran Seni Rupa 2 Pintu



Keterangan :

- | | | |
|---|--|--|
|  Pot bunga |  Karya seni 2 dimensi |  Meja dan buku tamu |
| |  Karya seni 3 dimensi |  Meja dan buku pesan |

denah ruang pameran seni

3. Tahap pelaksanaan pameran

- a. Menerima tamu undangan pada hari pertama dan mempersilahkan mereka untuk mengisi buku tamu.
- b. Membagikan katalog pameran kepada pengunjung pada saat memasuki ruang pameran.

Katalog pameran berisi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Sambutan ketua panitia.
 - 2) Komentar kurator tentang keseluruhan karya yang dipamerkan. Kurator adalah ahli atau pengamat seni rupa yang memahami aspek-aspek kesenirupaan.
 - 3) Mencantumkan semua judul karya yang dipamerkan serta profil senimannya. Idealnya dalam katalog tersebut terdapat foto-foto karya terbaik yang ditampilkan.
- c. Pembukaan pameran dilakukan oleh ketua pameran sesuai jadwal yang ditetapkan.
 - d. Selama berlangsungnya pameran, panitia yang bertugas memberikan informasi harus selalu siap. Jika ada pengunjung yang berminat terhadap salah satu karya yang dipamerkan, maka panitia segera memberikan tanda pada karya tersebut. Bahkan, jika ternyata peminat bersedia membayar harga yang ditetapkan, maka di bawah label karya tersebut segera dipasang tanda TERJUAL. Ketika pameran berakhir, karya-karya yang telah dibeli peminat segera dikemas dan dikirimkan ke alamat pembeli dalam keadaan rapih dan tidak rusak.
 - e. Pameran ditutup pada hari dan jam yang telah ditentukan. Acara penutupan dapat dilakukan oleh ketua panitia atau yang mewakilinya.
4. Tahap evaluasi dan pelaporan
- Setelah pelaksanaan pameran, seluruh panitia segeraberkumpul dan mengevaluasi seluruh kegiatan. Segala keberhasilan dan kekurangan dicatat dan dilaporkan oleh masing-masing komponen kepanitiaan.
- Hal-hal tersebut antara lain:
- a. Jumlah karya yang dipamerkan.
 - b. Banyaknya karya yang diminati pengunjung
 - c. Jumlah karya yang terjual.
 - d. Hasil yang diperoleh.
 - e. Jumlah pengunjung pameran
 - f. Rekap kesan dan pesan dari pengunjung pameran.

Setelah seluruh data pelaksanaan pameran selesai diinventarisasi, langkah selanjutnya adalah menyusun laporan pertanggungjawaban penyelenggaraan pameran untuk disampaikan kepada ketua panitia dan kepanitiaan dapat dibubarkan.



Evaluasi

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat diantara A, B, C, D, atau E yang sesuai dengan pernyataan sebelumnya dari tiap nomor dengan cara memberi tanda (X) pada lembar jawab yang tersedia.

1. Sekelompok orang yang ditunjuk atau dipilih untuk mengurus kegiatan pameran disebut....
 - A. Organisasi
 - B. Panitia
 - C. Ketua
 - D. Sekretaris
 - E. Bendahara
2. Langkah pertama dalam menyelenggarakan pameran adalah....
 - A. Menyeleksi karya
 - B. Mencari dana
 - C. Publikasi
 - D. Dokumentasi
 - E. Membentuk kepanitiaan
3. Pameran yang hanya menampilkan karya seorang seniman disebut....
 - A. Pameran tunggal
 - B. Pameran kelompok
 - C. Pameran incidental
 - D. Pameran homogeny
 - E. Pameran permanen
4. Contoh dari pameran tetap atau permanen adalah....
 - A. Pasar
 - B. Mall
 - C. Gallery
 - D. Gedung
 - E. Toko
5. Tempat untuk menggantung lukisan saat pameran disebut....
 - A. Sound system
 - B. Level
 - C. Dekorasi
 - D. Sketsel
 - E. Figura



6. Jenis karya seni tiga dimensi yang dipamerkan terdiri atas...
 - A. Lukisan, poster, dan sketsa
 - B. Patung, batik, dan keramik
 - C. Patung, keramik, dan candi
 - D. Keramik, kriya, dan batik
 - E. Lukisan, batik, dan keramik
7. Pameran yang mempertunjukkan satu jenis karya seni saja disebut...
 - A. Pameran tunggal
 - B. Pameran homogen
 - C. Pameran heterogen
 - D. Pameran kelompok
 - E. Pameran rutinitas
8. Berdasarkan jumlah peserta, pameran dibagi menjadi...
 - A. Pameran homogen dan pameran heterogen
 - B. Pameran homogen dan pameran tunggal
 - C. Pameran kelompok dan pameran heterogen
 - D. Pameran kelompok dan pameran homogen
 - E. Pameran tunggal dan pameran kelompok
9. Kepanitiaan pameran yang bertugas menyampaikan informasi adalah...
 - A. Seksi dekorasi
 - B. Seksi publikasi
 - C. Seksi dokumentasi
 - D. Seksi perlengkapan
 - E. Seksi penerima tamu
10. Salah satu kelengkapan dalam pameran karya seni rupa, yang berupa daftar karya disebut...
 - A. Papan panel
 - B. Buku saran
 - C. Pedestal
 - D. Buku agenda
 - E. Katalog
11. Kegiatan seseorang dalam menilai atau menghargai karya seni disebut...
 - A. Kreasi
 - B. Apersepsi
 - C. Ekspresi
 - D. Apresiasi
 - E. Evaluasi



12. Dalam kegiatan pameran, cara memajang karya seni rupa dua dimensi yang paling tepat adalah....
- A. Posisinya di bawah mata
 - B. Posisinya sejajar mata
 - C. Posisinya di atas mata
 - D. Posisinya di samping mata
 - E. Posisinya di lantai
13. Kegiatan memperkenalkan hasil karya seni rupa kepada orang lain, agar karya seni yang ditampilkan mendapat penilaian dan tanggapan disebut....
- A. Pameran
 - B. Pementasan
 - C. Pertunjukan
 - D. Pengarahan
 - E. Penghapusan
14. Salah satu fungsi pameran di sekolah bagi siswa adalah....
- A. Media promosi
 - B. Media bermain
 - C. Media apresiasi
 - D. Media perdagangan
 - E. Media penjualan
15. Panitia yang bertugas menyeleksi karya yang akan ditampilkan adalah....
- A. Ketua panitia
 - B. Seksi display
 - C. Seksi karya
 - D. Seksi dekorasi
 - E. Seksi publikasi
16. Karya-karya yang dipamerkan dalam pameran di sekolah bersifat heterogen, artinya....
- A. Karya dari seorang siswa
 - B. Satu jenis karya saja
 - C. Karyaseni lukisan saja
 - D. Berbagai-bagai jenis karya seni
 - E. Semua benar



17. Pameran yang menampilkan karya seni dari beberapa seniman, disebut....
- A. Pameran homogeny
 - B. Pameran heterogen
 - C. Pameran tunggal
 - D. Pameran kelompok
 - E. Pameran permanen
18. Pameran yang tidak terikat lamanya waktu, disebut....
- A. Pameran permanen
 - B. Pameran rutinitas
 - C. Pameran insidental
 - D. Pameran tunggal
 - E. Pameran kelompok
19. Menata ruangan pameran adalah tugas dari seksi....
- A. Dokumentasi
 - B. Publikasi
 - C. Dekorasi
 - D. Perlengkapan
 - E. Humas
20. Pameran yang diadakan denganmaksud dan tujuan tertentu dan tidak terikat rutinitas, disebut....
- A. Pameran insidental
 - B. Pameran permanen
 - C. Pameran rutinitas
 - D. Pameran tunggal
 - E. Pameran kelompok

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan jelas !

1. Sebutkan manfaat pameran bagi siswa !
2. Jelaskan pengertian pameran !
3. Apa fungsi Pameran itu ?
4. Sebut dan jelaskan pameran berdasarkan karya yang ditampilkan !
5. Apa Pameran Insidental itu ?

DAFTAR PUSTAKA

Tim Abdi Guru. 2004, *Seni Budaya untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

Tim Abdi Guru. 2007, *Seni Budaya untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

Apriyatno, Veri, S.Sn. 2004. *Cara Mudah Menggambar dengan Pencil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka

<http://senirupaggsd.blogspot.com/2009/05/menggambar-bentuk.html>

<http://korananakindonesia.wordpress.com/2009/12/05/belajar-tehnik-dasar-menggambar-komposisi-bentuk-dasar/>

<http://y0nz.wordpress.com/2009/08/11/garis-bantu-untuk-menggambar-bentuk/>

Purwantoro, Agus, (1989), *Bahan dan Teknik dalam Seni Lukis*. FPBS IKIP Padang, Padang.

<http://www.smk4-padang.sch.id/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=6&artid=72>

<http://korananakindonesia.wordpress.com/2009/12/05/belajar-melukis-melukis-dengan-cat-air/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis

<http://www.blogster.com/ubetngliwet/seni-budaya>

http://id.wikipedia.org/wiki/Cat_air

http://id.wikipedia.org/wiki/Tugu_Proklamasi

http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_patung

Pamadhi, Hajar. 2003. *Modul Untuk Menulis Modul Pembelajaran*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS-UNY.

Yayat Nusantara. 2007. *Seni Budaya untuk SMA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.

Pirous, A.D, (2003), *Melukis itu Menulis*, Bandung: Penerbit ITB.

Susanto, Mikke, (2003), *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.

<http://id.wikipedia.org> ,

http://id.wikipedia.org/wiki/Pameran_seni_rupa