



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
2020



Modul Pembelajaran SMA

Seni Budaya



KELAS
X

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
PENYUSUN	3
PETA KONSEP	4
GLOSARIUM	5
PENDAHULUAN	6
A. Identitas Modul	6
B. Kompetensi Dasar	6
C. Deskripsi	6
D. Petunjuk Penggunaan Modul	6
E. Materi Pembelajaran	7
KEGIATAN PEMBELAJARAN I	8
A. Tujuan	8
B. Uraian Materi	8
C. Rangkuman	16
D. Latihan Soal.....	16
E. Penilaian Diri	19
KEGIATAN PEMBELAJARAN II.....	20
A. Tujuan	20
B. Uraian Materi	20
C. Rangkuman	22
D. Latihan Soal.....	22
E. Penilaian Diri	23
EVALUASI.....	24
DAFTAR PUSTAKA	28
DAFTAR GAMBAR	29



SENI RUPA DUA DIMENSI

SENI BUDAYA (SENIRUPA)

KELAS X

Penyusun :

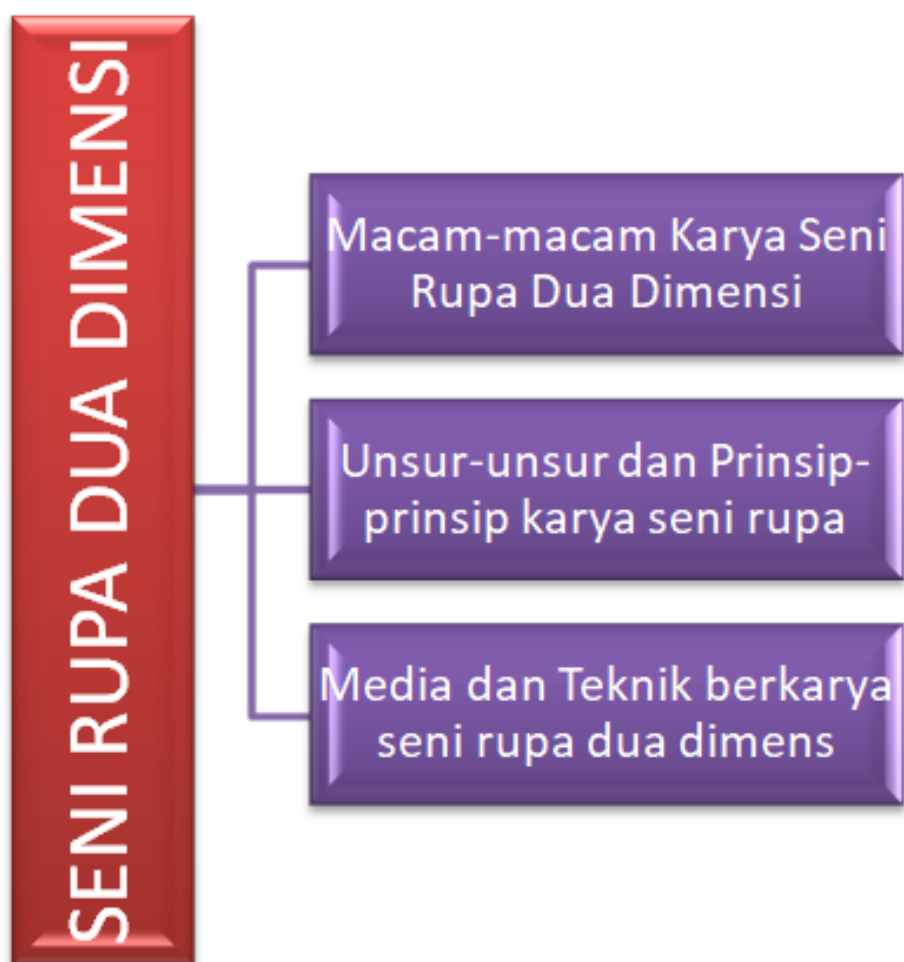
Muheri Palwanto, S.Pd.,M.Pd.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH**

DIREKTORAT PSMA

2020

PETA KONSEP



GLOSARIUM

- Abstrak** : Sebuah cara mengekspresikan karya seni dengan metoda yang tidak menggambarkan wujud atau bentuk nyata dari sebuah objek dan bisa jadi memperumit atau menyerderhanakan wujudu aslinya.
- Desain** : Kegiatan merancangan ataupun pola dari karya seni dua ataupun tiga dimensi ataupun mengolah seluruh unsur karya seni menjadi sebuah wujud karya seni.
- Gambar Ilustrasi** : Gambar yang berfungsi untuk menjelaskan sesuatu, seperti kalimat atau naskah agar dapat dengan mudah dipahami. Gambar Ilustrasi biasanya banyak terdapat pada buku anak-anak ataupun buku ilmiah yang membutuhkan banyak gambaran sebagai penjelasan agar mudah dipahami.
- Perspektif** : Sudut pandang bagaimana objek yang dituangkan kedalam karya seni terlihat pada mata manusia.
- Seni grafis** : Salah satu aliran seni rupa yang hasil karyanya melalui proses cetak baik itu di atas kertas, ataupun sejenisnya
- Seni rupa murni** : Seni rupa yang menekankan pada nilai estetika. Contohnya Lukisan, kaligrafi, dll.
- Seni rupa terapan** : Seni rupa yang menekankan hasilnya pada fungsionalitas. Contohnya Dekorasi, Busana, dll.
- Seni rupa** : Sebuah cabang dari kesenian yang hasilnya membentuk sebuah objek dan menggunakan media seperti batu, kertas, kayu, serta memiliki bahan-bahan tertentu untuk dapat mewujudkannya.
- Sketsa** : Gambaran/rancangan kasar yang berfungsi sebagai kerangka ketika menggambar/melukis

PENDAHULUAN

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Jam Pelajaran
Judul Modul	: Seni Rupa Dua Dimensi

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa
 - 3.1.1. Mengidentifikasi unsur, prinsip dan bahan dalam karya seni rupa
 - 3.1.2. Mengidentifikasi teknik dalam berkarya seni rupa
- 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model
 - 4.1.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model benda mati, benda hidup dan foto/gambar
 - 4.1.2. Membuat karya seni rupa dua dimensi eksplorasi dengan berbagai media dan teknik

C. Deskripsi

Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang biasa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua, yaitu karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni rupa yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, atau karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Contoh karya seni rupa dua dimensi antara lain seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi, relief, dan sebagainya. Adapun karya seni rupa tiga dimensi yaitu karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau karya yang memiliki volume dan ruang.

D. Petunjuk Penggunaan

1. Modul ini sesuai dengan KD 3.1 KD 4.1 pada Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor No. 018/H/KR/2020
2. Pelajari daftar isi modul dengan cermat dan teliti.
3. Pahami setiap materi yang akan menunjang penguasaan dengan membaca secara teliti.
4. Jawablah soal latihan dan evaluasi, serta kerjakan sesuai dengan kemampuan setelah mempelajari.

5. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan jika dirasa mengalami kesulitan, konsultasikan dengan guru/instruktur.
6. Catatlah kesulitan yang ditemui dalam modul ini dan tanyakan kepada guru/instruktur pada saat kegiatan tatap muka.
7. Bacalah referensi yang berhubungan dengan materi modul ini agar mendapatkan pengetahuan tambahan.

E. Materi Pembelajaran

Materi yang akan dipelajari pada modul ini antara lain;

- Macam-macam Karya Seni Rupa Dua Dimensi
- Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip karya seni rupa
- Media dan Teknik berkarya seni rupa dua dimensi

KEGIATAN PEMBELAJARAN I

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini dengan baik, diharapkan siswa dapat;

1. Mengidentifikasi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa
2. Mempraktikkan cara berkarya seni rupa menggunakan teknik dan bahan
3. Melakukan evaluasi karya seni rupa yang telah dibuat

B. Uraian Materi

Karya seni rupa dua dimensi (2D) ada yang memiliki fungsi pakai / applied art dan ada yang memiliki fungsi hias atau fungsi ekspresi saja / fine art. Ada berbagai aspek dalam karya seni rupa dua dimensi. Berbagai unsur rupa seperti garis, bentuk, bidang, warna disusun sedemikian rupa sehingga membentuk obyek tertentu pada karya seni rupa dua dimensi tersebut. Untuk mewujudkan karya seni rupa dua dimensi ini digunakan berbagai bahan, medium, dan teknik sesuai dengan obyek dan fungsi yang diinginkan. Karya seni rupa ada disekitar kita. Seringkali kita tidak menyadari bahwa benda-benda yang dekat dengan aktivitas kita sehari-hari adalah karya seni rupa. Karya seni rupa ini ada yang berdimensi dua dan berdimensi tiga. Tahukah kalian apa artinya dimensi dalam karya seni rupa? Karya seni rupa dua atau tiga dimensi dibedakan dari bagian karya yang diserap oleh mata. Pada bagian inilah kalian akan melihat bentuk obyek yang terdapat didalamnya. Cobalah amati benda di sekitar kalian, maka kalian akan dapat membedakan benda yang berdimensi dua atau berdimensi tiga. Tunjukkan mana benda atau karya seni rupa yang berdimensi dua. Karya seni rupa dua dimensi (2D) ada yang memiliki fungsi pakai dan ada yang memiliki fungsi hias atau fungsi ekspresi saja.

Ada berbagai aspek dalam karya seni rupa dua dimensi. Berbagai unsur rupa seperti garis, bentuk, bidang, warna disusun sedemikian rupa sehingga membentuk obyek tertentu pada karya seni rupa dua dimensi tersebut. Untuk mewujudkan karya seni rupa dua dimensi ini digunakan berbagai bahan, medium, dan teknik sesuai dengan obyek dan fungsi yang diinginkan. Simbol karya seni rupa dua dimensi merupakan perlambang/makna dari bentuk/corak karya seni rupa dua dimensi.

No	Jenis Karya (Nama)	Bentuk (Corak Hiasan)	Makna/Symbol
1	Lukisan	Abstrak (nonfiguratif)	Kedamaian
2	Ilustrasi	Visual realistis, sesuai dengan kenyataan di alam nyata (figuratif)	Menjelaskan sebuah deskripsi tulisan
3	Kerajinan Batik	Geometris (non figuratif)	Melambangkan keteraturan hidup

Yang harus diperhatikan dalam karya seni rupa dua dimensi yaitu:

1. Nilai estetika pada karya seni rupa dua dimensi

Kemampuan dalam mempersepsi, memahami, menanggapi, merefleksi, menganalisis, dan mengevaluasi karya seni rupa dua dimensi.

2. Media dan teknik karya seni rupa dua dimensi
Alat dan media memiliki banyak variasi dan macamnya. Alat dan media dapat berupa pensil dengan bahan grafit, pensil warna, bolpoin, krayon, dan lain-lain. Setiap alat dan media tersebut memiliki karakter yang berbeda.
3. Teknik dalam karya seni rupa dapat dimulai dengan cara yang sangat sederhana dan mudah dilakukan. Buatlah sketsa terlebih dahulu agar karya seni rupa memiliki komposisi, proporsi, dan keseimbangan yang baik.

Karya seni rupa memiliki bentuk dan fungsi yang beraneka ragam. Berdasarkan dimensinya kita mengenal karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Karya dua dimensi terwujud dari bergai bahan dan medium yang beraneka ragam. Karakter unik dari masing-masing bahan dan medium ini membutuhkan berbagai alat dan teknik pengolahan serta penggarapan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Bahan dan medium yang digunakan untuk berkarya seni rupa 2 dimensi dapat berupa bahan alami atau bahan sintesis.

Keindahan karya seni rupa tampak secara visual dari bentuk dan obyek pada karya seni rupa tersebut. Unsur-unsur rupa (unsur fisik) disusun menggunakan prinsip-prinsip penataan (unsur nonfisik) membentuk komposisi obyek gambar atau lukisan yang unik dan menarik.

Obyek pada karya seni rupa dua dimensi dapat berwujud abstrak atau menyerupai kenyataan yang ada disekitar kita. Mahluk hidup dan benda mati dapat digunakan sebagai model objek berkarya seni rupa dua dimensi. Melalui serangkaian tahapan dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi akan terwujud karya seni rupa dua dimensi yang unik dan menarik. Untuk terampil berkarya seni rupa tidak hanya ditentukan oleh bakat, tetapi terutama oleh latihan dan kesungguhan dalam berkarya.

Eksplorasi Teknik Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi

Teknik adalah cara-cara yang lazim digunakan dalam berkarya seni rupa 2 dimensi (menggambar, melukis, grafis, fotografi, reklame). Adapun teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi adalah sebagai berikut.

1. Teknik Linear (Menggambar)
Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.
2. Teknik Blok (Menggambar)
Teknik Blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya (siluet).
3. Teknik Arsir (Menggambar)
Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.
4. Teknik Dusel (Menggambar)
Teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap-terang objek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah) kemudian disapu dengan kertas, kain, atau tangan.

5. Teknik Pointilis (Menggambar dan Melukis)
Teknik pointilis merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan medianya(pensil, pena, pastel, cat, dan lain-lain) dengan cara dititik-titikkan hingga membentuk objek gambar atau lukisan.
6. Teknik Aquarel (Menggambar dan Melukis)
Teknik aquarel merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan cat berbahan air (cat air) dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.
7. Teknik Plakat (Menggambar dan Melukis)
Teknik plakat merupakan cara menggambar atau melukis menggunakan bahan cat yang memiliki sifat pekat (cat poster, cat acrilick, cat minyak, dan lain-lain) dengan sapuan warna yang tebal dan rata sehingga hasilnya pekat dan menutup.
8. Teknik Semprot atau Air Brush (Menggambar)
Teknik semprot merupakan cara menggambar dengan bantuan alat semprot khusus untuk menggambar. Menggambar dengan teknik semprot ini membutuhkan keahlian dan ketelitian dalam menggunakan alat semprotnya.
9. Teknik Cetak (Reklame, Fotografi dan Grafis)
Teknik cetak merupakan teknik berkarya seni rupa dengan cara dicetak (baik teknik cetak manual ataupun digital). Untuk menciptakan karya dua dimensi dengan teknik cetak ini dibutuhkan peralatan cetak dan tinta cetak.

12 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi dan Penjelasan Lengkapnya.

Berikut ini kami sajikan beragam contoh karya seni rupa 2 dimensi atau dwimatra yang sering kita temui di lingkungan sekitar kita. Karya seni rupa 2 dimensi dapat kita temui dari karya seni rupa seperti berikut ini.

1. Gambar

Perwujudan gambar lebih menekankan pada unsur garis, bentuk, dan aspek kegunaan, tanpa adanya ekspresi. Contohnya seperti gambar Ilustrasi, gambar arsitektur, desain, dekorasi, dan lain-lain.

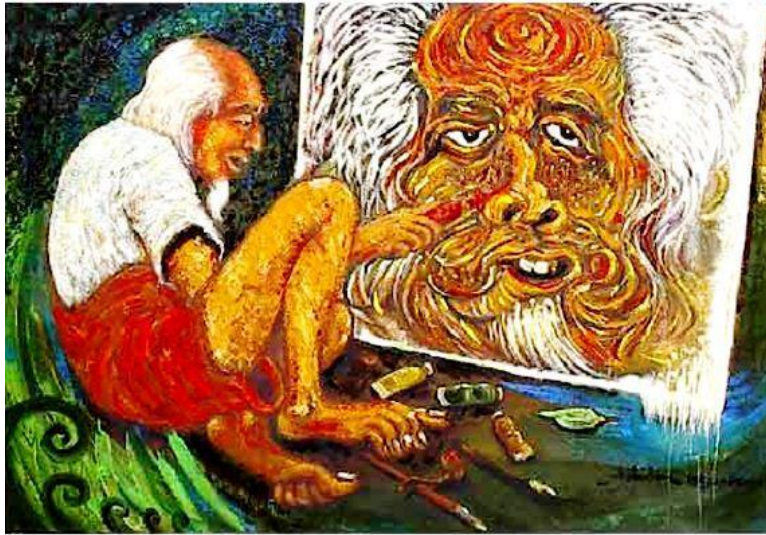


Gambar 1. Contoh gambar

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

2. Lukisan

Adalah gambar yang mengungkapkan bentuk objektif dengan komposisi dan nilai subjektif melalui ekspresi dan kreatifitas.

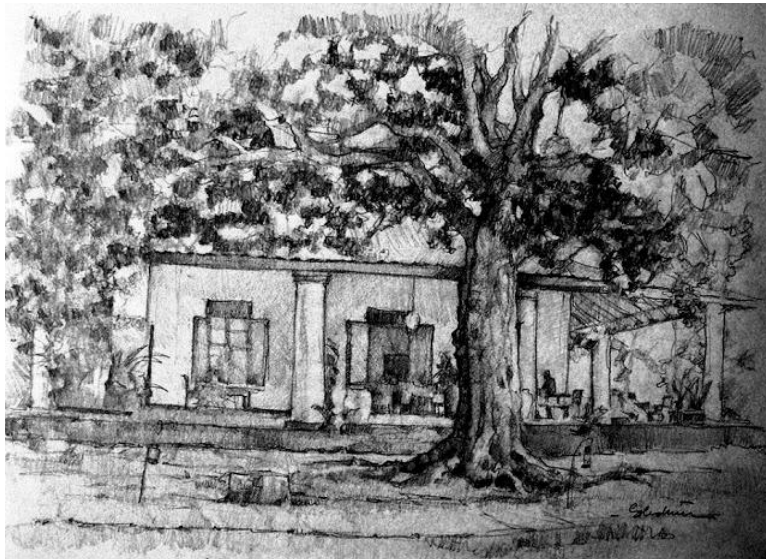


Gambar 2. Contoh lukisan

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

3. Sketsa

Berupa garis sederhana yang dibuat secara spontan namun bermakna. Sketsa dapat berupa rencana lukisan atau lukisan bergaya sketsa.



Gambar 3. Contoh sketsa

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

4. Kartun

Kartun adalah gambar yang telah dideformasi (diubah bentuk) dari wujud aslinya sehingga menjadi lucu.



Gambar 4. Contoh kartun

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

5. Karikatur

Kartun sindiran yang terfokus pada karakter objek. Meskipun telah dideformasi, kita dapat mengenali tokohnya karena ciri khasnya.



Gambar 5. Contoh karikatur

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

6. Vinyet

Gambar dekoratif tanpa maksud yang jelas, merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong.

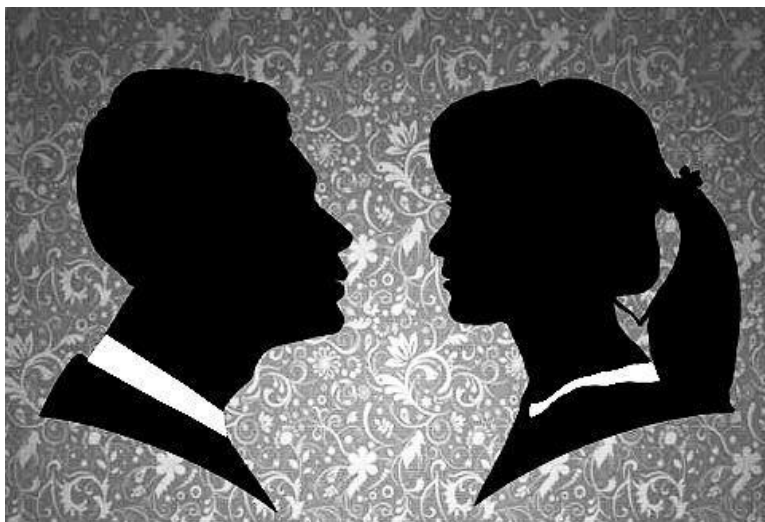


Gambar 6. Contoh vinyet

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

7. Siluet

Gambar hitam bayangan suatu objek, dengan atau tanpa modifikasi.



Gambar 7. Contoh siluet

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

8. Cetak Tinggi

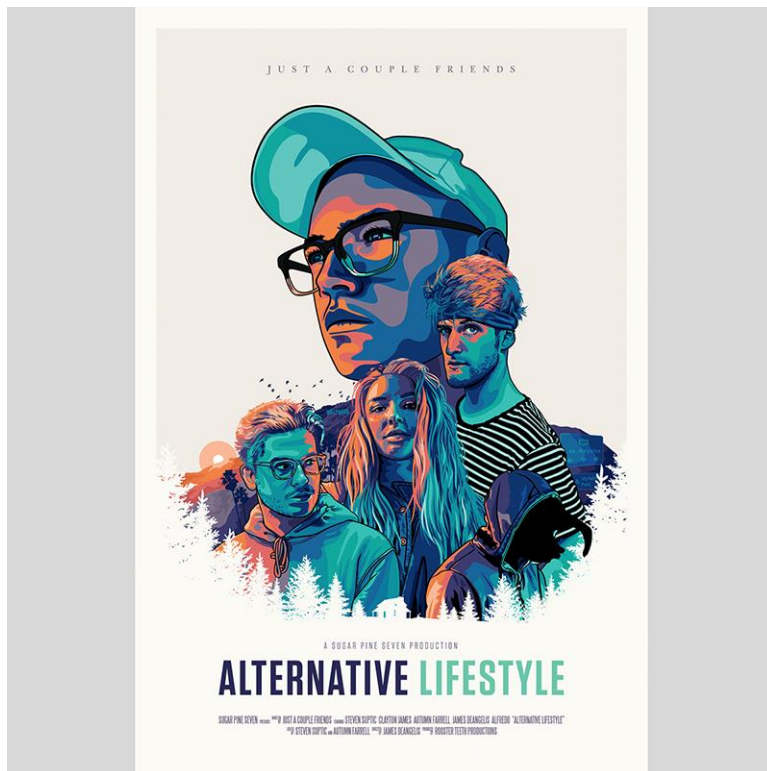
Cetak tinggi atau cetak timbul adalah cara membuat acuan cetak dengan membentuk gambar timbul pada permukaan media cetak. Media yang sering digunakan dalam penerapan teknik ini adalah menggunakan kayu lapis triplek, metal, harboard, papan kayu, dan karet (linoleum).



Gambar 8. Contoh cetak tinggi
sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

9. Poster

Poster merupakan jenis reklame berupa selebaran kertas yang berisi gambar dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin dan ditempatkan dengan cara ditempel ditempat-tempat umum yang strategis.



Gambar 9. Contoh poster
sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

10. Fotografi

Fotografi adalah ragam seni grafis yang pembuatannya melalui proses pemotretan dengan kamera, pencucian film, dan pencetakan gambar foto.



Gambar 10. Contoh Fotografi

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

11. Grafity

Grafity adalah coretan pada dinding seng, beton, atau kayu, dengan menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, kalimat, atau simbol tertentu menggunakan cat semprot.



Gambar 11. Contoh grafity

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

12. Kaligrafi

Kaligrafi adalah seni menulis indah dengan cara menggayakan huruf dan tulisan dengan teknik tertentu sehingga terlihat menarik.



Gambar 12. Contoh kaligrafi

sumber gambar : <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

C. Rangkuman

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua yaitu, karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruang.

Berdasarkan fungsinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktis. Karya seni rupa semacam ini dikategorikan dalam jenis karya seni rupa terapan (applied art). Pembuatan karya seni (rupa) terapan ini umumnya melalui proses perancangan (desain).

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

D. Latihan Soal

Kerjakan Latihan soal dibawah ini,

1. Berikut adalah contoh karya seni rupa dua dimensi, kecuali . . .
 - A. Seni lukis
 - B. Seni grafis
 - C. Seni ilustrasi

- D. Relief
 - E. Seni arsitektur
2. Seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan untuk memenuhi fungsi ekspresi, disebut dengan:
- A. Fine art
 - B. Discofery art
 - C. Projeck artn
 - D. Applied art
 - E. Filling art
3. Salah satu cabang seni rupa yang memiliki wujud dua dimensi dengan proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak dan biasanya di atas kertas disebut ...
- A. Seni grafis
 - B. Lukisan
 - C. Gambar
 - D. Batik printing
 - E. Batik
4. Berdasarkan fungsi dan orietasinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan untuk memenuhi fungsi praktis, karya seni tersebut sering disebut dengan:
- A. Fine art
 - B. Discofery art
 - C. Projeck art
 - D. Applied art
 - E. Filling art
5. Dalam penciptaan karya kita kadang kita membutuhkan kesan bayangan pada obyek.
- Dibawah ini adalah unsur yang dapat mencapai kebutuhan tersebut, yaitu
- A. Tekstur, warna, bentuk, garis
 - B. Warna, tekstur, garis, titik
 - C. Garis, bentuk, tekstur, titik
 - D. Bentuk, warna, garis, titik
 - E. Titik, warna, bentuk, tekstur

6. Teknik menggambar menggunakan unsur garis lurus dan garis lengkung disebut dengan
- A. Teknik dussel
 - B. Teknik pointilis
 - C. Teknik blok
 - D. Teknik arsir
 - E. Teknik linear
7. Unsur visual dalam seni rupa dua dimensi yang terbentuk karena hubungan beberapa garis disebut ...
- A. Bidang
 - B. Bentuk
 - C. Raut
 - D. Barik
 - E. Bangun
8. Suatu karya seni yang dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan isi dari cerita, puisi, tulisan, dan sebagainya disebut ...
- A. Seni lukis
 - B. Seni grafis
 - C. Seni ilustrasi
 - D. Seni rupa
 - E. Seni arsitektur
9. Karya seni rupa dua dimensi yang merupakan gambar dekoratif tanpa maksud yang jelas, merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong, disebut
- A. Karikatur
 - B. Kartun
 - C. Sketsa
 - D. Poster
 - E. Vinyet
10. Karya seni dua dimensi yang difungsikan untuk menginformasikan sebuah produk dan ditempatkan di tempat-tempat umum yang strategis, disebut dengan ...
- A. . Karikatur
 - B. Kartun
 - C. Sketsa
 - D. Poster
 - E. Vinyet

Kunci Jawaban dan penjelasan

1. e

Seni arsitektuktur termasuk karya seni tiga dimensi

2. a

Fine art terjemahan dari seni murni

3. a

Teknik pembuatan seni grafis adalah dengan cara di cetak diatas kertas

4. d

Applied art terjemahan dari seni terapan

5. b

Unsur warna, tekstur, garis, titik adalah elemen yang dapat menimbulkan bayangan

6. e

Teknik linier merupakan cara menggambarkan obyek dengan menggunakan unsur baik garis lurus maupun garis lengkung.

7. a

(Sudah jelas)

8. c

Seni ilustrasi salah satu fungsinya adalah menjelaskan atau menggambarkan sebuah cerita

9. e

Vinyet merupakan karya seni rupa dua dekoratif yang merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong

10. d

Poster merupakan jenis karya seni dua dimensi yang difungsukan sebagai media reklame berupa selebaran kertas yang berisi gambar dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin dan ditempatkan dengan cara ditempel ditempat-tempat umum yang strategis.

E. Penilaian Diri

No.	Pertanyaan	Jawaban	
01.	Saya berusaha belajar tentang bahan, teknik dan medium berkarya seni rupa	Ya	Tidak
02.	Saya berusaha belajar membuat karya seni rupa dua dimensi	Ya	Tidak
03.	Saya mengikuti pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan sungguh-sungguh	Ya	Tidak
05.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	Ya	Tidak
06.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami	Ya	Tidak
07.	Saya aktif dalam mencari informasi tentang medium, bahan dan teknik berkarya seni rupa	Ya	idak
08.	Saya menghargai keunikan berbagai jenis karya seni rupa 2 dimensi	Ya	Tidak
09.	Saya menghargai keunikan karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat oleh teman saya	Ya	Tidak

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN II

A. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini dengan baik, diharapkan siswa dapat;

1. Mempraktikkan cara berkarya seni rupa berdasarkan teknik dan bahan
2. Melakukan evaluasi karya seni rupa yang telah dibuat

B. Uraian Materi

MEDIUM DAN BAHAN KARYA SENI RUPA

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa ini juga banyak macam dan ragamnya, ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) dan ada pula sebagai bahan penunjang. Sebagai contoh, pada umumnya perupa membuat karya lukisan menggunakan kanvas dan cat sebagai bahan utamanya serta kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bahan bingkai (spanram) untuk menempatkan kanvas dan paku untuk mengaitkan kanvas pada permukaan kayu bingkai tersebut.

Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.



Gambar 13: Bahan keras dan bahan lunak bahan cair dan bahan padat

ALAT BERKARYA SENI RUPA

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

Dalam berkarya seni rupa dua dimensi setidaknya dikenal beberapa kategori alat utama untuk berkarya yaitu alat untuk membentuk, menggambar dan mewarnai serta alat mencetak (menduplikasi). Seperti juga bahan, selain kategori alat utama tersebut, kita juga mengenal alat-alat bantu lainnya yaitu alat-alat yang peruntukannya tidak secara khusus untuk kegiatan berkarya seni rupa tetapi sangat diperlukan dalam kegiatan berkarya seni rupa seperti: alat pemotong (pisau dan gunting), alat pengering, alat pengukur dan sebagainya. Alat-alat ini bersifat penunjang untuk memudahkan atau melancarkan proses pembuatan karya. Karena kemajuan teknologi, saat ini semua fungsi alat yang dipergunakan dalam berkarya seni rupa relatif dapat dilakukan oleh komputer. Walaupun demikian perlu disadari betul bahwa komputer hanyalah alat bantu.

Karya seni bagaimanapun juga membutuhkan kepekaan rasa yang sulit dihasilkan oleh program komputer. Kepekaan rasa adalah kompetensi unik dan khas yang hanya dimiliki manusia, berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.



Gambar 2: Alat Berkarya Seni Rupa

TEKNIK BERKARYA SENI RUPA

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

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

C. Rangkuman

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

D. Latihan Soal

Kerjakan semua soal di bawah ini di kertas, kemudian cocokkan dengan alternatif penyelesaiannya!

1. Sebutkan macam-macam karya seni rupa dua dimensi!
2. Jelaskanlah langkah-langkah pembuatan karya seni rupa dua dimensi!
3. Jelaskanlah konsep seni rupa dua dimensi yang sedang berkembang!
4. Jelaskan pengertian karya seni rupa dua dimensi!
5. Jelaskanlah jenis, simbol dan nilai estetis dalam seni rupa 2 dimensi.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menjelaskan medium, alat dan bahan untuk membuat seni rupa dua dimensi	Ya Tidak
2.	Mengaplikasikan medium, alat dan bahan untuk membuat seni rupa dua dimensi	Ya Tidak

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

EVALUASI

Kerjakan evaluasi dibawah ini,

1. Garis tipis yang melengkung dapat memberikan kesan ...
 - A. Lemah dan ringkih
 - B. Lemah dan sabar
 - C. Kuat dan tegas
 - D. Tenang dan bijaksana
 - E. Tegas dan bijaksana
2. Teknik seni rupa menggunakan cat air dengan sapuan yang tipis yang menghasilkan karya yang transparan dan tembus pandang disebut teknik
 - A. Transparan
 - B. Aquarel
 - C. Plakat
 - D. Al-secco
 - E. Al-fresco
3. Teknik penggunaan warna ketika melukis dengan hanya menggunakan satu jenis warna merupakan teknik ...
 - A. Harmonis
 - B. Heraldis
 - C. Murni
 - D. Monokromatik
 - E. Polikromatik
4. Aliran seni lukis yang dalam setiap gambarnya tidak menyamai bentuk dari alam melainkan imajinasi dari sang seniman sendiri merupakan aliran ...
 - A. Abstraksionisme
 - B. Ekspresionisme
 - C. Impresionis
 - D. Realisme
 - E. Futurisme
5. Seni yang ada sejak pecahnya revolusi Perancis, bersifat rasional, obyektif dan klasik serta digunakan untuk mendidik merupakan karya seni yang beraliran ...
 - A. Neo-klasik
 - B. Romantisme
 - C. Realisme
 - D. Naturalisme
 - E. Dadaisme
6. Teknik dengan menorehkan pensil, spidol, tinta, atau alat lain berupa garis-garis berulang yang menimbulkan kesan gelap terang, gradasi merupakan teknik ...

- A. Linear
 - B. Pointilis
 - C. Dussel
 - D. Arsir
 - E. Tempera
7. Teknik melukis yang dilakukan khusus pada dinding yang masih basah sehingga hasilnya akan menyatu dengan design arsiteknya merupakan teknik ...
- A. Linear
 - B. Dussel
 - C. Tempera
 - D. Arsir
 - E. Aquarel
8. Fungsi gelap terang (value) pada karya senirupa menampilkan kesan dramatis pada lukisan, seperti pada tema peperangan dengan ungkapan gelap terang. Dalam hal ini, gelap terang pada karya seni rupa berfungsi untuk menampilkan ...
- A. Nilai emosi
 - B. Nilai ekspresi
 - C. Kesan dwimatra
 - D. Kesan trimatra
 - E. Kesan plastis
9. Berikut merupakan media yang digunakan dalam berkarya seni rupa 2 dimensi, kecuali ...
- A. Kertas
 - B. Kanvas
 - C. Kaca
 - D. Kain
 - E. Cat minyak
10. Aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu merupakan ...
- A. Aliran Abstraksionisme
 - B. Aliran Naturalisme
 - C. Aliran Romantisme
 - D. Aliran Impresionisme
 - E. Aliran Kubisme
11. Teknik dalam membuat sebuah karya dengan cara menyambung beberapa potongan bahan merupakan ...
- A. Teknik merakit
 - B. Teknik las
 - C. Teknik kolase
 - D. Teknik cor
 - E. Teknik cetak

12. Patung dan relief merupakan karya seni 3 dimensi yang dibuat dari bahan dasar kayu dan batu dengan menggunakan teknik ...
- A. Pahat
 - B. Butsir
 - C. Cor
 - D. Las
 - E. Cetak
13. Yang termasuk karya seni rupa murni adalah....
- A. cangkir
 - B. Rumah
 - C. Kursi
 - D. Baju
 - E. Patung
14. Teknik ini digunakan untuk memanipulasi sebuah lembaran kertas sehingga membentuk sebuah lukisan 3 dimensi yaitu teknik ...
- A. Teknik 3M
 - B. Teknik Kolase
 - C. Teknik Mozaik
 - D. Teknik merakit
 - E. Teknik cetak
15. Teknik membentuk obyek karya seni dengan mengurangi dan menambah bahan merupakan teknik ...
- A. Butsir
 - B. Pahat
 - C. Cor
 - D. Las
 - E. Cetak
16. Suatu karya seni yang dibuat dengan merancang dan membangun suatu bentuk bangunan merupakan ...
- A. Seni arsitektur
 - B. Seni keramik
 - C. Seni patung
 - D. Seni kriya
 - E. Seni grafis
17. Sebuah seni yang proses pembuatan karyanya menitikberatkan pada ketrampilan tangan untuk mengolah bahan baku menjadi bahan yang memiliki fungsi praktis dan bernilai estetis adalah ...
- A. Seni kriya
 - B. Patung
 - C. Keramik
 - D. Anyaman
 - E. Tenunan

18. Karya seni yang dihasilkan dengan cara menuang bahan cair pada sebuah alat cetakan merupakan teknik berkarya seni rupa 3 dimensi yaitu ...
- A. Teknik las
 - B. Teknik cor
 - C. Teknik cetak
 - D. Teknik plakat
 - E. Teknik tempera
19. Seni kerajinan yang dikerjakan dengan cara mengangkat dan menumpang tindihkan atau menyilang-nyilangkan bahan merupakan ...
- A. Tenunan
 - B. Rajutan
 - C. Anyaman
 - D. Seni kriya
 - E. Kerajinan tangan
20. Teknik membentuk seni kerajinan dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga membentuk aneka rumbai dan jumbai merupakan teknik ...
- A. Menganyam
 - B. Menjahit
 - C. Kolase
 - D. Makrame
 - E. Tempera

Kunci jawaban,

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. C |
| 2. B | 12. A |
| 3. D | 13. E |
| 4. A | 14. A |
| 5. A | 15. A |
| 6. D | 16. A |
| 7. C | 17. A |
| 8. A | 18. B |
| 9. E | 19. B |
| 10. E | 20. D |

DAFTAR PUSTAKA

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Sekolah Elektronik Seni Budaya Kelas X. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan – Galeri Nasional Indonesia. 2012. Masterpieces of the Indonesia National Gallery. Jakarta: Kemendikbud.

<http://pelajaran-sma123.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-penjelasan-seni-rupa-2.html>

<http://irwanhadipgsd.blogspot.com/2013/11/karya-seni-rupa-dua-dimensi.html>

<https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkap.html>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
2020



Modul Pembelajaran SMA

Seni Budaya



KELAS
X

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
PENYUSUN	iii
PETA KONSEP	iv
GLOSARIUM	v
PENDAHULUAN	2
A. Identitas Modul	2
B. Kompetensi Dasar	2
C. Deskripsi	2
D. Petunjuk Penggunaan Modul	2
E. Materi Pembelajaran	3
KEGIATAN PEMBELAJARAN I	4
A. Tujuan	4
B. Uraian Materi	4
C. Rangkuman	6
D. Latihan Soal.....	6
E. Penilaian Diri	6
KEGIATAN PEMBELAJARAN II.....	7
A. Tujuan	7
B. Uraian Materi	7
C. Rangkuman	13
D. Latihan Soal.....	14
E. Penilaian Diri	14
KEGIATAN PEMBELAJARAN III	15
A. Tujuan	15
B. Uraian Materi	15
C. Rangkuman	15
D. Latihan Soal.....	15
E. Penilaian Diri	16
EVALUASI.....	17
DAFTAR PUSTAKA	20
DAFTAR GAMBAR	21
LAMPIRAN	



SENI RUPA TIGA DIMENSI

SENI BUDAYA (SENIRUPA)

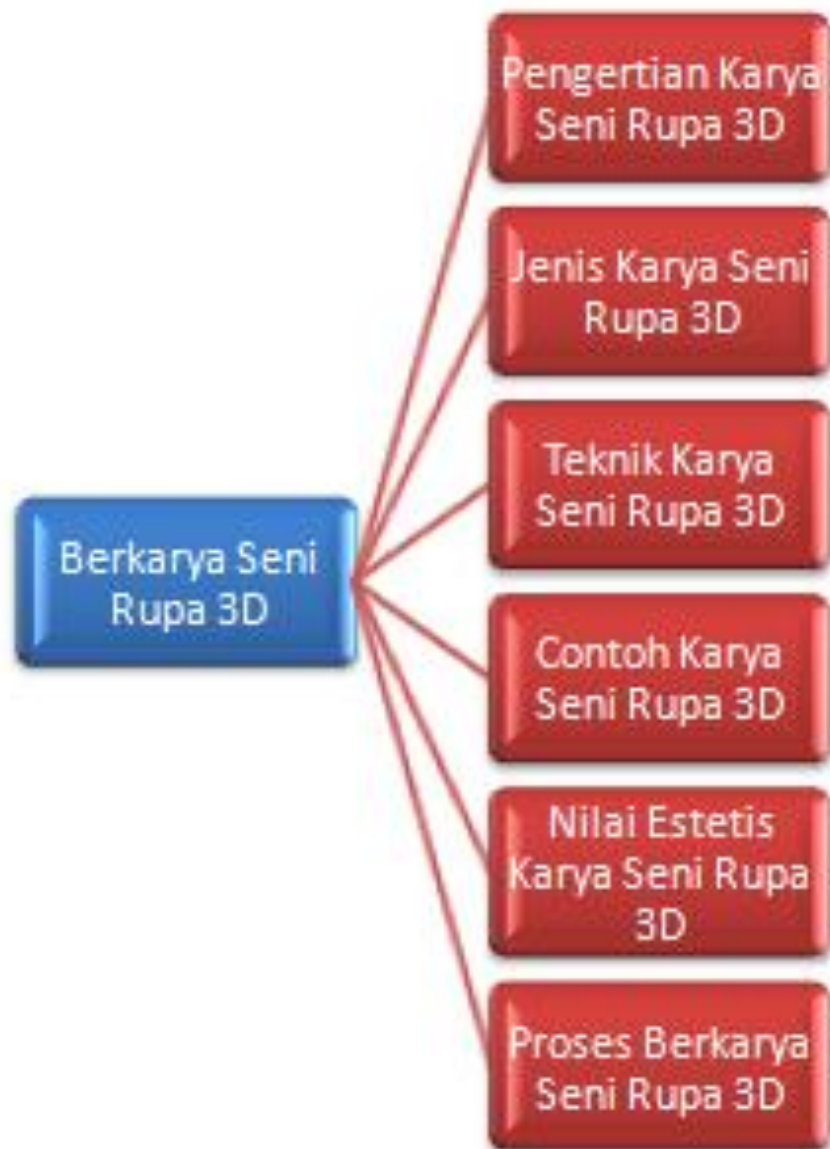
KELAS X

Penyusun :

Muheri Palwanto, S.Pd.,M.Pd.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT PSMA
2020**

PETA KONSEP



GLOSARIUM

- Estetika : seni dan keindahan
- Kriya : karya seni yang menggunakan hand skill atau keterampilan tangan dan memperhatikan segi kebutuhan fisik dan segi keindahan
- Relief – Relief : bentuk patung yang menempel pada permukaan dinding. Biasanya relief ini menggambarkan sebuah adegan dari cerita. Salah satu contoh relief dapat kita lihat di candi shiwa dan candi brahma di kompleks candi prambanan yang berisi rangkaian adegan ramayana
- Seni Rupa Murni : karya seni yang tercipta bebas dengan fungsi yang lebih mengutamakan keindahan dari pada fungsi, sebagai kepuasan pandangan mata saja dan biasanya sering digunakan hanya sebagai pajangan.
- Seni Rupa Terapan : karya seni yang tidak hanya sebagai pajangan rumah saja, tapi juga berfungsi untuk membantu kehidupan manusia. Seni rupa terapan lebih mengutamakan kegunaan dibandingkan keindahannya
- Teknik Mozaik : teknik menggambar dengan memakai bentuk geometris tertentu
- Teknik Bursir : Teknik menambah dan mengurangi objek, dengan menjadikan bahan utamanya tanah liat dan sejenisnya karena bersifat lunak
- Zonde Bosse : bentuk patung yang mampu berdiri sendiri, tidak ada bantuan di sebelah kanan dan kirinya. Patung ini biasanya selalu menempel pada salah satu sisinya.

PENDAHULUAN

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Jam Pelajaran
Judul Modul	: Seni Rupa Tiga Dimensi

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estetisnya.
 - 3.2.1 Mengklasifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estetisnya.
 - 3.2.2 Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap jenis, tema dan nilai estetis dalam karya seni rupa.
- 4.2 Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model.
 - 4.2.1 Membuat karya seni rupa tiga dimensi .
 - 4.2.2 Mengkomunikasikan konsep hasil eksplorasi berkarya tiga dimensi dengan berbagai media dan teknik.

C. Deskripsi

Halo siswa-siswi semua, tetap semangat dalam belajar ya! Selalu menjadi bagian dari generasi emas bangsa Indonesia ini. Kali ini dengan menggunakan modul ini kalian akan belajar konsep Karya Seni Rupa tiga dimensi. Di sekitar kita banyak sekali terdapat benda tiga dimensi. Tetapi apakah Anda tahu mana yang dikategorikan karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi?

Karya seni rupa tiga dimensi ada yang memiliki fungsi pakai dan ada yang memiliki fungsi hias saja. Agar dapat lebih memahami tentang karya seni rupa tiga dimensi, ikutilah pembelajaran tentang karya seni rupa tiga dimensi berikut ini yang meliputi jenis, simbol, dan nilai estetis. Kita juga dapat mengamati lebih lanjut mengenai karya seni rupa tiga dimensi yang ada di sekitar kita dengan mengunjungi pameran atau dengan melihat di media cetak maupun elektronik.

D. Petunjuk Penggunaan

Modul ini terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat uraian materi, latihan berkarya, serta di akhiri dengan evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan, dalam menggunakan modul berikut, ikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pelajarilah dan pahami alur pembelajaran yang disajikan dalam modul ini
2. Pelajarilah dan pahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam modul ini.
3. Pelajarilah uraian materi secara sistematis dan mendalam dalam setiap kegiatan pembelajaran.

4. Kerjakan tahapan proses berkarya di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan materi.
5. Diskusikan secara kelompok dan atau dengan guru jika mengalami kesulitan dalam pemahaman materi.
6. Lanjutkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya jika sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan.
7. Kerjakan soal evaluasi pada akhir modul ini untuk mengetahui tingkat ketuntasan penguasaan materi.

E. Materi Pembelajaran

Modul ini membahas mengenai karya seni rupa tiga dimensi yang di dalamnya terbagi dalam tiga Kegiatan Pembelajaran, dan setiap Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa sub yaitu seperti berikut :

1. Kegiatan Pembelajaran 1
 - a. Pengertian karya seni rupa tiga dimensi
 - b. Jenis karya seni rupa tiga dimensi.
 - c. Teknik pembuatan Karya Seni Rupa tiga dimensi.
2. Kegiatan Pembelajaran 2
 - a. Contoh Karya Seni Rupa tiga dimensi
 - b. Nilai estetika karya seni rupa tiga dimensi.
3. Kegiatan Pembelajaran 3
 - a. Proses karya seni rupa tiga dimensi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi, peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi Pengertian karya seni tiga dimensi,
2. Membandingkan jenis karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan tema dan fungsinya,
3. Mengidentifikasi teknik dalam membuat Karya seni Rupa tiga dimensi.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Karya Seni Rupa Tiga Dimensi .

Seni rupa Tiga dimensi, atau biasa kita sebut dengan Seni rupa 3D, merupakan seni rupa yang secara fisik bentuknya dibatasi dengan tiga sisi yaitu sisi panjang, sisi lebar dan tinggi atau dalam pengertiannya yaitu karya seni yang memiliki volume dan ada di dalam sebuah ruang. Sedangkan seni rupa dua dimensi hanya memiliki dua batas pada setiap sisinya, yaitu sisi panjang dan sisi lebar, yang menjadi pembeda antara seni rupa tiga dimensi dan dua dimensi ada di unsur ruang tersebut.

Selain perbedaan dari bentuk fisik di atas, unsur ruang menjadi salah satu unsur pembeda antara karya seni rupa dua dimensi dengan karya seni rupa tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu sisi saja sedangkan dimensi Karya Seni tiga dimensi dapat dilihat lebih dari dua sisi.

Secara spesifik, unsur-unsur yang ada di dalam seni rupa tiga Dimensi yaitu seperti berikut:

- a. Mempunyai panjang, lebar, tinggi.
- b. Menempati ruang.
- c. Dan bisa dilihat dari segala sudut pandang



Gambar 1: Mengunjungi pameran seni 3D

2. Jenis Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Berdasarkan fungsi dan tujuannya, Karya seni rupa tiga dimensi dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. Seni rupa murni tiga dimensi
Seni Rupa Murni merupakan karya seni yang tercipta bebas dengan fungsi yang lebih mengutamakan ekspresi dan keindahan dari pada fungsi, sebagai kepuasan pandangan mata saja dan biasanya sering digunakan hanya sebagai pajangan.
- b. Seni rupa terapan tiga dimensi
Seni Rupa Terapan merupakan karya seni yang tidak hanya sebagai pajangan rumah saja, tapi juga berfungsi untuk membantu kehidupan manusia. Seni rupa terapan lebih mengutamakan kegunaan dibandingkan keindahannya.

3. Teknik Karya Seni Rupa 3D

Dalam membuat Seni Rupa tiga Dimensi, ada beberapa teknik yang dapat dipakai. Setiap teknik mempunyai konsep tersendiri dan hasil karya yang berbeda-beda.

Berikut beberapa teknik seni rupa tiga dimensi yang dapat anda terapkan :

- a. Teknik Aplikasi
Teknik seni rupa ini adalah teknik karya hias yang dimanfaatkan dalam seni menjahit, yakni dengan cara menempelkan beberapa macam potongan kain yang telah di gunting, seperti bentuk bunga, bintang, bulan, atau bentuk-bentuk lainnya dalam sebuah kain. Tujuannya adalah sebagai hiasan untuk memperindah pakaian.
 - b. Teknik Mozaik
Teknik ini adalah teknik menggambar dengan memakai bentuk geometris tertentu. Tujuan menggunakan geometris ialah sebagai pengganti bahan utama pewarna. Dengan adanya mozaik, media seni tidak terlihat polos dan lebih memiliki corak tertentu.
3. Teknik Merakit
Teknik merakit dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh. Cara menyambung-nyambung tersebut dinamakan merakit, sedangkan rakitan ialah hasil karyanya. Merakit dapat diterapkan pada benda-benda yang lebih kompleks, seperti miniatur kapal, pesawat, atau alat transportasi lainnya.
4. Teknik Pahat
Teknik memahat yakni teknik karya seni dengan membuang atau menyisihkan bahan-bahan yang tidak perlu digunakan. Alat yang biasa digunakan adalah martil, pahat, kikir, dan sebagainya. Biasanya teknik pahat digunakan pada beberapa karya seni seperti patung dan miniatur tertentu.
5. Teknik Cor
Teknik cor ialah sebuah teknik karya seni yang diaplikasikan dengan cara menuang zat cair tertentu pada sebuah alat cetakan khusus. Bahan cair yang sering digunakan ialah bahan-bahan yang terbuat dari karet, semen, logam, dan lain-lain. Teknik ini lebih cocok dipakai untuk membuat

sebuah bangunan besar dan bangunan bertingkat.
(<https://www.romadecade.org>)

C. Rangkuman

1. Seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni yang dibatasi tidak hanya dengan sisi panjang dan lebar, tetapi juga dibatasi oleh kedalaman dan tinggi, dengan kata lain seni rupa 3 dimensi merupakan karya seni yang memiliki ruang.
2. Karya seni rupa tiga dimensi memiliki fungsi sebagai berikut:
 - a. Fungsi pakai (seni rupa terapan/applied art),
 - b. Fungsi ekspresi (seni rupa murni/fine art).
3. Teknik-teknik dalam seni rupa tiga dimensi antara lain:
 - a. Teknik aplikasi
 - b. Teknik mozaik
 - c. Teknik merakit
 - d. Teknik pahat
 - e. Teknik menuang atau cor

D. Latihan Soal

Kerjakan semua soal di bawah ini !

1. Jelaskan pengertian dari karya seni rupa tiga dimensi?
2. Uraikan perbedaan Karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi!
3. Jelaskan tentang karakteristik teknik merakit dalam Seni Rupa tiga dimensi !
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan seni rupa murni dan seni rupa terapan!
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknik Mozaik!

Kunci Jawaban,

1. Karya seni tiga dimensi adakah karya seni yang memiliki volume dan ada di dalam sebuah ruang.
2. A. Seni rupa dua dimensi
 - a. hanya memiliki dua batas pada setiap sisinya, yaitu sisi panjang dan sisi lebar
 - b. Keruangan semuB. Seni rupa tiga dimensi
 - a. Dapat dilihat darisegala arah
 - b. Memiliki ruang.
3. a. Teknik Aplikasi
b. Teknik Mozaik
c. Teknik Merakit
d. Teknik Pahat
e. Teknik Cor
4. a. Seni rupa murni tiga dimensi
Seni Rupa Murni merupakan karya seni yang tercipta bebas dengan fungsi yang lebih mengutamakan keindahan dari pada fungsi, sebagai kepuasan pandangan mata saja dan biasanya sering digunakan hanya sebagai pajangan.
b. Seni rupa terapan tiga dimensi
Seni Rupa Terapan merupakan karya seni yang tidak hanya sebagai pajangan rumah saja, tapi juga berfungsi untuk membantu kehidupan manusia. Seni rupa terapan lebih mengutamakan kegunaan dibandingkan keindahannya.
5. Teknik Mozaik adalah teknik menggambar dengan memakai bentuk geometris tertentu. Tujuan menggunakan geometris ialah sebagai pengganti bahan utama pewarna. Dengan adanya mozaik, media seni tidak terlihat polos dan lebih memiliki corak tertentu.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Apakah Anda mampu menguraikan pengertian SeniRupa tiga dimensi ?	Ya	Tidak
2	Apakah Anda telah mampu membedakan Karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi ?	Ya	Tidak
3	Apakah Anda mampu menguraikan jenis-jenis Karya seni rupa tiga dimensi ?	Ya	Tidak
4	Apakah Anda mampu mengklasifikasi Teknik-teknik pembuatan Karya Seni Rupa tiga dimensi ?	Ya	Tidak

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi, peserta didik dapat :

1. Membandingkan contoh-contoh Karya Seni Rupa tiga dimensi
2. Mengidentifikasi nilai estetis dalam karya seni rupa tiga dimensi,
3. Menguraikan Proses Berkarya seni rupa tiga dimensi.

B. Uraian Materi

1. Contoh Karya Seni Rupa 3D

Karya seni rupa tiga dimensi dengan mudah kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini contoh karya seni rupa tiga dimensi yang biasa kita temukan:

a. Kriya

Kriya merupakan karya seni yang menggunakan *hand skill* atau keterampilan tangan dan memperhatikan segi kebutuhan fisik dan segi keindahan. Karya seni kriya termasuk sebagai karya seni rupa terapan nusantara. Kebanyakan kriya digunakan sebagai dekorasi, benda terapan siap pakai seperti furniture, benda mainan seperti boneka. Kriya juga memiliki beragam jenis seperti seni kriya kayu, seni kriya tekstil, seni kriya keramik, seni kriya logam, seni kriya kulit dan seni kriya batu.

Dalam membuat kriya juga ada teknik-teknik pembuatan, yang biasa digunakan antara lain:

- Teknik Pahat/Ukir .
Bali merupakan daerah yang paling banyak menggunakan seni kriya pahat seperti patung arca yang menggunakan bahan baku batu andesit. Bahan pembuatan Seni Kriya selain batu, biasa juga menggunakan logam, tulang, kayu bahkan sampai kulit hewan sebagai bahan dasar.
- Teknik Butsir
Teknik menambah dan mengurangi objek, dengan menjadikan bahan utamanya tanah liat dan sejenisnya karena bersifat lunak.
- Teknik Batik
Pemuatan kain batik menggunakan teknik cap,tulis, dan teknik lukis. Orang Indonesia biasa menggunakan teknik batik tulis dalam membantik. Keragaman batik tidak hanya ada di pulau Kawa, melainkan terdapat pula di pulau Kalimantan, Sulawesi dan Sumatra. Batik memiliki banyak corak yang beraneka ragam di setiap daerah, namun pada umumnya batik jawa bergaya natural, batik sumatra bergaya merah megah.
- Teknik Tenun
Indonesia kaya akan keragaman dan corak dalam menghasilkan kain tenun. Tenun itu terdiri dari dua jenis yaitu tenun songket dan tenun ikat. Perbedaan tenun ini terdapat pada cara pembuatan dan bahannya. Tenun songket dibuat dengan benang perak, emas dan benang sutra. Aceh, Sulteng, Bali, Sumatra, Nusa Tenggara Timur, Kaltim, Kalbar dan Sulteng terkenal dengan penghasil tenun ikat terbesar di Inonesia. dan daerah penghasil songket yang terkenal itu ada di Sumbar, Aceh, Riau, Sumut, Lombok, Palembang, NTB dan

Maluku. Lama pengerjaan menggunakan teknik tenun biasanya memakan waktu 2-3 bulan.

- Teknik Anyaman
Anyaman merupakan teknik dengan tindih-menindih, silang-menyalang, lipat-melipat, bolak-balik dan lungsen dengan pola yang sudah ditentukan. Bahan-bahan untuk membuat kriya dengan teknik anyaman adalah rotan, bambu, pandan, lontar, mendong, enceng gondok, kertas, plasti dan tari. Pusat kerajinan anyaman di Indonesia ada di Bali, Sulawesi, Tasikmalaya, Kalimantan dan Papua.
- Teknik Bordir
Teknik bordir atau teknik sulam pada kriya biasa menempatkan hiasan dari benang yang sudah dijaitkan pada kain yang fungsinya untuk menghias tampilan kain. Pengaplikasian kriya bordir biasanya pada baju, tas, kerudung, taplak meja, bantal dan sebagainya. Kota Tasikmalaya merupakan penghasil bordir terkenal di Indonesia.

b. Patung

Salah satu seni rupa tiga dimensi yang paling terkenal adalah patung. Sampai sekarang seni patung semakin berkembang lebih baik dan memiliki nilai seni yang tinggi. Patung biasa dibuat dengan media batu, kayu, logam dan dapat dilihat dari segala arah mata memandang. Patung mempunyai panjang, lebar dan tinggi dan terbuat dari benda padat dan lunak. Umumnya orang membuat patung dengan dibuat serupa dengan binatang, manusia, dan bentuk lainnya.



Gambar 2: Patung di Candi Borobudur

Berdasarkan jenisnya, teknik pembuatan patung juga terbagi menjadi dua yaitu:

- Zonde Bosse – Zonde Bosse merupakan bentuk patung yang mampu berdiri sendiri, tidak ada bantuan di sebelah kanan dan kirinya. Patung ini biasanya selalu menempel pada salah satu sisinya.
- Relief – Relief merupakan bentuk patung yang menempel pada permukaan dinding. Biasanya relief ini menggambarkan sebuah adegan dari cerita. Salah satu contoh relief dapat kita lihat di candi Shiwa dan candi Brahma di kompleks candi Prambanan yang berisi rangkaian adegan Ramayana.

Relief dibagi menjadi tiga jenis:

- Basere relief, yaitu relief yang menampilkan bentuk yang kurang dari setengah dari bentuk aslinya
- Demire relief, yaitu relief yang menampilkan bentuk setengah dari bentuk aslinya
- Haut relief, relief yang menampilkan bentuk yang sama persis dengan bentuk aslinya

c. Keramik

Karya seni rupa keramik merupakan cabang seni yang bersifat tradisional sampai kontemporer atau perkembangan seni yang terkena dampak modernisasi. Seni keramik mempunyai fungsi antara lain sebagai kerajinan dengan menggunakan bahan utama dari tanah liat yang harus melalui proses dipijir, butsir, pilin sampai pembakaran dan glasir.



Gambar 3: Karya Seni Keramik

Karna tanah liat mempunyai sifat yang plastis, maka dibutuhkan teknik yang khusus dan unik dalam pengolahan sampai penanganannya. Proses inilah yang mempunyai rangkaian yang panjang dan mempunyai tahapan-tahapan kritis. Kritis disini karena tahapan dalam membuat keramik mempunyai banyak resiko dengan kegagalan. Ketika proses kritis atau bagian tersulit ini berlangsung baik, maka keramik kemungkinan besar mengalami kegagalan produksi.

Kualitas sebuah keramik dinilai dari prosesnya, terbukti sampai saat ini seni keramik berkembang dengan sangat pesat dengan bermacam model dan harga jual yang tinggi, seperti guci dan hiasan dinding.

Berikut ini alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan keramik:

- Bahan keramik pengikat: ball clay, kaolin, fire clay dan red clay
- Bahan keramik pelebur: kapur dan felsper
- Bahan keramik pengisi: silika grog (samot)
- Bahan keramik tambahan: water glass, pyrophilit, dan talk
- Bahan keramik mentah glasir: bahan keramik yang melalui proses pembakaran dengan suhu tertentu
- Bahan keramik SiO₂: pasir kuarsa, lempung dan felspar
- Bahan keramik oksida: basa-posta felsper, soda abu dan batu kapur

- Bahan tambahan: senyawa cobalt, senyawa besi, senyawa nikel, senyawa chrom
- Bahan perekat: gum
- Bahan penutup: oksida sirkon dan oksida seng
- Bahan pelebur: asam borat, Na_2CO_3 , K_2CO_3 , BaCO_3 , Pb_3O_4 , dan borax
- Bahan opacifer: SnO_2 dan ZrO

d. Arsitektur

Arsitektur merupakan seni rupa tiga dimensi dan ilmu merancang bangunan, mencakup membangun keseluruhan mulai dari level makro seperti perencanaan kota, perancangan kota, arsitektur lansekap sampai ke level mikro seperti desain bangunan, desain perabot dan desain produk.

Sebagai suatu bagian dari seni, arsitektur masih memegang prinsip-prinsip keindahan yang merupakan dasar dari bidang seni, seperti kesatuan, keseimbangan, keserasian dan irama juga digunakan dalam arsitektur. Hasil dari arsitektur merupakan perwujudan dari nilai seni. Maka dari itu sebagian perguruan tinggi masih ada yang mengelompokkan arsitektur pada fakultas seni.



Gambar 4: Karya Seni Arsitektur

Arsitektur dikelompokkan pada applied art (seni pakai) sedangkan seni rupa dikelompokkan pada pure art (seni murni). Pada dasarnya arsitektur adalah bidang seni yang mempunyai hubungan dengan perencanaan dan perancangan yang digunakan manusia untuk melakukan kegiatannya. Tentu berbeda dengan seni lukis yang hasilnya merupakan karya dua dimensi, atau seni pahat yang hasilnya merupakan karya tiga dimensi, sedangkan arsitektur hasil dari karya ruang dan massa tiga dimensi.

Sebagai suatu ilmu, arsitektur juga mempunyai kaitan dengan bidang ilmu lainnya, karna sifatnya yang lengkap seperti psikologi, sosiologi, antropologi, filsafat, ergonomi dan ekonomi. Oleh karena itu sebagian perguruan tinggi juga ada yang mengelompokkan arsitektur pada fakultas sosial atau sejenisnya.

Selain itu arsitektur yang memang pada dasarnya merupakan ilmu perencanaan dan perancangan lingkungan yang dibangun dengan

rekayasa/teknologi dan mempunyai tanggung jawab penuh dalam keselamatan manusia yang menggunakannya, arsitektur akan selalu merapkan ilmu teknik seperti struktur dan konstruksi, rekayasa dan teknologi pembangunan. Oleh karena itu sebagian perguruan tinggi, juga ada yang mengelompokkan arsitektur ke dalam fakultas teknik atau sejenisnya.

7. Nilai Estetis Karya Seni Rupa 3D

Nilai estetis pada sebuah karya seni rupa dapat bersifat objektif dan subjektif.

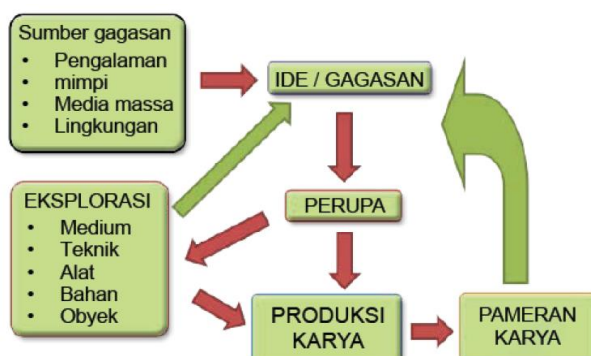
Nilai estetis bersifat objektif jika memahami keindahan karya seni rupa berada pada wujud karya seni itu sendiri dan tampak secara kasat mata. Dalam pandangan objektif ini, nilai estetis atau keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi yang baik, perpaduan warna yang sesuai, penempatan objek yang membentuk kesatuan dan sebagainya. Keselarasan dalam menata unsur-unsur visual inilah yang mewujudkan sebuah karya seni rupa.

Berbeda halnya dengan nilai estetis yang bersifat subjektif, keindahan tidak hanya pada unsur-unsur fisik yang ditangkap oleh mata secara *visual*, tetapi ditentukan oleh selera orang yang melihatnya. Sebagai contoh ketika melihat sebuah karya seni rupa, beberapa orang mungkin tertarik pada apa yang ditampilkan dalam karya tersebut dan merasa senang untuk terus melihatnya bahkan ingin memilikinya, tetapi orang lain justru kurang tertarik pada karya seni tersebut.

Untuk menikmati keindahan seni rupa dapat dilakukan dengan cara mengamati berbagai (reproduksi foto/gambar) karya seni rupa tiga dimensi. Amatilah karya-karya seni rupa tiga dimensi tersebut, kemudian bandingkan karya yang satu dengan yang lainnya. Ceritakan masing-masing karya yang kamu amati, kemukakan aspek apa yang menarik perhatian kamu dan karya mana yang paling kamu sukai, berikan alasan mengapa kamu menyukai karya tersebut berdasarkan pengamatan terhadap unsur-unsur rupa dan objek yang tampak pada karya tersebut. Bandingkan paparan kamu dengan paparan teman yang lain.

8. Proses Berkarya Seni Rupa 3D

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



Gambar 5: Langkah-langkah berkarya (sumber: dokumentasi pribadi)

Tahapan dalam berkarya seni rupa tiga dimensi ini seperti juga karya seni rupa pada umumnya, dimulai dari adanya sumber gagasan yang dapat menjadi motivasi untuk berkarya, kemudian adanya ide gagasan yang didukung dengan kemampuan penguasaan alat, bahan, teknik, medium, yang dimiliki perupa sehingga mampu mewujudkan sebuah karya seni rupa, selanjutnya untuk memperoleh apresiasi maka karya tersebut di publikasikan melalui pameran yang dapat meningkatkan menambah semangat perupa dalam menciptakan karya-karya selanjutnya.

Adapun bahan-bahan berkreasi karya rupa tiga dimensi setidaknya dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu:

a. Bahan Lunak

Bahan lunak ini seperti kertas, karton, gabus dan styroform, bahan-bahan ini mudah didapatkan disekitar kita dan membentuknya dengan alat-alat yang sederhana seperti gunting, silet, cutter, pisau. Bahkan karya berbahan kertas pun bisa dibentuk tanpa menggunakan alat, misalnya dengan cara dilipat.



Gambar 6 : Bahan dari kertas
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. Bahan Liat

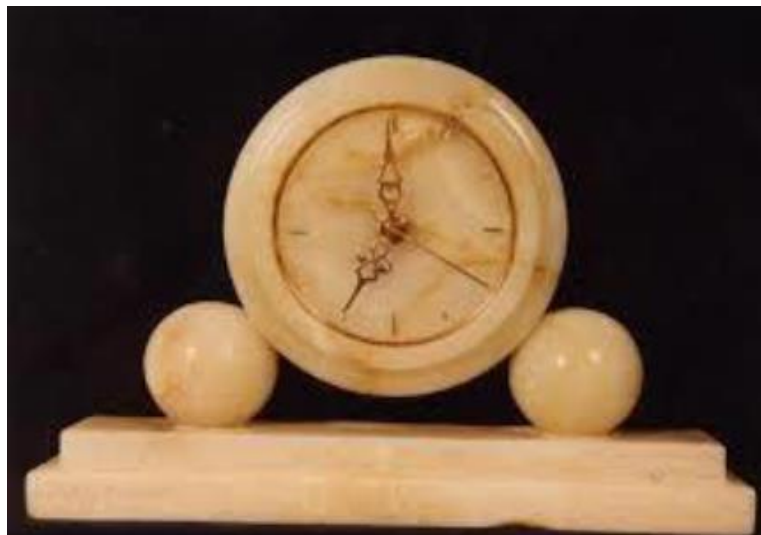
Bahan liat ini seperti tanah liat, gips, plastisin dan lilin. Bahan ini pun juga mudah didapatkan di lingkungan sekitar kita.



Gambar 7 : Bahan dari tanah
(sumber: dokumentasi pribadi)

c. Bahan Keras

Bahan keras ini seperti kayu, batu dan logam. Ketiganya merupakan bahan yang sering digunakan oleh perupa sejak zaman dahulu. Karena sifatnya yang keras dan tahan lama terutama batu dan logam maka pengerjaan karya tiga dimensi berbahan tersebut memerlukan teknik dan peralatan khusus.



Gambar 8 : Bahan dari marmer
(sumber: dokumentasi pribadi)

C. Rangkuman

Seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni yang dibatasi tidak hanya dengan sisi panjang dan lebar, tetapi juga dibatasi oleh kedalaman dan tinggi, dengan kata lain seni rupa 3 dimensi merupakan karya seni yang memiliki ruang.

Unsur-unsur 3 dimensi antara lain:

1. Titik
2. Garis
3. Bidang
4. Bentuk
5. Warna
6. Ruang
7. Tekstur

Contoh karya seni rupa tiga dimensi adalah patung, kriya, keramik dan arsitektur.

Karya seni rupa tiga dimensi memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi pakai (seni rupa terapan),
2. Fungsi ekspresi (seni rupa murni).

Karya seni rupa ada yang memiliki makna simbolik. Unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya seni rupa tiga dimensi dapat menunjukkan atau menjadi simbol dari sesuatu.

Teknik-teknik dalam seni rupa tiga dimensi antara lain:

1. Teknik aplikasi
2. Teknik mozaik
3. Teknik merakit
4. Teknik pahat
5. Teknik menuang atau cor

Karya Seni Rupa Tiga Dimensi terwujud dari bahan yang beraneka ragam. Karakter unik dari masing-masing bahan ini membutuhkan berbagai alat dan teknik pengolahan serta penggarapan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Bahan yang digunakan untuk berkarya seni rupa tiga dimensi dapat berupa bahan alami atau bahan sintesis. Karya seni rupa tiga dimensi ada yang berfungsi sebagai benda pakai yang biasa disebut karya seni terapan (applied art) dan ada yang dibuat dengan tujuan ekspresi semata yang biasa disebut seni murni (pure art).

Nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi tampak secara visual dari wujud karya seni rupa tersebut. Unsur-unsur rupa (fisik) disusun menggunakan prinsip-prinsip penataan (unsur nonfisik) membentuk komposisi wujud karya yang unik dan menarik. Nilai estetis karya seni rupa bersifat objektif dan subjektif. Nilai subjektif berada pada penikmatnya.

Berkarya seni rupa tiga dimensi dimulai dengan mencari gagasan ide atau model karya yang akan dibuat. Kegiatan ini dapat didahului dengan membuat rancangan berupa sketsa, dilanjutkan dengan memilih medium (bahan, alat dan teknik) yang akan digunakan. Alasan-alasan pemilihan gagasan, model hingga teknik berkarya dapat disebut sebagai konsep berkarya seni rupa.

D. Latihan Soal

Kerjakan semua soal di bawah ini di kertas!

1. Jelaskan pengertian dari karya seni kriya?
2. Jelaskan fungsi seni kriya sebagai seni terapan?
3. Sebutkan macam-macam seni kriya !
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan seni seni relief , dan sertakan contohnya !
5. Jelaskan bahan-bahan yang dipakai untuk berkarya seni rupa tiga dimensi !

Kunci Jawaban,

1. Kriya merupakan karya seni yang menggunakan *hand skill* atau keterampilan tangan dan memperhatikan segi kebutuhan fisik dan segi keindahan.
2. Karya seni kriya termasuk sebagai karya seni rupa terapan, berfungsi sebagai dekorasi, benda terapan siap pakai seperti furniture, benda mainan seperti boneka.
3. Macam seni kriya antara lain:
 - a. seni kriya kayu
 - b. seni kriya tekstil
 - c. seni kriya keramik
 - d. seni kriya logam
 - e. seni kriya kulit
 - f. seni kriya batu.
4. Relief – Relief merupakan bentuk patung yang menempel pada permukaan dinding. Biasanya relief ini menggambarkan sebuah adegan dari cerita.

Contoh relief dapat kita lihat di candi Shiwa dan candi Brahma di kompleks candi Prambanan yang berisi rangkaian adegan Ramayana.

5. a. Bahan Lunak
Bahan lunak ini seperti kertas, karton, gabus dan styroform.
- b. Bahan Liat
Bahan liat ini seperti tanah liat, gips, plastisin dan lilin.
- c. Bahan Keras
Bahan keras ini seperti kayu, batu dan logam.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Apakah Anda mampu mengklasifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estesisnya.?	Ya	Tidak
2	Apakah Anda telah mampu mempresentasikan hasil pengamatan terhadap jenis, tema dan nilai estetis dalam karya seni rupa?	Ya	Tidak
3	Apakah Anda telah membuat karya seni rupa tiga dimensi?	Ya	Tidak
4	Apakah Anda telah mampu bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik?	Ya	Tidak
5	Apakah Anda telah mengkomunikasikan konsep hasil eksplorasi berkarya tiga dimensi dengan berbagai media dan teknik?	Ya	Tidak

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui hasil pengamatan dan demonstrasi dari berbagai sumber tentang proses pembuatan Karya seni rupa tiga dimensi, siswa bias membuat karya seni rupa tiga dimensi sesuai dengan teknik yang menjadi pilihan mereka.

B. Uraian Materi

Proses pembuatan Karya Seni Rupa tiga dimensi dengan teknik yang sudah dipilih siswa pada pertemuan sebelumnya

Mengaplikasikan teori dasar penciptaan Karya Seni Rupa dua dimensi dengan terlebih dahulu mengelola unsur-unsur karya seni rupa dengan kaidah- kaidah komposisi sehingga menjadi karya yang harmoni.

Untuk mempermudah penuangan imajinasi, seluruh ide atau gagasan tadi dituangkan dalam bentuk sketsa.

Pengolahan ide melalui sketsa ini dimaksudkan supaya penyusunan unsur-unsur seni rupa yang dipilih bisa diterapkan dalam komposisi yang baik dan harmoni. Melalui sketsa inilah diperoleh gambaran tentang hasil karya yang sedang dikerjakan.

Selanjutnya dalam proses pengerjaan, siswa sudah mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan. Dengan mengenali karakter bahan dan alat yang digunakan, akan diperoleh efek karya yang diinginkan.

Pada tahap *finishing*, sekali lagi siswa memperhatikan dengan seksama karya yang sedang dikerjakan, mungkin ada bagian-bagihan yang perlu diperhalus, atau perlukan diberi lapisan tertentu supaya hasil lebih menonjol dan lebih awet dalam pemakaian.

C. Rangkuman

1. Setiap teknik memiliki karakteristik dalam proses pembuatannya.
2. Siswa menyelesaikan pembuatan karya seni rupa tiga dimensi.

D. Latihan Soal

Presentasikan hasil karya kalian di hadapan teman-teman di kelas, , dengan menjelaskan hal-hal berikut ini :

1. Jelaskan fungsi sketsa dalam berkarya seni rupa.
2. Jelaskan tujuan pembuatan sketsa terhadap ide berkarya seni rupa
3. Jelaskan hubungan antara alat dan bahan dalam berproses seni rupa.

Kunci Jawaban,

1. Sketsa dibuat guna mempermudah penuangan imajinasi, seluruh ide atau gagasan.
2. a. Melalui sketsa inilah diperoleh gambaran tentang hasil karya yang sedang dikerjakan.
b. Pengolahan ide melalui sketsa ini dimaksudkan supaya penyusunan unsur-unsur seni rupa yang dipilih bisa diterapkan dalam komposisi yang baik dan harmoni.
3. Ketika melakukan proses pengerjaan karya seni, hal yang dibutuhkan adalah mengenali karakter bahan dan alat yang digunakan, karena semakin kita banyak menguasai alat dan bahan akan memiliki teknik dan diperoleh efek karya yang diinginkan.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Apakah Anda mampu membuat Karya seni rupa tiga dimensi ?	Ya	Tidak
2	Apakah Anda telah mampu menyimpulkan langkah proses pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan teknik yang Anda gunakan ?	Ya	Tidak
3	Apakah Anda mampu menguraikan kesulitan dan kemudahan dari bahan dan tema yang Anda pilih ?	Ya	Tidak
4	Apakah Anda mampu menguraikan tingkat kesulitan dan kemudahan dari teknik yang Anda gunakan ?	Ya	Tidak

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

EVALUASI

Kerjakan Soal-soal berikut ini,

1. Teknik dalam membuat sebuah karya dengan cara menyambung beberapa potongan bahan merupakan
 - A Teknik cor
 - B Teknik cetak
 - C Teknik merakit
 - D Teknik las
 - E Teknik kolase
2. Karya seni rupa tiga dimensi mengandung pengertian sebagai karya seni dengan karakteristik sebagai berikut :
 - A berbentuk tipis dengan bahan yang kaku
 - B berbentuk bulat dengan bahan yang lentur
 - C bisa dinikmati dari berbagai arah
 - D bisa dinikmati dari satu arah
 - E bersifat elastis dan mudah diubah
3. Teknik pembuatan karya seni rupa dengan menambah dan mengurangi bahan yang ada adalah teknik....
 - A Ukir
 - B Mozaik
 - C Pahat
 - D Butsir
 - E Anyam
4. Unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan benda merupakan unsur ...
 - A Ruang
 - B Tekstur
 - C Garis
 - D Bidang
 - E Bentuk
5. Penyusunan unsur seni rupa yang tidak ditepatkan secara sama, akan tetapi tetap memperlihatkan kesan keseimbangan artinya ...
 - A Asimetris
 - B Keselarasan
 - C Proporsi
 - D Anatomi
 - E Simetris

6. Perantara yang biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan yang dipakai dalam karya seni merupakan ...
- A Teknik
 - B Unsur
 - C Medium
 - D Alat
 - E Bahan
7. Teknik pembuatan karya seni rupa tiga dimensi yang merupakan teknik dengan tindih-menindih, silang-menyilang, lipat-melipat, bolak-balik dan lungsen dengan pola yang sudah ditentukan adalah teknik...
- A Mozaik
 - B Pahat
 - C Ukir
 - D Batik
 - E Anyam
8. Karya seni rupa murni, yaitu karya seni yang lebih mementingkan
- A keindahan dan fungsi pakainya seimbang
 - B teknik pembuatannya
 - C keindahan dibandingkan fungsi pakainya
 - D keindahan dibandingkan nilai komersilnya
 - E fungsi pakai dibandingkan keindahan.
9. Media pembuatan karya seni rupa yang lazim digunakan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi adalah
- A Kayu
 - B Kertas
 - C Kain
 - D lilin
 - E Air
10. Bentuk patung yang menempel pada dinding adalah...
- A Relief
 - B Arca
 - C Ukir
 - D Wayang golek
 - E Wayang Kulit

Kunci Jawaban

NO	JAWABAN
1	D
2	C
3	D
4	B
5	A
6	C
7	E
8	C
9	A
10	A

DAFTAR PUSTAKA

[http: www.sharmoni-seni.blogspot.com](http://www.sharmoni-seni.blogspot.com)

Zackaria Soetedja dkk (2016), Seni Budaya Kelas X, Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta

Sri Rahayu Saptawati dkk (2017), Modul 2 Berkarya Seni Rupa 3 Dimensi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
2020



Modul Pembelajaran SMA

Seni Budaya



KELAS
X



PAMERAN SENI RUPA SENI BUDAYA (SENI RUPA) KELAS X

Penyusun :
Guntur Wiyana, S.Pd
SMAN 1 TRENGGALEK

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT PSMA
2020**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
GLOSARIUM.....	5
PETA KONSEP	6
PENDAHULUAN.....	7
A. Identitas Modul.....	7
B. Kompetensi Dasar.....	7
C. Deskripsi Singkat Materi	7
D. Petunjuk Penggunaan Modul.....	7
E. Materi Pembelajaran	7
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1.....	8
A. Tujuan Pembelajaran	8
B. Uraian Materi.....	8
C. Rangkuman	15
D. Penugasan Mandiri	16
E. Latihan Soal	16
F. Penilaian Diri.....	17
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2.....	19
A. Tujuan Pembelajaran	19
B. Uraian Materi.....	19
C. Rangkuman	22
D. Penugasan Mandiri	23
E. Latihan Soal	23
F. Penilaian Diri.....	24
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3.....	26
A. Tujuan Pembelajaran	26
B. Uraian Materi.....	26
C. Rangkuman	45
D. Latihan Soal	48
E. Penilaian Diri.....	49
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4.....	52
A. Tujuan Pembelajaran	52
B. Uraian Materi.....	52
C. Rangkuman.....	55
D. Latihan Soal	57

EVALUASI.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	65
DAFTAR GAMBAR.....	66
LAMPIRAN.....	68

GLOSARIUM

- Kurator** : Yaitu seorang kurasi pameran biasanya menulis kritik seni tentang koleksi materi pameran (seni lukis, seni grafis, desain, kria, dan lainlain). Fungsi seorang kurator antara lain menganalisis berbagai faktor keunggulan seni yang dipamerkan, di samping menunjukkan pula kecenderungan kreatif peserta pameran.
- Display** : Adalah cara mengatur objek, gambar, produk, atau unsur unsur lainnya untuk mencapai hasil yang artistik, komunikatif, persuasif, dan proporsional.
- Harmony** : Keselarasan antara semua unsur-unsur seni rupa.
- Prestise** : Nilai lebih dari karya yang dipajang, yang akan menjadi daya tarik dan kebanggaan.
- Panel** : Pada sebuah pameran, panel merupakan tempat memajang karya 2 dimensi.
- Vitrine** : Lemari panjang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunaan untuk tempat memamerkan benda-benda 3 (tiga) dimensi.
- Pustek** : Sarana untuk memajang beda 3 dimensi, biasanya berbentuk balok, atau silinder (atau berbagai bentuk lain), dengan ukuran yang bervariasi. Bahan pembuatannya dari triplek.
- Make-Up Karya** : Tahapan dimana kita menyiapkan karya menjadi siap pajang.
- Mounting** : Adalah menempelkan gambar pada karton atau papan triplek dengan perbandingan tertentu.
- Matting** : Pemasangan karya dua dimensi, yang secara estetika memisahkan penampilan karya dari pengaruh sekitarnya, dan membentuk peralihan antara warna gambar dan warna panel.

PETA KONSEP



PENDAHULUAN

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: X / Genap
Alokasi Waktu	: 8 Jam Pelajaran
Judul Modul	: Pameran Seni Rupa

B. Kompetensi Dasar

3.3 Memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa

3.4 Menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model

C. Deskripsi Singkat Materi

1. Dapat memahami konsep dasar pameran seni rupa.
2. Dapat memahami tujuan, manfaat, dan fungsi pameran.
3. Dapat memahami perencanaan pameran.
4. Melaksanakan pameran seni rupa

D. Petunjuk Penggunaan Modul

1. Modul ini sesuai dengan KD 3.3 KD4.3 pada Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor No. 018/H/KR/2020
2. Bacalah uraian materi dan sumber belajar lainnya yang sesuai dengan topik.
3. Kerjakan tugas dan latihan yang ada dalam modul.
4. Lakukan penilaian diri.
5. Kerjakan soal yang terdapat pada modul untuk pendalaman materi.

E. Materi Pembelajaran

Modul ini terbagi menjadi 3 kegiatan pembelajaran dan di dalamnya terdapat uraian materi, contoh soal, soal latihan dan soal evaluasi.

Pertama : Mengklasifikasikan konsep pameran karya seni rupa

Kedua : Mengklasifikasikan tujuan, manfaat, dan fungsi pameran seni rupa

Ketiga : Merencanakan pameran karya seni rupa

Keempat : Melaksanakan pameran seni rupa

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep dasar pameran seni rupa.
2. Siswa dapat memahami tujuan, manfaat, dan fungsi pameran seni rupa.
3. Siswa dapat memahami perencanaan pameran seni rupa.

B. Uraian Materi

1. Konsep Dasar Pameran Seni Rupa

Pameran adalah salah satu bentuk penyajian karya seni rupa agar dapat berkomunikasi dengan pengunjung. Makna komunikasi di sini, berarti, karya-karya seni rupa yang dipajang tersaji dengan baik, sehingga para pemirsa dapat mengamatinya dengan nyaman untuk mendapatkan pengalaman estetis dan pemahaman nilai-nilai seni yang dipamerkan. Untuk itu, diperlukan pengetahuan manajemen tata pameran. Mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian untuk mencapai penyelenggaraan pameran yang baik.

Pameran untuk tingkat sekolah dapat diselenggarakan setiap semester, atau paling tidak pada setiap awal tahun ajaran. Pameran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan ide atau gagasan perupa kepada publik melalui media karya seninya. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi komunikasi antaran perupa yang diwakili oleh karya seninya dengan apresiator. Hal ini sejalan dengan definisi yang diberikan Galeri Nasional bahwa: "Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas." (<http://www.galeri-nasional.or.id>)



Gambar 01. Pameran Seni Lukis
Sumber: dedoyxp.blogspot.co.id

Penyelenggaraan pameran dalam konteks pembelajaran seni budaya bisa dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah (masyarakat). Penyelenggaraan pameran di sekolah menyajikan materi pameran berupa hasil studi para siswa dari kegiatan pembelajaran kurikuler, dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini biasanya

dilakukan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran. Sedangkan konteks pameran dalam arti luas, di masyarakat, materi pameran yang disajikan berupa berbagai jenis karya seni rupa untuk diapresiasi oleh masyarakat luas.

2. Tujuan, Manfaat, dan Fungsi Pameran

Sebagai makhluk yang berakal dan berbudi, setiap pekerjaan yang kita lakukan seharusnya memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan serta dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Dalam penyelenggaraan pameran setidaknya dikenal beberapa tujuan yaitu tujuan sosial dan kemanusiaan, tujuan komersial, dan tujuan yang berkaitan dengan pendidikan.

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



Gambar 02. Ruang pameran seni rupa
Sumber: Pameran FSI: Budi Saptoto

Secara khusus penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki manfaat, untuk menumbuhkan dan menambah kemampuan kalian dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif. Berkaitan dengan organisasi penyelenggarannya, penyelenggaraan pameran di sekolah bermanfaat untuk melatih kerja kelompok (bekerjasama dengan orang lain), mempertebal pengalaman sosial, melatih untuk bertanggungjawab dan bersikap mandiri serta melatih untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan yang telah direncanakan. Jika karya yang dipamerkan di

apresiasi dengan baik, kegiatan pameran juga bermanfaat membangkitkan motivasi kalian dalam berkarya seni. (Cahyono, 1994).

Kegiatan pameran memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antara pencipta seni (seniman) dengan pengamat seni (apresiator). Pameran seni rupa pada hakekatnya berfungsi untuk membangkitkan apresiasi seni pada masyarakat, di samping sebagai media komunikasi antara seniman dengan penonton (Wartono, 1984). Dalam konteks penyelenggaraan pameran seni rupa di sekolah, Nurhadiat (1996: 125) secara khusus menyebutkan fungsi pameran seni rupa sekolah, di antaranya: (1) Meningkatkan apresiasi seni; (2) Membangkitkan motivasi berkarya seni; (3) Penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas; (4) Berkarya visual lewat karya seni dan (5) Belajar berorganisasi.

3. Merencanakan Pameran

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



Gambar 03. Ruang pameran seni rupa dan kriya
Sumber: pameran FSI foto: Budi saptoto

a. Menentukan Tujuan

Langkah awal yang harus diperhatikan dalam menyusun program pameran adalah menetapkan dulu tujuan pameran tersebut. Penyelenggaraan pameran dapat saja bertujuan untuk menggalang dana yang bersifat komersial, sosial atau kemanusiaan. Cobalah diskusikan dengan guru dan teman kalian tujuan penyelenggaraan yang paling tepat untuk kegiatan pameran dalam pekan seni akhir semester atau tahun ajaran yang akan datang.

b. Menentukan Tema Pameran

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



Gambar 04. Ruang pameran seni lukis
Sumber : pameran FSI foto : Budi saptoto

c. Menyusun Kepanitiaan

Untuk mendukung kelancaran penyelenggaraan pameran agar berjalan dengan lancar perlu dibuat kepanitiaan dalam sebuah organisasi kepanitiaan pameran. Penyusunan struktur organisasi kepanitiaan pameran disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, situasi, dan kondisi sekolah. Umumnya struktur kepanitiaan sebuah pameran terdiri dari panitia inti dan dibantu dengan seksiseksi. Penyelenggaraan pameran seni rupa sekolah akan berjalan lancar bila ada pembagian tugas kepanitiaan yang jelas. Hal ini dilakukan agar masing-masing orang yang terlibat dalam kepanitiaan pameran memiliki rasa tanggung jawab dan kebersamaan. Secara singkat, berikut ini pembagian tugas kepanitiaan dalam pameran seni rupa.

1) Ketua

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

2) Wakil Ketua

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

3) Sekretaris

Tugas pokok sekretaris dalam suatu kegiatan pameran atau suatu organisasi di antaranya menulis seluruh kegiatan panitia selama

penyelenggaraan pameran. Pembuatan surat-surat pemberitahuan kepada kepala sekolah, orang tua, kepada Ka Dinas Pendidikan setempat, apabila pergelaran tersebut akan dilangsungkan di sekolah. Sedangkan apabila pameran tersebut akan diselenggarakan di luar sekolah, perlu ada surat izin dan pemberitahuan kepada instansi pemerintah yang berwenang.

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



Gambar 05. Pameran seni patung

4) Bendahara

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

5) Seksi Kesekretariatan

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

6) Seksi Usaha

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

uang atau barang yang sangat diperlukan dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut.

7) Seksi Publikasi dan Dokumentasi

Seksi publikasi bertugas sebagai juru penerang kepada umum melalui berbagai media, seperti dengan surat-surat pemberitahuan, spanduk kegiatan, pembuatan poster pameran, katalog, undangan, dan sebagainya. Apabila dalam masalah pemberitahuan tersebut ternyata memerlukan surat-surat izin dapat berhubungan dengan sekretaris penyelenggaraan pameran. Seksi publikasi juga bertugas untuk membuat laporan dokumentasi pameran, dengan jalan mengumpulkan hasil pemotretan tentang kegiatan dari awal sampai selesai (berakhir), dokumentasi pameran ini sangat penting sebagai tolok ukur dan wawasan di masa mendatang.

8) Seksi Dekorasi dan Penataan Ruang

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

- 1) Pengaturan benda-benda yang dipajang tergantung di dinding ruangan berupa lukisan, jangan sampai dicampur atau satu tempat dengan benda-benda kerajinan lain yang dipajang di meja pameran, bila mungkin diusahakan gelar ruangan yang terpisah.
- 2) Penataan benda-benda untuk mengarahkan pengunjung agar dapat berkonsentrasi waktu menonton dan melihat berbagai barang (karya) yang dipamerkan.
- 3) Pemberian hiasan dekorasi ruangan diharapkan tidak berlebihan sehingga mengganggu penikmatan karya yang dipamerkan.
- 4) Pengaturan jalan masuk dalam ruang pameran sesuai dengan keinginan karya mana yang diharapkan dilihat pertama kali dan karya mana yang diharapkan dilihat terakhir kali.
- 5) Penyertaan musik dan lagu sebagai pengantar dan pengisi suasana pameran bertujuan untuk membantu pengunjung pameran menikmati karya yang dipamerkan. Penyertaan music pengiring yang berlebihan dapat mengganggu pengunjung pameran sehingga tujuan apresiasi karya dapat tidak tercapai.

9) Seksi Stand

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

10) Seksi Pengumpulan dan Seleksi Karya

Karya yang akan dipamerkan dikumpulkan dan dipilih, dikategorikan sesuai dengan tema pameran yang ditentukan. Seksi pengumpulan dan seleksi karya bertugas melakukan pencataan dan

pendataan karya (nama seniman, judul, tahun pembuatan, kelas, harga, dll) serta melakukan pemilihan karya yang akan dipamerkan.

11) Seksi Perlengkapan

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

12) Seksi Keamanan

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

13) Seksi Konsumsi

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

d. Menentukan Waktu dan Tempat

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

e. Menyusun Agenda Kegiatan

Penyusunan agenda kegiatan penyelenggaraan pameran. Agenda kegiatan disusun dalam sebuah table dengan mencantumkan komponen jenis kegiatan dan waktu (biasanya dalam bulan, minggu dan tanggal). Untuk lebih jelasnya, di bawah ini contoh agenda kegiatan. Agenda kegiatan dimaksudkan untuk memberikan kejelasan waktu pelaksanaan kepada semua pihak yang berkaitan dengan proses lain di luar sekolah.

Tabel 01. Contoh agenda kegiatan pameran

No.	Jenis kegiatan	Tanggal							
		Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pembentukan panitia	*							
2.	Penyusunan proposal	*	*						
3.	Rapat persiapan			*					
4.	Pengiriman surat dan publikasi			*	*				
5.	Pengumpulan karya			*	*				
6.	Seleksi karya					*			
7.	Pembuatan Katalog, undangan, sertifikat, dll.					*			
8.	Rapat Pelaksanaan						*		
9.	Pelaksanaan pameran							*	
10.	Pembuatan laporan							*	
11.	Evaluasi dan pembubaran panitia								*

f. Menyusun Proposal Kegiatan

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

C. Rangkuman

A. Pengertian Pameran

Pameran adalah salah satu bentuk penyajian karya seni rupa agar dapat berkomunikasi dengan pengunjung. Makna komunikasi di sini, berarti, karya seni rupa yang dipajang tersaji dengan baik, sehingga para pemirsa dapat mengamatinya dengan nyaman untuk mendapatkan pengalaman estetis dan pemahaman nilai-nilai seni yang dipamerkan. Untuk itu, diperlukan pengetahuan manajemen tata pameran. tidak pada setiap awal tahun ajaran.

Pameran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan ide atau gagasan perupa kepada publik melalui media karya seninya. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi komunikasi antaran perupa yang diwakili oleh karya seninya dengan apresiator. Sedangkan konteks pameran dalam arti luas, di masyarakat, materi pameran yang disajikan berupa berbagai jenis karya seni rupa untuk diapresiasi oleh masyarakat luas.

B. Tujuan, Manfaat, dan Fungsi Pameran

Secara khusus penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki manfaat, untuk menumbuhkan dan menambah kemampuan kalian dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif. Berkaitan dengan organisasi penyelenggarannya, penyelenggaraan pameran di sekolah bermanfaat untuk melatih kerja kelompok (bekerjasama dengan orang lain), mempertebal pengalaman sosial, melatih untuk bertanggungjawab dan bersikap mandiri serta melatih untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan apa yang telah direncanakan. secara khusus

menyebutkan fungsi pameran seni rupa sekolah, diantaranya: (1) Meningkatkan apresiasi seni; (2) Membangkitkan motivasi berkarya seni; (3) Penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas; (4) Berkarya visual lewat karya seni dan (5) Belajar berorganisasi

C. Merencanakan Pameran

Rencana sebuah pameran perlu dirancang secara sistematis dan logis agar pada waktu pelaksanaannya berjalan lancar. Tanpa perencanaan yang sistematis sebuah pameran tidak dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

- a. Menentukan Tujuan
- b. Menentukan Tema Pameran
- c. Menyusun Kepanitiaan
 - 1) Ketua
 - 2) Wakil Ketua
 - 3) Sekretaris
 - 4) Bendahara
 - 5) Seksi Kesekretariatan
 - 6) Seksi Usaha
 - 7) Seksi Publikasi dan Dokumentasi
 - 8) Seksi Dekorasi dan Penataan Ruang
 - 9) Seksi Stand
 - 10) Seksi Pengumpulan dan Seleksi Karya
 - 11) Seksi Perlengkapan
 - 12) Seksi Keamanan
 - 13) Seksi Konsumsi
- d. Menentukan Waktu dan Tempat
- e. Menyusun Agenda Kegiatan
- f. Menyusun Proposal Kegiatan

D. Penugasan Mandiri

Setelah kalian membaca dengan seksama materi mengenai Pameran seni rupa, buatlah sebuah proposal perencanaan pameran seni rupa yang akan dilaksanakan di sekolah masing-masing.

E. Latihan Soal

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Jelaskan pengertian pameran karya seni rupa?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Sebutkan dan jelaskan tujuan, manfaat serta fungsi pameran karya seni rupa?

.....
.....

3. Apa manfaat proposal kegiatan pameran karya seni rupa?

4. Bagaimana cara menyiapkan karya seni rupa untuk dipamerkan?

5. Seksi apa yang tugasnya mencari dana dalam penyelenggaraan kegiatan pameran di sekolah?

F. Penilaian Diri

No.	Pertanyaan	Jawaban	
01.	Saya berusaha belajar tentang Pameran Seni rupa	Ya	Tidak
02.	Saya berusaha belajar tentang pameran seni rupa	Ya	Tidak
03.	Saya mengikuti pembelajaran tentang pameran seni rupa dengan sungguh-sungguh	Ya	Tidak
05.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	Ya	Tidak
06.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami	Ya	Tidak
07.	Saya aktif dalam mencari informasi tentang konsep, rencana, tujuan, menyusun pameran seni rupa	Ya	idak
08.	Saya menghargai susunan proposal yang telah dibuat diri sendiri dan orang lain.	Ya	Tidak
09.	Saya menghargai kritik proposal pameran seni rupa yang dibuat oleh teman saya	Ya	Tidak

Pembahasan dan Jawaban Latihan

1. Pameran adalah salah satu bentuk penyajian karya seni rupa agar dapat berkomunikasi dengan pengunjung. Makna komunikasi di sini, berarti, karya-karya seni rupa yang dipajang tersaji dengan baik, sehingga para pemirsa dapat mengamatinya dengan nyaman untuk mendapatkan pengalaman estetis dan pemahaman nilai-nilai seni yang dipamerkan.
2. penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki manfaat, untuk menumbuhkan dan menambah kemampuan kalian dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif. Berkaitan dengan organisasi penyelenggarannya, penyelenggaraan pameran di sekolah bermanfaat untuk melatih kerja kelompok (bekerjasama dengan orang lain), mempertebal pengalaman sosial, melatih untuk bertanggungjawab dan bersikap mandiri serta melatih untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan apa yang telah direncanakan. secara khusus menyebutkan fungsi pameran seni rupa sekolah, diantaranya: (1) Meningkatkan apresiasi seni; (2) Membangkitkan motivasi berkarya seni; (3) Penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas; (4) Berkarya visual lewat karya seni dan (5) Belajar berorganisasi.
3. Proposal kegiatan dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pameran. Selain itu, proposal ini juga dapat digunakan untuk mencari dana dari berbagai pihak (sponsorship) untuk membantu kelancaran penyelenggaraan pameran.
4. Sebuah pameran perlu dirancang secara sistematis dan logis agar pada waktu pelaksanaannya berjalan lancar. Tanpa perencanaan yang sistematis sebuah pameran tidak dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.
 - a. Menentukan Tujuan
 - b. Menentukan Tema Pameran
 - c. Menyusun Kepanitiaan
 - 1) Ketua
 - 2) Wakil Ketua
 - 3) Sekretaris
 - 4) Bendahara
 - 5) Seksi Kesekretariatan
 - 6) Seksi Usaha
 - 7) Seksi Publikasi dan Dokumentasi
 - 8) Seksi Dekorasi dan Penataan Ruang
 - 9) Seksi Stand
 - 10) Seksi Pengumpulan dan Seleksi Karya
 - 11) Seksi Perlengkapan
 - 12) Seksi Keamanan
 - 13) Seksi Konsumsi
 - d. Menentukan Waktu dan Tempat
 - e. Menyusun Agenda Kegiatan
 - f. Menyusun Proposal Kegiatan
5. Seksi Usaha adalah Seksi ini berkewajiban membantu Ketua dalam pencarian dana atau sumbangan dari berbagai pihak, untuk menutupi biaya pameran. Beberapa usaha untuk memperoleh dana, misalnya dari iuran peserta pameran, sumbangan dari siswa secara kolektif, sumbangan dari donatur atau para simpatisan terhadap diselenggarakannya pameran, baik berupa uang atau barang yang sangat diperlukan dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami materi pameran seni rupa.
2. Peserta didik dapat memahami tentang panitia pameran seni rupa, proposal pameran seni rupa, kurasi pameran seni rupa, aktivitas diskusi dan nilai pameran seni rupa

B. Uraian Materi

1. Materi Pameran

Materi pameran seni rupa di sekolah terdiri dari tiga sumber.

- Pertama adalah koleksi karya tugas-tugas siswa terbaik (seni lukis, desain, dan kria atau karya yang lain) yang dipilih oleh guru dan dikoleksi selama 1 semester.
- Kedua, adalah karya-karya siswa yang dibuat atas kehendak sendiri, di luar tugas yang diberikan oleh guru di sekolah.
- Ketiga, adalah karya-karya siswa yang memenangkan lomba kesenirupaan (seni lukis, desain, kria, logo, animasi, dan lain-lain) baik dalam tingkat lokal, nasional, maupun internasional, yang pernah diraih oleh siswa yang sedang belajar efektif di sekolah yang mengadakan pameran.

Materi pameran mencerminkan juga perkembangan kebudayaan masa kini, di mana karya-karya seni rupa telah menggunakan media dan teknologi baru, yang telah dipraktikkan oleh sebagian siswa (khususnya para siswa yang bersekolah di kotakota besar Indonesia), yakni seni di zaman elektronik, (mungkin belum diajarkan di sekolah). Seperti computer art, video art, web art, vector art, digital painting, dan lainlain, sehingga pengunjung pameran mendapatkan sajian yang baru dengan wawasan seni masa kini.

2. Panitia Pameran

Untuk mencapai tujuan pameran kita perlu bekerjasama dan membagi tugas sesuai kebutuhan (sangat tergantung dari apa yang dipamerkan, di mana pameran diselenggarakan, dan siapa yang akan menyaksikan pameran tersebut). Dengan demikian volume pekerjaanlah yang akan menentukan jumlah dan susunan panitia. Biasanya, untuk pameran tingkat sekolah, struktur panitia yang sederhana sudah memadai. Terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara, dan sejumlah seksi-seksi: ada yang mengurus materi pameran (misalnya lukisan, karya desain, kria), display atau kelompok kerja pemajangan karya, penata cahaya (mengurus pencahayaan karya dan ruang pameran). Pembuatan katalog (kelompok kerja yang mengurus data karya, biografi pameris, desain dan layout,

pencetakan) kuratorial (penulisan naskah yang memberikan informasi tentang karya-karya yang dipamerkan dan dimuat di katalog). Pembuatan label (informasi singkat mengenai materi pameran: judul, tahun penciptaan, media, ukuran, pencipta). Di samping itu ada juga seksi sponsor atau pencarian dana, sekaligus bertugas mencari pembicara dari kalangan perupa pada kegiatan diskusi (diskusi biasanya dilaksanakan 1 hari menjelang hari penutupan pameran), termasuk memilih “tokoh” yang meresmikan pembukaan pameran. Seksi dokumentasi, publikasi (pembuatan poster, spanduk), konsumsi, perlengkapan, keamanan, dan seksi acara, baik dalam pembukaan pameran, pelaksanaan diskusi, dan penutupan pameran. Seksi lain yang diperlukan dapat ditambahkan pada struktur panitia pameran sesuai kebutuhan. Untuk menjalankan tugas-tugas kepanitiaan, administrasi, rapat, dan kegiatan lainnya, diperlukan ruangan khusus sebagai kantor atau ruang kerja Panitia Pameran.



Gambar 06. Suasana pameran seni patung
Sumber: saraswati.co.id

2. Proposal Pameran

Banyak format penulisan proposal yang dapat digunakan, namun pada hakikatnya, inti dari proposal ialah latar belakang pameran, dasar acuan kegiatan pameran, tujuan pameran, hasil dan dampak pameran yang diharapkan, tema pameran, waktu dan tempat, tata tertib dan lain-lain. Biasanya proposal dibuat untuk kepentingan mendapatkan ijin kegiatan, dari pihak sekolah/keamanan, pencarian sponsor, informasi bagi orang tua siswa, informasi bagi pers, dan pihak-pihak lain yang menjadi mitra kerja penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu kualitas penulisan dan tampilan suatu proposal pameran usahakan seoptimal mungkin, untuk mendapatkan simpati dan dukungan dari berbagai kalangan.

3. Kurasi Pameran

Kurasi pameran biasanya ditulis kurator seni rupa, guru seni budaya (seni rupa), dan dapat pula ditulis oleh siswa yang berbakat menulis kritik seni. Penulisan informatif tentang koleksi materi pameran (seni lukis, seni grafis, desain, kria, dan lain-lain), agar mudah dipahami oleh pengunjung pameran. Baik dari aspek konseptual, aspek visual, aspek teknik artistik, aspek estetik, aspek fungsional, maupun aspek nilai seni, desain, atau kria yang dipamerkan. Fungsi seorang kurator antara lain menganalisis berbagai factor keunggulan seni yang dipamerkan, di samping menunjukkan pula kecenderungan kreatif peserta pameran, baik untuk bidang seni lukis, desain, atau kria. Sehingga pengunjung mendapatkan bahan banding untuk mengapresiasi karya yang diamatinya. Artikel kurasi pameran dimuat dalam katalog pameran, sehingga isinya menjadi topik bahasan yang menarik dalam aktivitas diskusi yang dilaksanakan.



Gambar 07. Suasana pameran seni lukis
Sumber: outftheboxindonesian.wordpress.com

4. Aktivitas Diskusi

Kegiatan diskusi diselenggarakan sebagai rangkaian kegiatan pameran. Tujuannya adalah pengembangan wawasan dan sikap apresiatif. Bagi pameris adalah ajang evaluatif (mendapatkan masukan dari peserta diskusi) dan sekaligus sebagai peluang menjelaskan gagasan dan tujuan seni yang diciptakannya, alia pertanggungjawaban karya. Sebagai pembicara utama, biasanya dipilih pekritik seni rupa, atau tokoh lain yang dipandang layak karena keahliannya telah diakui ditengah masyarakat. Pembicara menyampaikan makalah sebagai topik kajian diskusi (makalah dibagikan kepada semua peserta). Diskusi dipandu oleh moderator (yang berwawasan seni baik), bisa oleh siswa, perupa, atau guru seni budaya. Kegiatan diskusi dikelola oleh panitia pameran, dan didokumentasikan dalam bentuk catatan tertulis, audio, foto, video, atau film, sesuai kemampuan panitia pameran.

5. Nilai Pameran

Aktivitas pameran seni rupa murni, desain, dan kria adalah bagian akhir dari suatu kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pameran terdeteksi potensi kesenirupaan setiap sekolah. Mungkin sekolah tertentu kuat dalam hal seni lukis, sementara sekolah lain menonjol dalam aktivitas desain, dan yang lain lagi menghasilkan karya-karya kria yang mengagumkan. Atau prestasi bisa jadi variasi dari ketiga bidang seni rupa itu. Namun yang lebih penting dipahami dalam arti pembelajaran seni budaya, pameran adalah melatih kemampuan siswa bekerja sama, berorganisasi, berpikir logis, bekerja efisien dan efektif dalam penyelenggaraan pameran seni rupa. Sehingga nilai pameran, tujuan, sasaran, dan tema pameran tercapai dengan baik. Bila hal ini terjadi, guru seni budaya dengan sendirinya memberikan nilai “sangat memuaskan” atau nilai A.

C. Rangkuman

1. Materi Pameran

Materi pameran seni rupa terdiri dari tiga sumber. Pertama adalah koleksi karya tugas-tugas siswa terbaik (seni lukis, desain, dan kria atau karya yang lain) yang dipilih oleh guru dan dikoleksi selama 1 semester. Kedua, adalah karya-karya siswa yang dibuat atas kehendak sendiri, di luar tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. Hendaknya materi pameran mencerminkan juga perkembangan kebudayaan masa kini, dimana karya-karya seni rupa telah menggunakan media dan teknologi baru, sehingga pengunjung pameran mendapatkan kajian yang baru dengan wawasan seni masa kini.

2. Panitia Pameran

Untuk mencapai tujuan pameran kita perlu bekerjasama dan membagi tugas sesuai kebutuhan, volume pekerjaanlah yang akan menentukan jumlah dan susunan panitia. Biasanya, bentuknya untuk tingkat sekolah, struktur panitia yang sederhana sudah memadai. Terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara, dan sejumlah seksi-Seksi: ada yang mengurus materi. Pembuatan katalog (kelompok kerja yang mengurus data karya, biografi pameris, desain dan layout, pencetakan) kuratorial (penulisan naskah yang memberikan informasi tentang karya-karya yang dipamerkan dan dimuat di katalog). Pembuatan label (informasi singkat mengenai materi pameran: judul, tahun penciptaan, media, ukuran, pencipta).

3. Proposal Pameran

Banyak format penulisan proposal yang dapat digunakan, namun padahakikatnya, inti dari proposal ialah latar belakang pameran, dasar acuan kegiatan pameran, tujuan pameran, hasil dan dampak pameran yang diharapkan, tema pameran, waktu dan tempat, tata tertib dan lain-lain. Oleh karena itu kualitas penulisan dan tampilan suatu proposal pameran usahakan seoptimal mungkin, untuk mendapatkan simpati dan dukungan dari berbagai kalangan.

D. Penugasan Mandiri

Setelah kalian membuat proposal pameran seni rupa, cobalah diskusikan dengan teman sekelas bagaimana konsep dalam proposal yang dibuat oleh kalian masing-masing. Setelah diskusi, buatlah laporan dalam bentuk tulisan di buku catatan masing-masing.

E. Latihan Soal

1. Materi pameran seni rupa ada tiga sumber sebutkan secara singkat?

2. Sebutkan susunan kepanitian kegiatan pameran seni rupa di sekolah Anda?

3. Pada penulisan proposal pameran format penulisan proposal apa yang dapat digunakan?

4. Apakah fungsi kurator pada sebuah kegiatan pameran?

F. Penilaian Diri

No.	Pertanyaan	Jawaban	
01.	Saya berusaha belajar tentang Pameran Seni rupa	Ya	Tidak
02.	Saya berusaha belajar tentang pameran seni rupa	Ya	Tidak
03.	Saya mengikuti pembelajaran tentang pameran seni rupa dengan sungguh-sungguh	Ya	Tidak
05.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	Ya	Tidak
06.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami	Ya	Tidak
07.	Saya aktif dalam mencari informasi tentang konsep, rencana, tujuan, menyusun pameran seni rupa	Ya	Tidak
08.	Saya menghargai susunan proposal yang telah dibuat diri sendiri dan orang lain.	Ya	Tidak
09.	Saya menghargai kritik proposal pameran seni rupa yang dibuat oleh teman saya	Ya	Tidak

Pembahasan dan Jawaban Latihan

1. Materi pameran seni rupa terdiri dari tiga sumber. Pertama adalah koleksi karya tugas-tugas siswa terbaik (seni lukis, desain, dan kria atau karya yang lain) yang dipilih oleh guru dan dikoleksi selama 1 semester. Kedua, adalah karya-karya siswa yang dibuat atas kehendak sendiri, di luar tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. Hendaknya materi pameran mencerminkan juga perkembangan kebudayaan masa kini, dimana karya-karya seni rupa telah menggunakan media dan teknologi baru, sehingga pengunjung pameran mendapatkan kajian yang baru dengan wawasan seni masa kini.
2. Terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara, dan sejumlah seksi-Seksi: ada yang mengurus materi. Pembuatan katalog (kelompok kerja yang mengurus data karya, biografi pameris, desain dan layout, pencetakan) kuratorial (penulisan naskah yang memberikan informasi tentang karya-karya yang dipamerkan dan dimuat di katalog). Pembuatan label (informasi singkat mengenai materi pameran: judul, tahun penciptaan, media, ukuran, pencipta).
3. Banyak format penulisan proposal yang dapat digunakan, namun padahakikatnya, inti dari proposal ialah latar belakang pameran, dasar acuan kegiatan pameran, tujuan pameran, hasil dan dampak pameran yang diharapkan, tema pameran, waktu dan tempat, tata tertib dan lain-lain. Oleh karena itu kualitas penulisan dan tampilan suatu proposal pameran usahakan seoptimal mungkin, untuk mendapatkan simpati dan dukungan dari berbagai kalangan.
4. Fungsi seorang kurator antara lain menganalisis berbagai factor keunggulan seni yang dipamerkan, di samping menunjukkan pula kecenderungan kreatif peserta pameran, baik untuk bidang seni lukis, desain, atau kria. Sehingga pengunjung mendapatkan bahan banding untuk mengapresiasi karya yang diamatinya. Artikel kurasi pameran dimuat dalam katalog pameran, sehingga isinya menjadi topik bahasan yang menarik dalam aktivitas diskusi yang dilaksanakan.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami penyiapan dan seleksi karya untuk pameran seni rupa.
2. Peserta didik dapat memahami penyiapan perlengkapan pameran seni rupa.

B. Uraian Materi

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



Gambar 08. Ruang pameran seni rupa dan kriya
Sumber: pameran FSI foto: Budi saptoto



Gambar 09. Ruang pameran seni rupa dan kriya
Sumber: pameran FSI foto: Budi saptoto

5. Menyiapkan dan Memilih Karya

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

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

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

Tabel 02. Format pengelompokan karya seni rupa

No	Nama benda	Jenis karya seni rupa		Tempat pemajangan
		dimensi	fungsi	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
Dst.				

2. Menyiapkan Perlengkapan Pameran

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

a. Display

Display adalah cara mengatur objek, gambar, produk, atau unsur-unsur lainnya untuk mencapai hasil yang artistik, komunikatif, persuasif, dan

proporsional. Artistik, setiap unsur yang ada ditata menurut kaidah desain, yaitu adanya:

1) Keseimbangan:

Dari luas ruang yang digunakan, semua unsur ditata secara merata, dengan bobot yang sama di setiap sisi. Bobot unsur ini bias berdasarkan tinggi rendah, lebar/sempit, intensitas warna dari masing-masing unsur.



Gambar 10. Penataan karya tiga dimensi yang menggunakan prinsip keseimbangan
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa

2) Harmony

Keselarasan antara semua unsur. Misal: Jika memajang perhiasan dari perak, berukuran kecil, tentu saja jangan diletakkan berdekatan dengan guci-guci besar yang berwarna mencolok. Perhiasan perak tersebut sebaiknya diletakkan di tempat yang tidak terlalu rendah, sekitar setinggi pinggang orang dewasa, dengan diberi alas kain berwarna gelap (misal: hitam/biru tua), dan diletakkan berdekatan dengan benda yang ukurannya tidak terlalu besar, dengan warna yang tidak terlalu mencolok.



Gambar 11. Penataan karya 2d dan 3d yang menggunakan prinsip harmoni
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa

3) Kesatuan

Setiap unsur yang ada saling mendukung, saling terkait, untuk mencapai tujuan yang sama. Jika beberapa karya keramik (dengan warna terakota/coklat) akan diletakkan berdekatan dengan karya logam (dengan warna perak), maka sebaiknya ada unsur yang menyatukan keduanya, misal: dari unsur kain yang menjadi alas, dibuat senada, sehingga warna coklat dan perak tersebut tidak terlihat mencolok perbedaannya.



Gambar 12. Penataan karya yang menggunakan prinsip kesatuan
Sumber bahan ajar pameran seni rupa

4) Rytme/irama.

Ada alur yang menggiring/mengarahkan pandangan orang pada arah tertentu yang kita inginkan. Alur yang enak adalah seperti halnya arah orang membaca, yaitu kiri ke kanan, atau atas ke bawah. Setiap unsur yang ada disusun dengan mempertimbangkan adanya irama, berdasarkan tinggi rendah, lebar/sempit, dan intensitas warna dari masing-masing unsur.

5) Komunikatif

Sebuah pameran dikatakan komunikatif jika semua unsur yang ada dapat menyampaikan pesan secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan tujuan pameran. Setiap pameran memiliki tujuannya masing-masing, misal: menunjukkan hasil karya siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, atau menunjukkan keberhasilan para pengusaha kecil, dsb. Penyelenggara pameran dalam hal ini berkedudukan sebagai komunikator (penyampai pesan) dan pengunjung sebagai komunikan (penerima pesan), sedangkan unsur-unsur yang ditata merupakan sarana penyampai pesan. Sebuah proses komunikasi dikatakan berhasil jika diantara komunikan dan komunikator memiliki kesepahaman.

6) Persuasif

Semua unsur yang ada ditata sedemikian rupa dengan tujuan untuk menarik perhatian agar dapat mempengaruhi pengunjung, sehingga selanjutnya

mereka akan menindaklanjuti dengan membeli, atau mengadakan kerjasama yang berkelanjutan dengan penyelenggara pameran, atau hanya sekedar terinspirasi, tertarik, dsb. Artinya, pameran tersebut dapat mempengaruhi pemikiran pengunjung.

7) Proporsional

Setiap unsur yang ada ditata secara proporsional mengikuti kaidah desain seperti yang telah dijelaskan di atas.

b. Fungsi Display

Memberikan informasi tentang karakteristik dan prestise dari suatu misi agar mencapai tujuan yang tepat dan benar.

1) Karakteristik

Sesuatu yang menjadi hakekat dan identitas dari keseluruhan karya yang dipamerkan.

2) Prestise

Nilai lebih dari karya yang dipajang, yang akan menjadi daya tarik dan kebanggaan.

c. Sarana Display

1) Panel adalah sebuah pameran, panel merupakan tempat memajang karya 2 dimensi. Fungsi panel:

Ada beberapa fungsi panel secara umum, yaitu sebagai:

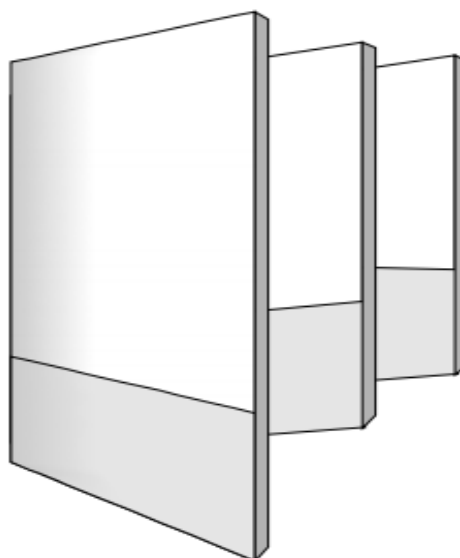
a) Sekat pemisah ruangan

b) Sarana pencahayaan

c) Perabot pameran

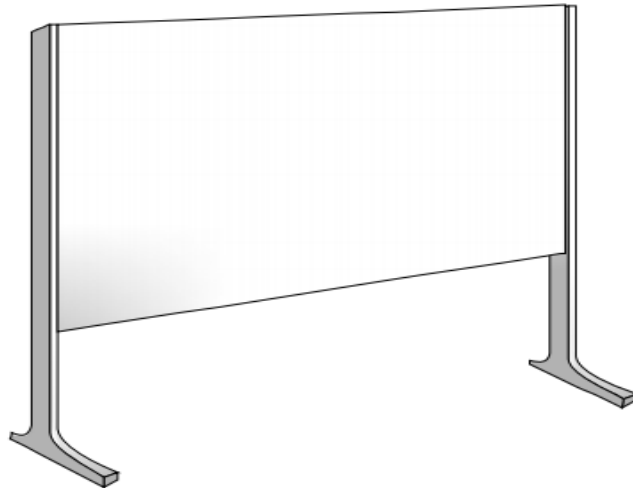
Bentuk Panel:

Panel tidak selalu berbentuk bidang datar yang tegak seperti papantulis, tetapi ada juga yang cekung, cembung, ataupun miring, dsb, disesuaikan dengan kebutuhan.

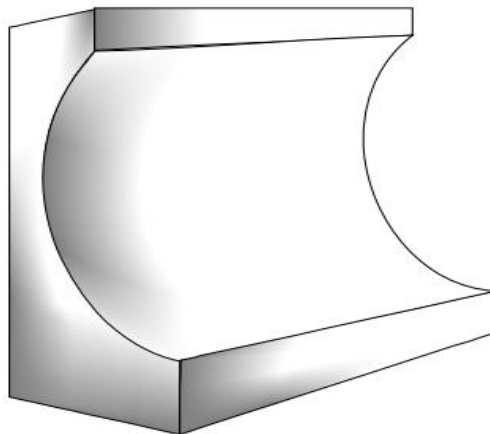


Gambar 13. Berbagai alternatif bentuk panel

Sumber: Bahan ajar pameran seni rupa



Gambar 14. Berbagai alternatif bentuk panel
Sumber: Bahan ajar pameran seni rupa



Gambar 15. Berbagai alternatif bentuk panel
Sumber: Bahan ajar pameran seni rupa

Sebuah panel harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a) Kokoh konstruksinya
- b) Tidak mudah roboh
- c) Mudah dirakit, Jika direncanakan untuk pameran keliling)
- d) Mudah dipindah-pindahkan, ringan, diberi roda di bagiankakinya
- e) Jika menggunakan lampu, maka diusahakan agar lampu tidakmenyilaukan pengunjung atau jangan mengganggu karyayang sedang dipajang
- f) Proporsi panel disesuaikan dengan proporsi manusia yangakan melihatnya
- g) Selain dari fungsinya, secara fisik panel juga harus nampak bagus dipandang
- h) Jika panel akan digunakan untuk meletakkan barang-barang berharga, maka dapat ditutup dengan kaca.



Gambar 16. Bentuk panel siap dipajang karya
Sumber: Seni budaya buku siswa



Gambar 17. Panel sebagai pemajang karya dan penyekat ruangan
Sumber: syarifmiftahudin.blogspot.com

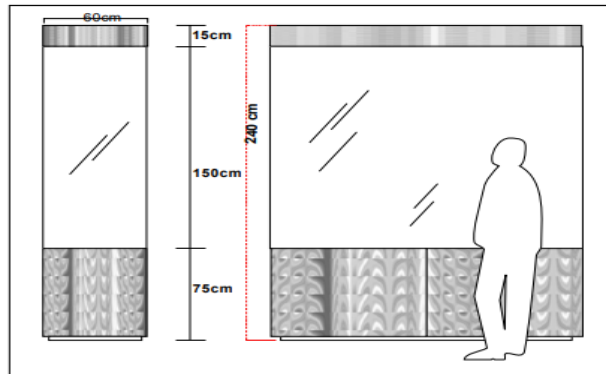
2) Vitrine

Vitrine adalah lemari panjang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda 3 (tiga) dimensi, benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda yang karena kecil bentuknya atau tinggi nilainya sehingga dikhawatirkan keamanannya.

Sebuah vitrine harus memenuhi syarat sebagai berikut:

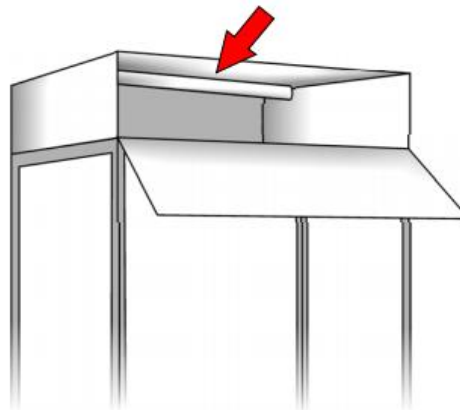
- a) Keamanan koleksi harus terjamin
 - 1) Selain bentuknya yang indah, vitrine harus kuat dan kokoh.
 - 2) Benda yang tersimpan didalamnya harus aman dari pencemaran dan pencurian.
 - 3) Sirkulasi udara di dalam vitrine harus diatur sedemikian rupa agar suhu di dalam vitrine tidak terlalu panas dan lembab.
 - 4) Penempatan lampu di dalam vitrine diberi lubang di bagian atasnya untuk mengeluarkan panas. Tetapi lubang tersebut harus ditutup dengan memakai kawat kasa agar serangga dan binatang kecil lainnya tidak masuk ke dalam vitrine.
 - 5) Apabila vitrine akan dipakai untuk pameran-pameran yang sifatnya temporer, maka sebaiknya kaki vitrine diberi roda agar mudah memindahkannya.
 - 6) Vitrine dapat dilengkapi dengan lemari/laci kecil di bagian bawahnya untuk penyimpanan karya.
- b) Memberi kesempatan pengunjung agar lebih leluasa menyaksikan koleksi yang ada di dalamnya. Vitrine tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah. Tinggi rendah ini sangat relatif. Sebagai patokan kita

sesuaikan dengan tinggi rata-rata manusia Indonesia. Yaitu: tinggi rata-rata manusia Indonesia sekitar 160-170 cm, dengan kemampuan gerak anatomis leher manusia yang wajar sekitar 30 derajat (gerakan ke atas, bawah, maupun samping). Dengan data ini, maka tinggi vitrine seluruhnya sekitar 240 cm sudah cukup memadai, alas terendah 65-75 cm, dan tebal vitrine minimal 60 cm.

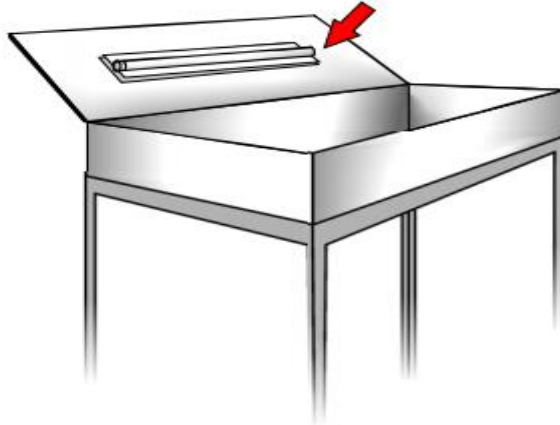


**Gambar 18. Ukuran vitrine yang cukup proporsional
Dengan ukuran tubuh rata-rata orang Indonesia
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa**

- c) Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi atau menyilaukan pengunjung. Letak lampu harus terlindung, jangan sampai terlihat sumber cahayanya dari arah pengunjung.



**Gambar 19. Vitrine dengan lampu
Sumber: Bahan ajar pameran seni rupa**



Gambar 20. Contoh posisi lampu pada vitrine

Sumber : Bahan ajar pameran seni rupa

- d) Bentuk vitrine harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh vitrine tersebut.



Gambar 21. Contoh Vitrine

Sumber: [www.suggest. Keyword.com](http://www.suggest.keyword.com)



Gambar 22. Contoh Vitrine

Sumber: www.xeniadeoracoes.com.br



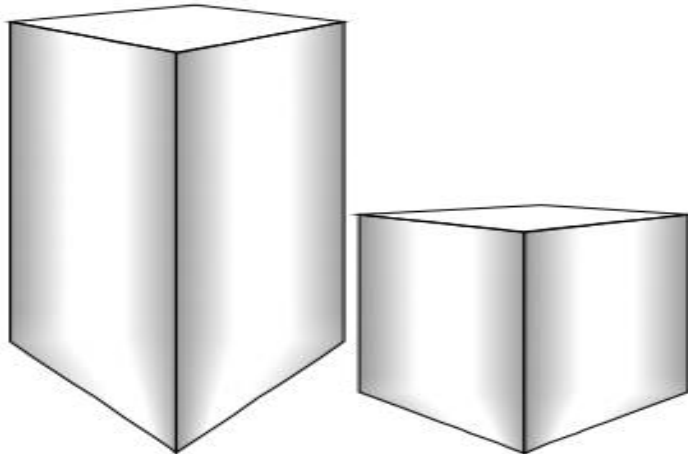
Gambar 23. Contoh Vitrine
Sumber: [www. Presentsvitrien.de](http://www.Presentsvitrien.de)



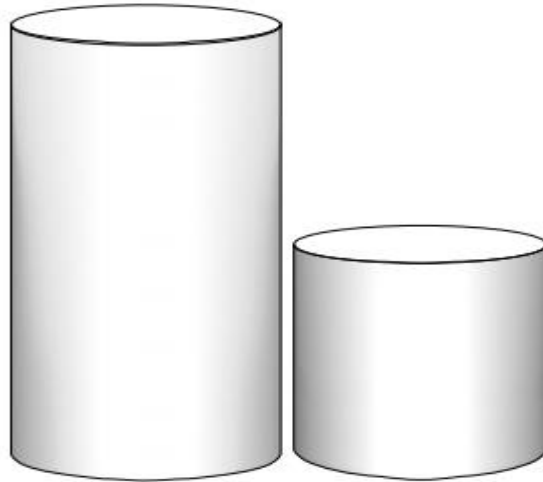
Gambar 24. Contoh Vitrine
sumber: todayandtomorrow.com

3) Pustek

Pustek adalah sarana untuk memajang benda 3 dimensi, biasanya berbentuk balok, atau silinder (atau berbagai bentuk lain), dengan ukuran yang bervariasi. Bahan pembuatannya dari triplek.



Gambar 25. Pustek dengan bentuk segi empat
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa



Gambar 26. Pustek dengan bentuk segi empat
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa

Sebuah pustek harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- Kokoh konstruksinya.
- Tidak mudah roboh.
- Mudah dirakit .
- Mudah dipindah-pindahkan, ringan, dapat diberi roda di bagian kakinya untuk memudahkan pemindahan.
- Proporsi pustek disesuaikan dengan proporsi manusia yang akan melihatnya.
- Selain dari fungsinya, secara fisik pustek juga harus Nampak bagus dipandang.
- Jika pustek akan digunakan untuk meletakkan barang-barang berharga, maka dapat ditutup dengan kaca.



Gambar 27. Pemanfaatan Pustek untuk memajang karya tiga dimensi
Sumber: bahan ajar pameran seni rupa

3. Penyajian Karya Berdasarkan:

a. Jenis/materi:

Karya ditata berdasarkan teknik berkarya, media, tema, maupun style.

Misal:

- 1) Karya lukis, berdasarkan media, seperti: lukisan cat air, cat minyak, pastel, dsb.
- 2) Karya lukis, berdasarkan tema, seperti: alam benda, potret diri, pemandangan, fantasi, dll.

b. Fungsi:

Karya ditata menurut fungsinya misalnya:

Pada pameran benda-benda bersejarah, karya ditata berdasarkan fungsi setiap benda tersebut di masa lalu, seperti: untuk upacara keagamaan, peralatan berkebun, memasak, dsb.

c. Kronologi:

Karya ditata menurut urutan waktu.

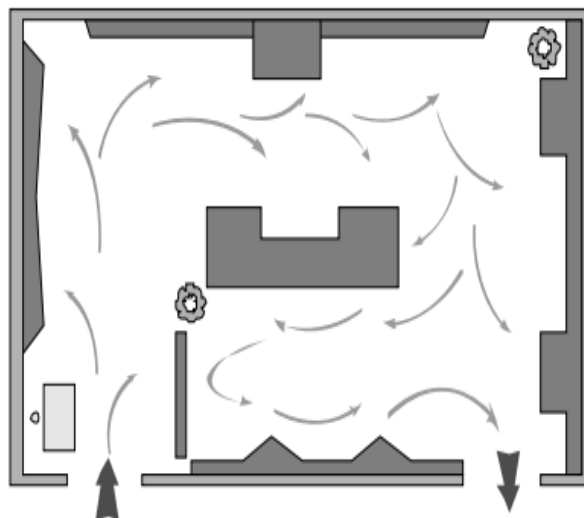
Misal: dalam pameran karya lukis seorang seniman yang sudah terkenal, lukisan ditata mulai dari karya di masa awal berkarya sampai karya terakhir. Dengan demikian dapat dinikmati dan dipelajari nilai karya dan perkembangannya dari waktu ke waktu.

4. Pengaturan Tempat

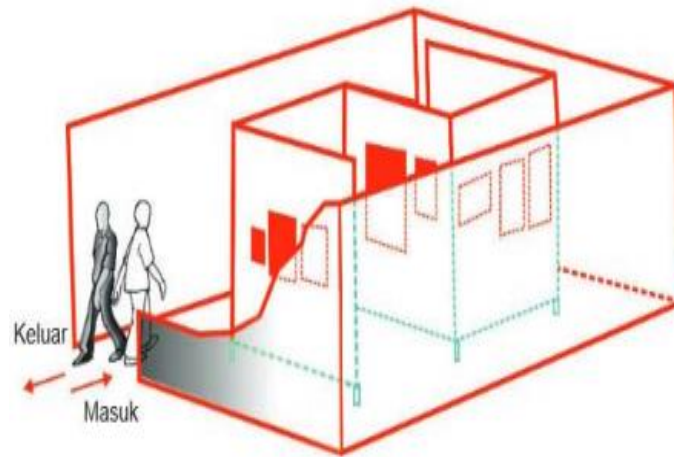
a. Sirkulasi pengunjung

Alur pengunjung dari pintu masuk hingga pintu keluar diperhitungkan sedemikian rupa, agar:

Pengunjung dapat menyaksikan semua karya yang dipajang, tanpa terlewat satupun. Artinya, jangan sampai ada bagian dari pameran yang tidak dilihat oleh pengunjung hanya karena letaknya yang tidak menguntungkan atau alur pengunjung tidak melewati area tersebut.



Gambar 28. Contoh denah alur pengunjung yang cukup representatif

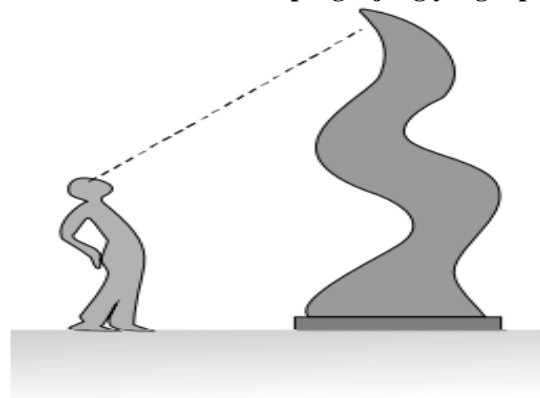


Gambar 29. Contoh denah alur pengunjung yang cukup representatif

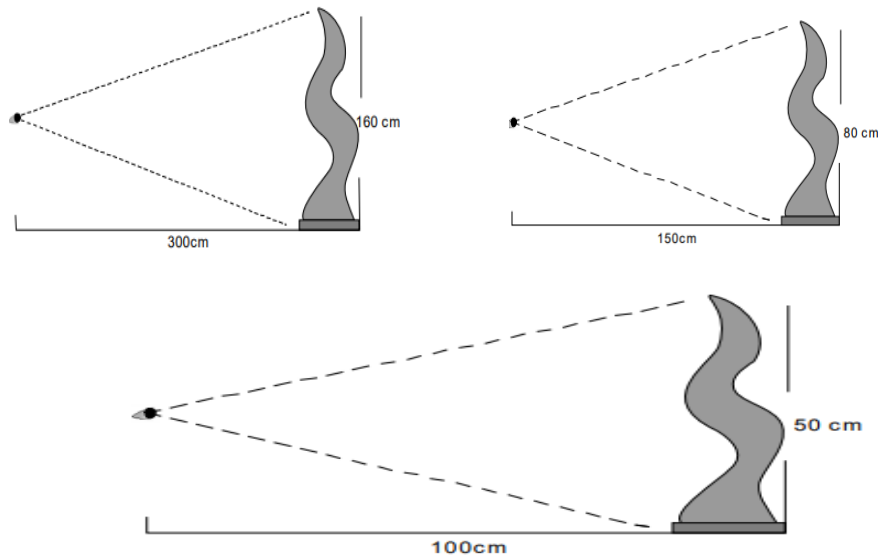
Pengunjung dapat menyaksikan semua karya dengan nyaman, dalam jarak yang proporsional, tidak terlalu dekat, dan tidak terlalu jauh.



Gambar 30. Contoh denah alur pengunjung yang representatif



**Gambar 31. Pemasangan objek yang terlalu besar dalam ruang yang sempit
Akan menyulitkan orang untuk melihat secara keseluruhan**



Gambar 32. Jarak yang ideal agar objek dapat dinikmati secara keseluruhan dengan jarak pandang yang nyaman

b. Keselamatan karya

Keselamatan karya dapat terganggu oleh:

1) Kerusakan oleh manusia:

Vandalisme, misalnya merobek, mencoret, dsb

2) Kerusakan karena alam:

Oleh hujan, air, sinar matahari, udara lembab, dsb

3) Kerusakan karena hewan:

Rayap, ngengat, dsb

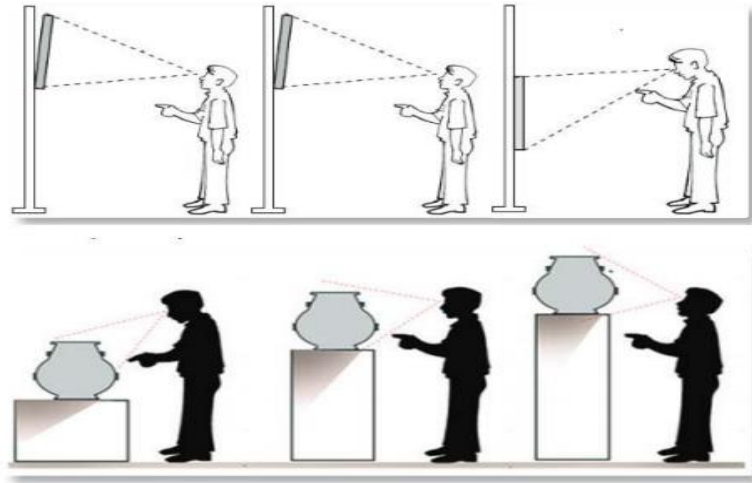
4) Kerusakan karena tumbuhan:

Jamur, lumut, dsb

5. Pemasangan karya

Untuk pemasangan karya dua dimensi:

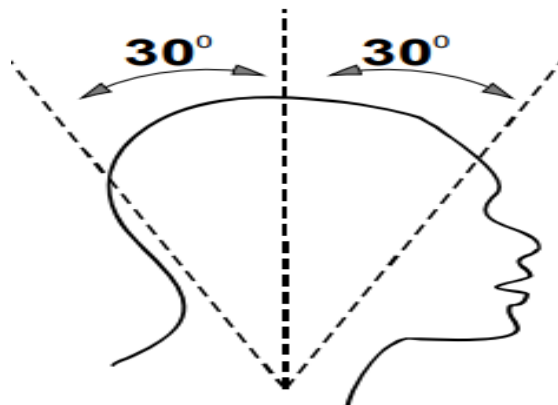
- 1) ditempel dengan lem yang sesuai
- 2) ditempel dengan isolasi satu sisi
- 3) ditempel dengan isolasi dua sisi (double-tape)
- 4) ditempel dengan paku, atau pines
- 5) digantung dengan senar



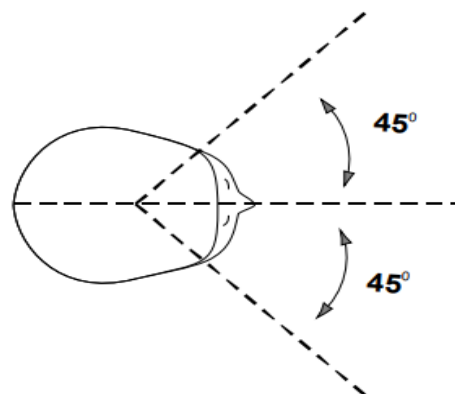
Gambar 33. Jarak yang ideal agar objek dapat dinikmati secara keseluruhan dengan jarak pandang yang nyaman

Sedangkan untuk pemasangan tiga dimensi:

- a) Diletakkan di atas pustek
- b) Diletakkan di dalam vitrine
- c) Diletakkan pada rak
- d) Diletakkan di lantai
- e) Digantung pada panel, dinding atau langit-langit.



Gambar 34. Gerakan ke atas dan ke bawah



Gambar 35. Gerakan ke kanan dan ke kiri

6. Prinsip Penataan Karya:

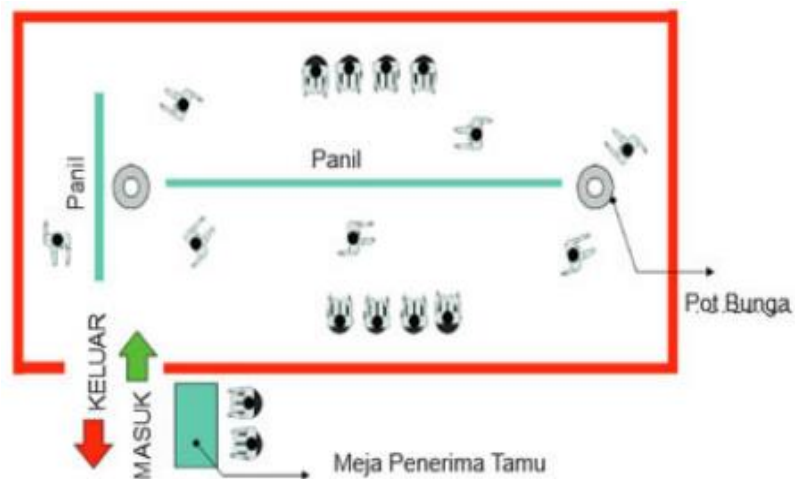
- a. Prinsip pemusatan perhatian (focal point) Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan menggunakan kontras dalam bentuk, warna, tekstur, volume, dan arah garis. Jangan meletakkan beberapa objek pada garis vertikal secara berdekatan dengan garis horisontal, sehingga benda terkesan bertumpuk dan saling menutup.
- b. Prinsip kelurusan gambar (picture alignment) Prinsip ini boleh saja dipakai, tetapi memiliki kelemahan, yaitu membosankan. Dengan penataan yang lurus, objek akan tampak rapi tetapi berkesan monoton, tidak berirama, sehingga membosankan dan tidak menarik.
- c. Prinsip penggabungan khusus (spatial relationship)
Prinsip ini cukup kompleks karena merupakan konfigurasi dari penataan keseluruhan. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:
 - 1) Tempatkan karya yang berukuran besar dan berposisi vertikal di tengah dinding. Ini akan berfungsi sebagai daya berat
 - 2) Mulai kembangkan penataan ke samping kiri maupun kanan. Dekatkan objek yang proporsional dengan objek pertama.
- d. Keseimbangan (balance)
Keseimbangan ada dua macam:
 - 1) Keseimbangan formal
 - 2) Keseimbangan yang dicapai oleh dua benda yang memang berukuran sama
- e. Keseimbangan informal
Keseimbangan yang dicapai oleh dua benda yang berbeda ukuran tetapi memiliki intensitas yang sama
Prinsip ini dapat dipergunakan dengan mempertimbangkan faktor keleluasaan pengunjung untuk melakukan apresiasi terhadap setiap karya Seni yang dipajang. Setiap karya yang dipajang harus memiliki ruang yang cukup (tidak berdekatan atau bahkan berhimpitan dengan karya yang lain), agar pengunjung dapat mengamati setiap karya dengan seksama tanpa terganggu oleh karya yang lain.

7. Make-Up Karya

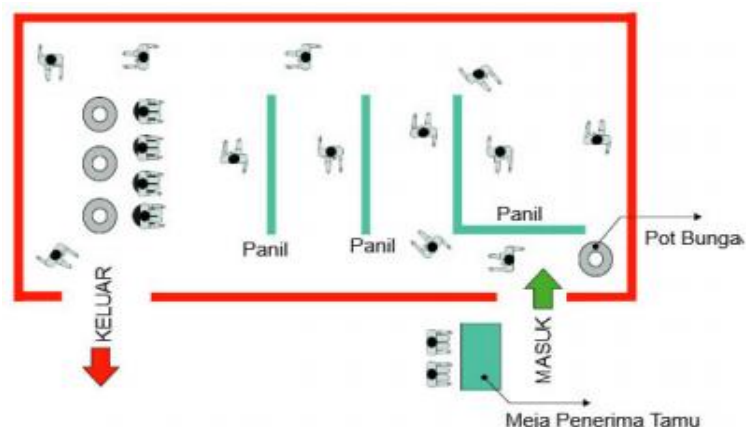
Proses ini adalah tahapan dimana kita menyiapkan karya menjadi siap pajang. Berikut ini akan dibahas tentang teknik make-up penampilan karya dua dimensi. Ada tiga tahapan, yaitu:

- a. Mounting
Mounting adalah menempelkan gambar pada karton atau papan triplek dengan perbadingan tertentu. Ada dua teknik mounting, yaitu:
 - 1) Mounting sebagian
 - 2) Karya ditempel di bagian tengah, disisakan beberapa cm di bagian tepi untuk pasparto
 - 3) Mounting utuh
 - 4) Karya ditempelkan secara penuhTujuan dari mounting adalah:
 - 1) Melindungi karya
 - 2) Memperindah karya

- 3) Menonjolkan karya dari pengaruh sekitarnya
- b. Matting
Matting: Adalah pemasangan pasparto, yang secara estetis bertujuan untuk
- 1) Memisahkan penampilan karya dari pengaruh sekitarnya
 - 2) Membentuk peralihan antara warna gambar dan warna panel
- c. Framming
Demikianlah, display pameran merupakan kegiatan penataan sejumlah objek (produk/ karya seni) secara artistik dan komunikatif dengan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung dan keamanan karya.
- a. Ruang Pameran
Ruang yang dapat digunakan dalam kegiatan pameran seni rupa di sekolah bisa menggunakan aula atau ruang kelas. Penataan ruang dapat dilakukan dengan menggunakan meja, panel, kursi.



Gambar 36. Contoh letak meja dan alur pengunjung



Gambar 37. Contoh letak meja dan alur pengunjung

b. Meja

Meja dapat digunakan untuk meja penerima tamu dan dapat pula digunakan sebagai dasar penyimpanan karya tiga dimensional seperti patung atau barang kerajinan lainnya.

c. Buku tamu

Bukti tamu (berisi: no, nama, alamat/asal kelas/asal sekolah, dan tanda tangan) dapat digunakan untuk mengetahui berapa orang yang mengunjungi pameran.

d. Buku kesan dan pesan

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

e. Panil

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



Gambar 38. Penerapan panel sebagai pemajang karya
Sumber: seni budaya buku siswa

f. Poster atau brosur

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



Gambar 39. Poster pameran
Sumber soemardja.blogspot.com



Gambar 40. Poster pameran.
sumber: digi-Indonesia.com

g. Katalog

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



Gambar 41. Contoh katalog pameran
Sumber: desain dan foto Budi saptoto



Gambar 42. Contoh katalog pameran
Sumber: desain dan foto Budi saptoto

h. Label Karya

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

PAMERAN SENI RUPA	
SISWA SMA KEBANGSAAN I	
Nama
Judul Karya
Tahun
Teknik
Media

Gambar 43. Contoh label karya
Sumber seni budaya buku siswa

i. Lampu penerangan

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



Gambar 44. Penerangan lampu pada karya
Sumber: Seni budaya buku siswa



Gambar 45. Penerangan lampu pada karya
Sumber: Seni budaya buku siswa

- j. Sound system
Sound system digunakan dalam acara pembukaan, dan untuk memperdengarkan musik instrumental berirama lembut selama pameran berlangsung yang berfungsi untuk mendukung suasana pameran sehingga pengunjung merasa lebih nyaman ketika mengapresiasi karya yang dipamerkan.
- k. Evaluasi Penataan
Evaluasi penataan yang dimaksud adalah proses penilaian secara keseluruhan tentang tahapan yang telah dijalani dan hasil penyajian. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan melakukan cross check antara perencanaan awal (konsep awal) yang telah ditulis dengan hasil penataan.

C. Rangkuman

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

- 1. Menyiapkan dan memilih Karya
Sesuai dengan salah satu persyaratan pameran, keberadaan karya mutlak diperlukan. Untuk memperoleh karya yang akan dipamerkan, kalian perlu mempersiapkan karya yang akan dipamerkan. Kalian dapat membuat karya seni rupa yang secara khusus diperuntukan bagi pameran yang direncanakan tersebut atau memilih dari karya tugas yang pernah kalian buat dalam pembelajaran seni rupa pada semester yang lalu.
- 2. Menyiapkan Perlengkapan Pameran
Penyelenggaraan pameran memerlukan perlengkapan (sarana dan prasarana) seperti: ruangan, display, meja, buku tamu, buku pesan dan kesan, panil (penyekat ruangan). lampu sorot, sound system, dan poster.
 - a. Display
Display adalah cara mengatur objek, gambar, produk, atau unsur-unsur lainnya untuk mencapai hasil yang artistik, komunikatif, persuasif, dan proporsional. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip berikut ini :

- 1) Harmony
- 2) Kesatuan
- 3) Rytme/irama.
- 4) Komunikatif:
- 5) Persuasif:
- 6) Proporsional:

3. Pengaturan Tempat Sirkulasi pengunjung

Alur pengunjung dari pintu masuk hingga pintu keluar diperhitungkan sedemikian rupa, agar: Pengunjung dapat menyaksikan semua karya yang dipajang, tanpa terlewat satupun. Artinya, jangan sampai ada bagian dari pameran yang tidak dilihat oleh pengunjung hanya karena letaknya yang tidak menguntungkan atau alur pengunjung tidak melewati area tersebut

Pemasangan karya

Untuk pemasangan karya dua dimensi:

- a. ditempel dengan lem yang sesuai
- b. ditempel dengan isolasi satu sisi
- c. ditempel dengan isolasi dua sisi (double-tape)
- d. ditempel dengan paku, atau pines
- e. digantung dengan senar

Sedangkan untuk pemasangan tiga dimensi:

- a. diletakkan di atas pustek
- b. diletakkan di dalam vitrine
- c. diletakkan pada rak
- d. diletakkan di lantai
- e. digantung pada panel, dinding atau langit-langit.

Kondisi pengunjung yang perlu diperhatikan dalam pemasangan karya:

- a. proporsi fisik, beserta gerakan yang nyaman
- b. kelelahan tubuh
- c. kepenatan mata
- d. kebosanan

Prinsip Penataan Karya:

- a. Prinsip pemusatan perhatian (focal point)
- b. Prinsip kelurusan gambar (picture alignment)
- c. Prinsip penggabungan khusus (spatial relationship)
- d. Keseimbangan (balance)

Menyiapkan Pameran

- a. Mengumpulkan karya
- b. Menyeleksi karya
- c. Mengelompokkan karya berdasarkan kategori tertentu (misal: berdasarkan tema, media, ukuran, dsb)
- d. Mengelompokkan karya yang akan ditempatkan di sketsel, pustek, atau vitrine.
- e. Membuat label karya, dengan isi sebagai berikut:

- 1) nama pembuat karya
 - 2) judul karya
 - 3) bahan/media
 - 4) ukuran karya
 - 5) tahun pembuatan
 - 6) harga (jika dijual)
 - 7)dan keterangan lain jika diperlukan
- f. Melihat ruangan yang akan dipergunakan
- g. Mengumpulkan sarana pameran, sesuai kebutuhan, berupa:
- 1) pustek
 - 2) sketsel
 - 3) vitrine (jika diperlukan)
 - 4) meja kursi untuk penerimaan tamu
 - 5) sarana pendukung (seperti tanaman hias, bunga dan vas, dsb)
- h. Membuat media komunikasi visual (untuk publikasi pameran)
- i. Membuat peta perencanaan display (berupa sketsa)
- 1) letak perabot, sekaligus dengan menentukan alur pengunjung
 - 2) letak masing-masing karya
 - 3) letak sarana pendukung
- j. Menata karya, dengan langkah sbb:
- 1) perhatikan jumlah karya yang akan ditempatkan pada pustek denganpusteknya (demikian juga untuk karya yang akan ditempatkan pada panel, maupun vitrine)
 - 2) bagi karya sesuai jumlah perabotnya (vitrine, panel dan pustek)
- Make-Up Karya
Ada tiga tahapan, yaitu:
- a. Mounting
 - b. Matting
 - c. Framming
- Tujuan dari monting adalah:
- a. Melindungi karya
 - b. Memperindah karya
 - c. Menonjolkan karya dari pengaruh sekitarnya
- Matting: Adalah pemasangan pasparto, yang secara estetis bertujuan untuk:
- a. memisahkan penampilan karya dari pengaruh sekitarnya
 - b. membentuk peralihan antara warna gambar dan warna panel

D. Latihan Soal

1. Teknik pemilihan karya untuk pameran dapat dilakukan dengan :

2. Setelah Anda membaca dan memahami materi pembelajaran 4, tentu Anda mengerti apa display itu?

3. Apa yang Anda ketahui dalam prinsip penataan karya di dalam pameran?

4. Apa fungsi mounting dan sebutkan dua teknik mounting?

5. Apakah Fungsi panel dalam sebuah pameran seni rupa?

6. Dalam sebuah pameran ada Vitrine apa yang Anda ketahui?

7. Pelaksanaan sebuah pameran dikatakan komunikatif jika?

8. Untuk pemasangan karya dua dimensi dalam sebuah pameran dengan teknik:

9. Untuk pemasangan karya tiga dimensi dalam sebuah pameran dengan:

10. Setiap karya dalam pameran diberi Label, membuat label karya, dengan isi yaitu:

E. Penilaian Diri

No.	Pertanyaan	Jawaban	
01.	Saya berusaha belajar tentang Pameran Seni rupa	Ya	Tidak
02.	Saya berusaha belajar tentang pameran seni rupa	Ya	Tidak
03.	Saya mengikuti pembelajaran tentang pameran seni rupa dengan sungguh-sungguh	Ya	Tidak
05.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	Ya	Tidak
06.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami	Ya	Tidak
07.	Saya aktif dalam mencari informasi tentang konsep, rencana, tujuan, menyusun pameran seni rupa	Ya	idak
08.	Saya menghargai susunan proposal yang telah dibuat diri sendiri dan orang lain.	Ya	Tidak
09.	Saya menghargai kritik proposal pameran seni rupa yang dibuat oleh teman saya	Ya	Tidak

Pembahasan dan Jawaban Latihan

1. Teknik pemilihan karya dapat dilakukan berdasarkan kualitas karya (yang layak untuk dipamerkan), jenis karya (karya dua dimensi atau tiga dimensi), ukuran, dan kriteria lain sesuai ketentuan panitia pameran. Bahkan dalam pameran seni rupa di sekolah, guru bisa melakukan seleksi karya dengan mempertimbangkan proporsi perwakilan tiap kelas.
2. Display adalah cara mengatur objek, gambar, produk, atau unsur unsur lainnya untuk mencapai hasil yang artistik, komunikatif, persuasif, dan proporsional. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip Harmony, Kesatuan, Rytme/irama, Komunikatif, Persuasif dan Proporsional.
3. Prinsip pemusatan perhatian (focal point) Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan menggunakan kontras dalam bentuk, warna, tekstur, volume, dan arah garis. Jangan meletakkan beberapa objek pada garis vertikal secara berdekatan dengan garis horisontal, sehingga benda terkesan bertumpuk dan saling menutup.
4. Mounting adalah menempelkan gambar pada karton atau papan triplek dengan perbandingan tertentu. Ada dua teknik mounting, yaitu:
 - 1) Mounting sebagian
 - 2) Karya ditempel di bagian tengah, disisakan beberapa cm di bagian tepi untuk pasparto
 - 3) Mounting utuh
 - 4) Karya ditempelkan secara penuhTujuan dari monting adalah:
 - 1) Melindungi karya
 - 2) Memperindah karya
 - 3) Menonjolkan karya dari pengaruh sekitarnya
5. Berfungsi untuk menempelkan karya dua dimensi seperti: lukisan, gambar, dan sebagainya. Panil juga dapat digunakan sebagai penyekat ruangan.
6. Vitrine adalah lemari panjang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunaan untuk tempat memamerkan benda-benda 3 (tiga) dimensi, benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda yang karena kecil bentuknya atau tinggi nilainya sehingga dikhawatirkan keamanannya.
7. Sebuah pameran dikatakan komunikatif jika semua unsur yang ada dapat menyampaikan pesan secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan tujuan pameran. Setiap pameran memiliki tujuannya masing-masing, misal: menunjukkan hasil karya siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, atau menunjukkan keberhasilan para pengusaha kecil, dsb. Penyelenggara pameran dalam hal ini berkedudukan sebagai komunikator (penyampai pesan) dan pengunjung sebagai komunikan (penerima pesan), sedangkan unsur-unsur yang ditata merupakan sarana penyampai pesan. Sebuah proses komunikasi dikatakan berhasil jika diantara komunikan dan komunikator memiliki kesepahaman.
8. untuk pemasangan karya dua dimensi
 1. ditempel dengan lem yang sesuai
 2. ditempel dengan isolasi satu sisi
 3. ditempel dengan isolasi dua sisi (double-tape)
 4. ditempel dengan paku, atau pines

5. digantung dengan senar
9. Sedangkan untuk pemasangan tiga dimensi:
 - a) Diletakkan di atas pustek
 - b) Diletakkan di dalam vitrine
 - c) Diletakkan pada rak
 - d) Diletakkan di lantai
 - e) Digantung pada panel , dinding atau langit-langit
10. Untuk label diantaranya adalah nama pembuat karya
 - 1) nama pembuat karya
 - 2) judul karya
 - 3) bahan/media
 - 4) ukuran karya
 - 5) tahun pembuatan
 - 6) harga (jika dijual)
 - 7)dan keterangan lain jika diperlukan

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami pelaksanaan kerja kepanitiaian.
2. Peserta didik memahami penataan ruang pameran seni rupa.
3. Peserta didik memahami penataan dan penempatan karya.
4. Peserta didik memahami penataan pencahayaan.
5. Peserta didik memahami pembukaan pameran seni rupa.
6. peserta didik memahami laporan kegiatan pameran seni rupa.

B. Uraian Materi

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

1. Pelaksanaan Kerja Kepanitiaian

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



Gambar 46. Ruang pameran seni rupa dan kriya
Sumber. Pameran FSI foto. Budi Saptoto

2. Penataan Ruang Pameran

Sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat rancangan denah ruang pameran. Hal ini berfungsi untuk mengatur arus pengunjung, komposisi penataan karya yang serasi, pengaturan jarak dan tinggi rendah pandangan terhadap karya dua dimensi dan tiga dimensi dsb. Sehubungan dengan penataan ruang, beberapa hal yang perlu perhatikan di antaranya:

- a. Karya yang memiliki komposisi warna yang kuat hendaknya tidak didekatkan dengan karya dengan komposisi warna yang lemah.

- b. Karya dengan komposisi warna yang kurang hendaknya tidak diletakan pada ruang yang sedikit sinar karena akan semakin memperlemah warna yang ada.
- c. Pemberian cahaya lampu jangan sampai menyilaukan mata atau mengganggu pandangan orang yang melihatnya.
- d. Pemasangan karya hendaknya sejajar dengan pandangan mata, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah.
- e. Pemasangan karya yang lebih tinggi dari tubuh penikmatnya harus dibuat condong ke bawah sehingga mudah dinikmati.
- f. Letakan beberapa pot bunga dan tanaman untuk memperindah dan menyegarkan ruangan.
- g. Letakan karya tiga dimensi pada tempat yang bisa dilihat dari berbagai sudut pandang.
- h. Pengelompokan karya harus memperhatikan ukurannya.
- i. Jika tidak ada AC perlu menempatkan kipas angin untuk menghilangkan suasana panas.
- j. Sediakan tempat sampah untuk menjaga kebersihan



Gambar 47. Ruang pameran seni rupa dan kriya
Sumber. Pameran FSI foto. Budi Saptoto

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

- a. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan satu pintu.
- b. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan dua pintu.

3. Penataan dan Penempatan Karya

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



Gambar 48. Penataan karya dengan model di tempel di panel
Sumber. Pameran diklat guru seni budaya. Budi Saptoto

4. Penataan Pencahayaan

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



Gambar 49. Penerangan lampu pada ruang pameran
Sumber. Pameran seni lukis. Budi Saptoto



Gambar 50. Penerangan pada ruangan pameran. Sumber seni budaya buku siswa

5. Pembukaan pameran

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

- 1) pengunjung diupayakan mengisi buku tamu,
- 2) bila masih ada, pengunjung yang hadir diberi katalog,

- 3) sewaktuwaktu panitia mengamati suasana ruangan seperti kondisi pencahayaan, dan keutuhan karya yang dipamerkan;
- 4) untuk memandu para pengunjung pameran dalam menikmati materi pameran, maka peran Seksi Stand sebagai pemandu pameran perlu bekerja secara profesional perlu memberikan arahan dan penjelasan kepada para pengunjung;
- 5) pengunjung pameran hendaknya mengisi buku kesan dan pesan, hal ini sangat berguna untuk menilai tanggapan pengunjung terhadap proses pelaksanaan pameran dan karya yang dipamerkan.



Gambar 71. Kegiatan pameran FSI 2008 yang dibuka oleh Menteri Pendidikan
Sumber: Foto Budi Saptoto

**Gambar 51. Kegiatan pameran FSI yang dibuka oleh Menteri Pendidikan
Sumber. Foto Budi Saptoto**

6. Laporan Kegiatan Pameran

Laporan kegiatan pameran di sekolah secara tertulis dibuat oleh panitia pameran sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan pameran. Laporan ini kemudian ditujukan kepada Kepala Sekolah sebagai pihak yang bertanggungjawab terhadap segala kegiatan di sekolah. Laporan kegiatan juga diberikan kepada sponsor utama jika pihak sponsor memintanya. Sebagai penyandang dana utama kegiatan pameran, pihak sponsor biasanya ingin mengetahui bagaimana dana yang diberikannya digunakan secara baik oleh panitia. Laporan kegiatan pameran tidak hanya berisi hal-hal yang baik saja tetapi juga kekurangan dan kelemahan dalam penyelenggaraan.

Laporan berfungsi juga sebagai alat evaluasi kegiatan sehingga kelemahan dan kekurangan dalam penyelenggaraan pameran dapat diperbaiki oleh panitia dalam kegiatan pameran di masa yang akan datang.

C. Rangkuman

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

1. Pelaksanaan Kerja Kepanitiaan

Pelaksanaan pameran merupakan puncak dari implementasi rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan pameran.

2. Penataan Ruang Pameran

Sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat rancangan denah ruang pameran. Sehubungan dengan penataan ruang, beberapa hal yang perlu diperhatikan di antaranya:

- a. Karya yang memiliki komposisi warna yang kuat hendak tidak didekatkan dengan karya dengan komposisi warna yang lemah,
- b. Karya dengan komposisi warna yang kurang hendak tidak diletakan pada ruang yang sedikit sinar karena akan semakin memperlemah warna yang ada,
- c. Pemberian cahaya lampu jangan sampai menyilaukan mata atau mengganggu pandangan orang yang melihatnya,
- d. Pemasangan karya hendaknya sejajar dengan pandangan mata, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah,
- e. Pemasangan karya yang lebih tinggi dari tubuh penikmatnya harus dibuat condong ke bawah sehingga mudah dinikmati,
- f. Letakan beberapa pot bunga dan tanaman untuk memperindah dan menyegarkan ruang.
- g. Letakan karya tiga dimensi pada tempat yang bisa dilihat dari berbagai sudut pandang,
- h. Pengelompokan karya harus memperhatikan ukurannya,
- i. Jika tidak ada AC perlu menempatkan kipas angin untuk menghilangkan suasana panas,
- j. Sediakan tempat sampah untuk menjaga kebersihan

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

- a. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan satu pintu.
- b. Pengaturan lalu lintas pengunjung bila pameran dilakukan di dalam ruang kelas dengan dua pintu.

3. Penataan dan Penempatan Karya

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

4. Penataan Pencahayaan

Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam penataan ruang pameran adalah aspek pencahayaan.

5. Pembukaan pameran

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

6. Laporan Kegiatan Pameran

Laporan kegiatan pameran di sekolah secara tertulis dibuat oleh panitia pameran sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan pameran. Laporan ini kemudian ditujukan kepada Kepala Sekolah sebagai pihak yang bertanggungjawab terhadap segala kegiatan di sekolah. Laporan kegiatan juga diberikan kepada sponsor utama jika pihak sponsor memintanya.

D. Latihan Soal

1. Pelaksanaan pameran mencakup kegiatan pelaksanaan kerja panitia secara bersama-sama meliputi:

2. Sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat:

3. Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam penataan ruang pameran adalah:

4. Pameran di sekolah biasanya dimulai dengan kegiatan pembukaan pameran yang ditandai dengan kata sambutan antara lain:

5. Siapakah yang membuat laporan kegiatan pameran? dan ditujukan kepada siapa laporan tersebut?

E. Penilaian Diri

No.	Pertanyaan	Jawaban	
01.	Saya berusaha belajar tentang Pameran Seni rupa	Ya	Tidak
02.	Saya berusaha belajar tentang pameran seni rupa	Ya	Tidak
03.	Saya mengikuti pembelajaran tentang pameran seni rupa dengan sungguh-sungguh	Ya	Tidak
05.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	Ya	Tidak
06.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami	Ya	Tidak
07.	Saya aktif dalam mencari informasi tentang konsep, rencana, tujuan, menyusun pameran seni rupa	Ya	idak
08.	Saya menghargai susunan proposal yang telah dibuat diri sendiri dan orang lain.	Ya	Tidak
09.	Saya menghargai kritik proposal pameran seni rupa yang dibuat oleh teman saya	Ya	Tidak

Pembahasan dan Jawaban Latihan

1. Pelaksanaan pameran mencakup kegiatan pelaksanaan kerja panitia secara bersama-sama, penataan ruang, pelaksanaan pameran dan penyusunan laporan.
2. Sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat rancangan denah ruang pameran.
3. Penataan alur arus pengunjung perlu disesuaikan dengan kondisi ruang.
4. pembukaan pameran yang ditandai dengan kata sambutan dari ketua panitia pelaksana, pembimbing, serta acara sambutan sekaligus pembukaan pameran oleh Kepala Sekolah atau yang mewakilinya. Pada waktu pembukaan biasanya setiap pengunjung dibagi katalog pameran dan dipersilahkan untuk mencicipi jamuan yang telah disediakan oleh panitia.
5. Laporan kegiatan pameran di sekolah secara tertulis dibuat oleh panitia pameran sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan pameran. Laporan ini kemudian ditujukan kepada Kepala Sekolah sebagai pihak yang bertanggungjawab terhadap segala kegiatan di sekolah. Laporan kegiatan juga diberikan kepada sponsor utama jika pihak sponsor memintanya.

EVALUASI

Kerjakanlah soal-soal dibawah ini dengan benar dengan memilih salah satu jawaban yang kalian anggap benar.

1. Koleksi karya tugas-tugas siswa terbaik dan karya-karya siswa yang dibuat atas kehendak sendiri, di luar tugas yang diberikan oleh guru di sekolah adalah?
 - a. Materi pameran seni rupa.
 - b. Sumber pameran seni rupa.
 - c. Inti pameran seni rupa.
 - d. Pokok pameran seni rupa.
 - e. Tujuan pameran seni rupa

2. Di dalam kegiatan pameran ada Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara, Seksi Kesekretariatan Seksi Usaha, Seksi Publikasi dan Dokumentasi, Seksi Dekorasi dan Penataan Ruang, Seksi Stand, Seksi Pengumpulan dan Seleksi Karya, Seksi Perlengkapan, Seksi Keamanan, Seksi Konsumsi, ini merupakan:
 - a. Personil dalam kegiatan pameran.
 - b. Susunan kepanitian dalam kegiatan pameran.
 - c. Pelasana dalam kegiatan pameran.
 - d. Susunan program dalam kegiatan pameran.
 - e. Susunan sambutan dalam kegiatan pameran

3. Berisi meliputi latar belakang pameran, dasar acuan kegiatan pameran, tujuan pameran, hasil dan dampak pameran yang diharapkan, tema pameran, waktu serta tempat dan tata tertib adalah
 - a. Konsep penulisan proposal pameran
 - b. Rincian penulisan proposal pameran
 - c. Format penulisan proposal pameran
 - d. Tahapan penulisan proposal pameran
 - e. Prosedur penulisan proposal pameran

4. Menganalisis berbagai faktor keunggulan seni yang dipamerkan, di samping menunjukkan pula kecenderungan kreatif peserta pameran, baik untuk bidang seni lukis dan seni rupa adalah:
 - a. Fungsi seorang kritikus.
 - b. Fungsi seorang kolektor.
 - c. Fungsi seorang seniman.
 - d. Fungsi seorang kurator.
 - e. Fungsi seorang pengunjung

5. Cara mengatur objek, gambar, produk, atau unsur-unsur lainnya untuk mencapai hasil yang artistik, komunikatif, persuasif, dan proporsional disebut:
 - a. Display pameran.

- b. Stand pameran.
 - c. Artistik pameran.
 - d. Ruang pameran.
 - e. Spanduk pameran
6. Dalam pameran penataan karya yang baik harus dapat pemusatan perhatian, kelurusan gambar, penggabungan khusus dan keseimbangan disebut:
 - a. Unsur penataan karya di dalam pameran.
 - b. Prinsip penataan karya di dalam pameran.
 - c. Kaidah penataan karya di dalam pameran.
 - d. Fungsi penataan karya di dalam pameran.
 - e. Tujuan penataan karya di dalam pameran.
7. Menempelkan gambar pada karton atau papan triplek dengan perbandingan tertentu, adalah:
 - a. Mounting
 - b. Matting
 - c. Framming
 - d. Pasparto
 - e. Vitrine
8. Karya ditempel di bagian tengah, disisakan beberapa cm di bagian tepi untuk pasparto disebut...
 - a. Mounting utuh
 - b. Mounting sebagian
 - c. Mounting setengah
 - d. Mounting center
 - e. Mounting seluruhnya
9. Fungsi panel dalam sebuah pameran seni rupa yaitu:
 - a. Memperlebar ruangan, sarana pencahayaan, perabot pameran
 - b. Sekat pemisah ruangan, pengatur pencahayaan, perabot pameran
 - c. Mempersempit ruangan, pengatur pencahayaan, perabot pameran
 - d. Sekat pemisah ruangan, sarana pencahayaan, perabot pameran
 - e. Mempersempit ruangan, sekat pemisah ruangan, perabot pameran
10. Lemari panjang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunaan untuk tempat memamerkan benda-benda 3 (tiga) dimensi adalah:
 - a. Pustek
 - b. Vitrine
 - c. Etalase
 - d. Display
 - e. Rak panjang
11. Pelaksanaan sebuah pameran dikatakan komunikatif jika:...

- a. Semua produk yang ada dapat menyampaikan pesan secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan tujuan pameran.
 - b. Semua media yang ada dapat menyampaikan pesan secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan tujuan pameran.
 - c. Semua unsur yang ada dapat menyampaikan pesan secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan tujuan pameran.
 - d. Semua panitia yang ada dapat memajang karya secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan fungsi pameran.
 - e. Semua seniman yang ada dapat memajang karya secara tepat kepada pengunjung sesuai dengan fungsi pameran.
12. Pemasangan karya dengan ditempel dengan lem yang sesuai, dengan isolasi satu sisi, dengan isolasi dua sisi (double-tape), dengan paku, atau pines dan digantung dengan senar merupakan teknik ...
- a. Pemasangan karya tiga dimensi yang benar.
 - b. Pemasangan karya dua dimensi yang benar.
 - c. Pemasangan karya dua dan tiga dimensi yang benar.
 - d. Pemasangan karya seni rupa yang benar.
 - e. Pemasangan karya dapat menyampaikan pesan yang benar.
13. Pemajangan karya yang diletakkan di atas pustek, diletakkan di dalam vitrine, diletakkan pada rak, diletakkan di lantai, digantung pada panel, di dinding atau langit-langit merupakan teknik...
- a. Pemasangan karya tiga dimensi.
 - b. Pemasangan karya tiga dan dua dimensi.
 - c. Pemasangan karya dua dimensi.
 - d. Pemasangan karya patung atau benda kerajinan.
 - e. Pemasangan karya poster atau gambar lainnya
14. Pada pembuatan label karya, materi isi yang harus ditampilkan meliputi:
- a. Nama pembuat karya, proses pembuatan karya, ukuran karya, tahun pembuatan dan harga (jika dijual).
 - b. Nama pembuat karya, judul karya, ukuran karya, tahun pembuatan dan harga (jika dijual).
 - c. Nama pembuat karya, bahan/media, ukuran karya, tahun pembuatan dan harga (jika dijual).
 - d. Nama pembuat karya, judul karya, bahan/media, ukuran karya, tahun pembuatan dan harga (jika dijual).
 - e. Nama pembuat karya, ukuran karya, proses pembuatan karya, judul karya dan harga.
15. Pelaksanaan pameran mencakup kegiatan pelaksanaan kerja panitia secara bersama-sama meliputi...
- a. Penataan ruang, pelaksanaan pameran dan penyusunan laporan.
 - b. Pembuatan karya, pelaksanaan pameran dan penyusunan laporan.
 - c. Kritik karya, pembukaan pameran dan penyusunan laporan.
 - d. Pembuatan karya, pembukaan pameran dan penyusunan laporan.
 - e. Kritik karya, pelaksanaan, dan penyusunan laporan.

16. Dalam pelaksanaan pameran seni rupa sebelum dilakukan penataan ruang pameran, panitia pameran terlebih dulu membuat...
- Rancangan display ruang pameran.
 - Rancangan panel ruang pameran.
 - Rancangan ukuran ruang pameran.
 - Rancangan denah ruang pameran.
 - Rancangan arus pengunjung ruang pameran
17. Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam penataan ruang pameran adalah ...
- Aspek tinggi ruangan supaya karya pameran terasa lebih hidup.
 - Aspek pencahayaan supaya karya pameran terasa lebih hidup.
 - Aspek luas ruang supaya karya pameran terasa lebih hidup.
 - Aspek warna dinding supaya karya pameran terasa lebih hidup.
 - Aspek Pengaturan lalu lintas pengunjung supaya pameran terasa lebih hidup.
18. Ditandai dengan kata sambutan dari ketua panitia pelaksana, pembimbing, serta acara sambutan sekaligus sambutan oleh Kepala Sekolah atau yang mewakilinya, merupakan acara...
- Kegiatan pelaksanaan pameran.
 - Kegiatan proses pameran.
 - Kegiatan pembukaan pameran.
 - Kegiatan inti pameran.
 - Kegiatan penutupan pameran
19. Siapakah yang membuat laporan kegiatan pameran di sekolah?
- Panitia pemeran
 - Peserta pemeran
 - Ketua pemeran
 - Sekretaris pemeran
 - Bendahara pemeran
20. Untuk meningkatkan apresiasi seni; membangkitkan motivasi berkarya seni; penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas; berkarya visual lewat karya seni dan belajar berorganisasi, merupakan...
- Target pameran seni rupa sekolah.
 - Fungsi pameran seni rupa sekolah.
 - Ajang pamer karya seni rupa sekolah.
 - Peran pameran seni rupa sekolah.
 - Jendela pameran seni rupa sekolah

Jawaban Soal Evaluasi

No	Jawaban	No	Jawaban
1	A	11	C
2	B	12	B
3	A	13	D
4	D	14	D
5	A	15	A
6	B	16	D
7	B	17	B
8	D	18	C
9	B	19	A
10	C	20	B

DAFTAR PUSTAKA

- A Agung Suryahadi, 2008, *Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, Departemen Pendidikan Nasional
- Adrian Hill, 1884, *Bagaimana Menggambar*, Penerbit Angkasa Bandung.
- Agus Sachari, 2006, *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas X*, Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006, *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI*, Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006, *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII*, Penerbit Airlangga.
- Banu Arsana, 2013, *Seni Lukis Realis untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, Kelas XI Semester 2, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Barron's, *All About Techniques in Pastel*, 1998, New York, Barron's Educational series, Inc.
- Budi Saptoto, 2012, *Bahan Ajar Pengetahuan Bahan dan Alat*, Politeknik Seni
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2014,
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2014,
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2017,
- Daniel, Mc. Richard. 1995. *The Drawing Book Material and Techniques for Today's Artist*, Singapore: Waston-Guptil Publication.
- Darramon, Jose M. 1999. *Drawing Pencil*. Spain: BPI Communication. Inc.
- Fajar Prasudi dkk, 2013, *Wawasan Seni dan Budaya untuk SMK Semester II*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Franks Gene, 1989. *How To Draw and Paint Still Life In Pencil*, Walter Foster Publishing, Inc.
- Halim Budi, 2015, *Panduan Terlengkap Jago Gambar dengan Pensil*, PustakaDiantara.
- I Gst. Ngurah Swastapa, A Agung Suryahadi, 2010, *Bahan Ajar Diklat Seni Rupa*, PPPPTK Seni dan Budaya
- Norling, Ernes, 1989, *How to Draw and Paint Perspective Drawing*, Walter Foster Publishing, Inc
- Paramon Vilasalo, Jose Maria. 1994. *The Basics of Artistic Drawing*. Spain: Barron's Educational series, Inc.
- Team seni rupa, 2009, *Bahan Ajar Diklat Seni Rupa*, PPPPTK Seni dan Budaya

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pameran seni lukis	7
Gambar 2. Pameran seni rupa	8
Gambar 3. Pameran senimrupa dan kriya	9
Gambar 4. Ruang pameran seni lukis	10
Gambar 5. Pameran seni patung	11
Gambar 6. Suasana pameran seni patung	20
Gambar 7. Ruasana pameran seni lukis.....	21
Gambar 8. Ruang pameran seni rupa dan kriya	26
Gambar 9. Ruang pameran seni rupa	26
Gambar 10. Pameran Prinsip haemini	28
Gambar 11. Pameran prinsip keseimbangan	28
Gambar 12. Pameran prinsip kesatuan bahan.....	29
Gambar 13. Alternatif bentuk panel	30
Gambar 14. Alternatif bentuk panel.....	31
Gambar 15. Alternatif bentuk panel	31
Gambar 16. Panel siap dipajang karya	32
Gambar 17. Panel dipajang karya dan sekat ruangan	32
Gambar 18. Ukiuran vintage.....	33
Gambar 19. Vintage dengan lampu	33
Gambar 20. Posisi lampu pada vintage	34
Gambar 21. Contoh vintage.....	35
Gambar 22. Contoh vintage	35
Gambar 23. Contoh vintage	35
Gambar 24. Contoh vintage	35
Gambar 25. Pustek seghi empat	35
Gambar 26. Pustek silinder	36
Gambar 27. Penampulan pustek untuk memajang karya	36
Gambar 28. Contoh alur pengunjung.....	37
Gambar 29. Contoh alur pengunjung	38
Gambar 30. Contoh alur pengunjung	38
Gambar 31. Memajang Obyek.....	38
Gambar 32. Jarak ideal Obyek	39
Gambar 33. Jarak ideal Obyek	40
Gambar 34. Gerakan kekanan dan kekiri	40

Gambar 35. Gerakan kekanan dan kekiri.....	40
Gambar 36. Alur meja dan pengujung	42
Gambar 37. Alur meja dan pengujung	42
Gambar 38. Panel sebagai pemajang karya	43
Gambar 39. Poster pameran	43
Gambar 40. Poster pameran	43
Gambar 41. Contoh katalog pameran	44
Gambar 42. Contoh label karya	44
Gambar 43. Contoh label karya	44
Gambar 44. Penerangan lampu pada karya	44
Gambar 45. Penerangan lampu pada karya	45
Gambar 46. Ruang pameran seni lukis dan kriya	53
Gambar 47. Ruang pameran seni lukis	54
Gambar 48. Penataan karya di panel	55
Gambar 49. Penerangan lampu pada karya	55
Gambar 50. Penerangan lampu pada karya	55
Gambar 51. Pembukaan Pameran	56

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel kegiatan Pameran	14
Lampiran 2. Tabel Format pengelompokan karya	27



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
2020



Modul Pembelajaran SMA

Seni Budaya



KELAS
X



Modul
Kritik Karya Seni Rupa

Seni Budaya
Kelas X / 2

PENYUSUN
Suhendar Sanaukres

Unit Kerja
SMA Negeri 8 Depok

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
PENYUSUN	2
GLOSARIUM	3
PETA KONSEP	6
PENDAHULUAN	7
A. Identitas Modul	7
B. Kompetensi Dasar	7
C. Deskripsi Singkat Materi	7
D. Petunjuk Penggunaan Modul	7
E. Materi Pembelajaran	8
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	8
A. Tujuan Pembelajaran	8
B. Uraian Materi	8
C. Rangkuman	12
D. Penugasan Mandiri (optional)	13
E. Latihan Soal	13
F. Penilaian Diri	16
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	17
A. Tujuan Pembelajaran	17
B. Uraian Materi	17
C. Rangkuman	19
D. Penugasan Mandiri (optional)	19
E. Latihan Soal	19
F. Penilaian Diri	20
EVALUASI	20
KUNCI JAWABAN DAN PEMBAHASAN EVALUASI	28
DAFTAR PUSTAKA	29

GLOSARIUM

Kritik

Tanggapan terhadap sesuatu hal yang dilihat atau dirasakan.

Kritik karya seni rupa

kegiatan menanggapi karya seni yang bertujuan untuk memahami kelebihan dan kekurangan karya.

Konsep kritik karya seni rupa

abstraksi yang berkaitan dengan pengamatan yang dilandasi dari sumber inspirasi, interest seni, interest bentuk, prinsip estetik, struktur, unsur seni rupa dan gaya pribadi.

Sumber Inspirasi

Segala hal yang menjadi landasan utama atau awal perupa untuk mengekspresikan dirinya..

Realitas internal

Kenyataan diri berupa harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, khayal sang perupa.

Realitas eksternal

interaksi perupa dengan lingkungannya, berupa keindahan alam, kemiskinan, ketidakadilan, sosok yang dibanggakan, dsb.

Interest seni

kekuatan daya tarik sebuah karya seni.

Interest pragmatis

Menempatkan seni sebagai instrumen untuk pencapaian tujuan, seperti dakwah, politik, dsb

Interest reflektif

menempatkan seni sebagai pencerminan realita dengan dunia khayal menjadi sesuatu yang ideal.

Interest estetis

Menempatkan seni sebagai nilai keindahan semata.

Interest bentuk

Daya tarik dari wujud sebuah karya seni rupa.

Bentuk figuratif

Objek-objek alami seperti manusia, hewan, tumbuhan, dsb.

Bentuk semi figuratif

Bentuk yang sudah dikreasikan dari kenyataan sesungguhnya, bisa berbentuk deformasi, distorsi, stilisasi.

Bentuk non figuratif

Bentuk seni yang cenderung ke luar dari wujud alamiah

Struktur seni

Dasar pembentukan sebuah karya, seperti unsur seni, prinsip seni, tema, medium (bahan, alat dan teknik) termasuk gaya sang perupa.

Gaya Pribadi

Cara menuangkan sang perupa dalam mengekspresikan diri

Prosedur Kritik

Langkah-langkah kerja dalam menanggapi karya seni rupa untuk menghasilkan kualitas yang baik dan mudah dikomunikasikan kepada orang lain.

Deskripsi Karya

Mencatat fenomena visual karya yang dilihat.

Analisis Formal

Menelusuri kualitas karya berdasarkan struktur formal atau unsur pembentuknya.

Interpretasi

Menafsirkan makna suatu karya, baik dari sisi tema, simbol. maupun masalah yang dimunculkan

Evaluasi

Menilai kualitas suatu karya, baik dari sisi formal maun konteksnya.

Persepsi

Mengenali dan menafsirkan informasi
Apresiasi artistik

Menanggapi sesuatu karya yang memiliki nilai seni

Apresiasi estetik

Menanggapi keindahan karya yang bisa terbentuk dan bagaimana prosesnya`

Kritik Populer (*Popular criticism*)

Kritik ini bersifat pengenalan atau publikasi sebuah karya kepada umum dengan bahasa dan istilah sederhana.

Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)

Kritik ini merupakan hasil tanggapan apresiator yang dipublikasikan kepada publik melalui media masa.

Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)

Kritik ini bersifat akademis dengan kaidah atau metodologi penulisan dengan pengetahuan dan kepekaan tinggi seorang kritikus.

Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)

Kritik ini digunakan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan kepekaan artistik serta estetik terutama peserta didik.

Kritik formalistik

Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas konfigurasi unsur-unsur pembentukan karya, prinsip penataan karya dan medium yang digunakan.

2). Kritik Ekspresivistik

Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas gagasan dan perasaan yang ingin dikomunikasikan sang kreator (perupa).

3). Kritik Instrumentalistik

Tanggapan Seni yang berdasarkan kualitas kemampuan karya mencapai tujuan moral, religius, politik, atau psikologis.

PETA KONSEP



PENDAHULUAN

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas	: X / Semester Genap
Alokasi Waktu	: 2 x 3 Pertemuan
Judul Modul	: Kritik Seni

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa
- 4.4 Membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan dan tulisan

C. Deskripsi Singkat Materi

Kritik karya seni rupa merupakan materi pembelajaran Seni budaya yang mengupayakan siswa untuk dapat memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik karya melalui kegiatan mengidentifikasi konsep kritik karya seni rupa, prosedur kritik, serta fungsi kritik karya seni rupa. Kritik seni rupa pada pembelajaran ini dikhususkan pada karya seni rupa Nusantara baik yang berwujud dua maupun tiga dimensi.

Materi kritik karya seni rupa dikaji dari sisi konsep, prosedur dan fungsi kritik karya seni rupa.

Konsep kritik karya seni rupa merupakan abstraksi yang berkaitan dengan pengamatan yang dilandasi sumber inspirasi, interest seni, interest bentuk, prinsip estetik, struktur, unsur seni rupa dan gaya pribadi. Secara garis besarnya konsep dalam kritik seni rupa menggambarkan pengetahuan yang mewakili visual maupun makna terkandung dalam sebuah karya seni rupa.

Prosedur Kritik Karya Seni Rupa merupakan langkah-langkah kerja dalam menanggapi karya seni rupa yang dilakukan seorang kritikus seni agar menghasilkan suatu kritik yang berkualitas dan mudah dikomunikasikan kepada orang lain. Prosedur yang dilalui adalah deskripsi, Analisis Formal, Interpretasi, Evaluasi

Fungsi Kritik karya seni rupa merupakan jembatan antara perupa (kreator) dengan masyarakat, baik secara persepsi, apresiasi artistik dan estetik

D. Petunjuk Penggunaan Modul

1. Modul ini sesuai dengan KD 3.4, KD4.4 pada Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor No. 018/H/KR/2020
2. Pelajari isi modul dengan cermat dan teliti
3. Pahami setiap materi yang termuat dalam modul
4. Jawablah soal latihan dan evaluasi
5. Penugasan dikerjakan dengan kompetensi kamu sebaik-baiknya
6. Bacalah referensi lainnya yang berhubungan dengan materi modul
7. Bila terjadi kesulitan dalam mempelajari dan mengerjakan latihan, kamu dapat mengkonsultasikannya dengan guru atau instruktur kegiatan

E. Materi Pembelajaran

Modul ini terbagi menjadi 2 kegiatan pembelajaran dan di dalamnya terdapat uraian materi, contoh soal, soal latihan dan soal evaluasi.

Pertama : Konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa

Kedua : Deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan dan tulisan keperiodikan unsur

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran 1 ini diharapkan siswa dapat memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa

B. Uraian Materi

Pernahkah kalian mendengar komentar teman saat melihat baju kamu yang baru? "Iih.. bagus amat sih modelnya. Aku suka deh warnanya. Apalagi ada pernik-perniknya, kereeen..., Tapi,..kerah lehernya itu gak matching dengan motifnya yang imut." Itulah satu respon atau tanggapan terhadap sesuatu yang dilihat, baik dari kelebihan dan kekurangannya. Tanpa disadari teman kamu tengah memberikan satu penilaian terhadap fenomena yang dilihatnya.

Apa yang dikomentari teman kamu secara garis besarnya dapat pula diterapkan terhadap karya seni rupa. Kamu dan teman kamu dapat memberikan tanggapan dari apa yang terlihat maupun dari aspek lainnya.

Komentar, tanggapan, respon, argumen atau penilaian tersebut secara konsepnya bisa dikategorikan sebuah kritik dalam pembelajaran karya seni rupa. Melalui prosedurnya kegiatan kritik memberikan kesempatan kepada kita untuk masuk ke dalam ruang pemikiran dan perasaan perupa yang mengekspresikan karya tersebut.

Memberikan kritik karya seni rupa bukan berarti kita mencari kesalahan, mencaci, menghakimi atau menjelek-jelekan karya yang kita lihat, namun kita berupaya memberikan tanggapan dengan memahami bagaimana dan mengapa karya tersebut diekspresikan perupa sehingga menjadi komunikasi seni yang berkualitas antara kita dengan perupa dan karyanya.

Pengertian Kritik

Kritik karya seni rupa pada dasarnya merupakan kegiatan menanggapi karya seni rupa dengan tujuan memahami kelebihan dan kekurangan karya tersebut.

1. Konsep Kritik Karya Seni Rupa

Banyak istilah atau pengertian Konsep yang dikemukakan oleh para ahli, namun secara garis besarnya bisa kita simpulkan bahwa Konsep merupakan suatu abstraksi atau gambaran utama dalam pembentukan pengetahuan dari berbagai macam karakteristik yang mewakili sejumlah objek tentang situasi, peristiwa, dasar pemikiran, ide atau gambaran mental yang membawa arti.

Konsep kritik karya seni rupa merupakan abstraksi yang berkaitan dengan pengamatan yang dilengkapi dengan sumber inspirasi, interes seni, interes bentuk, prinsip estetik, struktur, unsur seni rupa dan gaya pribadi.

Secara garis besarnya konsep kritik seni rupa menggambarkan pengetahuan yang mewakili visual maupun makna terkandung dalam sebuah karya tersebut.

Untuk itu, dibutuhkan konsep aktivitas pengamatan kritik karya seni rupa:

1). Sumber Inspirasi

Satu kritik seni rupa dapat diungkapkan dari mana sumber inspirasi sang perupa dalam berkarya. Sumber inspirasi bisa dihadirkan dari realitas internal yaitu dalam diri sang perupa sendiri, berupa harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, khayal, dsb. Sementara sumber lainnya bisa digali dari realitas eksternal yaitu interaksi perupa dengan lingkungannya, berupa keindahan alam, kemiskinan, ketidakadilan, sosok yang dibanggakan, dan lain sebagainya.

2). Interes Seni

Interes seni merupakan daya tarik atau pesona sebuah karya seni.

- a. Interes pragmatis, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai instrumen pencapaian tujuan, seperti dakwah, politik, dsb
- b. Interes reflektif, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai pencerminan realita dengan dunia khayal menjadi sesuatu yang ideal.
- c. Interes estetis, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai nilai keindahan semata.

3). Interes Bentuk

Interes bentuk seni rupa merupakan daya tarik yang hadir dari wujud visual karya tersebut.

Terkait dengan konsep kritik karya seni rupa, terdapat 3 bentuk yang menjadi daya pesona dalam sebuah karya.

- a. Bentuk figuratif, yaitu bentuk alami yang secara visual kita kenal sehari-hari, seperti manusia, hewan, tumbuhan, pemandangan, dsb.
- b. Bentuk semi figuratif, yaitu bentuk yang sudah dikreasikan atau diubah dari kenyataan sesungguhnya, bisa berbentuk deformasi, distorsi, stilasi.
- c. Bentuk non figuratif, yaitu bentuk-bentuk bermakna yang tidak alamiah sebagai fantasi visual perupa.

4). Prinsip Estetik

Kritik seni rupa juga bisa menanggapi karya berdasarkan prinsip seni rupa, berupa kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), penekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) atau keselarasan (*harmony*) karya tersebut.

5). Struktur Seni Rupa

Kritik seni rupa bisa berdasar pada struktur pembentukan sebuah karya, antara lain unsur seni, prinsip seni, tema, medium (bahan, alat dan teknik) termasuk gaya sang perupa. Secara konsep kritik karya seni rupa, struktur bisa dijadikan tanggapan sebuah karya.

6). Unsur Seni Rupa

Seperti yang sudah kamu pelajari di materi sebelumnya yaitu unsur seni rupa berupa garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur, warna atau gelap terang. Konsep kritik seni rupa juga dapat mengupas dari sisi kualitas visual karya tersebut.

7). Gaya Pribadi

Kritik seni dapat berdasar pada cara menuangkan ekspresi sang perupa dalam

Karyanya. Gaya atau aliran seni yang digeluti pada seniman bisa berupa realisme, naturalisme, ekspresionisme, impressionisme, dadaisme, ubisme, atau Abstrak (pointilisme, esensialisme, elementrisme, dsb).

Pada materi kelas X ini kita tidak membahas tentang gaya atau aliran seni rupa secara khusus.

2. Prosedur Kritik Karya Seni Rupa

Prosedur kritik merupakan langkah-langkah kerja kreatif dalam menanggapi karya agar menghasilkan kritik yang berkualitas dan mudah dikomunikasikan kepada orang lain, baik kepada perupa maupun penikmat seni.

Prosedurnya yaitu:

1). Deskripsi

Tahap awal ini, kita sebagai seorang apresiator atau kritikus seni berusaha untuk menemukan segala sesuatu yang terlihat secara visual. Kemudian mencatat atau mendeskripsikan fenomena visual tersebut.

2). Analisis Formal

Tahapan ini kita berupaya menelusuri kualitas karya berdasarkan struktur formal atau unsur pembentuknya. Untuk itu pengetahuan terhadap unsur seni rupa, prinsip seni rupa dan mediumnya, bahan maupun teknik berkarya, wajib dipahami

3). Interpretasi

Tahapan ini kita berupaya menafsirkan makna suatu karya, baik dari sisi tema, simbol. maupun masalah yang dimunculkan. Penafsiran terhadap suatu karya seni rupa dipengaruhi sudut pandang yang dilandasi pengetahuan seni yang kita miliki.

4). Evaluasi

Tahapan ini kita menilai kualitas suatu karya, baik dari sisi formal maupun konteksnya.

- a. Membandingkan karya yang ditanggapi dengan karya lain yang sejenis.
- b. Membahas tujuan dan fungsi karya tersebut.
- c. Menetapkan eksistensi karya tersebut dengan karya sebelumnya.
- d. Menelaah sudut pandang karya tersebut.



Sumber : <https://www.google.com/imgres?imgurl>
Gambar 01. Penataan karya seni rupa tiga dimensi



Sumber : <https://www.google.com/imgres?imgurl>
Gambar 02. Penataan karya seni rupa dua dimensi

Meningkatkan kualitas kritik seni dapat dilakukan dengan mengunjungi pameran karya seni rupa dua atau tiga dimensi.

3. Fungsi Kritik Karya Seni Rupa



Suber : <https://www.google.com/imgres?imgurl>
Gambar 03. Kegiatan kritik karya seni rupa yang diselenggarakan di sekolah.



Suber: <https://www.researchgate.net/publication/>
Gamb 04. Lukisan karya perupa Sarnadi Adam



Suber: <https://www.google.com/imgres?imgurl>
Gambar 05. Lukisan ekspresionisme karya perupa maestro : Afandi

Pernahkah kamu sadari bahwa tanggapan yang diberikan terhadap karya seni, baik lisan maupun tulisan itu mempunyai fungsi penting bagi dunia seni maupun proses pendidikan seni di sekolah.

Secara umum, fungsi utama kritik karya seni rupa bisa menjembatani antara perupa (kreator) dengan masyarakat penikmat seni.

Secara ringkas, fungsi kritik karya seni adalah:

1). Menjembatani persepsi dan apresiasi artistik dan estetik antara pencipta (seniman, artis) dan penikmat seni (publik).

a. Persepsi (mengenali dan menafsirkan informasi)

- b. Apresiasi artistik (memberi tanggapan terhadap sesuatu yang memiliki nilai seni)
 - c. Apresiasi Estetik (memberi tanggapan terhadap karya yang memiliki keindahan dan prosesnya)
- 2). Bagi perupa bisa mendekteksi kelemahan, mengupas kedalaman, serta memperbaiki kekurangan karyanya.
- 3). Bagi kritikus bisa membantu pemahaman atau meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang seni.



Sumber:

<https://www.google.com/imgres?imgurl>.

Gambar 06. Contoh kritik karya seni rupa berupa buku yang ditulis oleh Iwan Hendrawan tentang Mengenal Pelukis Dunia dan Indonesia,



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

Gambar 06. Tulisan tentang pameran karya pelukis Affandi "Menelan Matahari", ditulis oleh Suhendar di media cetak (Majalah Remaja).

C. Rangkuman

Pengertian kritik karya seni rupa merupakan kegiatan menanggapi karya seni yang bertujuan untuk memahami kelebihan dan kekurangan karya tersebut. Secara konsep, kritik seni rupa menggambarkan pengetahuan yang dapat digali dari sumber inspirasi, interest bentuk, interest seni, prinsip seni, unsur seni, struktur seni dan gaya pribadi sang perupa.

Prosedur kritik seni rupa dilalui melalui langkah-langkah kerja kreatif agar menghasilkan kritik berkualitas. Sementara Fungsi utama kritik karya seni rupa dapat menjembatani persepsi dan apresiasi artistik dan estetik karya seni rupa antara pencipta (seniman, artis), karya dan penikmat seni (publik). Fungsi lainnya sebagai arus komunikasi antara karya yang disajikan ke publik sehingga menghasilkan interaksi keduanya.

D. Penugasan Mandiri (optional)

Carilah contoh-contoh karya seni rupa Nusantara, baik yang berbentuk dua atau tiga dimensi di berbagai media, bisa dari koran, majalah, buku, atau internet. Kumpulkan dalam satu kliping. Sertakan sumbernya berupa judul, nama penulis kritik, tahun penulisan, media penyampaiannya. Deskripsikanlah karya-karya tersebut berdasarkan Konsep, Prosedur dan Fungsi seni. Tambahkan dengan sampul kliping yang menarik. Kamu bisa kreasikan dengan tangan atau cetak.

E. Latihan Soal

1. Jelaskanlah pengertian kritik secara sederhana !
2. Berikan contoh kritik dalam pergaulan kamu sehari-hari !
3. Jelaskan pula pengertian kritik karya seni rupa !
4. Sebutkan konsep kritik karya seni rupa, dan jelaskan pegertiannya !
5. Sebutkan prosedur kritik karya seni rupa, dan jelaskan pengertiannya !
6. Jelaskan fungsi kritik karya senirupa dari sisi orang yang memberi tanggapan (kritikus) !
7. Jelaskan pula fungsi kritik karya seni upa dari sisi seniman yang mencipta karya (perupa) !

KUNCI JAWABAN DAN PEMBAHASAN SOAL LATIHAN

ESAY

1. Pengertian kritik karya seni rupa merupakan kegiatan menanggapi karya seni yang bertujuan untuk memahami kelebihan dan kekurangan karya tersebut
2. "Iiih.. bagus amat sih modelnya. Aku suka deh warnanya. Apalagi ada pernik-perniknya kereeen..., Tapi,..kerah lehernya itu gak matching dengan motifnya yang imut."
3. Kritik karya seni rupa pada merupakan kegiatan menanggapi karya seni rupa dengan tujuan memahami kelebihan dan kekurangan karya tersebut.
4. Konsep aktivitas pengamatan kritik karya seni rupa:

1). Sumber Inspirasi

Satu kritik seni rupa dapat diungkapkan dari mana sumber inspirasi sang perupa dalam berkarya. Sumber inspirasi bisa dihadirkan dari realitas internal yaitu dalam diri sang perupa sendiri, berupa harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, khayal, dan sebagainya. Sementara sumber lainnya bisa digali dari realitas eksternal yaitu interaksi perupa dengan lingkungannya, berupa keindahan alam, kemiskinan, ketidakadilan, sosok yang dibanggakan, dan sebagainya.

2). Interes Seni

Interes seni merupakan daya tarik atau pesona sebuah karya seni.

- a. Interes pragmatis, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai instrumen pencapaian tujuan, seperti dakwah, politik, dsb
- b. Interes reflektif, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai pencerminan realita dengan dunia khayal menjadi sesuatu yang ideal.
- c. Interes estetis, yaitu daya tarik yang menempatkan seni sebagai nilai keindahan semata.

3). Interes Bentuk

Interes bentuk seni rupa merupakan daya tarik yang hadir dari wujud visual karya tersebut. Terkait dengan konsep kritik karya seni rupa, terdapat 3 bentuk yang menjadi daya pesona dalam sebuah karya.

- a. Bentuk figuratif, yaitu bentuk alami yang secara visual kita kenal sehari-hari, seperti manusia, hewan, tumbuhan, pemandangan, dsb.
- b. Bentuk semi figuratif, yaitu bentuk yang sudah dikreasikan atau diubah dari kenyataan sesungguhnya, bisa berbentuk deformasi, distorsi, stilasi.
- c. Bentuk non figuratif, yaitu bentuk-bentuk bermakna yang tidak alamiah sebagai fantasi visual perupa.

4). Prinsip Estetik

Kritik seni rupa juga bisa menanggapi karya berdasarkan prinsip seni rupa, berupa kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), penekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) atau keselarasan (*harmony*) karya tersebut.

5). Struktur Seni Rupa

Kritik seni rupa bisa berdasar pada struktur pembentukan sebuah karya, antara lain unsur seni, prinsip seni, tema, medium (bahan, alat dan teknik)

termasuk gaya sang perupa. Secara konsep kritik karya seni rupa, struktur bisa dijadikan tanggapan sebuah karya.

6). Unsur Seni Rupa

Seperti yang sudah kamu pelajari di materi sebelumnya yaitu unsur seni rupa berupa garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur, warna atau gelap terang. Konsep kritik seni rupa juga dapat mengupas dari sisi kualitas visual karya tersebut.

7). Gaya Pribadi

Kritik seni dapat berdasarkan pada cara menuangkan ekspresi sang perupa dalam karyanya. Gaya atau aliran seni yang digeluti pada seniman bisa berupa realisme, naturalisme, ekspresionisme, impressionisme, dadaisme, kubisme, atau abstrak (pointilisme, esensialisme, elementarisme, dsb).

Pada materi kelas X ini kita tidak membahas tentang gaya atau aliran seni rupa secara khusus.

5. Prosedur kritik merupakan langkah-langkah kerja kreatif dalam menanggapi karya agar menghasilkan kritik yang berkualitas dan mudah dikomunikasikan kepada orang lain, baik kepada perupa maupun penikmat seni.

Prosedurnya yaitu:

1). Deskripsi

Tahap awal ini, kita sebagai seorang apresiator atau kritikus seni berusaha untuk menemukan segala sesuatu yang terlihat secara visual. Kemudian mencatat atau mendeskripsikan fenomena visual tersebut.

2). Analisis Formal

Tahapan ini kita berupaya menelusuri kualitas karya berdasarkan struktur formal atau unsur pembentuknya. Untuk itu pengetahuan terhadap unsur seni rupa, prinsip seni rupa dan mediumnya, bahan maupun teknik berkarya, wajib dipahami

3). Interpretasi

Tahapan ini kita berupaya menafsirkan makna suatu karya, baik dari sisi tema, simbol, maupun masalah yang dimunculkan. Penafsiran terhadap suatu karya seni rupa dipengaruhi sudut pandang yang dilandasi pengetahuan seni yang kita miliki.

4). Evaluasi

Tahapan ini kita menilai kualitas suatu karya, baik dari sisi formal maupun konteksnya.

- a. Membandingkan karya yang ditanggapi dengan karya lain yang sejenis.
- b. Membahas tujuan dan fungsi karya tersebut.
- c. Menetapkan eksistensi karya tersebut dengan karya sebelumnya.
- d. Menelaah sudut pandang karya tersebut.

6. Bagi kritikus bisa membantu pemahaman atau meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang seni
7. Bagi perupa bisa mendeckeksi kelemahan, mengupas kedalaman, serta memperbaiki kekurangan karyanya.

F. Penilaian Diri

Nama :

Kelas/semester :

Beri ceklis pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan kondisi yang kalian alami.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mempelajari materi Kritik karya seni rupa		
2	Saya memahami pengertian kritik karya seni rupa.		
3	Saya memahami konsep kritik karya seni rupa		
4	Saya memahami sumber inspirasi karya seni rupa		
5	Saya memahami interes seni karya seni rupa		
6	Saya memahami interes bentuk karya seni rupa		
7	Saya memahami prinsip karya seni rupa		
8	Saya memahami struktur karya seni rupa		
9	Saya memahami unsur karya seni rupa		
10	Saya memahami gaya pribadi karya seni rupa		
11	Saya memahami prosedur kritik karya seni rupa		
12	Saya memahami deskripsi kritik karya seni rupa		
13	Saya memahami analisis formal kritik karya seni rupa		
14	Saya memahami interpretasi kritik karya seni rupa		
15	Saya memahami evaluasi kritik karya seni rupa		
16	Saya memahami fungsi kritik karya seni rupa		
17	Saya memahami persepsi terhadap karya seni rupa		
18	Saya memahami apresiasi artistik terhadap karya seni rupa		
19	Saya memahami apresiasi estetik terhadap karya seni rupa		
20	Saya memahami fungsi kritik karya seni rupa bagi perupa		
21	Saya memahami fungsi kritik karya seni rupa bagi kritikus seni		
22	Saya telah mengerjakan tugas pembuatan kliping kritik karya seni rupa		
23	Saya mengerjakan latihan soal kritik karya seni rupa		
24	Saya berusaha berdiskusi dengan teman terkait materi		
25	Saya berusaha konsultasi dengan guru mata pelajaran		
26	Saya berusaha membaca sumber lain terkait materi		

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran 2 ini, diharapkan siswa dapat mendeskripsikan karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan dan tulisan.

B. Uraian Materi

1. Membuat Deskripsi Karya Seni Rupa

Mendeskripsikan berarti kita melakukan aktivitas mencatat dan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dilihat. Begitu pula dengan mendeskripsikan karya seni rupa, kita akan mencatat dan memaparkan beberapa aspek kesenirupaan yang terlihat.

Pada semester sebelumnya kita telah mempelajari dan memahami karya seni rupa dari aspek konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa (KD 3.1).

Begitu pula, kita telah mempelajari dan memahami karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estetisnya (KD 3.2)

Untuk materi yang kita pelajari kali ini, yaitu mendeskripsikan karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan dan tulisan, maka kita berupaya mencatat kembali segala aspek yang berkaitan dengan karya seni rupa diantaranya :

1). Keperiodikan Unsur Seni Rupa

Tentu kita masih ingat dengan unsur seni rupa, yaitu elemen dasar yang membentuk karya agar bisa dinikmati dan diapresiasi, yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap terang`.

2). Keperiodikan Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni adalah kaidah atau acuan baku dalam menyusun unsur-unsur visual agar menjadi satu karya yang utuh, yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan.

3). Keperiodikan Bahan Seni Rupa

Bahan atau material memiliki karakteristik tersendiri, di antaranya ada:

- Bahan utama dan bahan penunjang,
- Bahan alami dan bahan industri.
- Bahan lunak dan keras.
- Bahan cair dan padat.
- Bahan lama pakai dan cepat habis pakai.

4). Keperiodikan Teknik Seni Rupa

Teknik dalam karya seni rupa merupakan keterampilan atau cara mengolah bahan dan penguasaan alat untuk mewujudkan objek yang direncanakan. Teknik karya seni rupa 2 dimensi, yaitu melukis, membatik, mencetak (cetak tinggi dan cetak datar), fotografis, dan lain sebagainya.

Sedangkan untuk teknik karya seni rupa 3 dimensi, adalah pahat, cor, butsir, kontruksi, sambung, anyam, dan lain sebagainya.

5). Keperiodikan jenis Seni Rupa

Jenis karya seni rupa berdasarkan wujudnya, yaitu karya 2 dimensi dan 3 dimensi. Sedangkan menurut fungsinya yaitu seni murni dan seni terapan. `

6). Keperiodikan Tema Seni Rupa

Tema sebagai *subject matter* seni dapat mengungkapkan realita internal seseorang seperti haaran, cita-cita, halusinasi, daya khayal, ilusi, nalar, emosi, dsb.

7). Keperiodikan Nilai Estetis Seni Rupa

Nilai estetis karya seni rupa dapat bersifat objektif dan subjektif. Nilai objektif memandang keindahan secara visual dan kasat mata dari unsur-unsur pembentuknya. Nilai subjektif memandang keindahan karya tidak sebatas unsur-unsur pembentuk karya, namun dihadirkan oleh unggahan rasa atau batin penikmat seninya.

2. Cara Mendeskripsikan Lisan dan Tulisan karya Seni Rupa

Untuk membuat deskripsi karya seni rupa, baik berwujud dua atau tiga dimensi, kita harus memiliki bekal pengetahuan dasar tentang jenis kritik atau cara menanggapi sebuah karya.

Dalam membuat deskripsi karya seni secara lisan maupun tulisan, ada aspek yang harus diketahui, yaitu:

- 1). Kita harus mengenali dan mengamati karya terlebih dahulu.
- 2). Kita harus membekali diri dengan pengetahuan yang ditanggapi.
- 3). Kita harus memiliki data penunjang untuk mendukung deskripsi.
- 4). Kita harus memiliki alasan logis untuk mendukung tanggapan.
- 5). Deskripsi karya mengungkapkan sisi kelebihan dan kekurangannya.
- 6). Jika diperlukan deskripsi diperkaya dengan kajian teori yang relevan.

3. Jenis Kritik Karya Seni Rupa

Berdasarkan pendekatannya menurut Feldmen (1967)

- 1). Kritik Populer (*Popular criticism*)
Kritik ini bersifat pengenalan atau publikasi sebuah karya kepada umum dengan bahasa dan istilah sederhana.
- 2). Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
Kritik ini merupakan hasil tanggapan apresiator yang dipublikasikan kepada publik melalui media masa.
- 3). Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
Kritik ini bersifat akademis dengan kaidah atau metodologi penulisan dengan pengetahuan dan kepekaan tinggi seorang kritikus.
- 4). Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
Kritik ini digunakan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan kepekaan artistik serta estetis terutama peserta didik.

Selain itu, jenis kritik yang berdasarkan titik tolak atau landasannya, adalah

- 1). Kritik Formalistik
Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas konfigurasi unsur-unsur pembentukan karya, prinsip penataan karya dan medium yang digunakan.
- 2). Kritik Ekspresivistik
Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas gagasan dan perasaan yang ingin dikomunikasikan sang kreator (perupa).
- 3). Kritik Instrumentalistik

Tanggapan Seni yang berdasarkan kualitas kemampuan karya mencapai tujuan moral, religius, politik, atau psikologis.

C. Rangkuman

Mendeskripsikan karya seni Rupa terkait dengan mencatat dan memaparkan hal-hal yang dilihat secara visual. Hasil pencatatan akan diungkapkan melalui deskripsi lisan maupun tulisan.

Aspek yang berkaitan dengan deskripsi karya seni rupa adalah keperiodikan unsur, prinsip, bahan, teknik, jenis, tema, serta nilai estetis karya Seni Rupa

Untuk bisa mendeskripsikan dengan baik secara lisan maupun tulisan, kita harus memiliki pengetahuan dasar berbagai macam kritik karya seni rupa sebagai landasan teorinya.

D. Penugasan Mandiri (optional)

Carilah karya seni rupa dari perupa ternama Indonesia, baik yang berwujud dua maupun tiga dimensi. Pilihlah satu dari sekian karya yang pernah diciptakannya. Deskripsikanlah secara tulisan terhadap karya tersebut dari aspek keperiodikan unsur, prinsip, bahan, teknik, jenis, tema, serta nilai estetis karya Seni Rupa.

Selain itu, deskripsikanlah hasil pencatatan seni kamu secara lisan melalui audio maupun lewat video.

E. Latihan Soal

1. Deskripsikanlah apa saja yang ada dalam keperiodikan unsur karya seni rupa !
2. Deskripsikanlah apa saja yang ada dalam keperiodikan prinsip karya seni rupa !
3. Deskripsikanlah apa saja yang ada dalam keperiodikan bahan karya seni rupa !
4. Deskripsikanlah apa saja yang ada dalam keperiodikan teknik karya seni rupa !
5. Deskripsikanlah apa saja yang ada dalam keperiodikan wujud karya seni rupa !

Kunci jawaban :

1. Keperiodikan Unsur Seni Rupa yaitu elemen dasar yang membentuk karya agar bisa dinikmati dan diapresiasi, yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap terang`.
2. Keperiodikan Prinsip Seni Rupa adalah kaidah atau acuan baku dalam menyusun unsur-unsur visual agar menjadi satu karya yang utuh, yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan.
3. Keperiodikan Bahan Seni Rupa atau material, memiliki karakteristik tersendiri, di antaranya adalah:
 - Bahan utama dan bahan penunjang,
 - Bahan alami dan bahan industri.
 - Bahan lunak dan keras.
 - Bahan cair dan padat.
 - Bahan lama pakai dan cepat habis pakai.
4. Keperiodikan Teknik Seni Rupa merupakan keterampilan atau cara mengolah bahan dan penguasaan alat untuk mewujudkan objek yang direncanakan. Teknik karya seni rupa 2 dimensi, yaitu melukis, membatik, mencetak (cetak tinggi dan cetak datar), fotografis, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk teknik karya seni rupa 3 dimensi, adalah pahat, cor, butsir, kontruksi, sambung, anyam, dan lain sebagainya.

5. Keperiodikan jenis Seni Rupa berdasarkan wujudnya, yaitu karya 2 dimensi dan 3 dimensi. Sedangkan menurut fungsinya yaitu seni murni dan seni terapan. `

F. Penilaian Diri.

Nama :

Kelas/semester :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mempelajari materi tentang mendeskripsikan karya seni rupa		
2	Saya berupaya memahami materi tentang mendeskripsikan karya seni		
3	Saya berupaya berdiskusi dengan teman terkait materi		
4	Saya berupaya mencari media penunjang terkait materi		
5	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan unsur karya seni rupa		
6	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan prinsip karya seni rupa		
7	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan bahan karya seni rupa		
8	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan teknik karya seni rupa		
9	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan bentuk karya seni rupa		
10	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan tema karya seni rupa		
11	Saya berupaya mendeskripsikan keperiodikan nilai estetis karya seni rupa		
12	Saya berupaya berdiskusi dengan teman terkait materi		
13	Saya berupaya menanyakan ketidaktahuan tentang materi		
14	Saya berupaya berkonsultasi dengan guru tentang materi		
15	Saya berupaya menggali informasi lain terkait materi		

EVALUASI

Lingkarilah jawaban yang paling tepat dan benar pada pertanyaan berikut ini !

1. Kritik seni rupa menggambarkan pengetahuan yang dapat digali dari sumber inspirasi, interes bentuk, interese seni, prinsip seni, unsur seni, struktur seni dan gaya pribadi sang perupa. Memberikan kritik berarti...
 - A. Mencari kesalahan,
 - B. Memuji
 - C. Menghakimi
 - D. Menjelek-jelekan
 - E. Memberi tanggapan
2. Memberikan kritik karya seni rupa bukan berarti kita mencari kesalahan, mencaci, menghakimi atau menjelek-jelekan karya yang kita lihat, namun kita berupaya memberikan pemahaman bagaimana dan mengapa karya tersebut diekspresikan perupa sehingga menjadi komunikasi seni yang berkualitas antara kita dengan perupa dan karyanya. Tanggapan terhadap sesuatu karya yang dilihat atau dirasakan disebut juga dengan...
 - A. Kritik karya seni
 - B. Sentimen Karya seni
 - C. Persepsi karya seni
 - D. Konsep karya seni
 - E. Prinsip karya seni
3. Suatu abstraksi atau gambaran utama dalam pembentukan pengetahuan dari berbagai macam karakteristik disebut juga dengan istilah ?
 - A. Kritik seni
 - B. Sentimen Karya seni
 - C. Persepsi karya seni
 - D. Konsep karya seni
 - E. Prinsip karya seni
4. Satu kritik seni rupa dapat diungkapkan dari mana sumber inspirasi sang perupa berkarya, kita kenal juga dengan istilah ...
 - A. Interes seni
 - B. Interes bentuk
 - C. Sumber inspirasi
 - D. Struktur karya
 - E. Prinsip estetik
5. Setiap karya seni rupa punya nilai estetika yang berbeda. Hal ini tergantung kualitas serta penilaian secara objektif dan subjektif dari penikmatnya. Banyak faktor yang mendukung untuk terciptanya suatu karya yang menarik. Daya tarik atau pesona yang dihadirkan dari sebuah karya seni disebut juga..
 - A. Interes pragmatis,
 - B. Interes reflektif
 - C. Interes estetis,
 - D. Interes seni
 - E. Interes bentuk
6. Daya tarik yang menempatkan seni dari instrumen pencapaian tujuan, seperti dakwah, politik, dan sebagainya disebut juga...

- A. Interes pragmatis,
 - B. Interes reflektif
 - C. Interes estetis,
 - D. Interes seni
 - E. Interes bentuk
7. Interes seni merupakan daya tarik atau pesona sebuah karya seni.
Daya tarik yang menempatkan seni dari pencerminan realita dengan dunia khayal menjadi sesuatu yang ideal, disebut juga...
- A. Interes pragmatis,
 - B. Interes reflektif
 - C. Interes estetis,
 - D. Interes seni
 - E. Interes bentuk
8. Daya tarik yang menempatkan seni dari nilai keindahan semata, disebut juga...
- A. Interes pragmatis,
 - B. Interes reflektif
 - C. Interes estetis,
 - D. Interes seni
 - E. Interes bentuk
9. Disebut apakah daya tarik yang menempatkan seni dari wujud visual karya ?
- A. Interes pragmatis,
 - B. Interes reflektif
 - C. Interes estetis,
 - D. Interes seni
 - E. Interes bentuk
10. Bentuk alami yang secara visual kita kenal sehari-hari, seperti manusia, hewan, tumbuhan, pemandangan, dan sebagainya disebut juga dengan istilah...
- A. Bentuk figuratif,
 - B. Bentuk semi figuratif.
 - C. Bentuk non figuratif
 - D. Bentuk formal
 - E. Bentuk non formal
11. Objek berkarya seni rupa sangatlah banyak kita jumpai ,bisa makhluk hidup, benda mati dan lain sebagainya. Bentuk yang sudah dikreasikan atau diubah dari kenyataan sesungguhnya, seperti berbentuk deformasi, distorsi dan stilasi, disebut juga dengan istilah...
- A. Bentuk figuratif,
 - B. Bentuk semi figuratif.
 - C. Bentuk non figuratif
 - D. Bentuk formal
 - E. Bentuk non formal
12. Istilah untuk bentuk-bentuk bermakna yang tidak alamiah sebagai fantasi visual perupa adalah...
- A. Bentuk figuratif,
 - B. Bentuk semi figuratif.
 - C. Bentuk non figuratif
 - D. Bentuk formal
 - E. Bentuk non formal

13. Beberapa hal yang harus melekat pada setiap karya seni rupa seperti : kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), penekanan (*emphasis*), kesebandingan (*proportion*) atau keselarasan (*harmony*) termasuk dalam...
 - A. Prinsip seni
 - B. Struktur seni
 - C. Unsur Seni
 - D. Gaya seni
 - E. Struktur Seni Rupa

14. Secara visual karya seni rupa terdiri dari garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur, warna atau gelap terang. Hal tersebut termasuk dalam....
 - A. Prinsip seni
 - B. Struktur seni
 - C. Unsur Seni
 - D. Gaya seni
 - E. Struktur Seni Rupa

15. Setiap seniman mempunyai karakter tersendiri dalam membuat karya seni rupa, sehingga menghasilkan aneka karya yang beragam bentuk dan visualnya. Cara untuk menuangkan ekspresi sang perupa disebut juga dengan istilah...
 - A. Prinsip seni
 - B. Struktur seni
 - C. Unsur Seni
 - D. Gaya seni
 - E. Struktur Seni Rupa

16. Langkah-langkah kerja kreatif dalam menanggapi karya agar menghasilkan kritik yang berkualitas dan mudah dikomunikasikan disebut juga dengan istilah...
 - A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Prosedur
 - E. Tahapan

17. Pada tahap awal kritikus seni berusaha menemukan dan mencatat segala fenomena secara visual, ini disebut dengan istilah...
 - A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Prosedur
 - E. Tahapan

18. Tahapan ini kita berupaya menelusuri kualitas karya berdasarkan struktur formal atau unsur pembentuknya, maka hal yang dimaksud adalah...
 - A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Prosedur
 - E. Tahapan

19. Pada tahapan ini kita berupaya menafsirkan makna suatu karya, baik dari sisi tema, simbol. maupun masalah yang dimunculkan, maka hal yang dimaksud adalah...

- A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Evaluasi
 - E. Tahapan
20. Tahapan ini kita menilai kualitas suatu karya, baik dari sisi formal maupun konteksnya. Hal ini bias dikatakan dengan istilah...
- A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Evaluasi
 - E. Tahapan
21. Membandingkan karya yang ditanggapi dengan karya lain yang sejenis, membahas tujuan dan fungsi karya tersebut, menetapkan eksistensi karya tersebut dengan karya sebelumnya, menelaah sudut pandang karya tersebut, maka hal yang dimaksud adalah...
- A. Deskripsi
 - B. Analisis formal
 - C. Interpretasi
 - D. Evaluasi
 - E. Tahapan
22. Pernahkah kamu sadari bahwa tanggapan yang diberikan terhadap karya seni, baik lisan maupun tulisan itu mempunyai fungsi penting bagi dunia seni maupun proses pendidikan seni di sekolah. Fungsi utama kritik karya seni rupa adalah...
- A. Memposisikan seniman di masyarakat
 - B. Mengangkat kedudukan seniman
 - C. Menghakimi seniman
 - D. Menjembatani seniman dengan masyarakat seni
 - E. Mengolok-olok karya seni
23. Satu kritik seni rupa dapat diungkapkan dari mana sumber inspirasi sang perupa dalam berkarya . Mengenali dan menafsirkan informasi, adalah bagian dari...
- A. Persepsi
 - B. Apresiasi artistik
 - C. Apresiasi Estetik
 - D. Tafsiran
 - E. Informasi
24. Memberi tanggapan terhadap sesuatu yang memiliki nilai seni, bagian dari...
- A. Persepsi
 - B. Apresiasi artistik
 - C. Apresiasi Estetik
 - D. Tafsiran
 - E. Informasi
25. Ketika kita memberi tanggapan terhadap karya yang memiliki keindahan dan prosesnya, bagian dari...
- A. Persepsi
 - B. Apresiasi artistik
 - C. Apresiasi Estetik
 - D. Tafsiran

E. Informasi

26. Melukis, membatik, mencetak (cetak tinggi dan cetak datar), fotografis, dsb, merupakan teknik dari berkarya seni rupa ...
- Satu dimensi
 - Dua dimensi
 - Tiga dimensi
 - Empat dimensi
 - Tanpa dimensi
27. Banyak cara yang bias digunakan dalam proses berkarya seni rupa, seperti pahat, cor, butsir, kontruksi, sambung, anyam dan lain sebagainya merupakan teknik dari seni...
- Satu dimensi
 - Dua dimensi
 - Tiga dimensi
 - Empat dimensi
 - Tanpa dimensi
28. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni. diantaranya seni memandang keindahan secara visual dan kasat mata dari unsur-unsur pembentuknya, maka hal tersebut termasuk...
- Nilai objektif
 - Nilai normatif
 - Nilai substantif
 - Nilai subjektif
 - Nilai relatif
29. Nilai seni memandang keindahan karya tidak sebatas unsur-unsur pembentuk karya, namun dihadirkan oleh unggahan rasa atau batin penikmat seninya, maka nilai yang terkandung adalah...
- Nilai objektif
 - Nilai normatif
 - Nilai substantif
 - Nilai subjektif
 - Nilai relatif
30. Mendekteksi kelemahan, mengupas kedalaman, serta memperbaiki kekurangan karyanya, bagian dari...
- Fungsi bagi seniman
 - Fungsi bagi apresiator
 - Fungsi bagi kritikus
 - Fungsi bagi masyarakat
 - Fungsi bagi pelajar
31. Banyak Kritik ini bersifat pengenalan atau publikasi sebuah karya kepada umum dengan bahasa dan istilah sederhana. Maka hal ini kita kenal dengan istilah...
- Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - Kritik Bebas (*Freedom criticism*)

32. Kritik karya seni rupa pada dasarnya merupakan kegiatan menanggapi karya seni rupa dengan tujuan memahami kelebihan dan kekurangan karya tersebut . Berdasarkan pendekatannya menurut Feldmen (1967) terdiri dari berbagai jenis , diantaranya adalah kritik yang merupakan hasil tanggapan apresiator yang dipublikasikan kepada publik melalui media masa. Maka hal tersebut kita kenal dengan istilah...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)
33. Berikut ini kritik yang bersifat akademis dengan kaidah atau metodologi penulisan dengan pengetahuan dan kepekaan tinggi seorang kritikus, maka istilah lain dari jenis ini adalah...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)
34. Kritik ini digunakan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan kepekaan artistik serta estetika terutama peserta didik, maka istilah lain dari jenis ini adalah...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)
35. Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas konfigurasi unsur-unsur pembentukan karya, prinsip penataan karya dan medium yang digunakan adalah...
- A. Kritik formalistik
 - B. Kritik Ekspresivistik
 - C. Kritik Instrumentalistik
 - D. Kritik Pendidikan
 - E. Kritik Bebas
36. Banyak tanggapan terhadap karya seni yang diberikan baik oleh kreator, penikmat seni , bahkan kritikus seni. Tanggapan seni yang berdasarkan kualitas gagasan dan perasaan yang ingin dikomunikasikan sang kreator (perupa) disebut...
- A. Kritik formalistik
 - B. Kritik Ekspresivistik
 - C. Kritik Instrumentalistik
 - D. Kritik Pendidikan
 - E. Kritik Bebas
37. Tanggapan Seni yang berdasarkan kualitas kemampuan karya mencapai tujuan moral, religius, politik, atau psikologis, disebut dengan...
- A. Kritik formalistik
 - B. Kritik Ekspresivistik
 - C. Kritik Instrumentalistik

- D. Kritik Pendidikan
 - E. Kritik Bebas
38. Ketika kamu membuat deskripsi tentang sebuah karya lukisana di sekolah, tanggapan yang kamu buat tersebut digolongkan dengan...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)
39. Artikel yang membahas tentang sebuah pameran Affandi seperti contoh dalam modul, digolongkan ke dalam...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)
40. Banyak penulis bermunculan untuk menuangkan buah penanya mengulas berbagai masalah dan peristiwa. Sebuah buku seni yang mengupas tentang biografi Basuki Abdullah, dapat digolongkan ke dalam...
- A. Kritik Populer (*Popular criticism*)
 - B. Kritik Jurnalisme (*Journalistic criticism*)
 - C. Kritik Keilmuan (*Scholarly criticism*)
 - D. Kritik Pendidikan (*Paedagogic criticism*)
 - E. Kritik Bebas (*Freedom criticism*)

KUNCI JAWABAN EVALUASI

Pilihan Ganda

No	Jawaban	no	Jawaban	no	Jawaban	no	jawaban
1	E	11	B	21	D	31	A
2	A	12	C	22	D	32	B
3	D	13	A	23	A	33	C
4	C	14	C	24	B	34	D
5	D	15	D	25	C	35	A
6	A	16	D	26	B	36	B
7	B	17	A	27	C	37	C
8	C	18	B	28	A	38	D
9	E	19	C	29	D	39	B
10	A	20	D	30	A	40	C

DAFTAR PUSTAKA

Soetedja Zackaria (2018), Seni Budaya, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbanag, Kemendikbud

Arifin Djohar (1989), Menggambar, Jakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Kependidikan

RM Yoyok (2008), Pendidikan Seni Budaya, Jakarta: Yudistira

Nurhadiat Dedi (2001), Kerajinan Tangan dan Kesenian, Jakarta: Grasindo

Bangun C Sem (2001), Kritik Seni Rupa, Bandung; Institut Teknologi Bandung

Sugiyanto (2016), Seni Budaya, Jakarta: Erlangga