



MODUL
TEMA 11

Prinsip Karya Dua Dimensi

SENI BUDAYA PAKET C SETARA SMA/MA KELAS XII



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus
Tahun 2020



MODUL
TEMA 11

Prinsip Karya Dua Dimensi

SENI BUDAYA PAKET C SETARA SMA/MA KELAS XII



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus
Tahun 2020

Seni Budaya (Seni Rupa) Paket C Setara SMA/MA Kelas XII
Modul Tema 11 : Prinsip Karya Dua Dimensi

- **Penulis:** Winna Mardani, M.Pd.; Ary Trisna Oktavierasasi M.Sn.
- **Editor:** Dr. Samto; Dr. Subi Sudarto
Dra. Maria Listiyanti; Dra. Suci Paresti, M.Pd.; Apriyanti Wulandari, M.Pd.
- **Diterbitkan oleh:** Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

viii+ 40 hlm + ilustrasi + foto; 21 x 28,5 cm

Kata Pengantar

Pendidikan kesetaraan sebagai pendidikan alternatif memberikan layanan kepada masyarakat yang karena kondisi geografis, sosial budaya, ekonomi dan psikologis tidak berkesempatan mengikuti pendidikan dasar dan menengah di jalur pendidikan formal. Kurikulum pendidikan kesetaraan dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 pendidikan dasar dan menengah hasil revisi berdasarkan peraturan Mendikbud No.24 tahun 2016. Proses adaptasi kurikulum 2013 ke dalam kurikulum pendidikan kesetaraan adalah melalui proses kontekstualisasi dan fungsionalisasi dari masing-masing kompetensi dasar, sehingga peserta didik memahami makna dari setiap kompetensi yang dipelajari.

Pembelajaran pendidikan kesetaraan menggunakan prinsip flexible learning sesuai dengan karakteristik peserta didik kesetaraan. Penerapan prinsip pembelajaran tersebut menggunakan sistem pembelajaran modular dimana peserta didik memiliki kebebasan dalam penyelesaian tiap modul yang di sajikan. Konsekuensi dari sistem tersebut adalah perlunya disusun modul pembelajaran pendidikan kesetaraan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dan melakukan evaluasi ketuntasan secara mandiri.

Tahun 2017 Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat mengembangkan modul pembelajaran pendidikan kesetaraan dengan melibatkan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud, para akademisi, pamong belajar, guru dan tutor pendidikan kesetaraan. Modul pendidikan kesetaraan disediakan mulai paket A tingkat kompetensi 2 (kelas 4 Paket A). Sedangkan untuk peserta didik Paket A usia sekolah, modul tingkat kompetensi 1 (Paket A setara SD kelas 1-3) menggunakan buku pelajaran Sekolah Dasar kelas 1-3, karena mereka masih memerlukan banyak bimbingan guru/tutor dan belum bisa belajar secara mandiri.

Kami mengucapkan terimakasih atas partisipasi dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud, para akademisi, pamong belajar, guru, tutor pendidikan kesetaraan dan semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan modul ini.

Jakarta, 1 Juli 2020
Plt. Direktur Jenderal



Hamid Muhammad

Modul Dinamis: Modul ini merupakan salah satu contoh bahan ajar pendidikan kesetaraan yang berbasis pada kompetensi inti dan kompetensi dasar dan didesain sesuai kurikulum 2013. Sehingga modul ini merupakan dokumen yang bersifat dinamis dan terbuka lebar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi daerah masing-masing, namun merujuk pada tercapainya standar kompetensi dasar.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar.....	v
Modul 11 Prinsip Karya Dua Dimensi.....	vi
Petunjuk Penggunaan Modul	vi
Tujuan Yang Diharapkan	vii
Pengantar Modul	vii
Peta Materi	viii
Unit-1 Kekuatan Sebuah Goresan.....	1
A. Unsur-unsur Seni Rupa	2
B. Prinsip-prinsip Seni Rupa	9
Penugasan 1.1 Keindahan Arsiran	11
Penugasan 1.2 Perpaduan Bentuk	12
Unit – 2 Karyaku Dalam Dua Dimensi.....	14
A. Bahan Seni Rupa	14
B. Alat Seni Rupa.....	16
C. Media seni Rupa.....	18
D. Berkarya dengan Berbagai Teknik.....	18
Penugasan 2.1 Karya Pertamaku	26
Penugasan 2.2 Karya Mozaik	27
Rangkuman	28
Saran Referensi	28
Latihan Soal	29
Kriteria Pindah/Lulus Modul.....	33
Penilaian	33
Kunci Jawaban	36
Daftar Pustaka.....	38
Tentang Penulis	39

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Karya dengan unsur titik	3
Gambar 1.2 Macam-macam garis	4
Gambar 1.3 Karya dengan unsur garis	4
Gambar 1.4 Karya dengan unsur bidang	5
Gambar 1.5 Ragam bentuk.....	5
Gambar 1.6 Karya dengan unsur bentuk	6
Gambar 1.7 Macam-macam tekstur.....	6
Gambar 1.8 Pembagian warna.....	7
Gambar 1.9 Warna dalam karya	8
Gambar 1.10 Karya dengan Teknik gelap terang.....	8
Gambar 1.11 Teknik gelap terang.....	8
Gambar 2.1 Contoh cat air	15
Gambar 2.2 Contoh cat minyak.....	15
Gambar 2.3 Contoh cat air	16
Gambar 2.4 Contoh cat air 2	16
Gambar 2.5 Contoh varnish	16
Gambar 2.6 Contoh Jenis-jenis Kuas.....	17
Gambar 2.7 Contoh Palet.....	17
Gambar 2.8 Contoh pisau palet.....	17
Gambar 2.9 Contoh Arsiran satu arah.....	19
Gambar 2.10 Contoh arsiran satu silang.....	19
Gambar 2.11 Contoh Arsiran satu melingkar.....	19
Gambar 2.12 Contoh Gambar dengan teknik dussel	20
Gambar 2.13 Gambar dengan teknik blok	20
Gambar 2.14 Gambar dengan teknik kolase.....	23
Gambar 2.15 Gambar dengan teknik kolase.....	23
Gambar 2.16 contoh karya dengan teknik kolase	23
Gambar 2.17 Contoh karya dengan teknik aquarel	24
Gambar 2.18 Contoh karya dengan teknik aquarel	24
Gambar 2.19 Contoh karya dengan teknik aquarel	25



Prinsip Karya Dua Dimensi

Petunjuk Penggunaan Modul

Modul mata pelajaran Seni Budaya Pendidikan Kesetaraan Paket C Tingkatan XI bisa dilakukan berurutan atau terpisah. Dimana modul mata pelajaran ini terdiri dari 5 modul yaitu (11) Prinsip Karya Dua Dimensi, (12) Serba-Serbi Karya Tiga Dimensi, (13) Pameran Seni Rupa, (14) Analisa Karya Seni Rupa Dua Dimensi, dan (15) Analisa Karya Seni Rupa Tiga dimensi. Modul ini disusun untuk dipelajari secara mandiri, berurutan, namun tidak menutup kemungkinan modul-modul ini untuk dipelajari secara tidak berurutan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Modul ini adalah:

1. Bacalah modul pertama **Prinsip Karya Dua Dimensi** dengan cermat sehingga Anda akan memahami materi yang disajikan pada masing-masing unit dan mempraktekkan dalam karya.
2. Untuk dapat lebih memahami dan menguasai materi modul “Prinsip Karya Dua Dimensi” kerjakan tugas yang tersedia pada setiap Unit.
3. Disarankan menggunakan sumber daya, kearifan lokal, tradisi dan budaya atau muatan daerah setempat sebagai ciri khas mata pelajaran.

4. Disarankan menggunakan alat, bahan, tatacara dan media sesuai yang tercantum pada setiap penugasan.
5. Disarankan menggunakan berbagai referensi yang mendukung atau terkait dengan materi pembelajaran.
6. Meminta bimbingan tutor jika merasakan kesulitan dalam memahami materi modul.
7. Mampu menyelesaikan 75% dari semua materi dan penugasan maka Anda dapat dikatakan TUNTAS belajar modul ini.

Tujuan Yang Diharapkan Setelah Mempelajari Modul

Setelah mempelajari modul pertama “ Prinsip Karya Dua Dimensi “, Anda akan mampu:

1. Mendeskripsikan unsur-unsur karya seni dua dimensi sehingga menumbuhkan kecintaan terhadap seni rupa.
2. Mengapresiasi keindahan yang dilihat dan dirasakan dalam bentuk karya seni rupa dua dimensi
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi unsur, prinsip, media, alat dan mengenal karya dalam dua dimensi.
4. Mengembangkan kreativitas dalam berkarya dengan menggunakan inspirasi bahan, alat dan media yang ada di lingkungan sekitar.
5. Mengungkapkan kebanggaan pada hasil karya seni rupa ciptaan sendiri dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip seni rupa dan karyanya bisa memberikan nilai manfaat lebih, minimal pada si pembuatnya.

Pengantar Modul

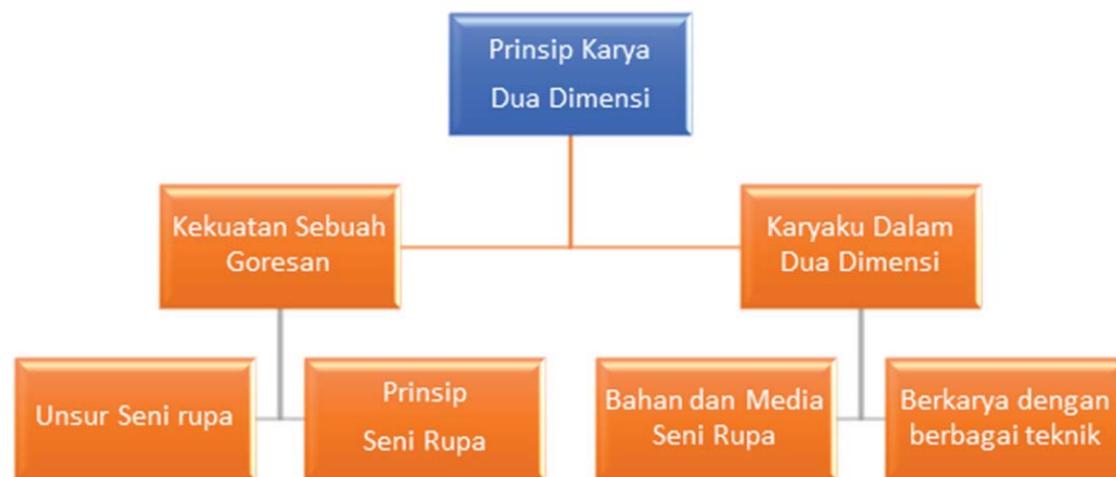
Sederhananya, pengertian seni rupa adalah cabang seni yang membuat objek yang dapat dinikmati terutama melalui bentuknya. Seni rupa adalah karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Modul ini diberi judul Prinsip Karya Dua Dimensi. Dalam modul ini dipaparkan pembelajaran seni budaya rumpun seni rupa yang berhubungan dengan karya dua dimensi. Modul ini terdiri dari dua unit, unit pertama adalah kekuatan sebuah goresan yang bercerita tentang unsur seni rupa yang berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan gelap

terang. Selain itu, Unit pertama juga akan memberikan pengetahuan mengenai berbagai prinsip dasar dalam seni rupa yang terbagi menjadi 8, di antara lain adalah kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, gradasi, kesebandingan, komposisi, keseimbangan

Pada Unit kedua modul bercerita mengenai Karyaku Dalam Dua Dimensi, Unit 2 ini akan dibagi menjadi dua pokok bahasan. Pokok bahasan pertama adalah mengenal alat dan bahan dalam menciptakan karya seni rupa dua dimensi, baik itu bahan kering dan cair. Pokok bahasan kedua peserta didik akan mempelajari teknik-teknik dalam karya dua dimensi, yang sederhana dengan alat yang mudah didapat, yaitu : teknik arsir, dussel, blok, kolase dan aquarel.

Peta Materi



UNIT 1 Kekuatan Sebuah Goresan

Seni menurut Ki. Hadjar Dewantara (1977), seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan bersifat indah, menyenangkan dan dapat menggerakkan jiwa manusia.

Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip seni.

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua yaitu, karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran (panjang dan lebar) dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruang (panjang, lebar dan ruang/volume).

Berdasarkan fungsinya, karya seni rupa dibagi dua yaitu :

1. Seni murni (*fine art*), adalah: bagian kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual, artinya bahwa seni itu lahir karena proses kreatif dan pengalaman batin seniman yang di landasi oleh nilai estetis yang akan dihargai dengan apresiasi kesenian baik oleh seniman dan penikmat seni dan kemudian akan diberi nilai dengan sejumlah harga (Kartika, 2004:34). Seni tersebut bukan lagi merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat tetapi hanya mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah : karya seni lukis dan seni patung konvensional (Soedarso Sp, 1990:21).
2. Seni terapan (*applied art*) adalah: bagian kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan praktis atau memenuhi kebutuhan sehari-hari berdasarkan keadaan pasar dan nilai estetis, karya seni ini merupakan produk benda pakai masyarakat banyak (*mass product*). Dalam berproses kreatif, selalu memperhitungkan pemilihan bahan, proses pengerjaan yang berkolaborasi dengan tukang atau perajin, hingga sampai proses rekayasa kebutuhan pasar atau mempertimbangkan tren pasar. Ciri khas karya seni rupa ini adalah aspek komersial yang akan menjadi landasan bagi pengembangan ekonomi kreatif (Kartika, 2004:35).

Berdasarkan bentuk atau dimensinya, dapat dengan mudah diketahui apa saja yang termasuk kedalam karya seni rupa 2 dimensi. Contohnya adalah semua karya yang digambar diatas permukaan datar, seperti kanvas, kertas, plastik dan papan kayu (karya yang mempunyai ukuran panjang dan lebar). Beberapa contoh karya seni rupa 2 dimensi :

1. **Gambar.** Karya Seni rupa yang digambar menggunakan media gambar seperti pensil

diatas kertas, gambar ilustrasi, gambar ekspresif, gambar bentuk, gambar suasana.

2. **Lukisan.** Karya seni rupa yang dilukis menggunakan pewarna, bisa di media kertas, kanvas, kain, dan bidang datar lainnya
3. **Seni Grafis.** Karya Seni rupa yang dibuat melalui cetakan, seperti cetakan kayu, stempel atau sablon
4. **Desain Komunikasi Visual.**

Atau desain grafis yang, biasa dibuat dengan manual atau menggunakan aplikasi komputer, lalu dicetak diatas kertas/media lainnya menggunakan printer. Misalnya, desain brosur, banner, hingga ke website. Karya yang dibuat dengan perangkat komputer, biasanya disebut juga sebagai karya seni digital, karya seni yang menggunakan alat bantu perangkat teknologi (komputer, kamera, dan lain sebagainya)

Seni rupa merupakan realisasi imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni (kecuali oleh nilai moral dan etika). Sehingga dalam berkarya seni, seharusnya tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Tujuan utama kegiatan seni rupa adalah mengembangkan berbagai bentuk ekspresi yang bersumber dari perasaan, pikiran, intuisi, sensasi dan imajinasi yang ada pada individu.

Dalam setiap pribadi pada umumnya terdapat adanya dorongan bawah sadar yang seringkali muncul dalam 'kesadaran' berupa imaji. Imaji-imaji ini juga sering muncul dalam impian, khayalan dan bentuk-bentuk ungkapan yang lain, suatu penyampaian bahasa baru yang harus dikelola, dipraktekkan, untuk diungkapkan dalam media tertentu, salah satunya media seni rupa.

Untuk memulai sebuah perjalanan panjang proses berkarya rupa diperlukan sebuah langkah kecil. Demikian juga untuk memulai suatu karya akan dimulai dari sebuah goresan sederhana. Mencipta sebuah karya seni rupa dua dimensi dimulai dari sebuah tarikan garis yang disebut goresan. Goresan adalah bagian dari sebuah unsur-unsur seni rupa. Untuk bisa memahami dan mengapresiasi sebuah karya seni rupa dua dimensi dimulai dari memahami unsur seni rupa dan prinsip seni rupa.

A. Unsur-Unsur Seni Rupa

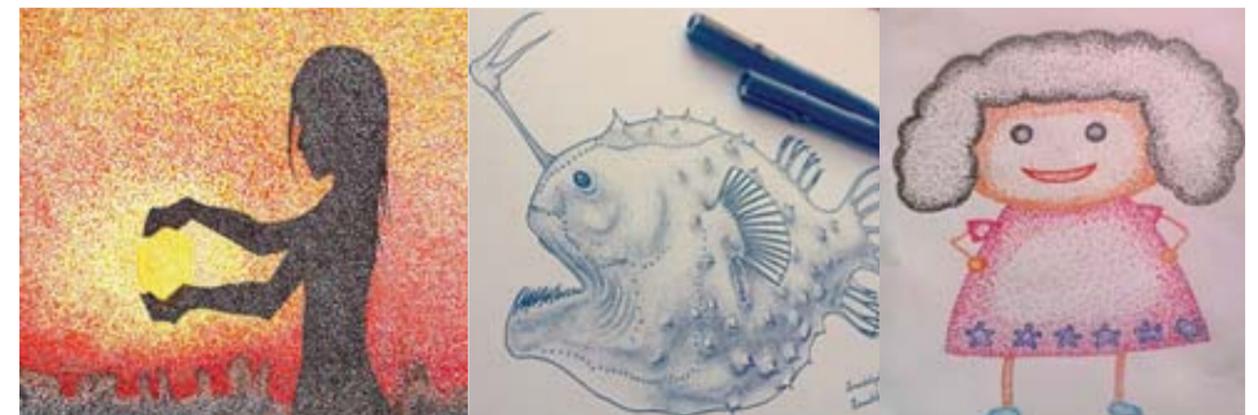
Unsur-unsur seni rupa merupakan bagian terpenting dalam membuat suatu karya. Unsur seni rupa adalah semua bagian yang mendukung terwujudnya suatu karya seni rupa. Unsur seni rupa dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu unsur fisik dan unsur nonfisik. Unsur-unsur yang bersifat fisik terdiri dari titik, garis, bidang dan bentuk, ruang, tekstur, warna dan gelap terang. Sedangkan unsur yang bersifat nonfisik terdiri dari perasaan, pandangan, pemikiran, gagasan atau karakter yang terungkap dalam karya seni tersebut. Unsur ini tidak dapat dipahami secara visual melainkan hanya dapat dirasakan saja. Dalam suatu karya seni

rupa, unsur-unsur tersebut di atas disusun dan dipadukan menurut prinsip-prinsip tertentu seperti kesatuan, keseimbangan dan irama, sehingga mampu mengekspresikan perasaan, pandangan dan karakter pembuatnya dalam sebuah karya seni. Dalam menciptakan sebuah goresan yang menjadi bagian dari karya seni rupa dua dimensi, unsur – unsur yang harus dikuasai adalah:

1. Titik

Titik merupakan unsur rupa yang paling sederhana. Setiap menyentuhkan pensil pertama kali pada kertas akan menghasilkan titik. Unsur titik akan tampak berarti pada karya seni rupa apabila jumlahnya cukup banyak atau ukurannya diperbesar menjadi bitnik. Kemudian dibutuhkan adanya titik untuk membentuk garis, bentuk, ataupun bidang. Dalam pembuatan unsur titik ini bisa dilakukan dengan variasi jarak yang berbeda yaitu jarak sempit atau dengan jarak lebar dari titik itu sendiri. Dari perpaduan unsur titik dengan berbagai variasi warna bisa menjadikan sebuah karya seni yang elok dan bagus. Teknik penggunaan titik dan perpaduan warna ini disebut dengan teknik Pointilis.

Pengertian pointilis adalah salah satu teknik menggambar yang tersusun atas titik-titik kecil sehingga membentuk sebuah objek gambar. Adapun *Georges Seurat* telah mengembangkan teknik pointilis ini sejak tahun 1886, sedangkan orang yang menggambar dengan teknik ini disebut dengan *pointilisme*. Apabila kita melihat atau menikmati hasil lukisan pointilis dari dekat, maka yang akan terlihat hanyalah ratusan atau bahkan ribuan titik-titik kecil. Namun berbeda jika kita melihatnya dari kejauhan, maka keindahan lukisan tersebut akan mulai terlihat dan bahkan gradasi warna yang dibuat dari sekumpulan titik-titik akan terlihat sangat menarik.



Sumber : <http://kopikeliling.comdasar>

Sumber : <http://blogspot.com>

Gambar 1.1 Karya dengan unsur titik

2. Garis

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. ada empat macam garis yaitu : garis lurus, garis lengkung, garis patah-

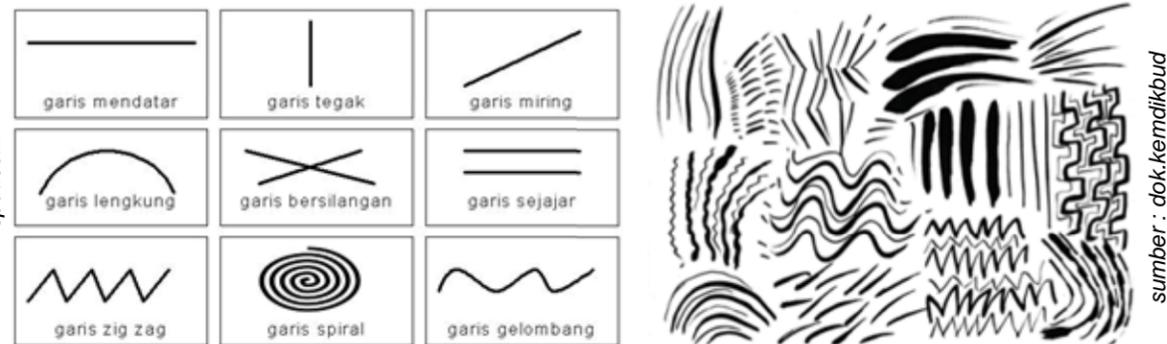
patah, dan garis spiral atau pilin.

Garis dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula.

Garis menurut bentuknya ada 2 (dua), garis lurus dan garis lengkung. Kemudian garis dapat dibagi lagi menjadi 3 (tiga) bagian besar menurut jenis, kesan dan wujudnya.

Garis menurut jenisnya yaitu garis lengkung, garis panjang, pendek, horizontal, vertikal, diagonal, berombak, putus, putus, patah-patah, spiral dan lainnya.

Sumber : dzoel-srnmktimas.blog-spot.com

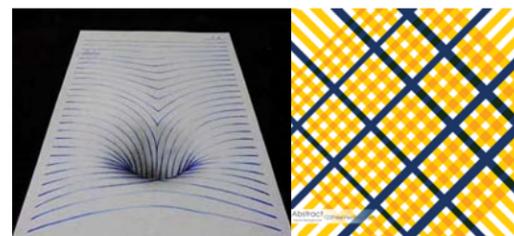


Gambar 1.2 Macam-macam garis

Dari setiap bentuk garis dapat juga digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Kesan garis dalam penerapan seni rupa, contohnya :

- Garis lengkung mempunyai kesan lentur dan lembut.
- Garis halus memiliki lengkungan yang berirama melambangkan sebuah kelembutan kewanitaan.
- Bentuk garis lurus memberi kesan tegas dan keras.
- Garis miring mempunyai arti akan gerak, tidak stabil, dan kegoncangan.
- Bentuk garis patah-patah memiliki kesan kaku.
- Garis tegas memiliki makna terpatah-patah, kuat, tegas serta melambangkan sebuah kekuasaan.
- Garis sudut melambangkan sebuah kestabilan serta keagungan.
- Garis spiral yang bermakna lentur dan elastis.

Garis berdasarkan wujudnya ada dua yaitu garis semu dan garis nyata. Garis nyata dihasilkan oleh coretan sedangkan garis semu dihasilkan oleh adanya perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih.



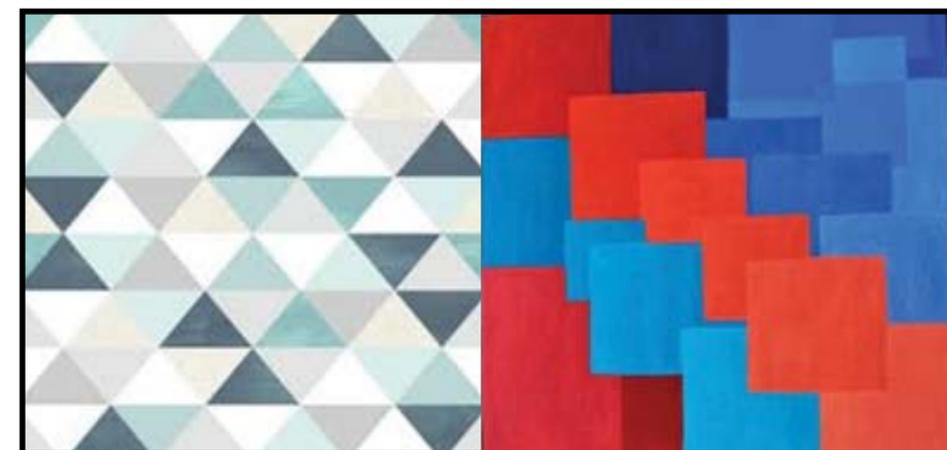
Gambar 1.3 Karya dengan unsur garis
Sumber : publikdomainvektor.org

3. Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan mengabungkan beberapa garis dalam keadaan tertentu. Bidang dalam seni rupa dapat diamati secara visual pada setiap karya seni berdasarkan bentuk karya seni tersebut. Bidang merupakan bentuk dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar.

Bidang dalam karya seni rupa terdiri dari beberapa bentuk. Misalnya bidang geometris (Bentuk geometris merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur meliputi:

- Bentuk kubistis, contohnya kubus dan balok.
- Bentuk silindris, contohnya tabung, kerucut, dan bola)
- bidang biomorfis (organis) seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda alam yang lainnya, bidang bersudut (seperti bujur sangkar, kotak, segitiga, jajaran genjang) dan bidang tak beraturan.



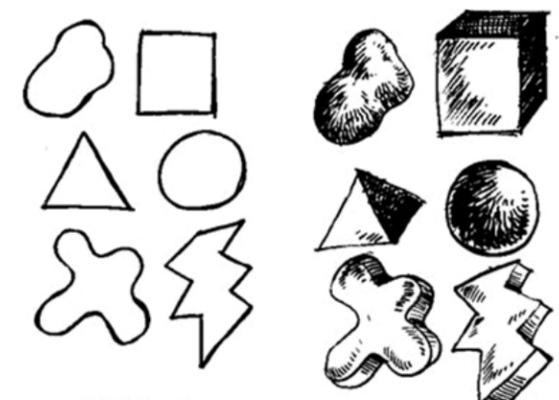
Sumber : stickdekor.com

Sumber : M. handrum Tri Anggara UNJ

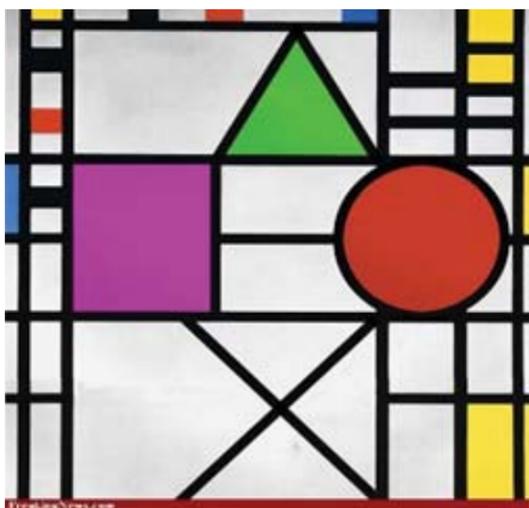
Gambar 1.4 Karya dengan unsur bidang

4. Bentuk

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua yaitu bangun dan bentuk plastis atau *form*. Shape atau bangun adalah sesuatu yang bentuknya seperti bulat, persegi, ornamental, tidak teratur dan lainnya sedangkan form atau bentuk plastis adalah bentuk subjektif atau tujuan dari adanya benda tersebut sehingga memiliki nilai seperti kasur yang berbentuk (*shape*) persegi panjang tapi form nya itu sebagai tempat tidur



Gambar 1.5 Ragam bentuk
Sumber : dok.kemdikbud



Gambar 1.6 Karya dengan unsur bentuk
Sumber : publikdomainvektor.org

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

5. Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki ukuran panjang x lebar x tinggi atau ruang memiliki bentuk 3 dimensi namun dalam seni rupa juga bentuk ruang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: melalui penggambaran gempal, penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, pelengkungan atau pembelokan bidang, penambahan bayang-bayang.

6. Tekstur

Pengertian tekstur sebagai unsur seni rupa adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Setiap benda ada yang memiliki tekstur berbeda dan adapun yang sama. Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu.

Pengertian tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan.



sumber : dok.kemdikbud

Sumber : publikdomainvektor.org

Gambar 1.7 Macam-macam tekstur

7. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang membuat suatu ciptaan terasa hidup dan lebih eksresif. Warna berdasarkan teori warna terhadap cahaya terdapat tujuh spektrum warna. Salah satu teori warna dalam seni rupa adalah teori warna pigmen yaitu :

Warna primer adalah warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain, terdiri atas merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah warna yang dapat diperoleh dari mencampur kedua warna primer dalam takaran tertentu, seperti ungu, oranye dan hijau.

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder dengan warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain. Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan violet, merah dengan hijau, dan lain-lain. Cobalah mulai bereksperimen mencampurkan warna-warna.



Gambar 1.8 Pembagian Warna
Sumber : daccent.wordpress.com

Peran dari warna tersebut sangatlah penting karena ia sangat berpengaruh secara signifikan kepada keindahan seni. Selain itu, ia juga mampu memberikan suatu kesan yang sangat menyejukkan terhadap orang yang menjadi penikmat dari seni itu sendiri.



Gambar 1.9 Warna dalam karya
Sumber : dok kemdikbud

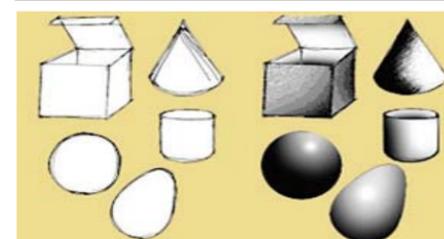
8. Gelap Terang

Gelap terang adalah unsur seni rupa yang bergantung terhadap intensitas cahaya yang tujuan agar seolah-olah memperdalam makna dari sebuah karya seni, serta membuat objek dari karya seni rupa itu terkesan lebih nyata. Semakin besar intensitas cahaya maka akan semakin terang, semakin kecil intensitas cahaya, maka akan semakin gelap. Dalam karya seni rupa dua dimensi, unsur gelap terang dibuat berdasarkan gradiensi dan pemilihan warna yang ada.

Dalam Teknik gelap terang ini memiliki 2 teknik dasar yaitu *chiaroscuro* dan *silhouette*. Teknik dasar tersebut sering sekali menjadikan gambar atau hasil dari karya seni semakin mengagumkan dan enak untuk di pandang. Teknik *chiaroscuro* merupakan sebuah teknik dimana peralihan cahaya secara bertahap atau bisa juga disebut gradasi warna. Sedangkan teknik *silhouette* adalah sebuah teknik bayangan tanpa memiliki gradasi warna dan juga terkadang penggunaan teknik ini menggunakan pencitraan



Gambar 1.10 Karya dengan Teknik gelap terang
Sumber : gambar terbaru.com



sumber : dok. Kemdikbud
Gambar 1.11 Teknik gelap terang

B. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Karya seni adalah buah pikiran manusia yang menyukai keindahan, setiap individu memiliki selera yang berbeda. Walaupun berbeda, tetapi semua manusia setuju bahwa sebuah karya seni rupa bisa dikatakan memiliki nilai estetika apabila memiliki unsur-unsur yang lengkap.

Lantas apa saja unsur-unsur yang dimiliki oleh sebuah karya seni rupa? Hal itu meliputi beberapa hal seperti berikut ini, bentuk, bidang, garis, warna, tekstur, bahkan pencahayaan pun menjadi unsur seni dari karya seni itu sendiri. Semua unsur tersebut saling mendukung satu sama lain dan akhirnya membentuk sebuah karya seni yang baik, tanpa salah satu unsur maka karya seni tersebut tak bisa dikategorikan sebagai karya seni rupa dengan nilai estetika yang tinggi. Selain unsur-unsur seni rupa, dalam membentuk sebuah bentuk karya seni rupa juga dibutuhkan beberapa prinsip dasar, lantas apa saja prinsip dasar yang akan menunjang pembentukan karya seni rupa tersebut?

Sebelum membahas butir-butir detailnya, alangkah lebih baiknya jika kita membahas perihal pengertian dari prinsip-prinsip seni rupa itu sendiri. Jadi yang dimaksudkan dengan prinsip seni rupa adalah beberapa ketentuan dasar yang menunjang semua unsur (yang telah disebutkan di atas) yang kemudian unsur-unsur tersebut bergabung menjadi satu karya yang memiliki nilai seni. Secara umum, berbagai prinsip dasar dalam seni rupa terbagi menjadi 8, di antara lain adalah kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, gradasi, kesebandingan, komposisi, keseimbangan. Untuk lebih jelasnya silahkan simak berikut ini :

1. Komposisi

Prinsip dasar sebuah karya seni rupa lainnya adalah komposisi, komposisi adalah penempatan atau aransemen unsur-unsur visual atau 'bahan' dalam karya seni, berbeda dari subyek. Perannya dalam membentuk sebuah karya seni rupa adalah sebagai dasar dari keindahan. Sebuah karya seni tak bisa dikatakan indah, serasi, teratur dan juga menarik tanpa memiliki komposisi seni yang tepat. Memang tiap seniman memiliki selera yang berbeda-beda dalam pandangan serta takaran yang berbeda-beda pula dalam bahasan komposisi ini, tetapi hasil akhirnya tak perlu diragukan lagi karena setiap penikmat seni bisa merasakan komposisi yang telah dipadukan sedemikian rupa oleh si pencipta karya tersebut.

2. Proporsi

Proporsi dikenal juga dengan perbandingan ukuran. Ada dua pengertian perbandingan, yaitu : a) perbandingan bentuk-bentuk konfensional contoh seperti buah mangga tidak mungkin lebih besar dari buah semangka, b) perbandingan ukuran sebagai satu kesatuan misalnya secara ideal tubuh manusia adalah satu kesatuan utuh terdiri dari

kepala, tangan, dada, bahu, pinggang, kaki dan lain sebagainya. Jika satu diantara tidak seukuran maka akan kelihatan janggal dan tentu tidak proporsional.

3. Kesatuan

Kesatuan atau *unity*, merupakan prinsip yang menunjang bagaimana satu unsur dengan unsur lainnya saling berpadu dengan harmonis dalam menciptakan sebuah komposisi seni rupa yang indah dan juga menarik mata. Jika dibandingkan dengan prinsip seni rupa yang lainnya, prinsip kesatuan merupakan modal awal yang memerlukan tunjangan dari berbagai prinsip lainnya supaya bisa menciptakan karya seni dengan nilai estetika tinggi sebagaimana mestinya.

4. Keseimbangan

Prinsip dasar karya seni yang terakhir adalah keseimbangan atau dikenal juga sebagai *balance*. Prinsip dasar yang satu ini memiliki tanggung jawab terhadap kesan yang tercipta dari sebuah susunan unsur-unsur seni rupa. Jika seorang seniman pandai mengatur keseimbangan unsur-unsur seni rupa yang tengah ia kerjakan, maka akan muncul sebuah daya tarik khusus bagi para penikmat seni yang melihat karya seni tersebut.

5. Irama

Yang dimaksudkan dengan irama adalah sebuah prinsip yang mengambil tempat sebagai dasar atas pengulangan satu atau mungkin lebih unsur dengan cara yang teratur. Untuk jenis pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur itu sendiri bisa beraneka macam jenisnya, baik itu sekadar variasi warna, perbedaan garis dan juga variasi bentuk yang beragam namun tetap diulang dengan teratur dan terstruktur.

Sekalipun pengulangan yang begitu-begitu saja akan terlihat sangat statis dan begitu-begitu saja, tetapi jika pengulangannya dilakukan dengan variasi yang bagus maka akan memberikan nilai estetika yang lebih tinggi dan irama harmonisnya yang kuat.

6. Keselarasan

Sementara itu, untuk mengatakan sebuah karya seni rupa indah dan memiliki nilai estetis, yang harus diperhatikan adalah kesatuan unsur-unsur karya seninya berpadu dengan selaras dan harmonis. Yang dimaksud dengan keselarasan itu sendiri adalah adanya kedekatan antara satu unsur dengan lainnya yang *notabene* berbeda satu sama lain, baik itu dalam pencahayaan, bentuk, bahkan pemilihan warna saja sudah memegang peranan penting dalam membangun sebuah keindahan.

7. Penekanan

Contrast atau penekanan merupakan prinsip yang menjadi dasar dari kesan perbedaan dua buah unsur yang memiliki sifat saling berlawanan dan juga yang saling berdekatan. Dengan adanya prinsip penekanan, maka akan membuat sebuah karya seni jadi terlihat segar dan baru, serta tidak monoton dan membosankan. Dengan adanya perbedaan yang mencolok baik itu dalam warna, penggambaran bentuk dan juga ukuran dari karya seni itu sendiri, akan memberikan tampilan yang jauh lebih menarik.

8. Titik Fokus

Subjek Muttar : (titik fokus) karya seni senantiasa mengunggulkan sesuatu atau mengisyaratkan sesuatu kedalam penciptaannya. Menitikkan beratkan suatu titik fokus di dalam karya seni akan memberikan gambaran yang berbeda, karena ada bahagian yang penting dan terasa lebih menonjol.

Penugasan 1.1

Keindahan Garis

1. Tujuan

Melalui penugasan ini diharapkan anda mampu :

- Memahami pembuatan salah satu unsur seni rupa
- Mengaplikasikan unsur garis dalam sebuah karya
- Mengapresiasikan unsur garis dalam bentuk karya

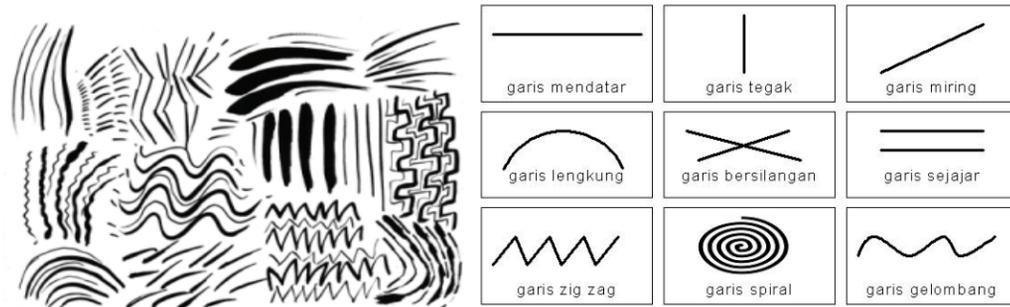
2. Alat, Bahan dan Media

- Kertas A5 (separo dari A4)
- Pensil 2B, 4B dan 6B
- Bahan daur ulang (bingkai, ranting, dll) untuk membuat bingkai sederhana

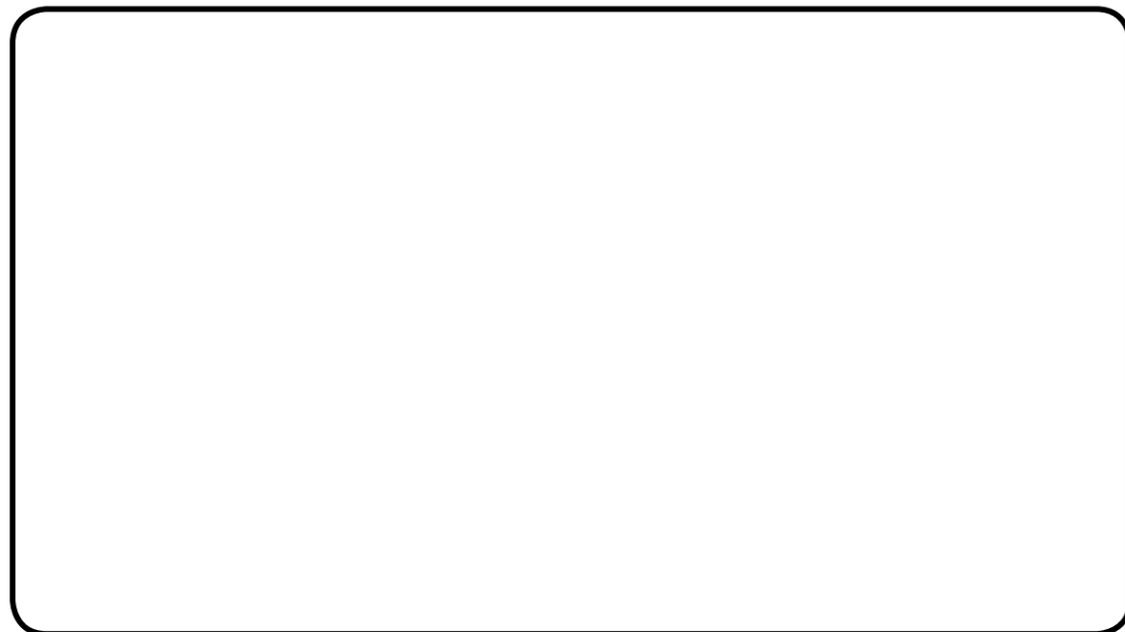
3. Langkah - Langkah

- Tugas mandiri ini dapat dilaksanakan secara individual atau bekerjasama secara berpasangan.
- Cobalah bereksperimen. Gambarlah sebuah karya seni rupa dua dimensi dengan memanfaatkan unsur garis dan warna hitam putih. Adapun unsur garis yang diolah berupa garis lurus, patah-patah, dan lengkung (sesuai pilihanmu), tebal/tipis. Susunlah garis dan warna tersebut sehingga menghasilkan susunan tertentu yang bisa dinikmati.
- Usahakan dalam berkarya, tidak memakai penghapus. Buat goresan-goresan dengan penuh percaya diri.
- Buatlah 4 karya. Setelah karya selesai, buatlah bingkai sederhana dari bahan yang ada di sekitar dan pasang karyamu. Dan nikmati karya yang sudah Anda

Contoh: unsur garis



e. Kerjakan pada lembar kertas di bawah ini. Format karya bebas, bisa portrait atau lansekap.



Penugasan 1.2

Perpaduan Bentuk

1. Tujuan

Melalui penugasan ini diharapkan anda mampu :

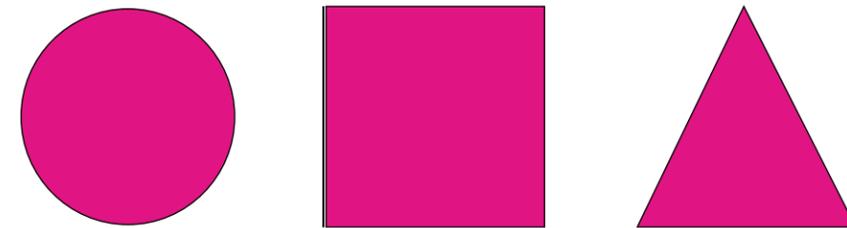
- Memahami berbagai unsur seni rupa
- Dapat mengaplikasikan prinsip seni rupa dalam sebuah karya
- Mengapresiasikan unsur seni rupa dalam bentuk karya

2. Alat, Bahan dan Media

Pensil/pulpen/Crayon Warna/spidol , kertas/papan/media yang ada di sekitar

3. Langkah - Langkah

- Tugas mandiri ini dapat dilaksanakan secara individual atau bekerjasama secara berpasangan.
- Gambarlah sebuah karya seni rupa dengan menggunakan/mengaplikasikan bidang lingkaran, persegi dan segitiga yang nantinya menghasilkan gambar atau tema tertentu.



Mengenal bahan, alat dan media seni rupa adalah hal utama yang harus dimiliki oleh seseorang yang ingin berkarya. Memilih bahan yang sesuai dipadukan dengan alat dan media yang selaras akan menghasilkan karya yang memikat bila dibarengi dengan penguasaan berbagai teknik dalam menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Pada pembahasan kali ini akan dipelajari bahan, alat, media dan teknik dalam menciptakan karya seni rupa dua dimensi.

A. Bahan 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, berdasarkan fungsinya ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) dan ada pula sebagai bahan penunjang.

Berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan olahan/sintetis. Bahan baku alami adalah material yang bahannya dasarnya berasal dari alam (dapat digunakan secara langsung). Sedangkan bahan baku olahan 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 kering dan sebagainya.

Contoh bahan kering yang digunakan dalam seni rupa diantaranya :

1. Pensil : dibuat dengan campuran grafit dan tanah liat.
2. Konde/arang/corag : bertekstur halus dan berwarna sangat hitam.
3. Pensil warna : terdiri dari bermacam-macam warna yang bertekstur lembut
4. Krayon : terbuat dari unsur lilin dan kapur
5. Pena : berisi tinta yang biasanya berwarna, hitam, biru, dan merah.
6. Cat cair; bahan untuk melukis di atas kertas, bersifat transparan dan mudah larut.
7. Cat minyak; membutuhkan waktu yang lama (beberapa hari) untuk mengering.
8. Kanvas; kain yang berlapis cat campur lem
9. Kuas; untuk menggoreskan cat
10. Palet; tatakan/wadah untuk menaruh dan mencampur warna-warna cat.
11. Komputer; untuk teknik-teknik tertentu seperti gambar-gambar digital.
12. Kertas; Media untuk melukis.

Untuk bahan cair dapat lebih spesifik lagi. Berikut ini adalah contoh bahan cair seni yaitu:

1. Cat Air

Cat air atau populer juga dengan sebutan aquarel adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air yang bersifat transparan dan mudah larut. Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, biasanya yang digunakan adalah kertas. Selain itu bisa plastik, kulit, kain, kayu, atau kanvas.



Gambar 2.1 contoh cat air.
Sumber : Belajar seni rupa.com

Secara umum, cat air digunakan permukaan berwarna putih atau terang karena sifat transparansinya. Biasanya cat air digunakan dengan kuas lancip dan air yang berlebih, tetapi bisa pula dicampurkan dengan material lain. Cat air dengan campuran air berlebih menghasilkan warna yang terang dan segar.

Banyak teknik yang bisa dipakai dalam cat air yang membutuhkan kesabaran tinggi. Cat air memiliki kelebihan tidak berbau, mudah dibersihkan, dan mudah kering.

2. Cat Air

Cat Minyak adalah cat yang terdiri atas partikel-partikel pigmen warna yang disuspensi dengan media minyak sebagai pengikat pigmen.

Kelebihan cat jenis ini yaitu efek kecerahan warnanya sangat cemerlang, gradasi warna yang dicapai paling lebar tidak dapat dicapai oleh cat jenis lain, bisa menghasilkan tekstur lebih tebal, juga daya tahan terhadap waktu paling awet.

Kelemahan cat minyak yaitu membutuhkan waktu beberapa hari untuk membuat cat ini kering sempurna. Untuk kuasan tipis bisa beberapa minggu dan kuasan tebal bisa lebih lama lagi. Jika belum kering sempurna akan lunak jika kena udara lembab dan karyanya menjadi tidak awet. Bau cat menyengat dan memerlukan teknik yang lebih rumit, ini membuat beberapa seniman beralih ke akrilik.



Gambar 2.2 contoh cat minyak.
Sumber : Belajar seni rupa.com

3. Cat Akrilik

Adalah cat dengan tingkat kecerlangan tinggi dengan pencampur air atau minyak. Sifat cat akrilik hampir sama dengan cat air yaitu cepat kering. Karakter cat ini adalah warna yang dihasilkan sangat cerah, mengkilat dan cemerlang. Teknik melukis cat akrilik hampir sama dengan cat minyak yaitu penerapan warna yang tebal pada media gambar. Sifatnya yang cepat kering membuat cat ini paling disukai para seniman dalam melukis.



Gambar 2.3 contoh cat air.
Sumber : Belajar seni rupa.com

4. Cat Poster

yaitu cat dengan pencampur air dengan karakter tebal/blok biasanya untuk membuat seni poster, seni kaligrafi (seni tulisan) dan lain-lainnya.



Gambar 2.4 contoh cat air 2.
Sumber : Belajar seni rupa.com

5. Pastel

Pewarna yang digosokkan dengan tekanan tertentu pada bidang gambar. Biasanya cat dicampur tapi pastel ditimpa untuk menghasilkan warna lain. Pastel ada dua macam yaitu oil pastel (berupa batangan) dan soft pastel (pastel lunak) berbentuk serbuk yang dioleskan dengan tangan.

6. Pelindung Cat

Pewarna yang digosokkan dengan tekanan tertentu pada bidang gambar. Biasanya cat dicampur tapi pastel ditimpa untuk menghasilkan warna lain. Pastel ada dua macam yaitu oil pastel (berupa batangan) dan soft pastel (pastel lunak) berbentuk serbuk yang dioleskan dengan tangan.



Gambar 2.5 contoh varnish
Sumber : Belajar seni rupa.com

B. Alat Seni Rupa

Pada dasarnya, benda-benda di sekitar kita bisa kita pakai sebagai alat bantu dalam membuat karya seni rupa. Mulai dari bahan alam ataupun sintesis. Misalnya, ranting, batu, sendok, garpu, potongan limbah kardus/plastik, dan lain sebagainya. Karena dalam seni rupa memang sangat luas ruang untuk bereksperimen,

baik dengan alat, bahan, media dan tentu saja ide berkarya seni rupa. Beberapa contoh alat yang umum dalam seni rupa:

1. Kuas

Kuas adalah alat untuk menggosokkan cat dalam melukis, termasuk bahan yang tidak habis dipakai. Kuas untuk melukis beragam macamnya bisa dikelompokkan beberapa kelompok menurut bentuk bulu kuas, yaitu :

a. Soft brushes/kuas berbulu lembut biasanya untuk melukis cat air terdiri atas flat brushes(ujungpipih) dan round brushes (ujung bulat).

b. Bristle brushes/kuas berbulu kaku biasanya untuk melukis cat minyak

Macam-macam kuas diantaranya adalah kuas ujung bulat lancip (rigger), bulat tumpul (round), persegi rata (flat), persegi lancip (filbert), kuas kipas (fan) besar. Kegunaan masing-masing kuas tidak sama, misalnya yang bulat lancip untuk mengerjakannya yang rumit serta membuat detail sedang yang persegi rata untuk mengoles cat pada bidang lebih lebar dan untuk mengeblok bidang lukisan.



Gambar 2.6 contoh jenis-jenis kuas.
Sumber : Belajar seni rupa.com

2. Palet/Tatakan/Wadah yaitu tempat untuk menaruh warna sebelum dioleskan



Gambar 2.7 contoh palet.
Sumber : Belajar seni rupa.com

3. Pisau Palet

Pisau palet atau painting knife untuk mengoles warna serta menciptakan tekstur.

4. Komputer

Sebagai alat bantu, sangat membantu untuk teknik-teknik tertentu seperti gambar-gambar digital. Kemajuan teknologi ini juga mendorong munculnya seni media baru, yang semakin diminati oleh kawula muda. Karya gambar yang dihasilkan bisa hyper realistic, dan beragam bentuknya mulai dari gambar digital, poster, lukisan mix media, fotografi seni, dll



Gambar 2.8 contoh pisau palet.
Sumber : Belajar seni rupa.com

C. Media Seni Rupa

Media adalah materi atau bahan yang menjadi wujud atau bentuk karya seni rupa. Media seni rupa dua dimensi sangat beragam, bahkan dapat dilakukan pada bahan apa saja, permukaannya datar akan lebih mempermudah dalam proses berkarya rupa. Media seni rupa dua dimensi yang lazim digunakan yaitu:

1. Kertas

Kertas biasanya untuk membuat lukisan cat air. Untuk memperoleh hasil goresan yang baik diperlukan kertas dengan kualitas baik yang tentunya harganya pun lebih mahal dari kertas biasa. Kain, biasanya untuk seni lukis batik

2. Kanvas

Kanvas adalah sejenis kain yang tebal dan kuat. Bahan ini dipergunakan untuk membuat layar dan terutama dasar lukisan. Menurut sejarahnya, sebelum ditemukan kanvas para pelukis menggunakan bidang lukisan dari bahan papan. Hal ini tentu kurang praktis karena berat untuk dibawa. Kanvas ditemukan menyusul setelah diketemukannya cat minyak, bidang untuk melukis ini lebih praktis dan terbuat dari bahan kain. Kain dibentangkan pada spanram kemudian diberi lapisan perekat untuk menutup pori-pori kain dan selanjutnya diberi lapisan cat dasar. Cat dasar dapat dari cat dengan medium minyak dapat juga cat dengan medium air. Kanvas dengan cat dari medium minyak tidak dapat digunakan untuk melukis dengan medium air kecuali cat akrilik. Namun cat dasar kanvas dengan medium air lebih fleksibel karena dapat digunakan melukis menggunakan cat dengan medium minyak maupun air. Daya tahan kanvas lebih lemah dibanding dengan bidang gambar dari bahan kayu, terutama dengan kelembaban.

Kualitas kanvas dibedakan berdasar kelenturan, daya tahan dan tekturanya. Kanvas yang baik pada umumnya jika daya tahannya tinggi terhadap perubahan cuaca, lentur dan teksturnya halus. Hal ini ditentukan oleh kualitas kain dan teknik pemberian cat dasar yang digunakan

D. Berkarya dengan Berbagai Teknik

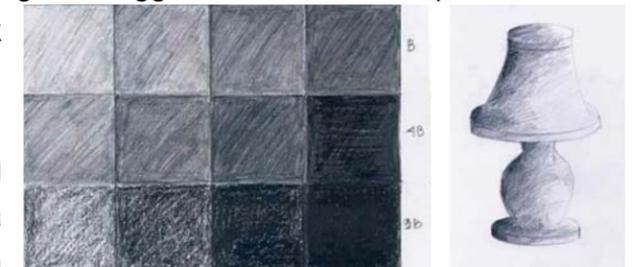
Berkarya dalam seni rupa dua dimensi dapat dilakukan dengan berbagai teknik, Teknik dalam seni rupa dapat dikelompokkan dengan teknik kering dan teknik basah. **Teknik kering** : arsir, pointilis, dusal, bloking, dan kolase terdiri dari bahan pensil, konte, arang, kapur, tepung, kerayon, pastel dan lain-lain. **Teknik basah** : terdiri dari bahan pena, tinta cina, spidol, clier, cat air dan cat minyak. Salah satu teknik basah yang dikenal adalah teknik Aquarel.

Pada modul ini akan dibahas mengenai teknik yang sederhana dengan alat yang mudah didapat, yaitu : teknik arsir, dussel, blok, kolase dan aquarel

1. Teknik Arsir

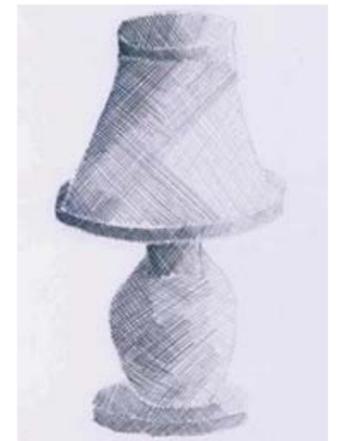
Teknik Arsir adalah cara menggambar dengan pengulangan garis secara acak, menyilang, atau sejajar untuk mengisi bidang yang kosong, menentukan gelap terang objek gambar, memberikan karakter, memberikan kesan bentuk & volume benda sehingga tampak seperti 3 dimensi. Teknik arsir merupakan cara menggambar yang paling utama dan sederhana yang paling banyak digunakan untuk menggambar Arsiran wajah manusia, Arsiran pemandangan, atau arsiran bunga. Arsiran yang pada dapat menentukan kualitas gambar dan menambah estetika gambar tersebut. Sebelum kita berlatih bagaimana cara menggambar dengan menggunakan teknik arsir, pertama-tama kalian harus mengetahui jenis-jenis teknik arsir sebagai berikut :

- Teknik Arsir Satu Arah /Hatching, merupakan teknik arsiran yang paling dasar dilakukan dengan cara membuat garis sejajar dan serah secara beruntun. Pada teknik ini semakin padat garis yang dibuat,



Gambar 2.9 contoh arsiran satu arah
Sumber : <http://dkv.binus.ac.id>

- garis akan semakin menumpuk dan menambah massa garis menjadi semakin tebal sehingga akan timbul efek lebih gelap dan hasil gambar pun akan semakin bagus.
- Teknik arsir menyilang adalah teknik arsir dengan cara membuat garis yang sejajar yang dibuat menyilang dan menumpuk, teknik ini pada dasarnya hampir mirip dengan teknik arsir Hatching. Teknik Arsir Crosshatching merupakan teknik arsiran yang tepat untuk menggambar bayang dalam melukis wajah dengan menggunakan media pensil.



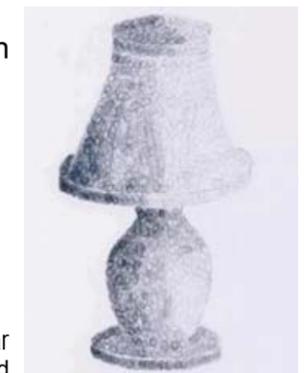
Gambar 2.10 contoh arsiran satu silang
Sumber : <http://dkv.binus.ac.id>

- Teknik arsir melingkar/circusilm adalah adalah teknik arsir dengan cara membuat lingkaran-lingkaran kecil yang menumpuk. Teknik arsir ini jarang digunakan untuk menggambar wajah dengan media pensil, namun sering digunakan dalam menggambar wajah menggunakan media pensil warna

Saran Referensi

<https://www.youtube.com/watch?v=kAw1v9jiwqs>
<https://www.youtube.com/watch?v=lcgtETGN3NE>
<https://www.youtube.com/watch?v=-WR-FyUQc6I>

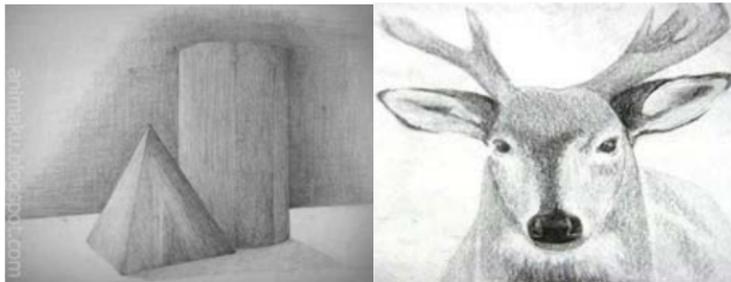
Gambar 2.11 contoh arsiran satu melingkar
Sumber : <http://dkv.binus.ac.id>



2. Teknik Dussel

Teknik dussel adalah teknik menggambar dengan cara menggosok sehingga menimbulkan kesan gelap-terang atau tebal-tipis. Alat yang bisa digunakan, antara lain pensil, krayon, dan konte.

Teknik menggambar ini menggunakan bantuan kapas atau alat khusus yang berupa gulungan kertas (bentuknya mirip pensil), bahkan jari-jari kitapun dapat digunakan untuk teknik menggambar yang satu ini. Pada teknik ini stroke/garis akan dihilangkan atau dihaluskan dengan cara digosok-gosok (dusel). Yang paling cocok untuk teknik menggambar ini adalah menggunakan jenis pensil yang lunak (2B ke atas) atau konte dan krayon.



Gambar 2.12 contoh gambar dengan teknik dusel
Sumber : senirupa.blogspot.id

Saran Referensi

<https://www.youtube.com/watch?v=K8vn2U9mb5I>

<https://www.youtube.com/watch?v=xhgxBQKsSNE>

3. Teknik Blok

Teknik gambar blok adalah suatu teknik atau cara menggambar untuk menciptakan sebuah gambar dengan cara menutup seluruh objek gambar dengan satu warna, sehingga terlihat wujud globalnya atau disebut dengan siluet.



Gambar 2:13 Gambar dengan teknik blok
Sumber : https://bagiinfo.com/teknik_menggambar_bentuk; <https://gudangpelajaran.com/teknik-menggambar/>

4. Teknik Kolase

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari bermacam-macam bahan (alam/non alam) bahkan bahan limbah. Contoh bahan kolase seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam-macam macam paduan bahan.

Selama bahan itu dapat dipadukan dengan bahan dasar, akan menjadi karya seni kolase yang dapat mewakili persaan estetis orang yang membuatnya. Seni kolase berlawanan sifatnya dengan seni lukis, pahat atau cetak dimana karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai. Pada seni lukis, misalnya, dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni. Dalam seni kolase bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat.

Jadi kalau menggunakan kerang-kerangan atau potongan-potongan foto, material itu wajib masih dapat dikenali bentuk aslinya meskipun sudah dirakit menjadi satu kesatuan.

Dalam sejarahnya, seni kolase berkembang pesat di Venice, Italia, kira-kira pada abad 17. Selanjutnya seni ini kian berkembang di Perancis, Inggris, Jerman, dan kota-kota lain di Eropa. Kolase menjadi media yang digemari kalangan seniman karna unik dan menuntut kreativitas tinggi. Pelukis Pablo Picasso, Georges Braque dan Max Ernst terkenal dengan karya lukis memakai teknik kolase kertas, kain dan bermacam-macam objek lainnya. Henri Matisse adalah salah satu seniman yang beralih kepada seni kolase saat jari-jari tangannya terserang arthritis sehingga tidak mampu melukis lagi.

Pemanfaatan bahan baku kolase yang bermacam-macam akan menghasilkan karakter bentuk kolase yang unik dan menarik yang dapat dibedakan menjadi : kolase dua dimensi dan kolase tiga dimensi untuk fungsi yang berbeda.

Membuat Karya Seni Kolase dengan benar dimulai dari persiapan bahan, kolase dapat dibuat dari berbagai macam bahan, diantaranya :

- Serutan Kayu.** Untuk bahan kolase dapat digunakan serutan kayu yang wajib dikeringkan dahulu. Hal ini dimaksudkan agar warnanya tidak berubah, lalu serutan kayu dipotongpotong sesuai dengan ukuran yang diinginkan dan siap untuk ditempel.
- Kaca.** Kaca yang digunakan adalah bekas potongan kaca yang biasa didapat di tempat orang yang memasang bingkai untuk gambar pajangan yang sudah tidak digunakanlagi. Agar kaca berwarna, dapat digunakan kaca biasa yang dicat. Kalau pemotong kacatidak ada, kaca dapat dibentuk dengan cara mengetok atau menghempaskan ke atas permukaan yang keras. Dengan cara ini akan diperoleh ukuran kaca yang tidak teratur dan tidak sama besar. Dalam pengolahan kaca diharapkan berhati-hati agar tidak terluka.
- Batu.** Batu yang cocok adalah batu akik sebab memiliki bermacam-acam warna, lalu diasah sehingga warnanya akan kelihatan lebih cemerlang.
- Logam.** Untuk kolase sebaiknya dipilih bekas-bekas logam yang gampang didapat, seperti seng, kuningan, dan aluminium. Plat logam dapat dipotong-potong dengan ukuran yang dikehendaki, lalu baru didatarkan ke bidang dasar kolase.

- e. **Keramik.** Keramik mempunyai warna yang cukup banyak. Untuk keperluan membuat kolase dapat digunakan bekas potongan keramik untuk lantai rumah. Bahan ini dapat dipotongpotong, sesuai ukuran yang dikehendaki.
- f. **Tempurung (batok kelapa).** Untuk bahan kolase sebaiknya dipilih tempurung dari kelapa setengah tua sampai kelapa tua, lalu dibersihkan dari serat-serat sabut itu dihaluskan dengan ampelas. Setelah halus, baru dipotong dengan ukuran yang dikehendaki. Tempurung dapat dipotong-potong dengan gergaji besi sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.
- g. **Biji-Bijian.** Biji-bijian diperoleh dari tumbuh-tumbuhan, biji-bijian ini banyak pula macamnya, demikian pula bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya. Biji-bijian ini hendaknya dikeringkan terlebih dahulu agar warnanya tidak berubah lagi demikian pula penyusutannya. Bila perlu, dapat pula digoreng tanpa minyak.
- h. **Daun-daunan.** Daun-daunan adalah bahan kolase yang sangat gampang diperoleh. Untuk dijadikan bahan kolase, diambil daun kering atau daun yang sudah gugur. Pilihlah warna daun kering yang berbeda-beda agar dalam penyusunannya menjadi sebuah lukisan atau desain akan lebih mudah.
- i. **Kulit-kulitan.** Kulit-kulit berasal dari kulit buah dan kulit batang tumbuh-tumbuhan. Tidak semua kulit buah dapat dijadikan bahan kolase, demikian pula dengan kulit batang, kulit salak, kulit kacang tanah, kulit jeruk, dan kulit rambutan. Kulit batang yang dapat dijadikan kolase di antaranya: rambutan, kulit pisang, dan kelopak bambu. Semua kulit-kulitan haruslah dikeringkan dahulu sebelum digunakan sebagai bahan kolase, lalu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.
- j. **Kertas Bekas.** Untuk bahan kolase sebainya dipilih kertas yang berwarna. Semua kertas berwarna pada dasarnya dapat dijadikan bahan kolase. Kertas-kertas bekas sampul, majalah, poster-poster, almanak-almanak, kemasan rokok atau kemasan produk-produk industri dapat pula digunakan sebagai bahan kolase. Dalam pemakaian, kertas dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

Setelah dipilih bahan apa yang akan digunakan dalam membuat karya dengan dua dimensi menggunakan teknik kolase, maka langkah-langkah yang harus diikuti adalah :

- a. Siapkan bahan dari barang bekas, seperti koran, majalah, dan kertas. Media dan perangkat yang dibutuhkan: kalender bekas/kertas gambar, pewarna, gunting pensil, dan lem.
- b. Buat gambar bunga (atau gambar lain yang kalian inginkan) di kalender bekas/kertas gambar.
- c. Rencanakan penempelan bahan bekas pada gambar yang sudah kamu buat. Bahan bekas diberi pewarna terlebih dahulu.
- d. Gunting atau sobek bahan bekas menjadi ukuran kecil.
- e. Oleskan lem sedikit demi sedikit pada gambar yang akan ditemplei kertas.

- f. Tempelkan guntingan atau sobekan bahan bekas tadi pada kertas.
- g. Lakukan dengan rapi sesuai kreativitasmu. Usahan tempelan kertas tertata dengan rajin sehingga hasil kolase juga rajin.



Gambar 2.14 contoh karya dengan teknik kolase (bahan dari kiri ke kanan: keramik, kertas, daun).
Sumber : senirupa.blogspot.id



Gambar 2.15 contoh karya dengan teknik kolase (bahan dari kiri ke kanan: biji-bijian dan cangkang telur)
Sumber : senirupa.blogspot.id



Gambar 2.16 contoh karya dengan teknik kolase (bahan dari kiri ke kanan: biji-bijian dan cangkang telur)
Sumber : punemirror.indianatimes.com, flickr.com, thesimplemanstore.com

5. Teknik Aquarel

Teknik aquarel merupakan salah satu teknik dalam menggambar yang bisa dilakukan dengan menggunakan bantuan cat air. Adapun teknik ini akan menghasilkan gambar yang transparan karena sapuan cat air pada media gambar dilakukan dengan sangat tipis

menggunakan kuas. Namun tujuan dari teknik ini guna mendapatkan hasil lukisan dengan pewarnaan yang tipis dan bahkan seolah terlihat seperti transparan. Untuk mendapatkan hasil lukisan yang bagus maka kalian bisa menggunakan cat yang sedikit encer.

Sebelum membuat karya dengan menggunakan teknik Aquarel, yang perlu dilakukan adalah :

- a. Mempersiapkan Alat Dan Media Lukis
meliputi cari air, kertas gambar, kuas cat, palet cat air, air dan kain lap.
- b. Menemukan Gagasan
Menemukan ide apa yang akan digambar
- c. Membuat sketsa gambar
membuat sketsa gambar menggunakan pensil tipis-tipis untuk menghindari ketidaktepatan objek gambar, dengan begitu sebelum masuk tahap pengecatan sketsa sudah sesuai dengan apa yang kita inginkan.
- d. Membasahi Kertas Dengan Air
membasahi media gambar bisa kertas ataupun kanvas dengan air secukupnya saja menggunakan kuas cat, namun sampai jangan terlalu basah.
- e. Mewarnai
Untuk mulai masuk ke tahap mewarnai, pertama kita bubuhkan cat air pada media kertas yang telah disiapkan, adapun arah sapuan cat bisa dimulai dari kiri ke kanan, atau bisa juga dari atas ke bawah tinggal menyesuaikan saja dengan objek yang lukis. Usahakan jangan menyapukan kuas secara menyilang maupun menggulung-gulung kertas gambar karena ini bisa menyebabkan rusaknya media gambar, selain itu kita juga tidak akan bisa mendapati intensitas warna seperti yang kita inginkan. Oleh karena itu yang harus benar-benar kita perhatikan adalah pemberian air pada cat jangan terlalu banyak agar warnanya tetap bisa keluar.
- f. Sentuhan akhir
Apabila kita sudah yakin mewarnai keseluruhan bidang gambar, maka sentuhan



Gambar 2.17 Contoh karya dengan teknik aquarel
Sumber : www.dictio.id



Gambar 2.18 Contoh karya dengan teknik aquarel
Sumber : <http://yayangellina.blogspot.com>

akhir yang bisa kita lakukan adalah mengangin-anginkan media gambar agar catnya kering secara sempurna. Selain itu jika cat gambar telah mengering sempurna maka hasil lukisan bisa terlihat lebih ekspresif.



Gambar 2.19 Contoh karya dengan teknik aquarel
Sumber : Instagram dan.ze

Selain teknik manual, dalam membuat karya seni bisa juga dengan digital. Karya yang dibuat dengan alat bantu teknologi digital atau disajikan dalam teknologi digital (komputer, handphone, laptop, kameradigital, dll). Termasuk gambar yang sepenuhnya hasil dari editing komputer atau gambar yang dibuat menggunakan program perangkat lunak (software) seperti Adobe Illustrator, Corel Draw, Photoshop dan lain sebagainya. Contoh karya digital : poster, foto, renderings 3D, animasi, manipulasi gambar video serta proyek yang menggabungkan beberapa teknologi baik audio maupun video.

- Saran Referensi
- <https://www.youtube.com/watch?v=dD-wl7H6Zpw>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ozYwb0KD7rY>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=vrhikxSbLpl>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Oda10BW4MGY>
 - https://www.youtube.com/watch?v=F_B17JXQUtg
 - <https://www.youtube.com/watch?v=f0ZnJ2hBcrQ>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh pada bentuk-bentuk karya seni rupa dua dimensi ini, secara teknis/alat berkarya. Yang menyebabkan semakin beragamnya karya seni rupa dua dimensi, karena teknologi dan kreativitas yang terus berkembang. Seringkali juga terlihat sangat kuat integrasi antar semua disiplin ilmu seni.

Era industri 4.0 yang membuat percepatan media teknologi ini sangat pesat, juga kecenderungan manusia yang lebih mudah terpapar atau terpahami dengan media visual (misalnya melalui info grafis, poster, banner, desain buku unik, dan lain-lain). Era industri kreatif 4.0 adalah era visual, semakin banyak peluang para pelaku kreatif terutama di karya dua dimensi untuk berperan membuat karya-karya yang bisa dinikmati oleh banyak orang. Dan peran ini bisa diambil apabila, seniman/desainer/pembuat karya mempunyai wawasan dan pemahaman yang cukup luas dan mendalam dalam berkarya rupa. Anak-anak muda juga mempunyai kecenderungan memakai perangkat digital dalam proses berkarya, karena kadangkala dirasakan lebih praktis. Tapi tetap saja karya manual maupun digital mempunyai kekhasan nya masing-masing.

Penugasan 2.1

Karya Pertamaku

1. Tujuan

Melalui penugasan ini diharapkan anda mampu :

- Membuat karya dua dimensi dengan teknik aquarel
- Mengapresiasikan imajinasi dalam sebuah karya

2. Media dan Alat

- Kertas
- Pensil
- Kuas
- Cat Air

3. Langkah - Langkah

- Tugas mandiri ini dapat dilaksanakan secara individual atau bekerjasama secara berpasangan.
- Lengkapi sketsa yang ada dengan karyamu sendiri
- Warnai dengan menggunakan teknik aquarel

Penugasan 2.2

Karya Kolaseku

1. Tujuan

Melalui penugasan ini diharapkan anda mampu :

- Membuat karya dua dimensi dengan teknik kolase
- Mengapresiasikan imajinasi dalam sebuah karya

2. Media dan Alat

- Kertas/papan/media yang ada di sekitarmu
- Lem
- Gunting
- Bahan kolase yang ada di sekitarmu

3. Langkah - Langkah

- Tugas mandiri ini dapat dilaksanakan secara individual atau bekerjasama secara berpasangan.
- Buat sketsa/rancangan gambar untuk karya kolase mu
- Pilih dan kumpulkan sendiri bahan kolasesmu
- Sesuaikan ukuran bahan kolasesmu
- Tempel dan modifikasi karyamu

RANGKUMAN

1. Unsur seni rupa adalah semua bagian yang mendukung terwujudnya suatu karya seni rupa.
2. Unsur seni rupa dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu unsur fisik dan unsur nonfisik. Unsur-unsur yang bersifat fisik : titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan gelap terang. Sedangkan unsur yang bersifat nonfisik / phikis : perasaan, pandangan, pemikiran, gagasan atau karakter yang terungkap dalam karya seni tersebut.
3. Prinsip dasar dalam seni rupa terbagi menjadi 8, yaitu kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, gradasi, kesebandingan, komposisi, keseimbangan.
4. Berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan olahan/sintetis. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan kering dan sebagainya. Beberapa contoh bahan diantaranya pensil, crayon, kelir warna, arang/corang, cat air, cat minyak, cat acrylic, dll
5. Teknik dalam seni rupa ada berbagai macam, contohnya : teknik arsir, blok, dusel kolase, aquarel, dll

SARAN REFERENSI

- Kemdikbud. 2015. Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII Semester 1.
- Media Pembelajaran 1-Asiknya Membuat Karya Dua Dimensi
- <https://www.youtube.com/watch?v=i4-bMmRfixM&feature=youtu.be>
- <https://www.youtube.com/gambar-perspektif-sederhana>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dD-wl7H6Zpw> teknik kolase
- <https://www.youtube.com/watch?v=ozYwb0KD7rY> teknik kolase
- <https://www.youtube.com/watch?v=vrhikxSbLpl> teknik kolase
- <https://www.youtube.com/watch?v=Oda10BW4MGY> teknik aquarel
- https://www.youtube.com/watch?v=F_BI7JXQUTg teknik aquarel
- <https://www.youtube.com/watch?v=f0ZnJ2hBcrQ> teknik aquarel

LATIHAN SOAL

PETUNJUK

- a. Bacalah soal-soal terlebih dahulu
- b. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat
- c. Tulis Jawaban pada lembar yang telah tersedia
- d. Usahakan menjawab soal tanpa melihat keterangan diatas
- e. Cocokkan jawaban anda dengan kunci jawaban yang ada di akhir modul.
- f. Berilah nilai untuk hasil kerja Anda sesuai dengan ketentuan ditetapkan pada bagian penilaian.

SOAL PILIHAN GANDA

1. Warna yang dihasilkan dari penggabungan warna merah dan kuning dengan perbandingan 50:50 adalah warna
 - a. hijau
 - b. ungu
 - c. oranye
 - d. abu-abu
 - e. coklat
2. Yang termasuk karya seni rupa murni adalah....
 - a. cangkir
 - b. rumah
 - c. kursi
 - d. baju
 - e. lukisan
3. Seni rupa yang memiliki panjang dan lebar disebut
 - a. seni rupa 2 dimensi
 - b. seni rupa 3 dimensi
 - c. seni rupa murni
 - d. seni rupa terapan
 - e. semua benar
4. Berikut ini adalah unsur dasar seni rupa kecuali
 - a. titik
 - b. lukisan
 - c. garis
 - d. bidang
 - e. ruang
5. Contoh karya seni visual dua dimensi yang bergerak, yaitu
 - a. relief
 - b. lukisan
 - c. film
 - d. foto
 - e. patung
6. Unsur fisik seni rupa yang merupakan gabungan titik-titik yang bersambung, yaitu
 - a. warna
 - b. garis
 - c. volume
 - d. tekstur
 - e. bidang

7. Kesan gelap terang suatu benda dapat digambar dengan teknik berikut ini, kecuali teknik
- | | |
|--------------|------------|
| a. dussel | d. arsir |
| b. pointilis | e. aquarel |
| c. mozaik | |
8. Garis yang bersudut dapat menciptakan kesan
- | | |
|-----------|-----------|
| a. lamban | d. tajam |
| b. tenang | e. stabil |
| c. statis | |
9. Gagasan yang dituangkan dalam bentuk gambar untuk dikembangkan lebih lanjut disebut
- | | |
|-----------|----------|
| a. sketsa | d. diari |
| b. studi | e. karya |
| c. kriya | |
10. Warna yang dihasilkan dari penggabungan warna merah dan biru dengan perbandingan 50:50 adalah warna....
- | | |
|------------|------------|
| a. ungu | d. abu-abu |
| b. hijau | e. putih |
| c. cokelat | |
11. Warna yang dihasilkan dari penggabungan warna kuning dan biru dengan perbandingan 50:50 adalah warna....
- | | |
|------------|------------|
| a. ungu | d. abu-abu |
| b. hijau | e. putih |
| c. cokelat | |
12. Indra penikmat cabang seni rupa adalah....
- | | |
|----------------|--------------------------------|
| a. pendengaran | d. penglihatan dan pendengaran |
| b. penglihatan | e. penglihatan dan perabaan |
| c. perabaan | |
13. Unsur seni rupa yang dimanfaatkan dalam teknik linear adalah
- | | |
|-----------|-----------|
| a. titik | d. bidang |
| b. garis | e. ruang |
| c. bentuk | |
14. Teknik seni rupa menggunakan cat air dengan sapuan yang tipis hasilnya transparan dan tembus pandang disebut teknik
- | | |
|--------------|--------------|
| a. komposisi | d. posisi |
| b. aquarel | e. pointilis |
| c. proporsi | |

15. Menggunakan pensil gambar dengan memberi titik-titik dalam menentukan gelap terang disebut
- | | |
|--------------|------------|
| a. pointilis | d. aquarel |
| b. dusel | e. arsir |
| c. blok | |
16. Salah satu cabang seni rupa dua dimensi dengan proses pembuatan karyanya memakai teknik cetak dan biasanya di atas kertas dinamakan
- | | |
|-------------------|------------|
| a. batik printing | d. lukisan |
| b. batik | e. gambar |
| c. seni grafis | |
17. Yang bukan contoh karya seni rupa dua dimensi yaitu
- | | |
|--------------------|-------------------|
| a. relief | d. seni grafis |
| b. seni arsitektur | e. seni ilustrasi |
| | |
18. Suatu karya seni yang dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan isi dari tulisan, cerita, puisi, dinamakan seni
- | | |
|---------------|--------------|
| a. rupa | d. grafis |
| b. arsitektur | e. ilustrasi |
| c. lukis | |
19. Kesan gelap dan terang suatu benda dapat digambar dengan teknik di bawah ini yaitu
- | | |
|------------------|-----------------|
| a. teknik blok | d. teknik cetak |
| b. teknik butsir | e. teknik cor |
| c. teknik arsir | |
20. Unsur visual dalam seni rupa 2 dimensi yang terbentuk karena hubungan beberapa garis dinamakan
- | | |
|-----------|-----------|
| a. barik | d. bentuk |
| b. bangun | e. raut |
| c. bidang | |
21. Kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata dinamakan
- | | |
|-----------------|----------|
| a. bentuk | d. warna |
| b. tekstur | e. ruang |
| c. gelap-terang | |
22. Perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda menyebabkan munculnya tingkat nada warna yang memberi kesan ... pada sebuah karya.
- | | |
|-----------------|------------|
| a. ruang | d. ruang |
| b. raut | e. tekstur |
| c. gelap terang | |

23. Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder menghasilkan warna
- komplementer
 - analogus
 - primer
 - skunder
 - tertier
24. Di bawah ini yang bukan merupakan cakupan dari prinsip seni rupa yaitu
- anatomi
 - penekanan
 - kesatuan
 - keselarasan
 - irama
25. Unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan benda merupakan unsur
- raut
 - tekstur
 - garis
 - bidang
 - bentuk

SOAL URAIAN

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Apakah pengertian dari seni rupa dua dimensi ?

.....

2. Jelaskan tentang seni rupa terapan !

.....

3. Apa saja unsur dan prinsip dalam seni rupa ?

.....

4. Apakah yang disebut garis dan fungsinya ?

.....

5. Dalam berkarya bagaimana supaya ciri khas kedaerahan/kearifan lokal bisa dimunculkan?

.....



KRITERIA PINDAH/LULUS MODUL

Anda dinyatakan memenuhi kriteria pindah/lulus modul apabila tugas-tugas pada modul 1 (Prinsip Karya Dua Dimensi) telah dikerjakan dan memahami materi dengan ketercapaian nilai atau skor minimal 75 (nilai keseluruhan).

PENILAIAN

A. Format Penilaian untuk Unit 1 (Penugasan 1.1 dan Penugasan 1.2) dan Unit 2 (Penugasan 2.1 dan Penugasan 2.2)

Penilaian diberikan oleh tutor, berdasarkan :

Nama :
 Kelompok :
 Satuan Pendidikan :

No	Unsur	Nilai	Keterangan
1	Bentuk		
2	Komposisi		
3	Kesatuan		

KRITERIA RUBRIK PENGAMATAN DAN PENILAIAN KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI

Total Nilai = Bentuk + Penerapan Gelap Terang + Komposisi + Kesatuan + Kreatifitas
 5

B. Penilaian Latihan Soal Kriteria Penilaian Latihan Soal

- Soal Pilihan Ganda
 - Jawaban benar, skor 1 = 1 x 25 soal = 10
 - Jawaban salah, skor 0 = 0 x 25 soal = 0
 - Skor maksimal = 25
- Soal Uraian
 - Jawaban lengkap dan tepat, skor 3 = 3 x 5 soal = 15
 - Jawaban kurang lengkap dan kurang tepat, skor 2 = 2 x 5 = 10
 - Jawaban salah, skor 1 = 1 x 5 = 5
 - Skor maksimal = 15

$$\text{Nilai Latihan Soal} = \frac{\text{Jumlah skor pilihan ganda} + \text{uraian}}{\text{Jumlah skor pilihan ganda} + \text{uraian}} \times 100 \%$$

35

No.	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN				
		≤ 50 (Kurang Sekali)	51 – 60 (Kurang)	61 – 70 (Cukup)	71 – 80 (Baik)	81 – 99 (Baik Sekali)
1	2	3	4	5	6	7
1	Bentuk	Gambar bentuk yang dihasilkan (<i>karya</i>) <u>masih kurang sekali</u> sesuai dengan benda sebagai objek bentuk yang digambarkan atau dilukiskan. <i>(gambar hasil karya dihasilkan masih kurang sesuai dengan bentuk aslinya/ belum sesuai proporsi bentuk, perlu latihan lebih bergiat dan intensif)</i>	Gambar bentuk yang dihasilkan (<i>karya</i>) <u>masih kurang</u> sesuai dengan benda sebagai objek bentuk yang digambarkan atau dilukiskan. <i>(gambar hasil karya dihasilkan masih kurang mendekati bentuk aslinya, perlu latihan lebih bergiat)</i>	Gambar bentuk yang dihasilkan (<i>karya</i>) <u>sudah cukup sesuai</u> dengan benda sebagai objek bentuk yang digambarkan atau dilukiskan. <i>(gambar hasil karya dihasilkan sudah cukup mendekati bentuk asli terhadap karya aslinya, hanya masih perlu latihan)</i>	Gambar bentuk yang dihasilkan (<i>karya</i>) <u>sudah baik</u> dan sesuai dengan benda sebagai objek bentuk yang digambarkan atau dilukiskan. <i>(gambar hasil karya dihasilkan sudah mendekati bentuk asli terhadap karya seni, hanya lebih berlatih untuk lebih baik)</i>	Gambar bentuk yang dihasilkan (<i>karya</i>) <u>sudah sangat baik</u> dan sesuai dengan benda sebagai objek bentuk yang digambarkan atau dilukiskan. <i>(gambar hasil karya dihasilkan sudah mendekati kesempurnaan bentuk asli terhadap karya seni)</i>
2	Penerapan Gelap dan Terang	Penguasaan dalam penerapan gelap terang pada karya <u>masih kurang sekali</u> , juga penguasaan gradiensi dan pemilihan warna. Penempatan intensitas cahaya masih kurang sekali, belum terlihat arah gelap terang pada karya dan perlu latihan untuk lebih baik dalam penguasaan dan penerapan gelap terang.	Penguasaan dalam penerapan gelap terang pada karya <u>masih kurang</u> , juga penguasaan gradiensi dan pemilihan warna. Penempatan intensitas cahaya masih kurang, perlu latihan untuk lebih baik dalam penerapan gelap terang.	Penguasaan dalam penerapan gelap terang pada karya <u>sudah cukup</u> , juga penguasaan gradiensi dan pemilihan warna. Penempatan intensitas cahaya sudah cukup, hanya perlu latihan untuk lebih baik dalam penerapan gelap terang.	Penguasaan dalam penerapan gelap terang pada karya <u>sudah baik</u> , juga penguasaan gradiensi dan pemilihan warna. Penempatan intensitas cahaya sudah baik, sehingga karya tersebut sudah mendekati kesan nyata seperti wujud aslinya. Hanya perlu latihan untuk lebih baik.	Penguasaan dalam penerapan gelap terang pada karya <u>sudah sangat baik</u> , juga penguasaan gradiensi dan pemilihan warna. Semakin besar intensitas cahaya maka akan semakin terang, semakin kecil intensitas cahaya, maka akan semakin gelap sehingga hasil karya tersebut serta membuat objek dari karya seni rupa itu terkesan lebih nyata.
3	Komposisi	Penguasaan dan penempatan unsur-unsur visual dalam karya seni <u>masih sangat kurang</u> . Pengelolaan komposisi bentuk dan ruang gambar masih kurang.	Penguasaan dan penempatan unsur-unsur visual dalam karya seni <u>masih kurang</u> . Komposisi bentuk dan ruang gambar telah dipadukan dengan cukup dalam penguasaan	Penguasaan dan penempatan unsur-unsur visual dalam karya seni <u>sudah cukup</u> . Komposisi bentuk dan ruang gambar telah dipadukan dengan cukup	Penguasaan dan penempatan unsur-unsur visual dalam karya seni <u>sudah baik</u> . Komposisi bentuk dan ruang gambar telah dipadukan dengan baik sehingga dikatakan indah,	Penguasaan dan penempatan unsur-unsur visual dalam karya seni <u>sudah sangat baik</u> . Komposisi bentuk dan ruang gambar telah dipadukan dengan sangat baik sehingga dikatakan

No.	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN				
		≤ 50 (Kurang Sekali)	51 – 60 (Kurang)	61 – 70 (Cukup)	71 – 80 (Baik)	81 – 99 (Baik Sekali)
1	2	3	4	5	6	7
		Penguasaan komposisi seni masih sangat kurang dan perlu latihan lebih intensif.	komposisi seni masih kurang dan perlu latihan.	baik sehingga dikatakan indah, serasi, teratur dan juga menarik memiliki komposisi seni yang tepat.	serasi, teratur dan juga menarik memiliki komposisi seni yang tepat.	indah, serasi, teratur dan juga menarik memiliki komposisi seni yang tepat.
4	Kesatuan (Unity)	Karya seninya <u>masih sangat kurang</u> dalam pengolahan unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga masih kurang menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah dan masih perlu latihan lebih intensif.	Karya seninya <u>masih kurang</u> dalam pengolahan unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga masih kurang menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah dan masih perlu latihan intensif.	Karya seninya <u>sudah cukup baik</u> dalam pengolahan unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah dan masih perlu latihan intensif.	Karya seninya <u>sudah baik</u> dalam pengolahan unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah dan masih perlu latihan	Karya seninya <u>sudah sangat baik</u> dalam pengolahan unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah.
5	Kreatifitas	Hasil karya seni rupa 2 dimensi sangat <u>kurang</u> dalam mengolah dan menghasilkan karya seni 2 dimensi dengan kemampuannya untuk mengembangkan karya seninya (<i>belum terlihat kreatifitas dalam karyanya</i>) masih perlu latihan lebih intensif.	Hasil karya seni rupa 2 dimensi <u>masih kurang</u> dalam mengolah dan menghasilkan karya seni 2 dimensi dengan kemampuannya untuk mengembangkannya karya seninya (<i>belum terlihat pengembangan kreatifitas dalam karyanya</i>) masih perlu latihan intensif.	Hasil karya seni rupa 2 dimensi <u>sudah cukup</u> dalam menghasilkan karya seni 2 dimensi dengan kemampuannya untuk mengembangkannya karya seninya sehingga lebih menarik namun masih perlu latihan.	Hasil karya seni rupa 2 dimensi <u>sudah baik</u> dalam menghasilkan karya seni dengan kemampuannya untuk mengembangkannya gagasan baru dengan sudut pandang baru atau cara cara baru sehingga lebih menarik.	Hasil karya seni rupa 2 dimensi <u>sudah sangat baik</u> dalam menghasilkan karya seni dengan kemampuannya untuk melahirkan gagasan baru dan berguna sehingga menghasilkan suatu karya seni yang sangat bernilai tinggi dengan sudut pandang baru atau cara cara baru sehingga lebih menarik dan inovatif.

$$\text{Nilai Seluruh Penugasan dan Latihan Soal Modul 1} = \frac{\text{Jumlah Nilai P1.1} + \text{P1.2} + \text{P2.1} + \text{P2.2} + \text{LS}}{5} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P1.1 = Penugasan 1.1
- P1.2 = Penugasan 1.2
- P2.1 = Penugasan 2.1
- P2.2 = Penugasan 2.2
- LS = Latihan Soal

KUNCI JAWABAN

Latihan Soal

A. Pilihan Ganda

No	Jawaban
1	D
2	A
3	A
4	E
5	B
6	C
7	C
8	E

No	Jawaban
9	A
10	B
11	C
12	E
13	A
14	B
15	C
16	B

No	Jawaban
17	C
18	E
19	A
20	A
21	B
22	E
23	B
24	B
25	D

B. Soal Uraian

Jawaban soal essay

1. Apakah pengertian dari seni rupa dua dimensi ?
karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran (panjang dan lebar)
2. Jelaskan tentang seni rupa terapan !

Seni terapan (*applied art*) adalah: bagian kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan praktis atau memenuhi kebutuhan sehari-hari berdasarkan keadaan pasar dan nilai estetis, karya seni ini merupakan produk benda pakai masyarakat banyak (*mass product*). Dalam berproses kreatif, selalu memperhitungkan pemilihan bahan, proses pengerjaan yang berkolaborasi dengan tukang atau perajin, hingga sampai proses rekayasa kebutuhan pasar atau mempertimbangkan tren pasar. Ciri khas karya seni rupa ini adalah aspek komersial yang akan menjadi landasan bagi pengembangan ekonomi kreatif (Kartika, 2004:35).

3. Apa saja unsur dan prinsip dalam seni rupa

Unsur : titik, garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, rumah, gelap terang

Prinsip : kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, gradasi, proporsi, keserasian, komposisi, keseimbangan.

4. Apakah yang disebut garis dan fungsinya

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu.ada empat macam garis yaitu : garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, dan garis spiral atau pilin.

Garis dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula.

5. Dalam berkarya bagaimana supaya ciri khas kedaerahan/kearifan lokal bisa dimunculkan?
Bisa dengan pemilihan bahan dan media yang khas di daerah setempat, atau dari konsep karya yang dimunculkan dalam visualisasi karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Budiman, dkk. 2015 Seni Budaya Kelas XII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Agus Sachari. 2012. Seni Rupa & Desain. Erlangga.
- Jatmika wisnu. 2016. Modul Seni Budaya online. [http:// wisnu.jatmika.blogspot.or.id](http://wisnu.jatmika.blogspot.or.id). Diakses pada tanggal 6 Juni 2018, pukul 14.00 wib.
- Tim Widya Gamma. 2015. Seni Budaya dan Keterampilan Berbasis Pendidikan Karakter Bangsa. Yaama Widya.
- Zackaria, dkk. 2014. Seni Budaya X. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- <https://bagiinfo.com/gambar-arsiran>. Diunduh 5 april 2018
- https://bagiinfo.com/teknik_menggambar_bentuk. Diunduh 2 Agustus 2018
- <https://daccent.wordpress.com/2009/11/24/303>. Diunduh 14 Agustus 2018
- http://dkv.binus.ac.id/teknik_arsiran/. Diunduh 18 April 2018
- <http://dzoel-smktimas.blogspot.com/2015/02/unsur-unsur-seni-rupa.html>. Diunduh 14 Juli 2018
- https://gambar-tehnik.blogspot.com/2018/08/37-kumpulan-gambar-pointilis-yang-mudah_13.html. Diunduh 2 Agustus 2018
- <http://kopikeliling.com/visual/art/prinsip-dasar-teknik-pointilisme.html>. Diunduh 13 Mei 2018
- <https://moondoggiesmusic.com/seni-rupa/>. Diunduh 2 Agustus 2018
- <http://nabilafirst.blogspot.com/2014/08/teknik-teknik-menggambar.html>. Diunduh 16 Juli 2018
- <https://senirupa.blogspot.id/teknik-kolase/>. Diunduh 2 Agustus 2018
- <https://www.dictio.id/t/apa-yang-kamu-ketahui-tentang-teknik-melukis-aquarel/> Diunduh 2 Agustus 2018

TENTANG PENULIS

Nama Lengkap : Winna Mardani
Telp Kantor/HP : (061) 8213254 / 081263418838
E-Mail : mardaniwinna@gmail.com
Akun Facebook : Winna Mardani
Alamat Kantor : BP-PAUD dan Dikmas Sumatera Utara, Jalan Kenanga Raya No. 64 Kel. Tanjung Sari Kec. Medan Selayang
Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan



Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

Pamong belajar pada Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BP-PAUD dan Dikmas) Sumatera Utara, Kemdikbud

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Lulus

1. S1 Pendidikan Akuntansi Unimed (2003)
2. S2 Teknologi Pendidikan Unimed (2010)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit

Model Pendidikan Kecakapan Hidup bagi perempuan marginal di Kawasan perkebunan. Tahun 2016
Model Pendampingan bagi Pendidikan Kecakapan Hidup. Tahun 2017
Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Paket C Bidang Studi Seni Budaya. Tahun 2018

Nama Lengkap : Ary Trisna Oktavierasasi, M.Sn.
Telp Kantor/HP : 08129585935
E-Mail : ry_okta@ymail.com
Akun Facebook : Ary Okta IG : @ry.okta
Alamat Studio : Palakali Creative.
Jl. Palakali no. 26,
Tanah Baru, Depok, Jawa Barat



Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Desain

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

- Perupa, pengelola komunitas seni rupa Saung Palakali Creative
- Direktur program sekolah Citra Alam Jakarta
- Aktif berpameran karya di rupa di dalam/luar negeri
- Pengajar seni rupa

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Lulus

S-1 Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta 1997

S-2 Seni Urban dan Industri Budaya Institut Kesenian Jakarta 2012