



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
XI

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
PENYUSUN	ii
PETA KONSEP	iii
GLOSARIUM	iv
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	12
D. Latihan Soal	13
E. Penilaian Diri	15
KEGIATAN PEMBELAJARAN II.....	16
A. Tujuan	16
B. Uraian Materi	16
C. Rangkuman	25
D. Latihan Soal	26
E. Penilaian Diri	28
EVALUASI.....	29
DAFTAR PUSTAKA	34



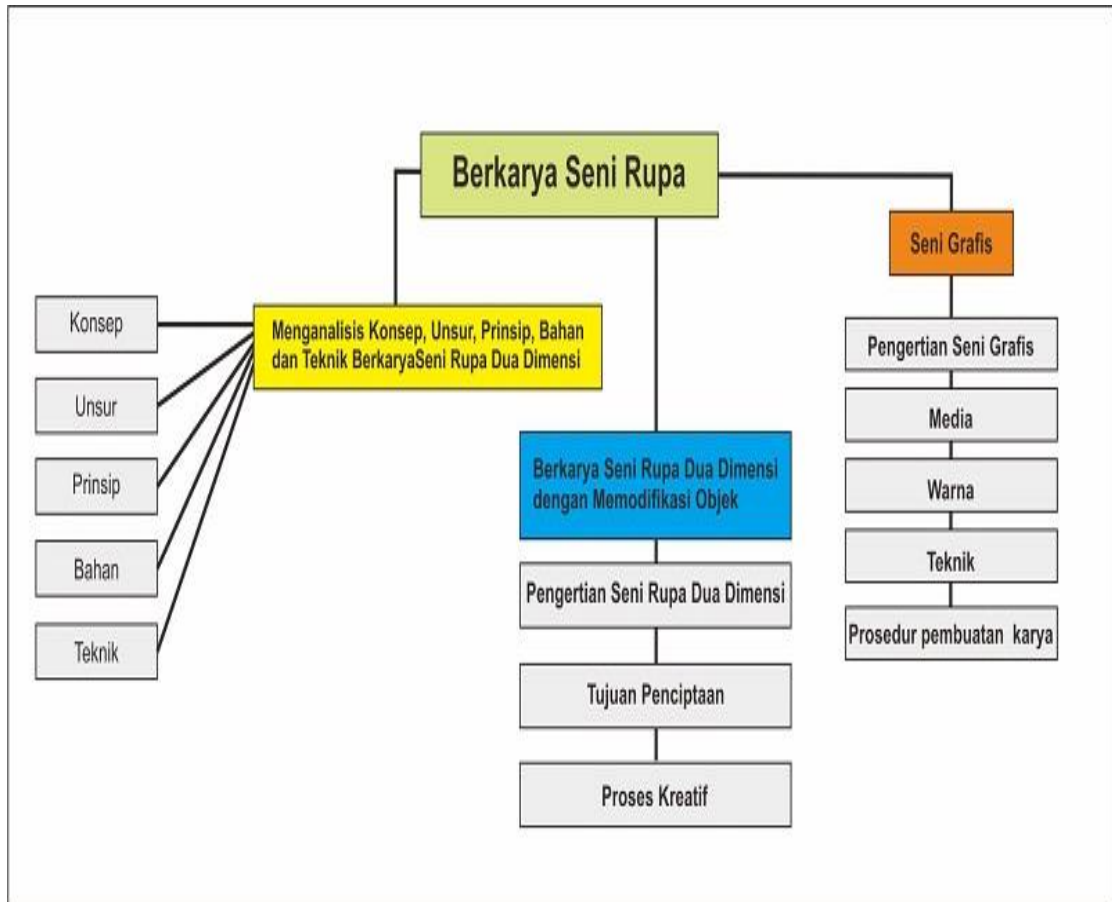
KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI MODIFIKASI SENI BUDAYA (SENI RUPA) KELAS XI

Penyusun :

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

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

PETA KONSEP



GLOSARIUM

1. Applied art : seni rupa terapan.
2. Apresiasi : suatu proses melihat, mendengar, menghayati, menilai, menjiwai, dan membandingkan atau menghargai suatu karya.
3. Cetak Tinggi : metode pencetakan yang huruf dan/ atau gambarnya menonjol lebih tinggi di atas permukaan.
4. Dye : sistem pewarnaan kering.
5. Eksplorasi : kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.
6. Estetika : kepekaan terhadap seni dan keindahan.
7. Fine art : seni rupa murni.
8. Grafika : ilmu tentang cetak mencetak, segala cara pengungkapan dan perwujudandalam bentuk huruf, tanda dan gambar yang diperbanyak melalui proses pencetakan guna disampaikan kepada khalayak ramai.
9. Handicraft : kerajinan tangan.
10. Home industry : industry rumah tangga (non pabrikan).
11. Kontemporer : karya yang sifatnya temporal (berkaitan dengan waktu).
12. Komposisi : integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmonis.
13. Kreatif : kemampuan menncipta sesuatu yang baru.
14. Kreatifitas : kemampuan mengolaborasi.
15. Kriya : kerajinan tangan.
16. Proporsi : perbandingan, perimbangan, bagian.
17. Sketsa : gambar rancangan (hanya garis – garis besarnya).

PENDAHULUAN

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas / Semester	: XI / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Jam Pelajaran
Judul Modul	: Karya Seni Rupa Dua Dimensi Modifikasi

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa
 - 3.1.1 Menentukan unsur, prinsip dan bahan dalam karya seni rupa
 - 3.1.2 Menilai teknik dalam berkarya seni rupa

- 4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek
 - 4.1.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model benda mati, benda hidup dan foto/gambar dan memodifikasinya
 - 4.1.2 Membuat karya seni rupa dua dimensi eksplorasi dengan berbagai media dan teknik

C. Deskripsi

Salam pelajar Indonesia, tetap semangat dalam belajar ya, selalu menjadi bagian dari generasi emas bangsa Indonesia ini. kali ini dengan menggunakan modul ini kalian akan belajar konsep seni budaya yang tidak terlalu sulit. Yaitu tentang karya seni rupa dua dimensi. Pada modul ini kalian akan mempelajari karakteristik karya seni rupa dua dimensi.

D. Petunjuk Penggunaan Modul

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. Pelajarilah dan pahami alur pembelajaran yang disajikan dalam modul ini.
3. Pelajarilah dan pahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam modul ini.
4. Pelajarilah uraian materi secara sistematis dan mendalam dalam setiap kegiatan pembelajaran.
5. Kerjakan soal latihan di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan materi.
6. Diskusikan secara kelompok dan atau dengan guru jika mengalami kesulitan dalam pemahaman materi.

7. Lanjutkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya jika sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan.
8. Kerjakan soal evaluasi pada akhir modul ini untuk mengetahui tingkat ketuntasan penguasaan materi.

E. Materi Pembelajaran

1. Konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa.
2. Pembuatan karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan memodifikasi model.

KEGIATAN PEMBELAJARAN I

A. Tujuan Pembelajaran

Untuk mengetahui keberhasilan dari akhir kegiatan pembelajaran pertama ini, sebaiknya kalian mengetahui tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu :

1. Dengan membaca materi dan mengerjakan soal latihan yang disediakan, kalian dapat menemukan unsur, prinsip dan bahan dalam karya seni rupa serta memberikan contoh karya seni rupa dua dimensi.
2. Dengan membaca materi dan mengerjakan soal latihan yang disediakan, kalian dapat mengidentifikasi teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi

B. Uraian Materi

2.1. Unsur Seni Rupa

Perhatikan Lukisan di bawah ini. Terdiri dari unsur – unsur apa yang membuat karya tersebut menjadi artistik.



Gambar 1 : Lukisan Pemandangan (Cat minyak di kanvas)
(sumber : google.com)

Unsur seni rupa adalah unsur – unsur visual yang dapat dilihat wujudnya yang digunakan untuk membentuk karya seni. Wujud atau unsur – unsur seni rupa tersebut berupa garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, nada gelap terang, dan ruang.

1. Titik : adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang.
2. Garis : terbentuk melalui goresan atau tarikan dari titik satu ke titik yang lain.
3. Bidang berupa permukaan yang datar. Suatu garis yang di pertemuan ujung pangkalnya akan membentuk bidang, baik bidang geometrik (segitiga, persegi, dan persegi panjang) maupun bidang tak beraturan.
4. Bentuk terjadi melalui penggabungan unsur bidang.
5. Warna teori warna brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru.

6. Tekstur adalah permukaan suatu benda, ada yang halus ada yang kasar.
7. Gelap terang benda yang bertimpa cahaya (secara langsung atau tidak langsung), ada sisi yang gelap dan ada sisi yang terang.
8. Ruang dalam karya seni 2 dimensi ruang hanya bersifat semu (maya) karena didapatkan dari kesan penggambaran yang datar, pipih, menjorok, cekung, cembung, dekat, jauh dan lain sebagainya.

2.2. Prinsip Karya Seni Rupa

Dalam seni rupa terdapat prinsip seni yaitu kesatuan, keseimbangan, ritme atau irama, penekanan atau aksen, komposisi, proporsi, gradasi, dan keselarasan atau harmoni.

1. Kesatuan (Unity)



Gambar 2 : Kesatuan
(sumber : google.com)

Prinsip Kesatuan (Unity) adalah wadah unsur – unsur lain di dalam seni rupa sehingga unsur – unsur seni rupa saling berhubungan satu sama lain dan tidak berdiri sendiri. Sehingga unsur seni rupa akan bersatu padu dalam membangun sebuah komposisi yang indah, serasi, dan menarik. Prinsip kesatuan merupakan bahan awal komposisi karya seni.

2. Keseimbangan (Balance)



Gambar 3 : Keseimbangan
(sumber : google.com)

Prinsip keseimbangan berhubungan dengan berat ringan nya suatu karya seni. Karya seni diatur agar mempunyai daya tarik yang sama di setiap sisinya.

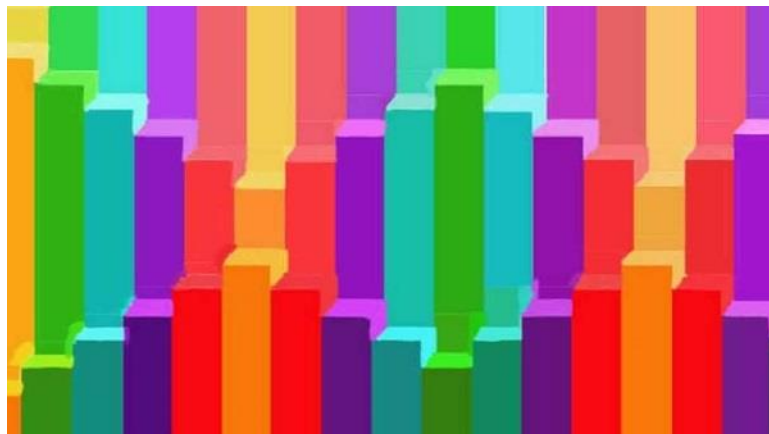
Prinsip keseimbangan ini memberikan pengaruh besar pada kesan suatu susunan unsur – unsur seni rupa. Balance bisa dibuat secara formal / simetris dan dengan informal / asimetris serta keseimbangan radial / memancar.

Terdapat 4 jenis keseimbangan, yaitu:

- a. Keseimbangan Sentral (Terpusat)
- b. Keseimbangan Diagonal
- c. Keseimbangan Simetris
- d. Keseimbangan Asimetris

3. Irama (Rythme)

Irama atau Ryhme merupakan pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur dan terus menerus sehingga mempunyai kesan bergerak. Pengulangan ini bisa berwujud bentuk, garis, atau rupa – rupa warna.



Gambar 4 : Irama
(sumber : google.com)

Pengulangan unsur bentuk jika diletakkan ditempat yang sama maka akan terlihat statis, berbeda dengan irama harmonis maka menghasilkan nilai estetika yang unik.

Untuk itu pintar – pintar dalam melakukan variasi warna, ukuran, jarak, dan tekstur.

4. Komposisi

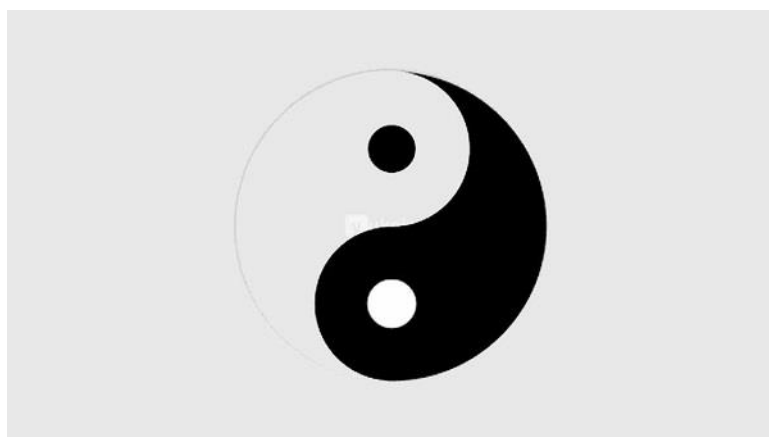
Prinsip seni rupa Komposisi merupakan salah satu prinsip yang menjadi dasar keindahan dari sebuah karya seni. Karena komposisi berhubungan dengan penyusunan unsur – unsur seni rupa sehingga menjadi susunan yang teratur, serasi. Sehingga menghasilkan karya seni yang bagus dan menarik sehingga dapat bertujuan untuk menampilkan ekspresi.



Gambar 5 : Komposisi
(sumber : google.com)

5. Proporsi (Kesebandingan)

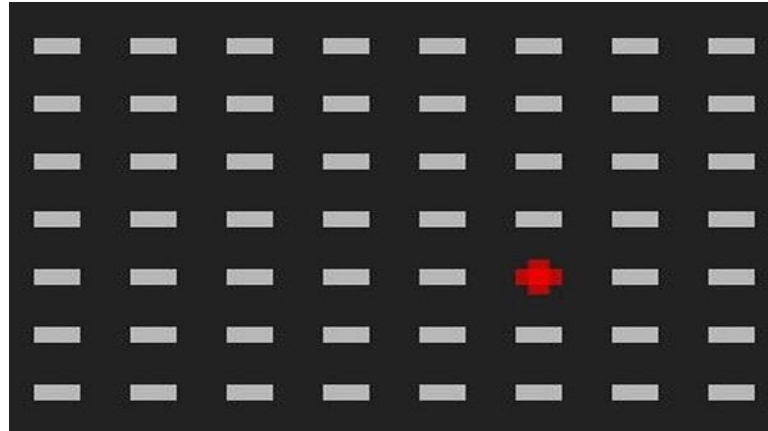
Prinsip ini bertanggung jawab membandingkan bagian satu dengan bagian lainnya sehingga terlihat selaras dan enak dipandang. Besar kecil, panjang pendek, luas sempit, tinggi rendah adalah masalah prinsip proporsi. Contoh mudah yang bisa kita jadikan gambaran yaitu ketika akan membuat lukisan tubuh manusia maka bagian tubuh (kita ambil wajah) ukuran antara alis, mata, hidung, mulut harus seimbang.



Gambar 6 : proporsi (sumber : google.com)

6. Pusat Perhatian (Center of Interest)

Prinsip seni rupa ini disebut juga prinsip dominasi adalah usaha untuk menampilkan bagian tertentu dari karya seni rupa sehingga terlihat menonjol atau gampangya terlihat berbeda dengan bagian yang lain di sekitarnya. Bisa dilakukan dengan cara mengatur posisi, warna, ukuran, dan unsur lainnya.



Gambar 7 : Pusat perhatian
(sumber : google.com)

7. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasan adalah prinsip guna menyatukan unsur yang ada di dalam seni rupa dari berbagai bentuk berbeda. Keselarasan muncul dengan adanya kesesuaian, kesamaan, dan tidak bertentangan. Keselarasan bisa dimunculkan dengan cara mengatur warna, pencahayaan, bentuk dengan rapi atau tidak terlalu mencolok satu sama lain. Tujuan prinsip harmoni ini untuk menciptakan perpaduan yang selaras.



Gambar 8 : Harmoni
(sumber : google.com)

8. Gradasi

Gradasi merupakan susunan warna berdasarkan tingkat perpaduan berbagai warna yang digunakan di dalam karya seni secara berangsur-angsur. Prinsip gradasi sering digunakan saat membuat karikatur, lukisan,

mozaik, dan seni rupa 2 dimensi lain. Karena gradasi berperan menghidupkan karya seni.



Gambar 9 : Gradasi
(sumber : google.com)

9. Penekanan (Kontras)

Kontras mengatur perbedaan dari 2 unsur yang berlawanan, perbedaan mencolok terletak di warna, bentuk, dan ukuran sehingga karya seni tidak terkesan selalu lama. Dengan prinsip seni rupa ini maka hasilnya karya seni akan terasa lebih berwarna dan menarik.



Gambar 10 : Penekanan
(sumber : google.com)

2.3. Bahan Seni Rupa 2 Dimensi

Bahan karya seni rupa dua dimensi adalah bahan yang akan digunakan yaitu pensil, pensil warna, pastel colour atau crayon, spidol berwarna, tinta bak atau tinta cina, cat air, cat plakat, cat minyak dan bahan warna alami.

2.4. Media Seni Rupa 2 Dimensi

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan 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

2.5. Alat Berkarya Seni Rupa

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). Begitu 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.

2.6. 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). 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 anyaman



Gambar 11 : Peralatan Melukis (sumber : Kemdikbud)

2.7. Proses Berkarya Seni Rupa

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

Tahapan dalam berkarya seni rupa dua dimensi ini dimulai dari adanya motivasi untuk berkarya. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri perupanya. Benda – benda kecil atau hal – hal sederhana dalam kehidupan kita sehari – hari dapat menjadi ide untuk berkarya seni rupa dua dimensi. Cobalah perhatikan benda – benda dan peristiwa sehari – hari di sekitarmu kemudian kembangkan hasil pengamatan menjadi gagasan berkarya seni rupa. Pilihlah bahan, media, alat dan teknik yang kamu kuasai atau ingin kamu coba dan mulailah berkreasi menciptakan karya seni rupa.

Contoh hasil karya dua dimensi :

1. Seni Poster (Disain Grafis)



Gambar 12 : Disain Grafis
(sumber : koleksi pribadi)

2. Karikatur



Gambar 13: Karikatur karya GM Sidharta
(sumber: kartunmartono.wordpress.com)

C. Rangkuman

Karya seni rupa memiliki bentuk dan fungsi yang beraneka ragam. Berdasarkan dimensinya kita mengenal karya seni rupa dua dimensi. Karya dua dimensi terwujud dari berbagai 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 dua dimensi dapat berupa bahan alami atau bahan sintetis.

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

Objek 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 tidak hanya ditentukan oleh bakat, tetapi yang terutama oleh latihan dan kesungguhan dalam berkarya.

D. Latihan Soal

Kerjakan soal ini di buku tulis kalian!

1. Sebutkan jenis keseimbangan !
2. Media seni lukis pada umumnya dibuat dari kain !
3. Apakah yang dimaksud dengan unsur fisik pada sebuah karya seni rupa ?
4. Sebutkan tiga dari prinsip seni !
5. Contoh karya seni visual dua dimensi yang bergerak yaitu!

Kunci Jawaban :

1. Keseimbangan sentral (terpusat), keseimbangan diagonal, keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris.

Pembahasan :

Pada materi halaman 6 sudah dijelaskan, bahwa jenis keseimbangan ada 4, yaitu Keseimbangan sentral (terpusat), keseimbangan diagonal, keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris.

2. Kanvas

Pembahasan :

Pada materi halaman 9 sudah dijelaskan, bahwa media seni rupa 2 dimensi berupa kanvas.

3. Titik, garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, nada gelap terang, dan ruang.

Pembahasan :

Pada materi halaman 4 sudah dijelaskan, bahwa unsur fisik seni rupa 2 dimensi berupa titik, garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, nada gelap terang, dan ruang.

4. Kesatuan, keseimbangan, ritme atau irama, penekanan atau aksen, komposisi, proporsi, gradasi, dan keselarasan atau harmoni.

Pembahasan :

Pada materi halaman 5 sudah dijelaskan, bahwa unsur prinsip seni rupa 2 dimensi berupa kesatuan, keseimbangan, ritme atau irama, penekanan atau aksen, komposisi, proporsi, gradasi, dan keselarasan atau harmoni.

5. Film atau video.

Pembahasan :

Dari materi yang sudah dipelajari, bahwa karya seni rupa 2 dimensi ada yang dapat bergerak yaitu film atau video.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1.	Apakah Anda mampu mengidentifikasi unsur, prinsip, dan bahan dalam karya seni rupa?	Ya	Tidak
2.	Apakah Anda bisa mengidentifikasi teknik dalam berkarya seni rupa?	Ya	Tidak
3.	Apakah Anda membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model benda mati, benda hidup dan foto / gambar?	Ya	Tidak
4.	Apakah Anda membuat karya seni rupa dua dimensi dengan mengeksplorasi berbagai media dan teknik?	Ya	Tidak
5.	Apakah anda mampu memahami prinsip seni	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

Tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu : membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan memodifikasi model.

B. Uraian Materi

2.1. Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi dengan Memodifikasi Objek



Gambar 13 : karya 2 dimensi
(sumber : guru – karya siswa)

1. Pengertian Seni Rupa Dua Dimensi

Definisi dari seni rupa dua dimensi adalah karya yang memiliki dimensi panjang dan dimensi lebar. Keluasan bidang datar dari panjang dan lebar oleh perupa digunakan untuk membuat lukisan, gambar, dan karya – karya grafis yang hanya dapat diamati secara sempurna dari arah depan. Perspektif dibuat untuk memberikan kesan jauh, dekat, besar dan kecil.

2. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya seni dua dimensi lukisan tradisional papua dengan teknik cetak tinggi sederhana, sebagai aktivitas perancangan desain ornamen khas papua dilihat dari segi bentuk, warna, letak / komposisi, yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan karya seni dua dimensi yang mengangkat kearifan lokal Papua dengan memanfaatkan beragam sumberdaya alam yang ada di lingkungan sekitar, yang memiliki fungsi keindahan dan fungsional.

3. Proses Kreatif

Tahapan proses kreatif perancangan dan pembuatan karya seni dua dimensi lukisan tradisional papua dengan teknik cetak tinggi sederhana adalah sebagai berikut :

Tahap Persiapan

Peserta didik melihat dan mempelajari dari berbagai sumber mengenai hal – hal yang mengangkat budaya dan seni khas papua, baik itu flora fauna, benda mati, dan kegiatan penduduk lokal papua.

Selanjutnya membuat sketsa pola benda yang sebenarnya. Kemudian bertanyalah pada diri sendiri apa ide dasar bentuk desain ini? menggunakan bahan dan peralatan apa?, bagaimana teknik penggambaran bentuk?, teknik pewarnaannya?. Atas dasar itu kembangkan imajinasi kita untuk menafsirkan makna dari lukisan tradisional papua tersebut. Kemudian mulailah bereksperimen dengan membuat berbagai desain objek yang kita pilih dengan cara memodifikasi motif tersebut untuk menghasilkan desain yang lebih artistik, estetis, dan mudah diterapkan dalam praktek pembuatannya nanti.

Tahap Elaborasi

Pada tahap ini, peserta didik berdasarkan sketsa awal, mulai mengembangkannya menjadi sketsa – sketsa alternatif sebagai karya eksplorasi. Disini proses kegiatannya dilakukan secara berkelompok, masing – masing peserta didik menyatukan hasil desain mereka menjadi sebuah desain akhir yang akan diterapkan pada kegiatan praktek berkarya seni.

Tahap Iluminasi

Pada tahap ini, peserta didik mendapatkan ide baru untuk ditambahkan pada desain karya, sehingga didapatkan alternatif desain karya akhir.

Tahap Verifikasi

Pada tahap ini, dimulailah pengujian proses penjabaran ide desain menjadi karya desain secara terperinci. Mulai dari bahan – bahan apa saja yang digunakan, alat, pewarna apa, teknik apa yang akan digunakan dalam proses berkreasi membuat karya seni rupa.

2.2. Seni Grafis



Gambar 14 : contoh hasil cetak tinggi

(sumber : <http://irnaaristya.blogspot.com/>)

1. Pengertian Seni Grafis

Adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk woodcut/cukil kayu.

2. Media

Seniman grafis berkarya menggunakan berbagai macam media dari yang tradisional sampai kontemporer, termasuk tinta berbasis air, cat air, tinta berbasis minyak, pastel minyak, dan pigmen padat yang larut dalam air. Karya seni grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut dengan plat.

3. Warna

Pembuat karya grafis memberi warna pada cetakan mereka dengan banyak cara. Seringkali pewarnaannya dalam etsa, cetak saring, cukil kayu serta linocut diterapkan dengan menggunakan plat, papan atau screen yang terpisah atau dengan menggunakan pendekatan reduksionis. Dalam teknik pewarnaan multiplat, terdapat sejumlah plat, screen atau papan, yang masing – masing menghasilkan warna yang berbeda.

4. Teknik



Gambar 15 : contoh hasil cetak tinggi

(sumber: <http://visualartstmik.blogspot.com>)

Terdapat beberapa teknik cetak manual dalam seni grafis, antara lain teknik cetak tinggi atau teknik cukil, teknik intaglio, teknik etsa, teknik cetak saring atau disebut pula teknik sablon. Yang akan dipelajari pada pembelajaran kali ini adalah teknik cetak tinggi secara sederhana.

a. Teknik Cetak Tinggi

Cetak tinggi atau relief print adalah salah satu dari beberapa macam teknik cetak yang memiliki acuan permukaan timbul atau meninggi, dimana permukaan timbul tersebut berfungsi sebagai penghantar tinta. Bagian yang dasar atau permukaan yang tidak timbul merupakan bagian yang tidak akan terkena tinta atau disebut bagian negatif, sedangkan bagian yang kena tinta disebut bagian positif. Untuk memperoleh acuan cetak yang timbul dapat dilakukan dengan cara menghilangkan bagian – bagian yang tidak diperlukan menghantarkan tinta, sehingga tinggal bagian – bagian yang memang berfungsi sebagai penghantar warna atau tinta. Salah satu sifat cetak tinggi adalah apabila acuan cetaknya diamati, maka permukaannya acuan akan tampak sebagai permukaan yang berukir atau berelief. Oleh karena itu cetak tinggi disebut pula sebagai cetak relief atau relief print.

Cetak tinggi atau cukil memang merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik – teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam atau cetak datar, karena tidak membutuhkan peralatan studio yang lengkap. Material atau bidang yang dicukil mudah didapatkan, misalnya papan kayu, hardboard, karet vinyl, dan sejenisnya. Alat – alat dan tinta cetak juga mudah didapatkan, studio untuk mengerjakan tidak memerlukan ruang yang luas. Produk cetaknya tidak kalah bernilai dengan produk cetak yang menggunakan media lain maupun

produk seni lukis. Melalui cetak tinggi, dengan leluasa dapat melakukan eksperimen visual, dengan menerapkan teknik cukil pada permukaan acuan cetak, sambil memanfaatkan tinta – tinta warna yang beraneka ragam. Melalui teknik cukil sebagai media yang mendorong untuk bereksperimen dengan teknik – teknik dan kemungkinan berekspresi dengan bentuk estetik sendiri. Teknik cetak tinggi pada dasarnya digunakan untuk mereproduksi sebuah gambar dengan citra yang sama dalam jumlah yang banyak.

Perbedaan dengan teknik cetak lainnya, cetak tinggi ini memiliki kesederhanaan dalam peralatan, tidak membutuhkan teknologi yang canggih. Seniman dapat lebih ekspresif dalam menghasilkan karya seni grafis, lagi pula ada beberapa nilai estetika yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan teknologi yang canggih. Pada umumnya proses cetak diaplikasikan pada permukaan benda yang datar. Proses pembuatan cetak tinggi dilakukan secara manual, namun tidak menutup kemungkinan apabila sketsa gambar merupakan hasil print-out.

b. Alat dan Bahan



Gambar 16 : alat dan bahan

(sumber : dokumen guru)

Peralatan untuk teknik cetak tinggi atau cukil sangatlah beragam, tergantung pada kebutuhan masing – masing. Peralatan dan bahan – bahan untuk cetak tinggi tersedia lengkap dengan berbagai pilihan di toko peralatan seni, dengan harga yang bervariasi, tergantung pada kualitas bahan. Dalam proses produksi, penggunaan alat yang tepat akan menghasilkan hasil cetak yang baik pula. Peralatan dan bahan – bahan yang digunakan harus disesuaikan untuk mencapai kualitas dan kuantitas yang diharapkan.



Gambar 17 : alat dan bahan

(sumber : dokumen guru)

Alat Pelajaran Karya Seni Grafis Lukisan Tradisional Papua Dengan Teknik Cetak Tinggi sederhana, dibuat dari bahan dan alat, yaitu :

Alat :

1. Batu
2. Pisau / cutter
3. Puncher
4. Lem tembak

Bahan :

1. Kulit kayu
2. Pewarna alami berupa pinang, sirih, kapur, dan kunyit
3. Bahan alam seperti umbi – umbian singkong, ubi, keladi, kentang, wortel, bengkoang,
4. Potongan kayu bekas, triplek, ranting kayu
5. Paku
6. Pylox bening
7. Lem kayu / lem fox

Prosedur Pembuatan Karya Seni Grafis

Lukisan Tradisional Papua Dengan Teknik Cetak Tinggi sederhana

- Prosedur pembuatan pewarna alami, untuk warna merah : pinang, kapur dan sirih dicampur menjadi satu dan ditumbuk dengan menggunakan batu, untuk warna kuning : kunyit dikupas, selajutnya ditumbuk hingga halus dengan menggunakan batu

Prosedur pembuatan acuan cetak

- Umbi – umbian dan styrofoam bekas yang sudah disiapkan di potong – potong menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan dengan menggunakan pisau/cutter.
- Bentuklah potongan – potongan tersebut menjadi desain objek – objek khas Papua yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari – hari. Untuk menghasilkan potongan yang rapi, dianjurkan menggunakan cutter dibanding pisau dikarenakan ukuran acuan cetak yang tidak terlalu besar.
- Permukaan umbi – umbian dan styrofoam bekas yang telah dipotong dan dibentuk sesuai dengan desain haruslah rata. Karena apabila tidak rata, tinta dari pewarna alami tidak akan menempel rata pada alat acuan cetak, sehingga gambar yang dihasilkan pun tidak akan sesuai dengan apa yang dibentuk pada alat acuan cetak tersebut.
- Untuk memperoleh permukaan yang rata dan besar kecilnya cetakan yang diinginkan bisa memotong alat pencetak dengan tegak lurus untuk mendapatkan hasil cetakan yang normal / kecil ataupun dengan memotong alat pencetak dengan sudut kemiringan tertentu untuk mendapatkan cetakan yang besar.

Prosedur pembuatan karya

- Setelah selesai membentuk alat acuan cetak sesuai dengan desain tema Papua, acuan tersebut bisa langsung ditempelkan ke pewarna atau dengan cara dioleskan secara bertahap dengan cara ditempelkan pada pewarna langsung.
- Cobalah terlebih dahulu di atas kertas lain untuk latihan. Jika tinta dirasa kurang tebal, oleskan lagi tinta ke atas permukaan acuan cetak. Kemudian coba lagi pada kertas lain yang sudah tidak terpakai. Apabila hasil cetakan sudah sesuai harapan, barulah dapat diaplikasikan pada media kulit kayu / kayu / kertas.
- Acuan cetak ditekan dan diamkan selama beberapa detik untuk memberikan kesempatan pewarna meresap pada media kulit kayu / kayu / kertas.
- Lakukanlah berulang kali, dengan bentuk pola dan warna yang berbeda – beda sesuai keinginan kita, agar gambar yang dihasilkan sesuai dengan harapan kita. Sehingga mampu menghasilkan karya seni grafis lukisan tradisional Papua dengan teknik cetak tinggi yang indah, memiliki nilai estetis, dan bernilai ekonomis.
- Karya yang sudah selesai, selanjutnya dilubangi di beberapa bagiannya dengan menggunakan puncher / paku besar.
- Serat kulit kayu di urai dan dipelintir kecil – kecil untuk membuat tali alami.
- Tali – tali yang sudah jadi dimasukkan pada lubang – lubang di lukisan.
- Untuk finishing pada potongan kayu bekas, terlebih dahulu di paku pada bagian – bagian yang sudah ditentukan, selanjutnya

lukisan yang sudah dipasangi tali diikatkan satu persatu pada paku.

- Untuk memberikan efek tambahan, dapat menyemprotkan pylox bening pada seluruh permukaan karya atau dapat pula mengoleskan lem kayu pada seluruh permukaan kulit kayu / kayu / kertas untuk melindungi karya yang sudah jadi.

Foto Pembuatan Alat Pembelajaran Karya Seni Grafis Lukisan Tradisional Papua Dengan Teknik Cetak Tinggi Sederhana :



Gambar 18 : alat dan bahan
(sumber : dokumen guru)



Gambar 19 : proses pembuatan karya cetak tinggi (sumber : dokumen guru)



Gambar 20 : hasil karya cetak tinggi
(sumber : dokumen guru)



Gambar 21 : hasil karya cetak tinggi
(sumber : dokumen guru)

Alat pembelajaran karya seni grafis lukisan tradisional papua dengan teknik cetak tinggi sederhana yang dibuat guru, setelah di terapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas terlihat beberapa perubahan positif, dimana alat tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi edukatif antara peserta didik dengan guru, media pembelajaran yang variatif dengan memanfaatkan kearifan lokal dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan menjadi pribadi yang lebih menghargai budaya asli Papua, mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif menjadi aktif, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, serta memberikan rasa ingin tahu pada diri peserta didik sehingga mereka lebih aktif mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

C. Rangkuman

Dalam menganalisis sebuah karya seni rupa dua dimensi, terdapat beberapa aspek yang perlu dinilai, yaitu: konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi. Dibutuhkan pengkajian yang cermat terhadap karya, penelaahan secara mendalam, penguraian masalah pokok dengan bagian karya seni, termasuk hubungan antar bagian dengan keseluruhan.

Pengertian seni rupa dua dimensi adalah karya yang memiliki dimensi panjang dan juga dimensi lebar. Tujuan penciptaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan karya seni dua dimensi yang mengangkat kearifan lokal Papua dengan memanfaatkan sumber daya alam di lingkungan sekitar.

Proses kreatif meliputi : 1. Tahapan persiapan, mencari ide rancangan, mulai membuat sketsa awal. 2. Tahapan elaborasi, mulai mengeksplorasi sketsa awal. 3. Tahapan iluminasi, yaitu tahapan penemuan ide baru untuk ditambahkan pada karya. 4. Tahapan verifikasi, adalah tahap mentransformasi sketsa menjadi sebuah rancangan utuh.

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Media yang digunakan pada seni grafis bermacam – macam, mulai dari yang tradisional sampai kontemporer.

Warna yang diberikan pada seni grafis juga beragam, tergantung pada teknik pembuatannya. Dalam etsa, cetak saring, cukil kayu serta linocut, diterapkan dengan menggunakan plat.

Teknik – teknik cetak manual dalam seni grafis : cetak tinggi / cukil, teknik intaglio, teknik etsa, teknik cetak saring, atau disebut juga teknik sablon. Alat dan bahan dalam berkarya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional papua teknik cetak tinggi sederhana disesuaikan dengan ketersediaannya di lingkungan sekitar peserta didik.

Prosedur pembuatan karya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional papua dengan teknik cetak tinggi : 1. Prosedur pembuatan pewarna alami, 2. Prosedur pembuatan acuan cetak, 3. Prosedur pembuatan karya seni.

Dalam berkarya seni rupa dua dimensi berupa lukisan tradisional Papua dengan menggunakan teknik cetak tinggi sederhana, dengan alat pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga membantu memudahkan guru menyampaikan isi materi, dan memudahkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Diharapkan dengan pembelajaran ini mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, menjadi individu yang menghargai dan melestarikan kearifan lokal Papua, meningkatkan keterampilan berkarya dan berkreasi, berpikir kritis, serta menumbuhkan jiwa entrepreneurship.

D. Latihan Soal

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

1. Tuliskan tahap – tahap apa saja yang dilalui dalam proses kreatif sebuah karya seni rupa!
2. Tuliskan dan jelaskan teknik – teknik cetak manual!
3. Sebutkan tahapan dalam berkarya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional papua dengan teknik cetak tinggi sederhana!
4. Sebutkan dan jelaskan bahan – bahan alami yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai pewarna alami dalam berkarya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional Papua teknik cetak tinggi sederhana!
5. Berilah contoh pengintegrasian karya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional Papua pada kehidupan sehari – hari!

Kunci Jawaban :

1. Proses kreatif meliputi : tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi.

Pembahasan :

Pada materi halaman 17 sudah dijelaskan proses kreatif, meliputi tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi.

2. Teknik cetak manual dalam seni grafis, antara lain teknik cetak tinggi atau teknik cukil, teknik intaglio, teknik etsa, teknik cetak saring atau disebut pula teknik sablon.

Pembahasan :

Pada materi halaman 19 sudah dijelaskan teknik cetak manual dalam seni grafis, antara lain teknik cetak tinggi atau teknik cukil, teknik intaglio, teknik etsa, teknik cetak saring atau disebut pula teknik sablon.

3. Pembuatan pewarna alami dan pembuatan acuan cetak.

Pembahasan :

Pada materi halaman 21 sudah dijelaskan tahapan dalam berkarya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional Papua dengan teknik cetak tinggi sederhana, meliputi pembuatan pewarna alami dan pembuatan acuan cetak.

4. Warna merah : pinang, kapur, sirih, daun jati muda; warna kuning : kunyit; warna hijau : daun pandan.

Pembahasan :

Pada materi halaman 21 sudah dijelaskan bahan – bahan alami yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai pewarna alami dalam berkarya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional Papua teknik cetak tinggi sederhana, meliputi warna merah : pinang, kapur, sirih, daun jati muda; warna kuning : kunyit; warna hijau : daun pandan.

5. Hiasan dinding, pakaian, kap lampu, tas, dompet, dan lain – lain.

Pembahasan :

Pada materi halaman 16 sudah dijelaskan pengintegrasian karya seni rupa dua dimensi lukisan tradisional Papua pada kehidupan sehari – hari.

E. Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut dengan jujur dan bertanggungjawab!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1.	Apakah Anda telah membaca dengan cermat materi di atas?	Ya	Tidak
2.	Apakah Anda telah memahami tahapan – tahapan di atas?	Ya	Tidak
3.	Apakah Anda berhasil mempraktekannya?	Ya	Tidak
4.	Apakah Anda telah menganalisis peluang usaha berdasarkan jenis produk dan jasa?	Ya	Tidak
5.	Apakah Anda telah menganalisis peluang usaha berdasarkan minat dan daya beli konsumen?	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

Kerjakanlah soal di bawah ini dengan memilih jawaban yang benar !

1. Yang termasuk karya seni rupa murni adalah ...
 - A. Cangkir
 - B. Kursi
 - C. Patung
 - D. Rumah
 - E. Baju
2. Pada prinsip seni rupa, prinsip penekanan (aksen) disebut juga dengan prinsip ...
 - A. Kontras
 - B. Keseimbangan
 - C. Kesatuan
 - D. Ritme
 - E. Proporsi
3. Unsur fisik seni rupa yang merupakan gabungan titik – titik yang bersambung, yaitu ...
 - A. Tekstur
 - B. Volume
 - C. Garis
 - D. Warna
 - E. Bidang
4. Salah satu jenis karya seni rupa terapan adalah seni kriya yang disebut juga ...
 - A. Kerajinan tangan
 - B. Keterampilan
 - C. Seni grafis
 - D. Desain
 - E. Arsitektur
5. Gambar karikatur biasanya mengandung ...
 - A. Sindiran atau kritikan
 - B. Mengejek
 - C. Memuji
 - D. Mencela
 - E. Saran
6. Pada prinsip seni rupa, irama terbentuk, karena ...
 - A. Media dan alat
 - B. Ukuran dan warna
 - C. Pengulangan dan gerakan
 - D. Gaya dan bahan
 - E. Tektur dan bentuk
7. Salah satu contoh karya seni rupa sebagai kebutuhan akan benda pakai adalah ...
 - A. Lukisan
 - B. Foto
 - C. Kaligrafi
 - D. Kain batik
 - E. Gambar

8. Berikut ini adalah unsur dasar seni rupa, kecuali ...
 - A. Garis
 - B. Ruang
 - C. Lukisan
 - D. Titik
 - E. Bidang
9. Aliran atau gaya seni rupa yang penggambarannya sesuai dengan keadaan jiwa perupanya yang spontan pada saat melihat objek, disebut ...
 - A. Ekspresionisme
 - B. Kubisme
 - C. Surealisme
 - D. Realisme
 - E. Impressionisme
10. Suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya, disebut ...
 - A. Mural
 - B. Grafiti
 - C. Desain grafis
 - D. Sinematografi
 - E. Fotografi
11. Indra penikmat cabang seni rupa adalah ...
 - A. Pendengaran
 - B. Perabaan
 - C. Penglihatan
 - D. Penglihatan dan perabaan
 - E. Penglihatan dan pendengaran
12. Gaya lukisan yang tidak mengingatkan kepada bentuk atau objek yang ada di alam merupakan ...
 - A. Abstrak
 - B. Naturalis
 - C. Dekoratif
 - D. Stilasi
 - E. Kontemporer
13. Garis yang bersudut dapat menciptakan kesan ...
 - A. Lamban
 - B. Statis
 - C. Stabil
 - D. Tenang
 - E. Tajam
14. Unsur – unsur seni rupa yang senada atau kombinasi bagian – bagian yang serasi merupakan definisi dari ...
 - A. Harmoni
 - B. Kesatuan
 - C. Proporsi
 - D. Keseimbangan
 - E. Aksen

15. Menurut teori warna brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer), yaitu ...
 - A. Merah, hijau, dan biru
 - B. Kuning, hijau, dan cokelat
 - C. Hijau, biru, dan putih
 - D. Merah, putih, dan biru
 - E. Merah, kuning, dan biru
16. Di bawah ini yang termasuk peralatan seni lukis, adalah ...
 - A. Kertas
 - B. Cat minyak
 - C. Kaca
 - D. Dinding
 - E. Pallet
17. Contoh karya seni rupa dua dimensi tradisional Papua adalah ...
 - A. Lukisan tradisional papua
 - B. Tifa
 - C. Noken
 - D. Mahkota Papua
 - E. Baju adat Papua
18. Tahapan pertama kali dalam proses kreatif adalah ...
 - A. Verifikasi
 - B. Persiapan
 - C. Iluminasi
 - D. Elaborasi
 - E. Penutup
19. Cabang seni yang dalam penciptaan karya seni rupanya dapat menghasilkan karya dengan cepat dan dengan jumlah yang banyak adalah ...
 - A. Seni Patung
 - B. Seni Lukis
 - C. Seni Grafis
 - D. Seni Musik
 - E. Seni Teater
20. Salah satu aspek dalam analisis karya seni rupa dua dimensi yang memperhatikan kualitas garis, warna, ruang, tekstur adalah aspek ...
 - A. Konsep
 - B. Teknik
 - C. Unsur
 - D. Bahan
 - E. Prinsip
21. Hal pertama yang diperlukan oleh seorang seniman dalam menghasilkan karya – karyanya adalah ...
 - A. Alat – alat perlengkapan
 - B. Ide atau gagasan
 - C. Media
 - D. Biaya
 - E. Bahan

22. Karya seni dua dimensi memiliki ukuran ...
- A. Panjang dan lebar
 - B. Sebuah panjang saja
 - C. Panjang, lebar dan tinggi
 - D. Memiliki volume
 - E. Lebar saja
23. Kegiatan untuk menampilkan hasil karya seni kepada publik disebut ...
- A. Lelang
 - B. Pameran
 - C. Seminar
 - D. Lokakarya
 - E. Pergelaran
24. Beberapa bahan berikut ini yang dapat digunakan untuk membuat benda hiasan dengan teknik cetak, kecuali ...
- A. Fiberglass
 - B. Plastik
 - C. Kayu
 - D. Logam
 - E. Keramik
25. Agar hasil karya seni terapan menarik minat dari masyarakat maka yang harus dilakukan oleh seorang seniman adalah ...
- A. Memiliki citarasa seni yang tinggi
 - B. Memiliki kreativitas yang baik
 - C. Memiliki modal yang cukup
 - D. Mengetahui betul kebutuhan dari masyarakat
 - E. Memiliki keahlian dan ketrampilan yang baik

Kunci Jawaban :

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 01. C | 10. E | 19. C |
| 02. A | 11. D | 20. E |
| 03. C | 12. A | 21. C |
| 04. A | 13. E | 22. A |
| 05. A | 14. C | 23. B |
| 06. C | 15. E | 24. A |
| 07. D | 16. E | 25. B |
| 08. C | 17. A | |
| 09. A | 18. B | |

DAFTAR PUSTAKA

Poerwadarminta, WJS. (1984). Kamus Umum bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Sem Cornelyoes Bangun, Siswandi, Tati Narawati, Jose Rizal M, 2017, Buku Guru Seni Budaya kelas XI SMA/MA/SMK. Kemendikbud Indonesia

https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis Diunduh pada tanggal 15 Juli 2018

<https://senigrafis.com/2018/05/18/pengertian-seni-cetak-tinggi-teknik-cukil>