



MODUL GURU PEMBELAJAR

**Paket Keahlian
MULTIMEDIA
(SMK)**

“Nirmana Dwimatra”

dan

PEDAGOGIK

“Karakteristik Peserta Didik”

Kelompok Kompetensi A



Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2016



MODUL GURU PEMBELAJAR

PAKET KEAHLIAN PEDAGOGIK

Kelompok Kompetensi A

Penulis : Riana T.M.

**Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2016**

HALAMAN PERANCIS

Penulis :

1. Dr. Riana T. M

(Email: rianamangesa@yahoo.com ; 081255192349)

Layouter:

1. Descy Arfiyani, S.Sn

(Email: sayadescy@gmail.com ; Telp: 085643304927)

Ilustrator :

1. Faizal Reza Nurzеха, Amd

(Email : faizalrezanurzеха@gmail.com ; Telp: 085242177945)

Copyright ©2016

Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Tenaga Kependidikan
Bidang Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengkopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.



KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal ini tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar (GP) merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (*online*) dan campuran (*blended*) tatap muka dengan *online*.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai dengan bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar (GP) tatap muka dan GP *online* untuk semua mata

pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program GP memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru. Mari kita sukseskan program GP ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016
Direktur Jendral
Guru dan Tenaga Kependidikan

Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985031002



KATA PENGANTAR

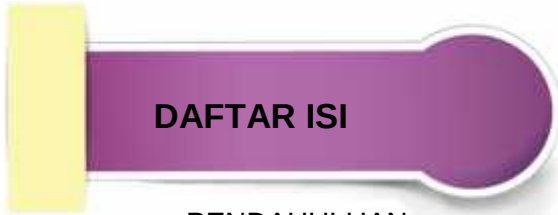
Profesi guru dan tenaga kependidikan harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hal ini dikarenakan guru dan tenaga kependidikan merupakan tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu “Menciptakan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif”. Untuk itu guru dan tenaga kependidikan yang profesional wajib melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan.

Buku pedoman Pedoman Penyusunan Modul Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru dan Tenaga Kependidikan untuk institusi penyelenggara program pengembangan keprofesian berkelanjutan merupakan petunjuk bagi penyelenggara pelatihan di dalam melaksanakan pengembangan modul yang merupakan salah satu sumber belajar bagi guru dan tenaga kependidikan. Buku ini disajikan untuk memberikan informasi tentang penyusunan modul sebagai salah satu bentuk bahan dalam kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru dan tenaga kependidikan.

Pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi secara maksimal dalam mewujudkan buku ini, mudah-mudahan buku ini dapat menjadi acuan dan sumber inspirasi bagi guru dan semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penyusunan modul untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan buku ini di masa mendatang.

Makassar, Februari 2016
Kepala LPPPTK KPTK Gowa
Sulawesi Selatan,

Dr. H. Rusdi, M.Pd,
NIP 19650430 1991 93 1004



DAFTAR ISI

	Halaman
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	1
C. Peta Kompetensi	2
D. Ruang Lingkup	3
BAB I KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK	5
A. Indikator Keberhasilan	5
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	5
C. Uraian Materi	5
1. Peserta Didik	5
2. Karakteristik	6
3. Pengertian Karakteristik Peserta Didik	7
4. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Aspek Fisik	7
5. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Aspek Intelektual	8
6. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Aspek Sosio-Emosional	9
7. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Aspek Moral	11
8. Karakteristik Peserta Didik berdasarkan Aspek Spiritual	18
9. Karakteristik Peserta Didik berdasarkan Aspek Latar Belakang Sosial-Budaya	18
D. Rangkuman	19
E. Tugas	19
F. Evaluasi / Latihan	20
G. Balikan dan Tindak Lanjut	21
BAB II MATERI POKOK 2 POTENSI PESERTA DIDIK	22

	A. Indikator Keberhasilan	22
	B. Uraian Materi	22
	1. Pengertian Potensi Peserta Didik	22
	2. Potensi Peserta Didik Berdasarkan Bakat dan Minat	23
	3. Pengembangan Diri	23
	4. Potensi Peserta Didik Sesuai Dengan Bakat dan Minat	24
	C. Rangkuman	31
	D. Tugas	31
	E. Evaluasi / Latihan	32
	F. Balikan dan Tindak Lanjut	33
BAB III	MATERI POKOK 3 BEKAL AJAR AWAL PESERTA DIDIK	34
	A. Indikator Keberhasilan	34
	B. Uraian Materi	34
	1. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Sikap Awal	34
	2. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Pengetahuan Awal	38
	3. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Keterampilan Awal	41
	4. Hasil Identifikasi Bekal Ajar Awal Dimanfaatkan Untuk Penyusunan Program Pembelajaran	43
	C. Rangkuman	45
	D. Tugas	46
	E. Evaluasi / Latihan	46
	F. Balikan dan Tindak Lanjut	48
BAB IV	MATERI POKOK 4 KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK	49
	A. Indikator Keberhasilan	49
	B. Uraian Materi	49

1.	Pengertian Kesulitan Belajar	49
2.	Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Faktor Internal (Psikologis & Fisiologis)	50
3.	Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Aspek Sosial dan Non Sosial (Faktor Eksternal)	55
4.	Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Yang Diampu	57
5.	Mengidentifikasi Kecakapan Peserta Didik Yang Memerlukan Perbaikan	60
6.	Remedial dan Program Pengayaan	62
C.	Rangkuman	66
D.	Tugas	68
E.	Evaluasi / Latihan	68
F.	Balikan dan Tindak Lanjut	69
BAB V	PENUTUP	70
A.	Kesimpulan	70
B.	Balikan dan Tindak Lanjut	71
DAFTAR PUSTAKA		72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Karakteristik Peserta didik	6
Gambar 1.2 Faktor Kecerdasan Emosional	11
Gambar 3.1. Faktor Akademis	40
Gambar 3.2. Langkah Penyusunan Program Pembelajaran	44
Gambar 4.1. Kesulitan Belajar	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Distribusi Kecerdasan IQ menurut Stanford Revision

51

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai seorang pendidik, sangat perlu memahami perkembangan peserta didik. Perkembangan peserta didik tersebut meliputi: perkembangan fisik, perkembangan sosio emosional, dan bermuara pada perkembangan intelektual. Pemahaman terhadap perkembangan peserta didik di atas, sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif yang akan dilaksanakan.

Untuk menjalankan proses pembelajaran yang optimal pendidik harus menganalisis peserta didiknya terlebih dahulu yang meliputi karakteristik umum, karakteristik akademik, maupun karakteristik uniknya yang dapat mempengaruhi kemampuan, intelektual, dan proses belajarnya.

B. Tujuan

1. Kompetensi Dasar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan dapat:

- a. Menjelaskan karakteristik aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya
- b. Mengidentifikasi potensi peserta dalam mata pelajaran yang diampu
- c. Mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta dalam mata pelajaran yang diampu.
- d. Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta dalam mata pelajaran yang diampu

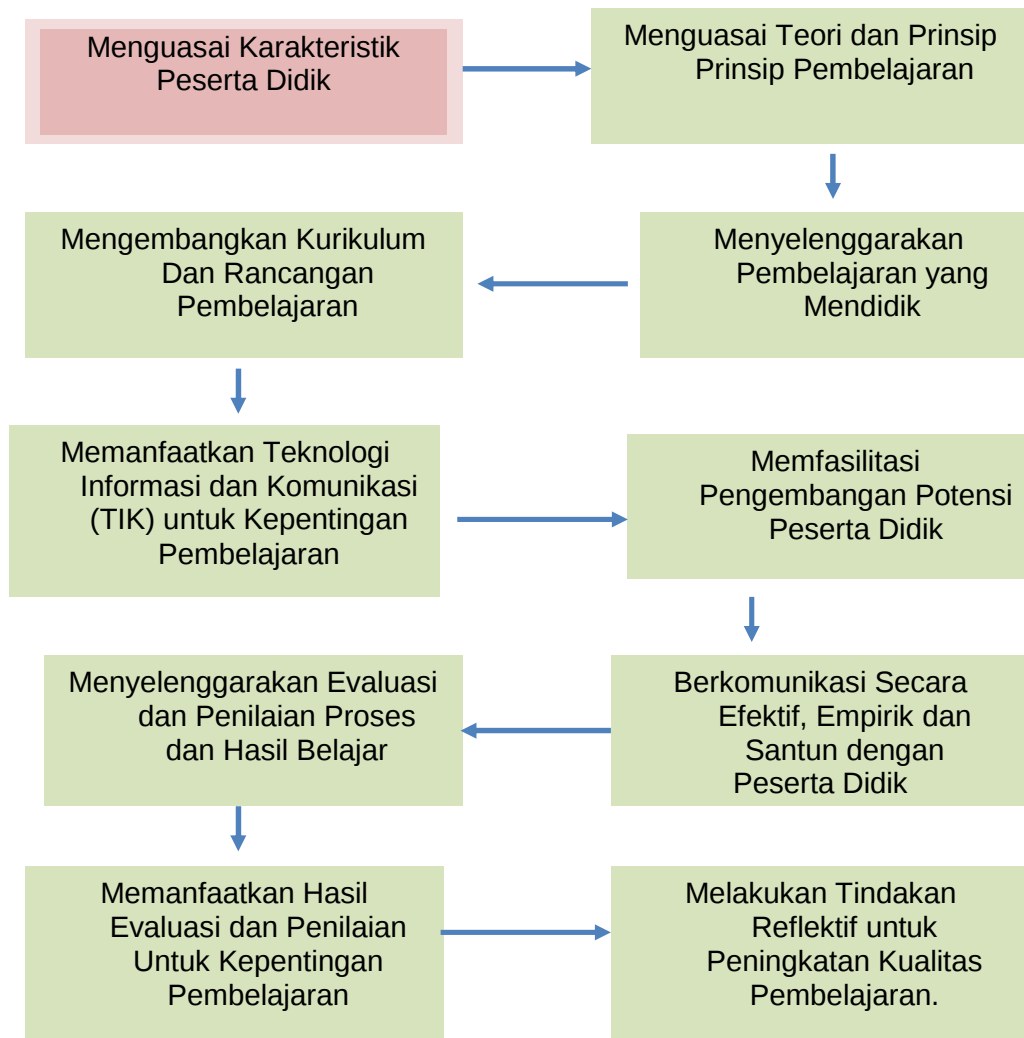
2. Indikator Keberhasilan peserta didik

- a. Karakteristik berkaitan aspek fisik dijelaskan sesuai perkembangan usia
- b. Karakteristik berkaitan dengan aspek Intelektual, dikelompokkan sesuai dengan kondisi yang ada
- c. Karakteristik berkaitan dengan aspek Sosial (kerjasama, tanggung jawab, kepedulian, tenggang rasa dll) diidentifikasi sesuai dengan budaya lingkungan, aspek Emosional (sabar, toleran, santun dll) diidentifikasi sesuai dengan perkembangan kematangan kejiwaan, dan aspek Moral (etika, tanggung jawab, disiplin dll), dijelaskan sesuai dengan norma yang berlaku.

- d. Karakteristik berkaitan dengan aspek Spiritual (taat, jujur, ketaqwaan dll) dijelaskan sesuai dengan ajaran agama yang dianut
- e. Karakteristik yang berkaitan dengan aspek Latar belakang sosial-budaya (suku, agama, dan ras diidentifikasi persamaan dan perbedaannya
- f. Potensi dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai bakat dan minat
- g. Hasil identifikasi bekal ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dimanfaatkan untuk penyusunan program pembelajaran
- h. Kesulitan belajar dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai capaian perkembangan intelektual.
- i. Kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dikelompokkan sesuai tingkat kesulitan belajarnya

C. Peta Kompetensi

Berdasarkan tujuan pembuatan modul, maka materi akan dibahas mengacu pada standar kompetensi menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007, yaitu menguasai karakteristik peserta didik.



Gambar 1. Peta Kompetensi

D. Ruang Lingkup

1. Materi Pokok 1. Karakteristik peserta didik

- Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik
- Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Intelektual,
- Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Sosial
- Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Emosional (sabar, toleran, santun)

- e. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Moral (etika, tanggung jawab, disiplin),
- f. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Spiritual (taat, jujur, ketaqwaan)
- g. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Latar belakang sosial-budaya (suku, agama, dan ras diidentifikasi persamaan dan perbedaannya)

2. Materi Pokok 2. Potensi peserta didik

- a. Potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai dengan bakat
- b. Potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai dengan minat

3. Materi Pokok 3. Bekal ajar awal peserta didik

- a. Bekal ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi berdasarkan hasil pre tes
- b. Hasil identifikasi bekal ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dimanfaatkan untuk penyusunan program pembelajaran
- c. Metode pembelajaran yang dapat mengaktualisasikan potensi peserta didik

4. Materi Pokok 4. Kesulitan belajar peserta didik

- a. Kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu sesuai capaian perkembangan intelektual
- b. Kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dikelompokkan sesuai tingkat kesulitan belajarnya

BAB I KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

A. Indikator Keberhasilan

- a. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik
- b. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Intelektual,
- c. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Sosial
- e. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Emosional (sabar, toleran, santun)
- f. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Moral (etika, tanggung jawab, disiplin)
- g. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Spiritual (taat, jujur, ketaqwaan)
- h. Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek Latar belakang sosial-budaya (suku, agama, dan ras diidentifikasi persamaan dan perbedaannya)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Meyimpulkan pengertian Perkembangan Peserta Didik dan arti penting mempelajarinya untuk calon pendidik yang dapat menjadikan dasar pijakan dalam pembelajaran di sekolah
2. Meyimpulkan tentang karakteristik perkembangan rentang kehidupan manusia dan berbagai ranah perkembangan setiap individu.
3. Meyimpulkan dasar pemahaman untuk memahami perbedaan secara individual dari setiap tahapan perkembangan individu.

C. Uraian Materi

Karakteristik Peserta Didik

1. Peserta Didik

Peserta didik menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang dikenal dengan sebutan pendidikan. Sebagai komponen penting dalam sistem pendidikan, peserta didik sering disebut sebagai bahan mentah. Dalam perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tumbuh, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten ke arah titik optimal kemampuan.

2. Karakteristik

Menurut Moh. Uzer Usman (1989) Karakteristik adalah mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan. Menurut Sudirman (1990) Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

Peserta didik atau peserta didik adalah orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan. Peserta didik adalah unsur penting dalam kegiatan interaksi edukatif karena sebagai pokok persoalan dalam semua aktifitas pembelajaran. Secara Umum karakteristik peserta didik adalah karakter/gaya hidup individu secara umum (yang dipengaruhi oleh usia, gender, latar belakang) yang telah dibawa sejak lahir dan dari lingkungan sosialnya untuk menentukan kualitas hidupnya.



Gambar 1.1 Model Karakteristik Peserta didik

3. Pengertian Karakteristik peserta didik

Menurut Piuas Partanto, Dahlan (1994) Karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat/watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap. Menurut Moh. Uzer Usman (1989) Karakteristik adalah mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan.

Menurut Sudirman (1990) Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

4. Karakteristik Peserta Didik berdasarkan aspek Fisik

Pertumbuhan fisik adalah perubahan-perubahan fisik yang terjadi dan merupakan gejala primer dalam pertumbuhan remaja. Perubahan-perubahan ini meliputi: perubahan ukuran tubuh, perubahan proporsi tubuh, munculnya ciri-ciri kelamin utama(primer) dan ciri kelamin kedua(skunder) Istilah pertumbuhan biasa digunakan untuk menyatakan perubahan-perubahan ukuran fisik yang secara kuantitatif yang semakin lama semakin besar atau tinggi. Pokok-pokok pertumbuhan dan perkembangan:

- a. Pertumbuhan fisik, pada dasarnya merupakan perubahan fisik dari kecil atau pendek menjadi besar dan tinggi yang prosesnya terjadi sejak sebelum lahir hingga dia dewasa pertumbuhan fisik ini sifatnya dapat di indra oleh mata dan dapat di ukur oleh satuan tertentu.
- b. Pertumbuhan fisik berpengaruh terhadap: (1) Perkembangan Intelektual atau daya pikir Intelek atau daya pikir seseorang berkembang berjalan dengan pertumbuhan saraf otaknya dalam tahap ini inividu lebih menonjolkan pada sikap refleksnya terhadap stimular dan respon terhadap stimulan tersebut. (2) Perkembangan emosi. Berhubungan erat dengan keinginan untuk segera memenuhi kebutuhan terutama kebutuhan primer. Emosi ini merupakan perasaaan yang disertai oleh perubahan perilaku fisik sebagai contoh bayi yang lapar akan menangis dan akan semakin keras tangisnya jika tidak segera diberi makan. (3) Perkembangan Sosial

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, setiap individu tidak dapat berdiri sendiri atau membutuhkan bantuan individu lain demi untuk dapat mempertahankan kehidupannya. (4) Perkembangan Bahasa Fungsi pokok bahasa adalah sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan dengan sesamanya. Bahasa sebagai alat komunikasi dapat diartikan sebagai tanda, gerak, dan suara untuk menyampaikan isi pikiran dan perasaan kepada orang lain, (5) Bakat Khusus seseorang yang memiliki bakat akan mudah dapat diamati karena kemampuan yang dimilikinya berkembang dengan pesat, seperti kemampuan dibidang seni, olahraga, atau ketrampilan (6). Sikap, Nilai, dan Moral. Adapun masa anak-anak, perkembangan moral yang terjadi masih relatif terbatas.

5. Karakteristik peserta didik berdasarkan aspek intelektual

Binet dan Simon mendefinisikan intelligensi sebagai kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila tindakan tersebut dilaksanakan, dan kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau melakukan *autocriticism*.

Istilah kemampuan dan kecerdasan luar biasa sering dipadankan dengan istilah "gifted" atau berbakat. Meskipun hingga saat ini belum ada satu definisi tunggal yang mencakup seluruh pengertian anak berbakat. Sebutan lain bagi anak gifted ini misalnya genius, bright, dan talented. Satu ciri yang paling umum diterima sebagai ciri anak berbakat ialah memiliki kecerdasan yang lebih tinggi dari anak normal, sebagaimana di ukur oleh alat ukur kecerdasan (IQ) yang sudah baku. Pada mulanya memang tingkat kecerdasan (IQ) dipandang sebagai satu-satunya ukuran anak berbakat. Pandangan ini disebut pandangan berdimensi tunggal tentang anak berbakat. Intelligensi adalah kemampuan dalam memberikan respon yang baik dari pandangan kebenaran atau fakta. Intelligensi terdiri atas berbagai kemampuan spesifik yang ditampakkan dalam wujud perilaku intelligen. Thorndike mengklasifikasikan intelligensi dalam bentuk kemampuan abstraksi yaitu suatu kemampuan untuk menggunakan gagasan dan simbol-simbol, kemampuan mekanik yaitu suatu kemampuan untuk melakukan pekerjaan dengan alat-alat mekanis dan pekerjaan dengan aktivitas indra gerak (*sensory-motor*), dan kemampuan sosial yaitu kemampuan menghadapi orang lain disekitar diri dengan cara yang efektif.

6. Karakteristik peserta didik berdasarkan aspek Sosio-Emosional

Kata emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Menurut Goleman (2000 : 411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku dalam arti meningkatkan, tapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia. Goleman (2000 : 411) mengemukakan beberapa macam emosi yaitu :

- a. Amarah : beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati
- b. Kesedihan : pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa
- c. Rasa takut : cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri
- d. Kenikmatan : bahagia, gembira, riang, puas, riang, senang, terhibur, bangga
- e. Cinta : penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kemesraan, kasih
- f. Terkejut : terkesiap, terkejut
- g. Jengkel : hina, jijik, muak, mual, tidak suka
- h. malu : malu hati, kesal

Seperti yang telah diuraikan diatas, bahwa semua emosi menurut Goleman pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Jadi berbagai macam emosi itu mendorong individu untuk memberikan respon atau bertingkah laku terhadap stimulus yang ada. **Goleman**, (2000 : 65) orang cenderung menganut gaya-gaya khas dalam menangani dan mengatasi emosi mereka, yaitu : sadar diri, tenggelam dalam permasalahan, dan pasrah. Dengan melihat keadaan itu maka penting bagi setiap individu memiliki kecerdasan emosional agar menjadikan hidup lebih bermakna dan tidak menjadikan hidup yang di jalani menjadi sia-sia.

Faktor Kecerdasan Emosional

Goleman menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya menjadi lima kemampuan utama, yaitu;

- a. **Mengenali Emosi Diri**, Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri.
- b. **Mengelola Emosi**, mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu.
- c. **Memotivasi Diri Sendiri**, Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.
- d. **Mengenali Emosi Orang Lain**, Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2000 :57) kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang.
- e. **Membina Hubungan**, Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2000:59). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.

1. Mengenal emosi diri
2. Mengelola emosi
3. Memotivasi diri sendiri
4. Mengenal emosi orang lain
5. Membina hubungan



Gambar 1.2 Faktor Kecerdasan Emosional

7. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Aspek Moral

7.1. Pengertian Moral

Istilah moral berasal dari kata Latin “mos” (moris) yang berarti adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai-nilai atau tata cara kehidupan. Sedangkan moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral.

Nilai-nilai moral itu, seperti seruan untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan, memelihara kebersihan, dan memelihara hak orang lain, serta larangan mencuri, berzina, membunuh, meminum minuman keras dan berjudi. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkah laku orang tersebut sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi oleh kelompok sosialnya.

7.2. Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah suatu perubahan yang berkaitan dengan budaya mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh sekelompok orang dalam hubungannya dengan kelompoknya ataupun dengan orang lain (Suryabrata, 1984). Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral (imoral). Tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Karena itu, dalam pengalamannya berinteraksi dengan orang lain (dengan orang tua, saudara, teman sebaya, atau guru), anak belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan tingkah laku yang buruk, yang tidak boleh dikerjakan.

Teori Psikoanalisa tentang Perkembangan Moral

Dalam menggambarkan perkembangan moral, teori psikoanalisa dengan pembagian struktur kepribadian manusia atas tiga, yaitu **id**, **ego**, dan **superego**. Id adalah struktur kepribadian yang terdiri atas aspek biologis yang irasional dan tidak disadari. Ego adalah struktur kepribadian yang terdiri dari aspek psikologis, yaitu sub sistem ego yang rasional dan disadari, namun tidak memiliki moralitas. Sedangkan superego adalah struktur kepribadian yang terdiri atas aspek sosial

yang berisikan sistem nilai dan moral, yang benar-benar memperhitungkan benar dan salahnya sesuatu.

a. Teori belajar tentang perkembangan moral

Teori belajar sosial melihat tingkah laku moral sebagai respons atas stimulus. Dalam hal ini, proses-proses penguatan, penghukuman dan peniruan digunakan untuk menjelaskan perilaku moral anak-anak.

b. Teori Kognitif Piaget tentang Perkembangan Moral

Teori kognitif Piaget mengenai perkembangan moral melibatkan prinsip-prinsip dan proses-proses yang sama dengan pertumbuhan kognitif yang ditemui dalam teorinya tentang perkembangan intelektual. Bagi Piaget perkembangan moral digambarkan melalui aturan permainan. Berdasarkan hasil observasinya tahapan aturan-aturan permainan yang digunakan anak-anak, piaget menyimpulkan bahwa pemikiran anak-anak tentang moralitas dapat dibedakan atas dua tahap, yaitu:

a) Tahap Heteronomous Morality

Tahap perkembangan moral yang terjadi pada anak usia kira-kira 6 hingga 9 tahun. Anak-anak pada masa ini yakin akan keadilan immanen, yaitu konsep bahwa bila suatu aturan yang dilanggar, hukuman akan segera dijatuhkan.

b) Tahap Autonomous Morality

Tahap perkembangan moral yang terjadi pada anak usia kira-kira 9 hingga 12 tahun. Anak mulai sadar bahwa aturan-aturan dan hukuman-hukuman merupakan ciptaan manusia dan dalam penerapan suatu hukuman atau suatu tindakan harus mempertimbangkan maksud pelaku serta akibat-akibatnya.

c. Teori Kohlberg tentang Perkembangan Moral

Teori Kohlberg tentang perkembangan moral merupakan pelumas, modifikasi, dan redefinisi atas teori Piaget. Teori ini didasarkan atas analisisnya terhadap hasil wawancara dengan anak laki-laki usia 10 hingga 16 tahun yang dihadapkan dengan suatu dilema moral, di mana mereka harus memilih antara tindakan menaati peraturan atau memenuhi kebutuhan hidup dengan cara yang bertentangan dengan peraturan.

Hal penting dari teori perkembangan moral Kohlberg adalah orientasinya untuk mengungkapkan moral yang hanya ada dalam pikiran dan yang dibedakan dengan tingkah laku moral dalam arti perbuatan nyata.

Moral merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi remaja, terutama sebagai pedoman untuk menentukan identitas dirinya, mengembangkan hubungan personal yang harmonis, dan menghindari konflik-konflik peran yang selalu terjadi dalam masa transisi. Moralitas pada hakikatnya adalah penyelesaian konflik antara dirinya dan orang lain, antara hak dan kewajiban .

7.3. Tahapan Perkembangan Moral

Lawrence Kohlberg mengkatagorisasi dan mengklasifikasi respon yang dimunculkan kedalam tiga tingkatan: prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional. Karakteristik untuk masing-masing tahapan perkembangan moral yang dimaksud seperti berikut :

- 1) Tingkat I umur 0-9 tahun Prakonvensional, dimana moralitas heteronomy (orientasi kepatuhan dan hukuman) melekat pada aturan, dan individualisme (orientasi minat pribadi) kepentingan nyata individu.
- 2) Tingkat II 9-15 tahun Konvensional. Tahap Reksa interpersonal (orientasi keserasian interpersonal dan konformitas (sikap anak baik). Mengharapkan hidup yang terlihat baik oleh orang lain dan kemudian telah menganggap dirinya baik. Sistem sosial dan hati nurani (orientasi otoritas dan pemeliharaan aturan sosial (moralitas hukum dan aturan). Memenuhi tugas sosial untuk menjaga sistem sosial yang berlangsung.
- 3) Tingkat III diatas 15 tahun Pascakonvensional , Kontrak sosial Relatif menjunjung tinggi aturan dalam memihak kepentingan dan kesejahteraan untuk semua. Prinsip etika universal Prinsip etis yang dipilih sendiri, bahkan ketika ia bertentangan dengan hukum

Perkembangan moral menurut Piaget terjadi dalam dua tahapan yang jelas. Tahap pertama disebut “tahap realisme moral” atau “moralitas oleh pembatasan” dan tahap kedua disebut “tahap moralitas otonomi” atau “moralitas oleh kerjasama atau hubungan timbal balik”.

Pada tahap pertama, perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran atau penilaian. Mereka menganggap orang tua dan semua orang dewasa yang berwenang sebagai maha kuasa dan anak

mengikuti peraturan yang diberikan oleh mereka tanpa mempertanyakan kebenarannya.

Pada tahap kedua, anak menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya. Tahap ini biasanya dimulai antara usia 7 atau 8 tahun dan berlanjut hingga usia 12 tahun atau lebih. Anak mulai mempertimbangkan keadaan tertentu yang berkaitan dengan suatu pelanggaran moral.

7.4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral

Perkembangan moral seorang anak banyak dipengaruhi oleh lingkungannya. Anak memperoleh nilai-nilai moral dari lingkungannya, terutama dari orangtuanya. Dia belajar untuk mengenal nilai-nilai dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Dalam mengembangkan nilai moral anak, peranan orangtua sangatlah penting, terutama pada waktu anak masih kecil. Beberapa sikap orangtua yang perlu diperhatikan sehubungan dengan perkembangan moral anak, diantaranya sebagai berikut :

a. Konsisten dalam mendidik anak

Ayah dan ibu harus memiliki sikap dan perlakuan yang sama dalam melarang atau membolehkan tingkah laku tertentu kepada anak. Suatu tingkah laku anak yang dilarang oleh orangtua pada suatu waktu, harus juga dilarang apabila dilakukan pada waktu lain.

b. Sikap orangtua dalam keluarga

Secara tidak langsung, sikap orangtua terhadap anak, sikap ayah terhadap ibu, atau sebaliknya, dapat mempengaruhi perkembangan moral anak, yaitu melalui proses peniruan (imitasi). Sikap orangtua yang keras (otoriter) cenderung melahirkan sikap disiplin semu pada anak, sedangkan sikap yang acuh tak acuh atau sikap masa bodoh, cenderung mengembangkan sikap kurang bertanggungjawab dan kurang mepedulikan norma pada diri anak. Sikap yang sebaiknya dimiliki oleh orangtua adalah sikap kasih sayang, keterbukaan, musyawarah (dialogis). Interaksi dalam keluarga turut mempengaruhi perkembangan moral anak

c. Penghayatan dan pengamalan agama yang dianut

Orangtua merupakan panutan (teladan) bagi anak, termasuk disini panutan dalam mengamalkan ajaran agama. Orangtua yang menciptakan iklim yang religius (agamis), dengan cara memberikan ajaran atau bimbingan tentang nilai-nilai agama kepada anak, maka anak akan mengalami perkembangan moral yang baik.

d. Sikap konsisten orangtua dalam menerapkan norma

Orangtua yang tidak menghendaki anaknya berbohong, atau berlaku tidak jujur, maka mereka harus menjauhkan dirinya dari perilaku berbohong atau tidak jujur.

Dalam usaha membentuk tingkah laku sebagai pencerminan nilai-nilai hidup tertentu, Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan moral peserta didik, diantaranya yaitu:

- 1) Faktor tingkat harmonisasi hubungan antara orang tua dan anak.
- 2) Faktor seberapa banyak model (orang-orang dewasa yang simpatik, teman-teman, orang-orang yang terkenal dan hal-hal lain) yang diidentifikasi oleh anak sebagai gambaran-gambaran ideal.
- 3) Faktor lingkungan memegang peranan penting. Diantara segala unsur lingkungan sosial yang berpengaruh, yang tampaknya sangat penting adalah unsur lingkungan berbentuk manusia yang langsung dikenal atau dihadapi oleh seseorang sebagai perwujudan dari nilai-nilai tertentu.
- 4) Faktor selanjutnya yang memengaruhi perkembangan moral adalah tingkat penalaran. Perkembangan moral yang sifatnya penalaran menurut Kohlberg, dipengaruhi oleh perkembangan nalar sebagaimana dikemukakan oleh Piaget. Makin tinggi tingkat penalaran seseorang menurut tahap-tahap perkembangan Piaget, makin tinggi pula tingkat moral seseorang.
- 5) Faktor Interaksi sosial dalam memberi kesepakatan pada anak untuk mempelajari dan menerapkan standart perilaku yang disetujui masyarakat, keluarga, sekolah, dan dalam pergaulan dengan orang lain.

7.5. Karakteristik Perkembangan Moral

Karakteristik yang menonjol dalam perkembangan moral remaja adalah bahwa sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi yang mulai mencapai tahapan berfikir operasional formal, yaitu mulai mampu berpikir abstrak dan mampu memecahkan masalah-masalah yang bersifat hipotetis maka pemikiran remaja terhadap suatu permasalahan tidak lagi hanya terikat pada waktu, tempat, dan situasi, tetapi juga pada sumber moral yang menjadi dasar hidup mereka (Gunarsa,1988).

Perkembangan pemikiran moral remaja dicirikan dengan mulai tumbuh kesadaran akan kewajiban mempertahankan kekuasaan dan pranata yang ada karena dianggap sebagai suatu yang bernilai, walau belum mampu mempertanggung jawabkannya secara pribadi (Monks, 1988).

Perkembangan moral remaja yang demikian, jika meminjam teori perkembangan moral dari Kohlberg berarti sudah mencapai tahap konvensional. Pada akhir masa remaja seseorang akan memasuki tahap perkembangan pemikiran moral yang disebut tahap pascakonvensional ketika orisinalitas pemikiran moral remaja sudah semakin jelas. Pemikiran moral remaja berkembang sebagai pendirian pribadi yang tidak tergantung lagi pada pendapat atau pranata yang bersifat konvensional.

Keragaman tingkat moral remaja disebabkan oleh faktor penentunya yang beragam juga. Salah satu faktor penentu atau yang mempengaruhi perkembangan moral remaja itu adalah orangtua.

Menurut Adam dan Gullotta (1983) terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa orangtua mempengaruhi nilai remaja, yaitu sebagai berikut:

- a. Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat moral remaja dengan tingkat moral orangtua
- b. Ibu-ibu remaja yang tidak nakal mempunyai skor yang lebih tinggi dalam tahapan nalar moralnya daripada ibu-ibu yang anaknya nakal, dan remaja yang tidak nakal mempunyai skor lebih tinggi dalam kemampuan nalar moralnya daripada remaja yang nakal
- c. Terdapat dua faktor yang dapat meningkatkan perkembangan moral anak atau remaja, yaitu: 1). Orangtua yang mendorong anak untuk berdiskusi secara demokratik terbuka mengenai berbagai isu, 2). Orangtua yang menerapkan disiplin terhadap anak dengan teknik berpikir induktif.

7.6. Upaya Optimalisasi Perkembangan Moral

Hurlock mengemukakan ada empat pokok utama yang perlu dipelajari oleh anak dalam mengoptimalkan perkembangan moralnya, yaitu:

- a. Mempelajari apa yang diharapkan kelompok sosial dari anggotanya sebagaimana dicantumkan dalam hukum. Harapan tersebut terperinci dalam bentuk hukum, kebiasaan dan peraturan. Tindakan tertentu yang dianggap “benar” atau “salah” karena tindakan itu menunjang, atau dianggap tidak menunjang, atau menghalangi kesejahteraan anggota kelompok. Kebiasaan yang paling penting dibakukan menjadi peraturan hukum dengan hukuman tertentu bagi yang melanggarnya.
- b. Pengembangan hati nurani sebagai kendali internal bagi perilaku individu. Hati nurani merupakan tanggapan terkondisikan terhadap kecemasan mengenai beberapa situasi dan tindakan tertentu, yang telah dikembangkan dengan mengasosiasikan tindakan agresif dengan hukum.
- c. Pengembangan perasaan bersalah dan rasa malu. Setelah mengembangkan hati nurani, mereka dibawa dan digunakan sebagai pedoman perilaku. Rasa bersalah adalah sejenis evaluasi diri, khusus terjadi bila seorang individu mengakui perilakunya berbeda dengan nilai moral yang dirasakannya wajib untuk dipenuhi. Rasa malu adalah reaksi emosional yang tidak menyenangkan yang timbul pada seseorang akibat adanya penilaian negatif terhadap dirinya.
- d. Mencontohkan, memberikan contoh berarti menjadi model perilaku yang diinginkan muncul dari anak, karena cara ini bisa menjadi cara yang paling efektif untuk membentuk moral anak.
- e. Latihan dan Pembiasaan, menurut dan pembiasaan merupakan strategi penting dalam pembentukan perilaku moral pada anak usia dini. Sikap orang tua dapat dijadikan latihan dan pembiasaan bagi anak. Sejak kecil orang tua selalu merawat, memelihara, menjaga kesehatan dan lain sebagainya untuk anak.
- f. Kesempatan melakukan interaksi dengan anggota kelompok sosial. Interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan moral. Tanpa interaksi dengan orang lain, anak tidak akan mengetahui perilaku yang disetujui secara sosial, maupun memiliki sumber motivasi yang mendorongnya untuk tidak berbuat sesuka hati. Interaksi sosial awal terjadi didalam kelompok keluarga.

7.7. Upaya Sekolah dalam Rangka Mengembangkannya

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Masa remaja akhir sudah mampu memahami dan mengarahkan diri untuk mengembangkan dan memelihara identitas dirinya. Dalam proses perkembangan independensi sebagai antisipasi mendekati masa dewasa yang matang, remaja:

- a. Berusaha untuk bersikap hati-hati dalam berperilaku, memahami kemampuan dan kelemahan dirinya.
- b. Meneliti dan mengkaji makna, tujuan, dan keputusan tentang jenis manusia seperti apa yang dia inginkan.
- c. Memperhatikan etika masyarakat, keinginan orangtua dan sikap teman-temannya.
- d. Mengembangkan sifat-sifat pribadi yang diinginkannya.

8. Karakteristik Peserta Didik berdasarkan Aspek Spiritual

Kecerdasan spiritual menurut Zohar dan Marshall (2005) adalah kecerdasan tertinggi (*the ultimate intelligence*) yang dimiliki manusia. Berdasarkan data-data ilmiah yang telah mereka kemukakan, semakin memberikan keyakinan pada kita bahwa potensi kecerdasan spiritual naluri ber-Tuhan memang sudah terpatrit dalam diri manusia sejak lahir. Anak-anak dilahirkan dengan kecerdasan spiritual yang tinggi. Namun perlakuan yang tidak tepat dari orang tua, sekolah dan lingkungan seringkali merusak apa yang mereka miliki, padahal potensi SQ yang terpelihara akan mengoptimalkan IQ dan EQ. disinilah letak urgensi dari pendidikan.

9. Karakteristik Peserta Didik berdasarkan Aspek Latar Belakang Sosial-Budaya

Usia remaja adalah usia yang sedang tumbuh dan berkembang baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif, baik fisik maupun psikisnya. Menganggap dirinya bukan anak-anak lagi, tetapi sekelilingnya menganggap mereka belum dewasa. Lingkungan teman memegang peranan dalam kehidupan remaja.

D. Rangkuman

Dalam pengelolaan proses pembelajaran guru harus memiliki kemampuan mendesain program, menguasai materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode yang digunakan sesuai kebutuhan dari karakteristik anak.

Karakteristik peserta didik mempunyai peranan yang penting dalam menentukan program dan strategi pembelajaran. Adapun karakteristik yang mendukung pembelajaran adalah aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya dan untuk memperjelas karakteristik peserta didik.

E. Tugas

Kasus I

Dari hasil identifikasi pengetahuan, keterampilan dan sikap awal peserta didik, menunjukkan bahwa hasil identifikasi keterampilan dan pengetahuan awal peserta didik dari pre test rata-rata nilainya sebagian besar (70%) dibawah standar yang dipersyaratkan. Untuk sementara nilai sikap belum diperhitungkan pada proses ini.

Diskusikan dalam kelompok

Berdasarkan kasus diatas saudara sebagai guru yang profesional, menyelesaikan permasalahan tersebut yang terkait dengan, perencanaan program, pembelajaran dan pendekatan strategi pembelajaran yang digunakan?

F. Evaluasi / Latihan

Petunjuk :

1. Bacalah dengan seksama soal berikut ini
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar

Soal :

1. Dalam perspektif psikologis, peserta didik adalah
 - A. Individu yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pembelajaran
 - B. individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan
 - C. individu yang sedang dalam proses perencanaan pendidikan dan pengajaran
 - D. individu yang sedang berada dalam proses pendidikan dan perkembangan
2. Perubahan –perubahan yang terjadi pada aspek fisik peserta didik meliputi
 - A. perubahan ukuran badan, perubahan proporsi tubuh, munculnya ciri-ciri kelamin utama(primer) dan ciri kelamin kedua(skunder)
 - B. perubahan ukuran tubuh ,perubahan proporsi tubuh, munculnya ciri-ciri kelamin utama(primer) dan ciri kelamin kedua(skunder)
 - C. perubahan bentuk badan ,perubahan proporsi tubuh, munculnya ukuran kelamin utama(primer) dan ciri kelamin kedua(skunder)
 - D. perubahan tubuh ,perubahan proporsi tubuh, munculnya ukuran kelamin utama(primer) dan ciri kelamin kedua(skunder)
3. Secara Umum karakteristik peserta didik adalah
 - A. gaya hidup individu secara umum yang dipengaruhi oleh usia, gender, dan latar belakang yang dibawa sejak lahir dari lingkungan sosialnya untuk menentukan kualitas hidupnya
 - B. gaya hidup individu secara umum yang dipengaruhi oleh lingkungan, dan, latar belakang yang telah dibawa sejak lahir dan dari orang tua untuk menantukan kualitas hidupnya
 - C. gaya hidup kelompok secara umum yang dipengaruhi oleh gender, dan latar belakang yang telah dibawa sejak lahir dan dari lingkungan sosialnya untuk menantukan kualitas hidupnya
 - D. gaya hidup individu secara umum yang dipengaruhi oleh usia, dan gender, yang telah dibawa sejak lahir dan dari lingkungan keluarga untuk menantukan kualitas hidupnya

4. Perubahan-perubahan karakteristik peserta didik dalam aspek psikologis dan sosial meliputi
 - A. pertumbuhan fisik, perkembangan Intelektual atau daya pikir, perkembangan emosi perkembangan sosial, perkembangan bahasa , bakat khusus, sikap, nilai, dan moral
 - B. pertumbuhan fisik, perkembangan budaya atau daya pikir, perkembangan emosi perkembangan sosial, perkembangan bahasa ,bakat khusus, sikap, nilai, dan moral
 - C. pertumbuhan fisik, perkembangan Intelektual atau daya pikir, perkembangan emosi perkembangan budaya, perkembangan bahasa ,bakat khusus, sikap, nilai, dan moral
 - D. pertumbuhan fisik, perkembangan Intelektual atau daya pikir, perkembangan religius perkembangan sosial, perkembangan bahasa ,bakat khusus, sikap, nilai, dan moral

G. Balikan dan Tindak Lanjut

1. Balikan

- a. Apa saja yang sudah saudara lakukan berkaitan dengan materi kegiatan belajar ini ?
- b. Manfaat apa saja yang saudara dapatkan dari materi kegiatan ini ?
- c. Aspek menarik apa yang anda temukan dari materi ajar kegiatan belajar ini?

2. Tindak lanjut

Peserta dinyatakan berhasil dalam mempelajari modul ini apabila telah mampu menjawab soal-soal evaluasi / latihan dalam modul ini, tanpa melihat atau membuka materi dengan nilai minimal 80. Bagi yang belum mencapai nilai minimal 80 diharapkan untuk lebih giat mendalami lagi sehingga dapat memperoleh nilai minimal 80

BAB II MATERI POKOK 2

POTENSI PESERTA DIDIK

A. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan materi pokok 2 potensi peserta didik adalah

- a. Potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai dengan bakat
- b. Potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu diidentifikasi sesuai dengan minat

B. Uraian Materi

1. Pengertian Potensi Peserta Didik

Potensi adalah kemampuan yang dimiliki setiap pribadi (individu) yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan sehingga dapat berprestasi. Setiap manusia pasti memiliki potensi dan bisa mengembangkan dirinya untuk menjadi yang lebih baik. Kemampuan yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Berdasarkan kemampuan itu, manusia akan berkembang dan akan membuka kesempatan luas baginya untuk memperkaya diri dan mencapai taraf perkembangan yang lebih tinggi dengan meningkatkan potensi sesuai dengan bidangnya.

Potensi adalah kesanggupan, daya, kemampuan untuk lebih berkembang. Potensi peserta didik adalah kapasitas atau kemampuan dan karakteristik/sifat individu yang berhubungan dengan sumber daya manusia yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik. Berbagai pengertian ini menegaskan bahwa setiap peserta didik memiliki kesanggupan, daya, dan mampu berkembang. Artinya, tidak boleh vonis kepada peserta didik tertentu bahwa ia tidak sanggup, berdaya, dan tidak mampu berkembang.

Potensi peserta didik adalah kapasitas atau kemampuan dan karakteristik / sifat individu yang berhubungan dengan sumber daya manusia yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain. Potensi itu meliputi potensi bakat dan minat

2. Potensi Peserta Didik Berdasarkan Bakat dan Minat

Potensi, bakat, dan minat merupakan modal yang dimiliki setiap individu untuk dapat mencapai apa yang diinginkannya. Karena faktor itu pula seseorang menjadi dirinya sendiri. Potensi yang merupakan kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan menjadikan manusia selalu ingin berkembang. Bakat yang merupakan merupakan suatu kemampuan lebih yang ada pada diri manusia akan membuat manusia tersebut menjadi apa yang diinginkan dengan melatih bakat tersebut. Adapun minat yang merupakan sesuatu yang benar-benar diinginkan oleh seseorang. Ketiga hal ini yang ada pada setiap individu yang merupakan pemberian atau bawaan dari lahirnya. Permasalahannya sekarang adalah, apakah kita telah melakukan hal-hal yang menopang potensi, bakat, dan minat kita untuk berkembang atau belum.

3. Pengembangan diri

Pengembangan diri merupakan kegiatan pendidikan di luar kegiatan mata pelajaran sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah atau madrasah. Kegiatan pengembangan diri merupakan upaya pembentukan watak dan kepribadian peserta didik yang dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling berkenaan dengan masalah pribadi dan kehidupan sosial, kegiatan belajar, dan pengembangan karir, serta kegiatan ekstra kurikuler.

Hal ini tentu berbeda antara sekolah yang satu dengan lainnya, sehingga dalam perencanaan dalam melakukan pengembangan diri pun akan berbeda. Namun jika yang menjadi tujuan dari pengembangan diri ini adalah untuk mencapai apa yang dikehendaki oleh sekolah tersebut seperti kurang bijak, karena setiap peserta didik memiliki minat dan bakat yang berbeda-beda.

Kegiatan pengembangan diri berupa pelayanan konseling difasilitasi dan dilaksanakan oleh konselor, dan kegiatan pengembangan diri dapat dibina oleh konselor, guru dan atau tenaga kependidikan lain sesuai dengan kemampuan dan kewenangannya. Pengembangan diri yang dilakukan dalam bentuk kegiatan pelayanan konseling dan kegiatan ekstra kurikuler dapat mengembangkan kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

3.1. Tujuan Pengembangan Diri

Tujuan umum pengembangan diri adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi, dan perkembangan peserta didik, dengan memperhatikan kondisi sekolah atau madrasah.

Adapun tujuan khusus pengembangan diri adalah menunjang pendidikan peserta didik untuk mengembangkan beberapa hal, antara lain: (1) bakat, (2) minat, (3) kreativitas, (4) kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, (5) kemampuan kehidupan keagamaan, (6) kemampuan sosial, (7) kemampuan belajar, (8) wawasan dan perencanaan karir, (9) kemampuan pemecahan masalah, dan (10) kemandirian.

Kegiatan pengembangan diri ditujukan untuk membantu peserta didik untuk mengaktualisasikan dirinya dengan mengembangkan minat, bakat, dan potensi yang dimilikinya untuk menjadi pribadi yang seimbang antara jasmani dan rohani. Hal ini dari perhatian pemerintah melalui undang-undan dan permendiknas yang melandasi kegiatan ini.

4. Potensi Peserta didik sesuai dengan bakat dan minat

4.1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dimana manusia dididik, dikembangkan, dan diharapkan mampu memenuhi kompetensi lulusan yang diharapkan. Pendidikan yang baik mampu mengembangkan berbagai macam potensi diri masing-masing siswa. Perbedaan potensi diri ini harus dapat dipahami dengan baik oleh guru maupun orangtua dalam proses mengembangkan potensi diri anak.

4.2. Perkembangan Peserta Didik

Pendidikan yang berlaku di Indonesia, baik pendidikan yang diselenggarakan di dalam sekolah maupun di luar sekolah, pada umumnya diselenggarakan dalam bentuk klasikal. Penyelenggaraan pendidikan klasikal ini berarti memberlakukan sama semua tindakan pendidikan kepada semua peserta didik, walaupun diantara masing-masing mereka sangat berbeda. Oleh karena itu, yang harus mendapatkan perhatian di dalam penyelenggaraan pendidikan adalah sifat-sifat dan kebutuhan umum remaja, seperti pengakuan akan kemampuannya, ingin untuk mendapatkan kepercayaan, kebebasan, dan semacamnya (Dadang : 2010).

Beberapa usaha yang perlu dilakukan didalam penyelenggaraan pendidikan, sehubungan dengan minat dan kemampuan peserta didik yang dikaitkan terhadap cita-cita kehidupannya antara lain adalah (Sunarto: 2010) :

- a. Bimbingan Karir dalam upaya mengarahkan peserta didik untuk menentukan pilihan jenis pendidikan dan jenis pekerjaan sesuai dengan kemampuannya.
- b. Memberikan latihan-latihan praktis terhadap peserta didik dengan orientasi kepada kondisi (tuntutan) lingkungan.
- c. Penyusunan kurikulum yang komprehensif dengan mengembangkan kurikulum muatan lokal.

4.3. Mengembangkan Potensi Diri Berdasarkan Bakat dan Minat

Potensi diri peserta didik di asah di sekolah sejak dini, tanpa menghilangkan peran orang tua dalam proses pengembangan potensi diri peserta didik. Di sekolah guru sebagai ujung tombak pembelajaran mengajarkan berbagai ilmu dan ketrampilan kepada peserta didik. Sekolah Formal yang memiliki kurikulum menurut saya tidak efektif, karena setiap anak memiliki pola pikir dan potensi diri yang berbeda. Dalam kata lain kurikulum tidak bisa menjadi patokan dalam menjalankan proses pembelajaran.

Potensi diri yang dimiliki masing-masing peserta didik seharusnya dapat disalurkan dengan baik oleh sekolah sebagai lembaga pendidikan. Kegiatan belajar yang monoton akan membuat anak merasa bosan dengan proses belajar mengajar. Kegiatan Ekstrakurikuler dapat menjadi salah satu jalan untuk menyalurkan antara peserta didik dengan bakat dan minat masing-masing.

Kekhasan potensi diri yang dimiliki oleh seseorang berpengaruh besar pada pembentukan pemahaman diri dan konsep diri. Ini juga terkait erat dengan prestasi yang hendak diraih didalam hidupnya kelak. Kekurangan dan kelebihan yang dimiliki dalam konteks potensi diri adalah jika terolah dengan baik akan memperkembangkan baik secara fisik maaupun mental. Aspek diri yang dimiliki seseorang yang patut untuk diperkembangkan antara lain (Dimyati dan Mudjiono: 1999) :

- a. Diri fisik : meliputi tubuh dan anggotanya beserta prosesnya.
- b. Proses diri : merupakan alur atau arus pikiran, emosi dan tingkah laku yang konstan.
- c. Diri sosial : adalah bentuk fikiran dan perilaku yang diadopsi saat merespon orang lain dan masyarakat sebagai satu kesatuan yang utuh.

- d. Konsep diri : adalah gambaran mental atau keseluruhan pandangan seseorang tentang dirinya.

Setiap individu memiliki potensi diri, dan tentu berbeda setiap apa yang dimiliki antara satu orang dengan orang lain. Potensi diri dibedakan menjadi dua bentuk yaitu potensi fisik dan potensi mental atau psikis.

Potensi diri fisik adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan apabila dilatih dengan baik. Kemampuan yang terlatih ini akan menjadi suatu kecakapan, keahlian, dan ketrampilan dalam bidang tertentu. Potensi diri fisik akan semakin berkembang bila secara intens dilatih dan dipelihara.

Potensi diri psikis adalah bentuk kekuatan diri secara kejiwaan yang dimiliki seseorang dan memungkinkan untuk ditingkatkan dan dikembangkan bakat dan minat untuk dilatih dengan baik.

4.4. Mengenal Bakat

Bakat didefinisikan sebagai kemampuan alamiah atau bawaan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang relative bisa bersifat umum (misalnya bakat intelektual umum) atau khusus (bakat akademis khusus). Bakat khusus disebut juga talent. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman dan dorongan atau motivasi agar bakat itu dapat terwujud.

4.5. Jenis-Jenis Bakat

1. Bakat umum, merupakan kemampuan yang berupa potensi dasar yang bersifat umum, artinya setiap orang memiliki.
2. Bakat khusus, merupakan kemampuan yang berupa potensi khusus, artinya tidak semua orang memiliki misalnya bakat seni, pemimpin, penceramah, olahraga. Selain itu bakat khusus yang lain, yaitu :
 - a. Bakat Verbal adalah bakat tentang konsep – konsep yang diungkapkan dalam bentuk kata – kata.
 - b. Bakat Numerikal adalah bakat tentang konsep – konsep dalam bentuk angka.
 - c. Bakat Skolastik adalah kombinasi kata – kata (logika) dan angka – angka. Kemampuan dalam penalaran, mengurutkan, berpikir dalam pola sebab-

akibat, menciptakan hipotesis, mencari keteraturan konseptual atau pola numerik, pandangan hidupnya umumnya bersifat rasional. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, dan pemrogram komputer. (Newton, Einstein, dsb.)

- d. Bakat Abstrak adalah bakat yang bukan kata maupun angka tetapi berbentuk pola, rancangan, diagram, ukuran – ukuran, bentuk – bentuk dan posisi-posisinya.
- e. Bakat mekanik adalah bakat tentang prinsip – prinsip umum IPA, tata kerja mesin, perkakas dan alat – alat lainnya.
- f. Bakat Relasi Ruang (spasial) adalah bakat untuk mengamati, menceritakan pola dua dimensi atau berfikir dalam tiga dimensi. Mempunyai kepekaan yang tajam terhadap detail visual dan dapat menggambarkan sesuatu dengan begitu hidup, melukis atau membuat sketsa ide secara jelas, serta dengan mudah menyesuaikan orientasi dalam ruang tiga dimensi. Ini merupakan kecerdasan para arsitek, fotografer, artis, pilot, dan insinyur mesin. (Thomas Edison, Pablo Picasso, Ansel Adams, dsb.)
- g. Bakat kecepatan ketelitian *klerikal* adalah bakat tentang tugas tulis menulis, ramu-meramu untuk laboratorium, kantor dan lain – lainnya.
- h. Bakat bahasa (*linguistik*) adalah bakat tentang penalaran analitis bahasa (ahli sastra) misalnya untuk jurnalistik, stenografi, penyiaran, editing, hukum, pramuniaga dan lain – lainnya.

4.6. Mengenal Minat

Minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan menfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas (Hilgar & Slameto ; 1988 ; 59).

Minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. (Maprare dan Slameto; 1988; 62). Jadi, dapat disimpulkan **minat** ialah suatu proses pengembangan dalam mencampurkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu kepada suatu kegiatan yang diminatinya.

4.7. Jenis-Jenis Minat

1. Minat vokasional merujuk pada bidang – bidang pekerjaan.
 - a. Minat profesional : minat keilmuan, seni dan kesejahteraan sosial.
 - b. Minat komersial : minat pada pekerjaan dunia usaha, jual beli, periklanan, akuntansi, kesekretariatan dan lain – lain.
 - c. Minat kegiatan fisik, mekanik, kegiatan luar, dan lain – lain.
2. Minat avokasional, yaitu minat untuk memperoleh kepuasan atau hobi. Misalnya petualang, hiburan, apresiasi, ketelitian dan lain – lain.

4.8. Karakteristik Minat

Ada beberapa macam karakteristik minat, antara lain :

- a. Minat menimbulkan sikap positif terhadap suatu obyek
- b. Adanya sesuatu yang menyenangkan yang timbul dari sesuatu obyek
- c. Mengandung suatu penghargaan menimbulkan keinginan atau gairah untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi keinginan atau gairah untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi minatnya.

Minat pada dasarnya dapat dibentuk dalam hubungannya dengan obyek. Yang paling berperan dalam pembentukan minat selanjutnya dapat berasal dari orang lain, meskipun minat dapat timbul dari dalam dirinya sendiri. Adapun pembentukan minat dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi yang seluas-luasnya, baik keuntungan maupun kerugian yang ditimbulkan oleh obyek yang dimaksud. Informasi yang diberikan dapat berasal dari pengalaman, media cetak, media elektronik.
- b. Memberikan rangsangan, dengan cara memberikan hadiah berupa barang atau sanjungan yang dilakukan individu yang berkaitan dengan obyek.
- c. Mendekatkan individu terhadap obyek, dengan cara membawa individu kepada obyek atau sebaliknya mengikutkan individu-individu pada kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh obyek yang dimaksud.
- d. Belajar dari pengalaman.

4.9. Cara Mengembangkan Bakat dan Minat

a. Perlu Keberanian

Keberanian membuat kita mampu menghadapi tantangan atau hambatan, baik yang bersifat fisik dan psikis maupun kendala-kendala sosial atau yang lainnya. Keberanian akan memungkinkan kita melihat jalan keluar berhadapan dengan berbagai kendala yang ada, dan bukan sebaliknya, membuat kita takut dan melarikan diri secara tidak bertanggung jawab.

b. Perlu didukung Latihan

Latihan adalah kunci dari keberhasilan. Latihan disini bukan saja dari segi kuantitasnya tetapi juga dari segi motivasi yang menggerakkan setiap usaha yang kelihatan secara fisik.

c. Perlu didukung Lingkungan

Lingkungan disini tentu dalam arti yang sangat luas, termasuk manusia, fasilitas, biaya dan kondisi sosial lainnya., yang turut berperan dalam usaha pengembangan bakat dan minat.

d. Perlu memahami hambatan-hambatan pengembangan bakat dan cara mengatasinya.

Disini sekali lagi kita perlu mengidentifikasi dengan baik kendala-kendala yang ada, kita kategorikan mana yang mudah diatasi dan mana yang sulit. Kemudian mulai kita memikirkan jalan keluarnya.

4.10. Persamaan BAKAT dengan MINAT

Persamaan diantara bakat dan minat ini yaitu perlu adanya pengembangan melalui belajar agar kemampuan dan keinginan yang ada dapat menjadi sesuatu yang nyata. Jadi tidak hanya sebatas kemampuan dan keinginan saja. Melainkan adanya kemajuan atau bentuk nyata dari apa yang dimiliki dan apa yang diminati. Jika hal tersebut diasah, maka akan menjadi sesuatu yang bermanfaat sekali untuk diri sendiri maupun lingkungan. Namun, apabila tidak diasah, maka hanya menjadi bakat dan minat yang terpendam. Tidak akan membuahkan hasil yang lebih dari hanya sekedar kemampuan dan keinginan saja.

Contohnya, Cita sangat suka menulis. Ia mempunyai bakat dan minatnya besar kearah menulis tersebut. Ia berlatih dan mencari pengetahuan bagaimana cara menulis yang baik dan benar. Terbukti dari beberapa cerpen dan puisi yang dibuatnya sangat

menarik untuk dibaca. Namun Cita mempunyai adik yang sama sepertinya, yaitu suka menulis. Tetapi hanya sekedar suka. Minat adiknya Cita untuk lebih mengembangkan kemampuan menulisnya tidak terlalu besar. Dan adiknya Cita lebih suka untuk mengembangkan minat yang ia sukai seperti berolahraga.

4.11. Perbedaan BAKAT dengan MINAT

Perlu hati-hati bahwa BAKAT tidak selalu identik dengan MINAT. BAKAT yang tidak disertai dengan MINAT, maupun MINAT yang tidak disertai dengan BAKAT akan menimbulkan GAP. Bila orang tua tidak cukup cermat dengan hal ini, akan berdampak buruk bagi anak.

BAKAT : (a) Inherent, (b) Natural, (c) Lepas dari aspek suka atau tidak suka, (d) Tidak mudah berubah dan permanen, (e) Aspek genetik lebih dominan

MINAT : (a) Lingkungan, (b) Nurtural, (c) Orientasi pada hobi/kesukaan semata, (d) Mudah berubah sesuai dengan tren

RESIKO TIDAK KENAL BAKAT

- a. Rugi waktu
- b. Rugi biaya
- c. Hilang peluang
- d. Lelah selalu coba-coba
- e. Aspek lingkungan lebih dominan

4.12. Faktor yang Mendukung untuk Mengembangkan Bakat dan Minat

4.12.1 Faktor Intern

- a. Faktor Bawaan (Genetik), Faktor ini merupakan faktor yang mendukung perkembangan individu dalam minat dan bakat sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak dalam segala potensi melalui fisik maupun psikis yang dimiliki individu sebagai pewarisan dari orang tuanya.
- b. Faktor kepribadian, Faktor kepribadian yaitu keadaan psikologis dimana perkembangan potensi anak tergantung pada diri dan emosi anak itu sendiri. Hal ini akan membantu anak dalam membentuk konsep serta optimis dan percaya diri dalam mengembangkan minat dan bakatnya (Ashar ; 2003).

4.12.2 Faktor Ekstern

Faktor lingkungan, terbagi atas :

- a. Lingkungan keluarga, Lingkungan keluarga merupakan tempat latihan atau belajar dan tempat anak memperoleh pengalaman, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling penting bagi anak. (Sutiono ; 1998 ; 171).
- b. Lingkungan sekolah, suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar kondusif yang bersifat formal. Lingkungan ini sangat berpengaruh bagi pengembangan minat dan bakat karena di lingkungan ini minat dan bakat anak dikembangkan secara intensif.

C. Rangkuman

Kegiatan pengembangan diri ditujukan untuk membantu peserta didik untuk mengaktualisasikan dirinya dengan mengembangkan minat, bakat, dan potensi yang dimilikinya untuk menjadi pribadi yang seimbang antara jasmani dan rohani. Hal ini dari perhatian pemerintah melalui undang-undang dan permen yang melandari kegiatan ini.

Ada banyak macam kegiatan dalam melakukan pengembangan diri, antara lain melalui kegiatan layanan konseling dan kegiatan bakat serta minat bagi peserta didik di sekolah atau madrasah. Melalui layanan konseling peserta didik dapat diarahkan kepada apa yang menjadi keinginannya dan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara pribadi maupun kelompok.

Dalam melakukan pengembangan diri bagi peserta didik, konselor, guru dan juga tenaga kependidikan hendaknya memerhatikan kebutuhan-kebutuhan individual para peserta didik sehingga mudah untuk diarahkan dan ditingkatkan dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang tentunya sesuai dengan kebutuhannya.

D. Tugas

Lakukan tugas dibawah ini sesuai dengan langkah-langkahnya

1. Bentuk kelas menjadi 4 kelompok (@ 6 – 8 orang / kelompok)
2. Diskusikan “strategi yang dilakukan oleh guru jika dalam mengajar menghadapi peserta didik yang memiliki berbagai macam potensi peserta didik
3. Presentasikan hasil diskusi di depan kelas!
4. Perbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan pada saat presentasi !
5. Kumpulkan hasil perbaikan pada fasilitator !

E. Evaluasi / Latihan

Pilihlah jawaban pada soal dibawah ini dengan cara memberikan tanda silang pada huruf A, B, C atau D yang dianggap paling tepat !

1. Potensi peserta didik adalah
 - A. kapasitas atau kemampuan dan karakteristik individu yang berhubungan dengan sumber daya manusia yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik
 - B. Kapasitas dan keterampilan serta karakteristik individu yang berhubungan dengan sumber daya alam yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik individu yang sedang dalam proses perencanaan pendidikan dan pengajaran
 - C. Kapasitas atau kompetensi dan karakteristik individu yang berhubungan dengan sumber daya alam yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik
 - D. Kapasitas atau kemampuan dan karakteristik individu yang berhubungan dengan sumber daya alam yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik

2. Kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan apabila dilatih dengan baik. Kemampuan yang terlatih ini akan menjadi suatu kecakapan, keahlian, dan ketrampilan dalam bidang tertentu adalah
 - A. Potensi diri
 - B. Potensi individu
 - C. Potensi kelompok
 - D. Potensi manusia

3. Untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi, dan perkembangan peserta didik, dengan memperhatikan kondisi sekolah adalah
 - A. tujuan pengembangan bakat dan minat
 - B. tujuan pengembangan minat
 - C. tujuan pengembangan bakat
 - D. tujuan pengembangan diri

4. Tujuan pengembangan diri adalah
- Untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas, kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan profesional, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian.
 - Untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas, kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian.
 - Untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas, kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan berkeluarga, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian.
 - Untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas, kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan pekerjaan, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian.

F. Balikan dan Tindak Lanjut

1. Balikan

- Apa saja yang sudah saudara lakukan berkaitan dengan materi kegiatan belajar ini ?
- Pengalaman baru apa, yang saudara peroleh dari materi ajar kegiatan belajar ini ?
- Apa saja yang telah saudara lakukan yang ada hubungannya dengan materi kegiatan ini tetapi belum ditulis dimateri ini ?
- Manfaat apa saja yang saudara dapatkan dari materi kegiatan ini ?
- Aspek menarik apa yang anda temukan dari materi ajar kegiatan belajar ini?

2. Tindak Lanjut

Peserta dinyatakan berhasil dalam mempelajari modul ini apabila telah mampu menjawab soal-soal evaluasi / latihan dalam modul ini, tanpa melihat atau membuka materi dengan nilai minimal 80. Bagi yang belum mencapai nilai minimal 80 diharapkan untuk lebih giat mendalami lagi sehingga dapat memperoleh nilai minimal 80.

BAB III MATERI POKOK 3

BEKAL AJAR AWAL PESERTA DIDIK

A. Indikator Keberhasilan

1. Sikap awal peserta didik diidentifikasi berdasarkan mata pelajaran yang diampu
2. Pengetahuan awal peserta didik diidentifikasi berdasarkan mata pelajaran yang diampu
3. Keterampilan awal peserta didik diidentifikasi berdasarkan mata pelajaran yang diampu
4. Hasil identifikasi bekal ajar awal dimanfaatkan untuk penyusunan program pembelajaran

B. Uraian Materi

1. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Sikap Awal

1.1. Pengertian Sikap Awal

Sikap awal peserta didik merupakan salah satu variabel didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas perseorangan peserta didik. Aspek ini bisa berupa bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir yang telah dimiliki peserta didik.

1.2. Identifikasi Sikap Awal

Pengalaman belajar merupakan proses yang dinamis dan kompleks dalam keseharian hidup manusia, sehingga terus ditingkatkan secara skala waktu dan kualitas maupun kuantitas. Beberapa hal yang harus ditelaah dan diteliti terlebih dahulu tentang keadaan dasar atau sikap dasar atau kemampuan yang telah ada sebelum adanya proses belajar. hal ini diharapkan atau bertujuan agar para pendidik mampu mengukur pencapaian tujuan belajar yang dilakukan dilihat dari segi proses dan hasil.

Dalam proses pengamatan ini, ada beberapa hal yang patut diperhatikan sebagai suatu perhatian yang lebih khusus diantaranya : a. Faktor-faktor akademis b. Faktor-faktor sosial c. Kondisi belajar

Adapun sikap awal peserta didik menurut Goleman, Daniel (2000) dikelompokkan ke dalam delapan kelas yaitu :

- 1) Belajar isyarat (*signal learning*). Yaitu belajar dimana tidak semua reaksi spontan manusia menimbulkan respon. dalam konteks inilah signal learning terjadi. Contohnya yaitu seorang guru yang memberikan isyarat kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.
- 2) Belajar stimulus respon. Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*). Contohnya yaitu seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru memberi pertanyaan kemudian peserta didik menjawab.
- 3) Belajar merantailkan (*chaining*). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya yaitu pengajaran tari atau senam yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.
- 4) Belajar asosiasi verbal (*verbal Association*). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat. Contohnya yaitu Membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Membuat prosedur dari praktek kayu.
- 5) Belajar membedakan (*discrimination*). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan. Contohnya yaitu seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) peserta didik menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, kubus, dsb.
- 6) Belajar konsep (*concept learning*). Belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan obyek- obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep. (konsep : satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya yaitu memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga

teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam kuliah mekanika teknik.

- 7) Belajar dalil (*rule learning*). Tipe ini meruoakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat. Contohnya yaitu seorang guru memberikan hukuman kepada peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban peserta didik, dalam hal itu hukuman diberikan supaya peserta didik tidak mengulangi kesalahannya.
- 8) Belajar memecahkan masalah (*problem solving*). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (*higher order rule*). Contohnya yaitu seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada peserta didik untuk memancing otak mereka mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

Dalam mengenal dan mengetahui sikap awal dan karakteristik peserta didik biasanya diterapkan dalam beberapa hal, yaitu:

- 1) Secara langsung dengan menggunakan metode-metode tertentu dengan melakukan pengambilan data yang ada dilapangan, baik melalui pengumpulan data, observasi dan sebagainya.
- 2) Secara tidak langsung melalui orang-orang terdekat dari peserta didik yang bersangkutan.
- 3) Dan juga bisa dilakukan melalui lingkungan peserta didik yang bersangkutan.

Adapun metode sederhana yang kiranya dapat dilakukan sebagai latihan dalam menganalisis sikap dan karakteristik peserta didik, sebagai berikut :

- 1) Kumpulkanlah data sikap awal peserta didik dari sampel. Di samping data dari orang- orang yang dekat dengan sasaran, diperlukan pula data dari sampel sasaran itu sendiri dengan bentuk *self-report*. Ikutilah langkah-langkah sebagai berikut:
 - Tulislah kembali perilaku khusus yang telah berhasil Anda buat dalam analisis intruksional;

- Atas dasar perilaku khusus tersebut, buatlah skala penilaian dalam bentuk skala Likert (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju);
 - Berilah pengantar cara mengisi skala penilaian tersebut dan perbanyak secukupnya;
 - Berikan skala penilaian tersebut kepada sejumlah orang yang dapat mewakili populasi sasaran. Jumlahnya juga tergantung dari besarnya populasi sasaran. Yang paling penting diperhatikan adalah orang-orang tersebut memang memiliki ciri seperti populasi sasaran, sehingga dapat dipandang sebagai sampel yang representative;
 - Kumpulkan hasil isian tersebut.
- 2) Kumpulkanlah data sikap awal peserta didik dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:
- Buatlah daftar pertanyaan atau kuisioner tentang sikap awal peserta didik seperti;
 - Tempat kelahiran dan tempat dibesarkan;
 - Pekerjaan atau bidang pengetahuan yang menjadi keahliannya atau dicita-citakan untuk menjadi bidang keahliannya;
 - Kesenangan (hobi);
 - Bahasa sehari-hari dan bahasa asing yang dikuasai;
 - Alat-alat audio-visual yang dimiliki di rumah atau biasa digunakan sehari-hari; dan lain-lain yang dianggap penting bagi pengembangan desain instruksional.
 - Berikanlah kuisioner tersebut kepada sejumlah sampel yang dapat mewakili populasi sasaran;
 - Kumpulkan hasilnya.
- 3) Analisislah hasil pengumpulan data untuk menentukan sikap awal yang telah dikuasai. Kelompokkan sikap yang mendapat nilai cukup dan di atasnya. Pisahkan dari sikap yang masih sedang, kurang atau buruk.
- 4) Buatlah garis batas antara kedua kelompok perilaku tersebut pada bagan hasil analisis instruksional untuk menunjukkan dua hal sebagai berikut:

- Sikap yang ada di bawah garis batas adalah perilaku yang telah dikuasai oleh populasi sasaran sampai tingkat cukup dan baik. Sikap ini tidak akan diajarkan kembali kepada peserta didik;
 - Sikap yang ada di atas garis batas adalah sikap yang belum dikuasai oleh populasi sasaran atau baru dikuasai sampai tingkat sedang, kurang, dan buruk. Sikap-sikap tersebut akan diajarkan kepada peserta didik.
- 5) Susunlah urutan sikap yang ada di atas garis batas untuk dijadikan pedoman dalam menentukan urutan materi pelajaran.
 - 6) Tafsirlah data tentang karakteristik peserta didik untuk menggambarkan hal sebagai berikut:
 - Lingkungan budaya;
 - Pekerjaan atau bidang pengetahuan yang menjadi keahlian;
 - Kesenangan (hobi);
 - Bahasa yang dikuasai;
 - Alat audio visual yang dimiliki atau yang biasa digunakan sehari-hari;
 - dan lain-lain.

Data tentang sikap peserta didik untuk digunakan dalam menyusun strategi pembelajaran pada tahap selanjutnya.

2. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Pengetahuan Awal

2.1. Pengertian Identifikasi Pengetahuan Awal Peserta Didik

Identifikasi kemampuan awal peserta didik adalah salah satu upaya para guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; peserta didik, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/ pembelajaran tertentu yang akan diikuti peserta didik.

2.2. Tujuan Mengidentifikasi Pengetahuan Awal

Tujuan Identifikasi kemampuan awal peserta didik adalah salah satu upaya para guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program

pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; peserta didik, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/ pembelajaran tertentu yang akan diikuti peserta didik.

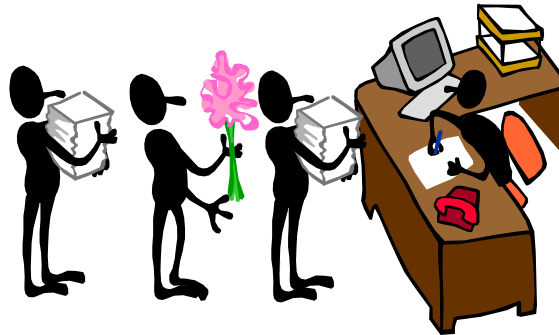
Tujuan identifikasi untuk :

- a. Memperoleh informasi yang lengkap dan akurat berkenaan dengan pengetahuan awal peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran tertentu.
- b. Menyeleksi tuntutan, bakat, minat, kemampuan, serta kecenderungan peserta didik berkaitan dengan pemilihan program-program pembelajaran tertentu yang akan diikuti mereka.
- c. Menentukan desain program pembelajaran dan atau pelatihan tertentu yang perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan awal peserta didik.

Untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, seorang pendidik dapat melakukan tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tersebut. Tes yang diberikan dapat berkaitan dengan materi ajar sesuai dengan panduan kurikulum. Selain itu pendidik dapat melakukan wawancara, observasi dan memberikan kuesioner kepada peserta didik, guru yang mengetahui kemampuan peserta didik atau calon peserta didik, serta guru yang biasa mengampu pelajaran tersebut. Teknik untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik adalah dengan menggunakan kuesioner, interview, observasi dan tes. Latar belakang peserta didik juga perlu dipertimbangkan dalam mempersiapkan materi yang akan disajikan, di antaranya yaitu faktor akademis dan faktor sosial :

a. Faktor akademis

Faktor-faktor yang perlu menjadi kajian guru adalah jumlah peserta didik yang dihadapi di dalam kelas, rasio guru dan peserta didik menentukan kesuksesan belajar. Di samping itu, indeks prestasi, tingkat inteligensi peserta didik juga tidak kalah penting.



Gambar 3.1. Faktor Akademis

b. Faktor sosial

Usia kematangan (maturity) menentukan kesanggupan untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Demikian juga hubungan kedekatan sesama peserta didik dan keadaan ekonomi peserta didik itu sendiri mempengaruhi pribadi peserta didik tersebut. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam pengembangan program pembelajaran sangat perlu dilakukan, yaitu untuk mengetahui kualitas perseorangan sehingga dapat dijadikan petunjuk dalam mendeskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam kegiatan ini bisa berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, minat dll

Hasil kegiatan mengidentifikasi kemampuan awal dan karakteristik peserta didik akan merupakan salah satu dasar dalam mengembangkan sistem instruksional yang sesuai untuk peserta didik.

2.3. Langkah-Langkah Identifikasi Pengetahuan Awal

- a. Melakukan pengamatan terhadap peserta didik secara perorangan . Pengamatan ini dapat dilakukan dengan menggunakan test kemampuan awal yang digunakan untuk mengetahui konsep konsep, prosedutr-prosedur, atau pronsip prinsip yang telah dikuasai
- b. Hasil pengemasan yang dilakukan pada langkah petama, ditabulasi untuk mendapatkan klasifikasi dan rinciannya. Hasil tabulasi untuk daftar klasifikasi

karakteristik menonjol yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi pengelolaan.

- c. Pembuatan daftar strategi karakteristik peserta didik . Daftar ini perlu dibuat untuk menentukan strategi pengelolaan pembelajaran.

2.4. Teknik Identifikasi Pengetahuan Awal

Teknik yang paling tepat untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik yaitu teknik tes. Teknik tes ini menggunakan tes prasyarat dan tes awal (pre-requisite dan pretes). Sebelum memasuki pelajaran sebaiknya guru membuat tes prasyarat dan tes awal, Tes prasyarat adalah tes untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki pengetahuan keterampilan yang diperlukan atau disyaratkan untuk mengikuti suatu pelajaran. Sedangkan **tes awal (pre test)** adalah tes untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik telah memiliki pengetahuan atau keterampilan mengenai pelajaran yang hendak diikuti. Hasil **pre tes** juga sangat berguna untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang telah dimiliki dan sebagai perbandingan dengan hasil yang dicapai setelah mengikuti pelajaran. Jadi kemampuan awal sangat diperlukan untuk menunjang pemahaman peserta didik sebelum diberi pengetahuan baru karena kedua hal tersebut saling berhubungan.

3. Bekal Ajar Diidentifikasi Berdasarkan Keterampilan Awal

3.1. Pengertian Keterampilan Awal Peserta Didik

Pengertian identifikasi keterampilan Awal peserta didik adalah Kegiatan menganalisis pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan untuk mengetahui kondisi keterampilan yang dimiliki peserta didik apa adanya.

3.2. Tujuan dan Manfaat Identifikasi Keterampilan Awal

Tujuan identifikasi keterampilan awal peserta didik adalah salah satu upaya para guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; peserta didik, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu

pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/ pembelajaran tertentu yang akan diikuti peserta didik.

Manfaat identifikasi keterampilan awal peserta didik:

- a. Memperoleh informasi yang lengkap dan akurat berkenaan dengan keterampilan awal peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran tertentu.
- b. Menyeleksi tuntutan, bakat, minat, keterampilan, serta kecenderungan peserta didik berkaitan dengan pemilihan program-program pembelajaran tertentu yang akan diikuti mereka.
- c. Menentukan desain program pembelajaran dan atau pelatihan tertentu yang perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan awal peserta didik.

3.3. Strategi Identifikasi Keterampilan Awal

Ada beberapa strategi/cara yang dapat guru lakukan untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik, misalnya:

- a. Asesmen keterampilan Awal peserta didik Berbasis Kinerja /Asesmen pengetahuan awal peserta didik.

Cara paling reliabel dalam melakukan asesmen ini adalah dengan memberikan sebuah tugas, dapat berupa kuis, atau bentuk lain, yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan, yang dalam pengerjaan tugas akan memerlukan penggunaan pengetahuan awal yang telah mereka miliki sebelum mengikuti pembelajaran anda. Tentunya, saat merancang kuis atau tugas tersebut, terlebih dahulu guru mengidentifikasi pengetahuan prasyarat atau keterampilan prasyarat apa yang diperlukan untuk pembelajaran yang akan dilakukan.

- b. Asesmen Keterampilan Awal Mandiri (Self Assessment) /Asesmen pengetahuan awal mandiri

Untuk melakukan cara yang kedua ini, guru dapat membuat sebuah angket singkat untuk evaluasi mandiri (evaluasi diri) setiap peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran. Cara ini sebenarnya relatif mudah dilakukan, karena angket yang dibuat sederhana saja. Berikut contoh angket untuk asesmen kemampuan awal mandiri:

Contoh Angket Sederhana Untuk Mengetahui keterampilan awal peserta didik

Seberapa luas pengetahuanmu tentang sepeda motor

- 1) Saya belum pernah mendengar istilah itu.
- 2) Saya tahu pada mata pelajaran keterampilan sepeda motor.
- 3) Saya tahu pada pelajaran keterampilan sepeda motor terjadi, tujuannya, manfaat, bahkan faktor-faktor yang mempengaruhinya.
- 4) Saya pernah melakukan bongkar pasang sepeda motor dan memahami dengan baik, tujuannya, manfaatnya, bahkan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

c. Peta Konsep / *Concept map*

Peta konsep dapat dijadikan alat untuk mengecek keterampilan awal yang telah dimiliki peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran. Caranya, tuliskan sebuah kata kunci utama tentang kegiatan yang akan dipelajari hari itu di tengah-tengah papan tulis. Misalnya "membubut tirus". Berikutnya guru meminta peserta didik menjelaskan/mengerjakan atau menuliskan konsep-konsep yang relevan (berhubungan) dengan konsep membubut tirus dan membuat hubungan antara konsep membubut tirus dengan konsep yang disebut (ditulisnya) tadi.

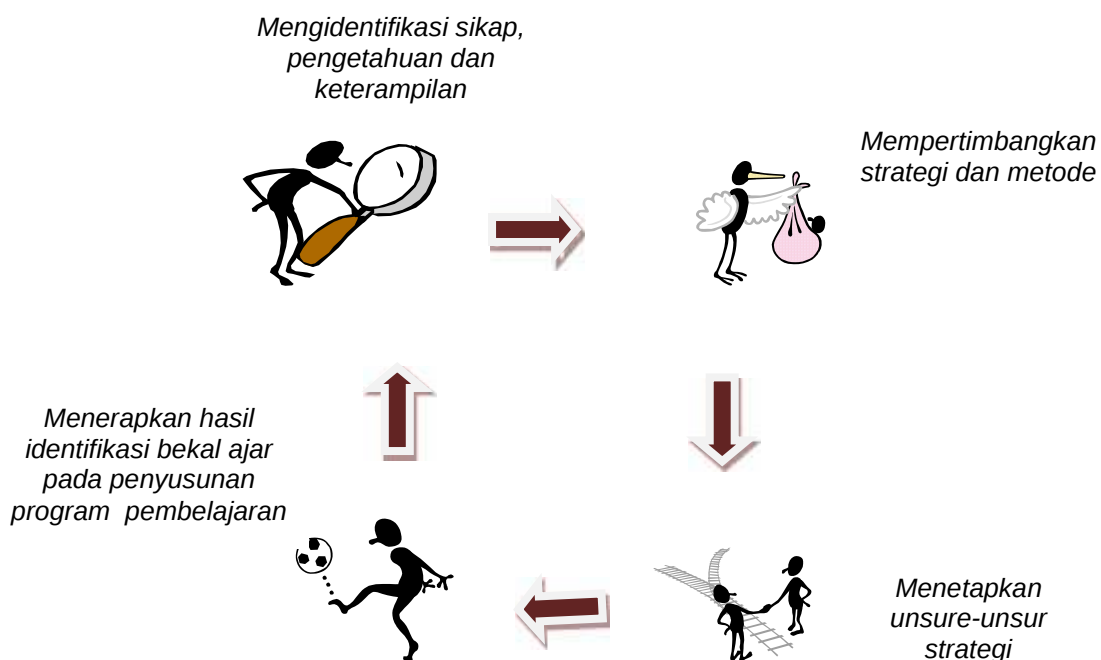
4. Hasil Identifikasi Bekal Ajar Awal Dimanfaatkan Untuk Penyusunan Program Pembelajaran

Belajar merupakan proses mengarahkan daya upaya dan potensi yang ada pada setiap individu mulai dari hal yang tidak tahu menjadi tahu, tentunya pada tahap ini menuju pada hal yang positif. Pemilihan Strategi dan Metode Pembelajaran didasarkan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap awal peserta didik. dapat membantu guru dalam menentukan strategi atau metode pembelajaran yang tepat dan sesuai, dan mampu mengaitkannya dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan keunikan individu, jenis belajar dan gaya belajar dan tingkat perkembangan yang sedang dialami peserta didik.

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam Strategi Pembelajaran. Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan unsure- unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (out put) dan sasaran (target) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi pemakai lulusan yang memerlukannya.
- b. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (basic way) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.

- c. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (steps) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
- d. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (criteria) dan patokan ukuran (standard) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (achievement) usaha.
- e. Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:
- f. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
- g. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
- h. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
- i. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.



Gambar 3.2. Langkah Penyusunan Program Pembelajaran

Seorang guru harus memainkan peran yang berbeda di sekolah, tidak hanya dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pembimbing bagi peserta didik. Bimbingan adalah jenis bantuan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi. Pengetahuan tentang psikologi pendidikan memungkinkan guru untuk memberikan bimbingan pendidikan dan kejuruan yang diperlukan untuk peserta didik pada tingkat usia yang berbeda-beda.

Guru harus melakukan dua kegiatan penting di dalam kelas seperti mengajar dan mengevaluasi. Kegiatan evaluasi membantu dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Psikologi pendidikan dapat membantu guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran peserta didik yang lebih adil, baik dalam teknis evaluasi, pemenuhan prinsip-prinsip evaluasi maupun menentukan hasil-hasil evaluasi.

C. Rangkuman

Kegiatan menganalisis pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan menerima peserta didik apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut. Karena itu, kegiatan menganalisis pengetahuan awal peserta didik merupakan proses untuk mengetahui pengetahuan yang dikuasai peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran, bukan untuk menentukan kemampuan pra-syarat dalam rangka menyeleksi peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran. Konsekuensi digunakannya cara ini adalah titik mulai suatu kegiatan belajar tergantung kepada perilaku awal peserta didik.

Karakteristik peserta didik merupakan salah satu variabel dari kondisi pengajaran. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas peserta didik. Aspek-aspek ini bisa berupa bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal (hasil belajar) yang telah dimilikinya. Karakteristik peserta didik akan amat berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran, khususnya komponen-komponen strategi pengajaran, agar sesuai dengan karakteristik peserta didik..

Perilaku yang akan diajarkan ini kemudian dirumuskan dalam bentuk tujuan instruksional khusus atau TIK. Kegiatan ini memberi manfaat:

- a. Untuk mengetahui kualitas perseorangan sehingga dapat dijadikan petunjuk dalam mendeskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran;

- b. Hasil kegiatan mengidentifikasi sikap, pengetahuan dan keterampilan awal peserta didik akan merupakan salah satu dasar dalam mengembangkan strategi dan sistem instruksional yang sesuai untuk peserta didik.

Cara melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Dilakukan di waktu awal sebelum menyusun instruksional pengajaran;
- c. Teknik yang digunakan dapat dengan tes, interview, observasi, dan kuisioner;
- d. Dapat dilakukan oleh guru mata pelajaran atau orang-orang yang dianggap paham dengan kemampuan peserta didik.

D. Tugas

Diskusikan dalam kelompok (Waktu : 15 menit)

Bagaimana merencanakan program pembelajaran dan strategi pembelajaran berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap awal yang dimiliki oleh peserta didik?

E. Evaluasi / Latihan

Petunjuk:

1. Bacalah dengan seksama soal berikut ini
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar

Soal :

1. Pengertian menganalisis pengetahuan Awal peserta didik adalah
 - A. Kegiatan menganalisis pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan menerima peserta didik apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut
 - B. Kegiatan menelaah pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan menerima peserta didik apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut
 - C. Kegiatan mengidentifikasi pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan menerima peserta didik apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut
 - D. Kegiatan mengukur pengetahuan awal dalam pengembangan pembelajaran merupakan pendekatan menerima peserta didik apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut
2. Langkah-Langkah identifikasi Pengetahuan Awal adalah

- A. melakukan observasi, tabulasi karakteristik, dan pembuatan daftar strategi karakteristik peserta didik
 - B. melakukan pengamatan, tabulasi karakteristik, dan pembuatan daftar strategi karakteristik peserta didik
 - C. melakukan dokumentasi, tabulasi karakteristik, dan pembuatan daftar strategi karakteristik peserta didik
 - D. melakukan simulasi, tabulasi karakteristik, dan pembuatan daftar strategi karakteristik peserta didik
3. Sikap awal peserta didik menurut Gagne dikelompokkan ke dalam delapan kelas yaitu :
- A. belajar langsung, belajar stimulus, belajar merantailkan, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar dalil, dan belajar memecahkan masalah
 - B. belajar isyarat, belajar stimulus, belajar merantailkan, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar dalil, dan belajar memecahkan masalah
 - C. belajar membedakan, belajar stimulus, belajar merantailkan, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar dalil, dan belajar memecahkan masalah
 - D. belajar demonstrasi, belajar stimulus, belajar merantailkan, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar dalil, dan belajar memecahkan masalah
4. Tujuan Identifikasi kemampuan awal peserta didik adalah
- A. salah satu upaya para guru untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu
 - B. salah satu upaya peserta didik untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan guru, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu
 - C. salah satu upaya para guru untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu
 - D. salah satu upaya para guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu
5. Teknik untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik adalah
- A. dengan menggunakan angket, interview, observasi dan tes
 - B. dengan menggunakan non tes, kunjungan, observasi dan tes
 - C. dengan menggunakan kuesioner, interview, observasi dan tes
 - D. dengan melakukan studi ekskursi, interview, observasi dan tes

F. Balikan dan Tindak Lanjut

1. Balikan

- a. Apa saja yang sudah saudara lakukan berkaitan dengan materi kegiatan belajar ini ?
- b. Pengalaman baru apa, yang saudara peroleh dari materi ajar kegiatan belajar ini ?
- c. Apa saja yang telah saudara lakukan yang ada hubungannya dengan materi kegiatan ini tetapi belum ditulis dimateri ini ?
- d. Manfaat apa saja yang saudara dapatkan dari materi kegiatan ini ?
- e. Aspek menarik apa yang anda temukan dari materi ajar kegiatan belajar ini?

2. Tindak Lanjut

Peserta dinyatakan berhasil dalam mempelajari modul ini apabila telah mampu menjawab soal-soal evaluasi / latihan dalam modul ini, tanpa melihat atau membuka materi dengan nilai minimal 80. Bagi yang belum mencapai nilai minimal 80 diharapkan untuk lebih giat mendalami lagi sehingga dapat memperoleh nilai minimal 80

BAB IV MATERI POKOK 4

KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Indikator Keberhasilan

Penyebab kesulitan belajar peserta didik diidentifikasi berdasarkan faktor internal (psikologis & fisiologis)

1. Penyebab kesulitan belajar peserta didik diidentifikasi berdasarkan faktor eksternal (sosial & non sosial)
2. Hasil identifikasi kesulitan belajar peserta didik dimanfaatkan dalam program perbaikan (remedial)
3. Hasil identifikasi kesulitan belajar peserta didik dimanfaatkan dalam program pengayaan

B. Uraian Materi

1. Pengertian Kesulitan Belajar

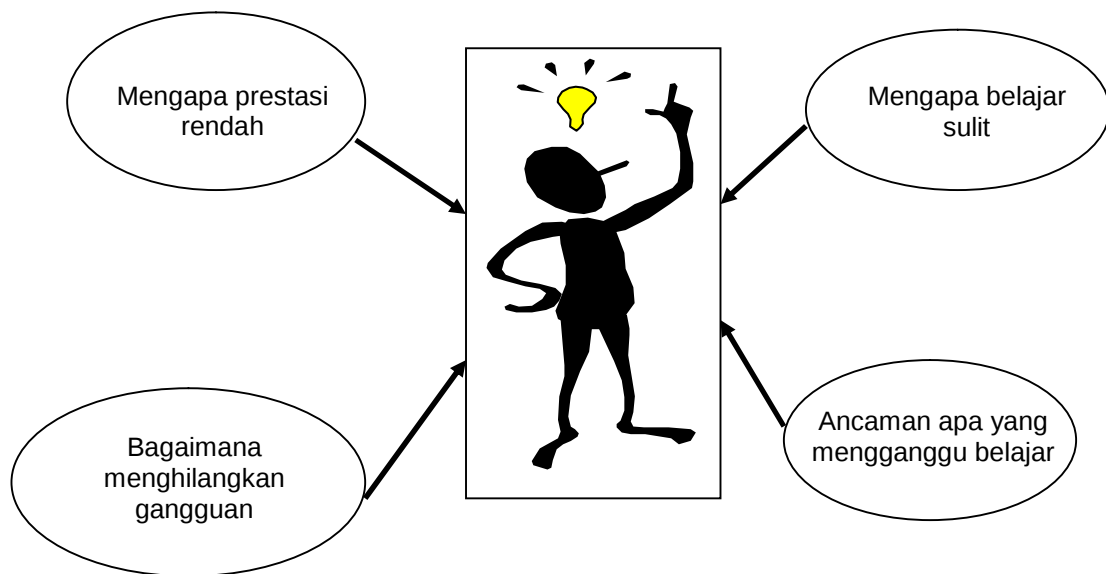
Kesulitan belajar yang didefinisikan oleh The United States Office of Education (USOE) yang dikutip oleh Abdurrahman (2003 : 06) menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ajaran atau tulisan.

Di samping definisi tersebut, ada definisi lain yang dikemukakan oleh The National Joint Committee for Learning Disabilities (NJCLD) dalam Abdurrahman (2003 : 07) bahwa **kesulitan belajar** menunjuk kepada suatu kelompok kesulitan yang didefinisikan dalam bentuk kesulitan nyata dalam kematian dan penggunaan kemampuan pendengaran, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar atau kemampuan dalam bidang studi matematika.

Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar itu biasa dikenal dengan sebutan prestasi rendah/kurang (*under achiever*). Peserta didik ini tergolong memiliki IQ tinggi tetapi prestasi belajarnya rendah (di bawah rata-rata kelas).

Dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar ialah suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap pelajaran dengan sebagaimana mestinya. Dengan kata lain

ia mengalami kesulitan untuk menyerap pelajaran tersebut, baik kesulitan itu dari dirinya sendiri, dari sekitarnya ataupun karena faktor-faktor lain yang menjadi pemicunya. Dalam hal ini, kesulitan belajar ini akan membawa pengaruh negative terhadap hasil belajarnya. Jika kadang kita beranggapan bahwa hasil belajar yang baik itu diperoleh oleh peserta didik yang memiliki inteligensi di atas rata-rata, namun sebenarnya terkadang bukan inteligensi yang menjadi satu-satunya satunya tolak ukur prestasi belajar. Justru terkadang kesulitan belajar ini juga turut berperan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.



Gambar 4.1. Kesulitan Belajar

2. Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Faktor Internal (Psikologis & Fisiologis)

2.1. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor yang menjadi penyebab kesulitan belajar peserta didik ini berkaitan dengan kurang berfungsinya otak, susunan syaraf ataupun bagian-bagiantubuh lain. Para guru harus menyadari bahwa hal yang paling berperan pada waktu belajar adalah kesiapan otak dan sistem syaraf dalam menerima, memproses, menyimpan, ataupun memunculkan kembali informasi yang sudah disimpan. Kalau ada bagian yang tidak beres pada bagian tertentu dari otak seorang peserta didik, maka dengan sendirinya si siswa akan mengalami kesulitan belajar. Bayangkan kalau sistem syaraf atau otak anak kita karena sesuatu dan lain hal kurang berfungsi secara sempurna.

2.2. Faktor Psikologis

Faktor–faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi , minat, sikap dan bakat.

a) Kecerdasan / Intelegensia Peserta Didik

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Para ahli membagi tingkatan IQ bermacam-macam, salah satunya adalah penggolongan tingkat IQ berdasarkan tes Stanford-Biner yang telah direvisi oleh Terman dan Merrill sebagai berikut ((Fudyartanto 2002).

Tabel 4.1. Distribusi Kecerdasan IQ menurut Stanford Revision

Tingkat kecerdasan (IQ)	Klasifikasi
140 – 169	Amat superior
120 – 139	Superior
110 – 119	Rata-rata tinggi
90 – 109	Rata-rata
80 – 89	Rata-rata rendah
70 – 79	Batas lemah mental
20 — 69	Lemah mental

Dari table tersebut, dapat diketahui ada 7 penggolongan tingkat kecerdasan manusia, yaitu:

- A. Kelompok kecerdasan amat superior (very superior) merentang antara IQ140—IQ 169;
- B. Kelompok kecerdasan superior merenytang anatara IQ 120—IQ 139;
- C. Kelompok rata-rata tinggi (high average) menrentang anatara IQ 110—IQ 119;

- D. Kelompok rata-rata (average) merentang antara IQ 90—IQ 109;
- E. Kelompok rata-rata rendah (low average) merentang antara IQ 80—IQ 89;
- F. Kelompok batas lemah mental (borderline defective) berada pada IQ 70—IQ 79;
- G. Kelompok kecerdasan lemah mental (mentally defective) berada pada IQ 20—IQ 69, yang termasuk dalam kecerdasan tingkat ini antara lain debil, imbisil, idiot.

b) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik. Motivasi adalah yang mendorong peserta didik ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat (Slavin, 1994). Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

c) Minat

Secara sederhana, minat (interest) kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (Syah, 2003) minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

d) Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003). Sikap dapat didefinisikan dengan berbagai cara dan setiap definisi itu berbeda satu sama lain. Trow mendefinisikan sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.

e) Bakat

Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang dan sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar (Syah, 2003).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku seperti dalam pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, persepsi kebiasaan dan tingkah laku afektif lainnya sebagai hasil dalam pengalaman. Belajar dipengaruhi oleh faktor psikologis. Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan.

a) Inteligensi

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, peserta didik yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajarannya tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajarannya itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

c) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajarannya itu. Bahan

pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

d) Bakat

Jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu. Adalah penting untuk mengetahui bakat peserta didik dan menempatkan peserta didik belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

e) Motivasi

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motivasi untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/ menunjang belajar. Menurut Syah (2003: 151), motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: 1) motivasi intrinsik dan 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat dan tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan

kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3. Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Aspek Sosial dan Non Sosial (Faktor Eksternal)

3.1. Berdasar Aspek Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah pergaulan peserta didik dengan orang lain disekitarnya, sikap dan perilaku orang disekitar peserta didik dan sebagainya. Lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orangtua dan keluarga peserta didik itu sendiri. Sifat-sifat orangtua, peraktk pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegitan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

- a. **Lingkungan Sekolah.** Seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Hubungan harmonis antra ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik disekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.
- b. **Lingkungan Masyarakat.** Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan memengaruhi belajar peserta didik. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak peserta didik kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- c. **Lingkungan Keluarga.** Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaankeluarga, semuanya dapat negati dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan anantara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Oleh karena itu ada beberapa negative penyebab kesulitan belajar yang berkait dengan sikap dan keadaan keluarga serta masyarakat sekeliling yang kurang mendukung siswa tersebut untuk belajar sepenuh hati.

Intinya, lingkungan di sekitar peserta didik harus dapat membantu mereka untuk belajar semaksimal mungkin selama mereka belajar di sekolah. Dengan cara seperti ini, lingkungan dan sekolah akan membantu para peserta didik, harapan bangsa ini untuk berkembang dan bertumbuh menjadi lebih cerdas. Peserta didik dengan kemampuan cukup seharusnya dapat dikembangkan menjadi peserta didik berkemampuan baik, yang berkemampuan kurang dapat dikembangkan menjadi berkemampuan cukup.

Sekali lagi, orang tua, guru, dan masyarakat, secara sengaja atau tidak sengaja, dapat menyebabkan kesulitan bagi peserta didik. Karenanya, peran orang tua dan guru dalam membentengi para peserta didik dari pengaruh negative masyarakat sekitar, disamping perannya dalam memotivasi para peserta didik untuk tetap belajar menjadi sangat menentukan.

3.2. Berdasar Aspek Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah;

- a. **Lingkungan alamiah** adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup, dan berusaha didalamnya. Dalam hal ini keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh dalam belajar anak didik. Anak didik akan belajar lebih baik dalam keadaan udara yang segar. Dari kenyataan tersebut, orang cenderung akan lebih nyaman belajar ketika pagi hari, selain karena daya serap ketika itu tinggi. Begitu pula di lingkungan kelas. Suhu dan udara harus diperhatikan. Agar hasil belajar memuaskan. Karena belajar dalam keadaan suhu panas, tidak akan maksimal.
- b. **Faktor instrumental**, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi dan lain sebagainya.
- c. **Faktor materi pelajaran** factor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar

guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

4. Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Berdasarkan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Yang Diampu

4.1. Pengertian Belajar

Sebelum membahas mengenai penyebab kesulitan belajar, akan lebih jelas jika kita memahami terlebih dahulu pengertian belajar dan kesulitan belajar beserta penyebabnya. Belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang yang terjadi karena pengalaman. Menurut C.T. Morgan dalam *Introduction to Psychology* (1961) merumuskan belajar sebagai *“suatu perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman yang lalu”* (Sobur, 2003: 219). Jadi bisa disimpulkan bahwa belajar sangat erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku seseorang. Akan tetapi perubahan yang bukan terjadi karena adanya proses-proses belajar tidak dapat dikatakan sebagai belajar. Perubahan selain belajar antara lain karena adanya proses fisiologis (misal: sakit) dan perubahan terjadi karena adanya proses-proses pematangan (misal : bayi yang mulai dapat berjalan).

Ada dua pandangan mengenai perubahan yang terjadi dalam proses-proses belajar, antara lain :

a. Pandangan Behavioristik

Menurut pandangan ini (seperti J.B. Watson, E.L. Thorndike, dan B.F. Skinner) Belajar adalah perubahan tingkah laku, dengan cara seseorang berbuat pada situasi tertentu. Yang dimaksud tingkah laku disini ialah tingkah laku yang dapat diamati (berfikir dan emosi tidak menjadi perhatian dalam pandangan ini, karena tidak dapat diamati secara langsung. Diantara keyakinan prinsipil yang terdapat dalam pandangan ini ialah anak lahir tanpa warisan kecerdasan, bakat, persaan, dan warisan abstrak lainnya. Semua kecakapan timbul setelah manusia melakukan kontak dengan lingkungan.

b. Pandangan Kognitif

Menurut Pandangan ini (seperti Jean Piaget, Robert Glaser, John Anderson, Jerome Bruner, dan David Ausubel) Belajar adalah proses internal mental manusia yang tidak dapat diamati secara langsung. Perubahan terjadi dalam kemampuan seseorang untuk bertindak laku dan berbuat dalam situasi tertentu, perubahan dalam tingkah laku hanyalah suatu refleksi dari perubahan internal dan tak dapat diukur tanpa dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental. (aspek-aspek yang tidak dapat diamati seperti pengetahuan, arti, perasaan, keinginan, kreatifitas, harapan dan pikiran).

Menurut Crow & crow dalam buku *Educational Psycology* (1958) menyatakan "*Learnig is acquisition of habits, knowledge, nad attitude*", belajar adalah memeproleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap. Belajar dalam pandangan mereka menunjuk adanya perubahan yang progresif dari tingkah laku (Sobur, 2003). Pengertian ini menyangkut pada proses yang mempunyai konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. *Any change in any object or organism, particularly a behavioral or psychological change* (proses adalah suatu perubahan yang progresif menyangkut tingkah laku atau kejiwaan) (Syah, 2006).

Dari berbagai pendapat dan pandangan mengenai definisi belajar terlepas dari berbagai macam kelemahan-kelemahan dari masing pandangan dapat disimpulkan bahwa belajar suatu porses yang terjadi dalam diri seseorang (pandangan kognitif), tetapi juga menekankan pentingnya perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati sebagai pertanda bahwa belajar telah berlangsung (pandangan behavioristik) dengan menunjukkan perubahan yang progresif pada tingkah laku sehinga hasil yang dicapai maksimal.

4.2. Pengertian Kesulitan Belajar

Untuk memperjelas tentang kesulitan belajar , penulis akan memaparkan beberapa pengertian menurut pendapat para ahli sebagai berikut : Kesulitan Belajar Kesulitan belajar yang didefenisikan oleh The United States Office of Education (USOE) yang dikutip oleh Abdurrahman (2003:06) menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ajaran atau tulisan.

Di samping definisi tersebut, ada definisi lain yang dikemukakan oleh The National Joint Committee for Learning Disabilities (NJCLD) dalam Abdurrahman (2003:7) bahwa kesulitan belajar menunjuk kepada suatu kelompok kesulitan yang didefinisikan dalam bentuk kesulitan nyata dalam kemandirian dan penggunaan kemampuan pendengaran, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar atau kemampuan dalam bidang studi biologi. Sedangkan menurut Sunarta (1985 : 7) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kesulitan belajar adalah “kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya, sehingga berakibat prestasi belajarnya rendah dan perubahan tingkah laku yang terjadi tidak sesuai dengan partisipasi yang diperoleh sebagaimana teman-teman kelasnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa kesulitan belajar adalah suatu keadaan dalam proses belajar mengajar dimana anak didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Kesulitan belajar pada dasarnya adalah suatu gejala yang nampak dalam berbagai manifestasi tingkah laku, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Disebutkan pula mengenai individu yang mengalami kesulitan belajar menunjukkan gejala sebagai berikut.

- a. Hasil belajar yang dicapai rendah dibawah rata-rata kelompoknya.
- b. Hasil belajar yang dicapai sekarang lebih rendah dibanding sebelumnya.
- c. Hasil belajar yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan.
- d. Lambat dalam melakukan tugas-tugas belajar.
- e. Menunjukkan sikap yang kurang wajar, misalnya masa bodoh dengan proses belajar, mendapat nilai kurang tidak menyesal, dst.
- f. Menunjukkan perilaku yang menyimpang dari norma, misalnya membolos, pulang sebelum waktunya, dst.
- g. Menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar, misalnya mudah tersinggung, suka menyendiri, bertindak agresif, dan lain-lain.

Pada dasarnya kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh peserta didik yang berkemampuan rendah saja, tetapi juga dialami oleh peserta didik berkemampuan tinggi. Selain itu, kesulitan belajar juga dapat dialami oleh peserta didik yang berkemampuan rata-rata (normal) disebabkan oleh faktor –faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik sesuai dengan harapan.

5. Mengidentifikasi Kecakapan Peserta Didik Yang Memerlukan Perbaikan

5.1. Konsep Identifikasi Masalah Kesulitan Belajar

Sebelum mengidentifikasi kecakapan atau masalah kesulitan belajar peserta didik, guru sangat dianjurkan untuk terlebih dahulu mengenali gejala dengan cermat terhadap fenomena yang menunjukkan kemungkinan adanya kesulitan belajar yang melanda peserta didik tersebut. Upaya ini disebut diagnosis yang bertujuan menetapkan “jenis penyakit” yakni jenis kesulitan belajartr peserta didik yang memerlukan perbaikan.

Banyak langkah-langkah diagnostik yang dapat ditempuh guru, antara lain yang cukup terkenal adalah prosedur Weener & Senf (1982) sebagaimana yang dikutip wardani (1991) sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi kelas untuk melihat perilaku menyimpang peserta didik ketika mengikuti pelajaran.
- b. Memeriksa penglihatan dan pendengaran peserta didik khususnya yang diduga mengalami kesulitan belajar.
- c. Mewawancarai orang tua atau wali peserta didik untuk mengetahui hal ihwal keluarga yang mungkin menimbulkan kesulitan belajar.
- d. Memberikan tes diagnostic bidang kecakapan tertentu untuk mengetahui hakikat kesulitan belajar yang dialami peserta didik/kecakapan yang memerlukan perbaikan.
- e. Memberikan tes kemampuan intelegensia (IQ) khususnya kepada peserta didik yang diduga mengalami kesulitan belajar.
- f. Menganalisis hasil; diagnosis, yakni menelaah bagian-bagian masalah dan hubungan antar bagian tersebut untuk memperoleh pengertian yang benar mengenai kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik yang memerlukan pemecahan masalah.
- g. Mengidentifikasi dan menentukan bidang kecakapan tertentu yang memerlukan perbaikan.
- h. Menyusun program perbaikan, khususnya program remedial teaching (pengajaran perbaikan).

5.2. Langkah–langkah Hasil Identifikasi Program Pemecahan Masalah

a. Analisis Hasil Identifikasi program

Data dan informasi yang diperoleh guru melalui diagnostik kesulitan belajar tadi perlu dianalisis sedemikian rupa, sehingga jenis kesulitan khusus yang dialami peserta didik yang berprestasi rendah itu dapat diketahui secara pasti.

b. Menentukan Kecakapan Bidang Bermasalah

Bidang-bidang kecakapan bermasalah dapat dikategorikan menjadi tiga macam:

- 1) Bidang kecakapan bermasalah yang dapat ditangani oleh guru sendiri.
- 2) Bidang kecakapan bermasalah yang tidak dapat ditangani oleh guru dengan bantuan orang tua.
- 3) Bidang kecakapan bermasalah yang tidak dapat ditangani baik oleh guru maupun orangtua.

c. Menyusun program Perbaikan

Dalam hal menyusun program pengajaran perbaikan (*remedial teaching*), sebelumnya guru perlu menetapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tujuan pengajaran remedial
- 2) Materi pengajaran remedial
- 3) Metode pengajaran remedial
- 4) Alokasi waktu pengajaran remedial
- 5) Evaluasi kemajuan siswa setelah mengikuti program pengajaran remedial.

d. Melaksanakan Program Perbaikan

Kapan dan dimana program pengajaran memerlukan perbaikan yang telah dirancang itu dapat anda laksanakan? Pada prinsipnya, program pengajaran perbaikan itu lebih cepat dilaksanakan lebih baik. Tempat penyelenggaraannya bisa dimana saja, asal tempat itu memungkinkan untuk peserta didik (peserta didik yang memerlukan bantuan) memusatkan perhatiannya terhadap proses pengajaran perbaikan tersebut.

5.3. Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar

Tugas pendidik atau guru adalah mempersiapkan generasi bangsa agar mampu menjalani kehidupan dengan sebaik-baiknya dikemudian hari. Dalam menjalankan tugas ini pendidikan berupaya mengembangkan potensi (fitrah) sebagai anugrah Allah yang

tersimpan dalam diri anak, baik yang bersifat jasmaniah maupun ruhaniah, melalui pembelajaran sebuah pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman berguna bagi hidupnya.

Secara umum Guru berarti orang yang dapat menjadi anutan serta menjadikan jalan yang baik demi kemajuan. Guru adalah perencana dan pelaksana dari sistem pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Guru adalah pihak utama yang langsung berhubungan dengan peserta didik dalam upaya proses pembelajaran, peran guru itu tidak terlepas dari keberadaan kurikulum.

Peranan guru sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, selain sebagai nara sumber guru juga merupakan pembimbing dan pengayom bagi para peserta didik yang ada dalam suatu kelompok belajar. hal tersebut sesuai dengan ungkapan T. Rustandy (1996 : 71) yang mengatakan bahwa : Guru memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran, memiliki karakter dan kepribadian masing-masing yang tercermin dalam tingkah laku pada waktu pelaksanaan proses pembelajaran. Pola tingkah laku guru dalam proses pembelajaran biasanya ditiru oleh peserta didik dalam perjalanan hidup sehari-hari, baik di lingkungan keluarga ataupun masyarakat, karena setiap peserta didik mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian. Keragaman kecakapan dan kepribadian ini mempengaruhi terhadap situasi yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Beberapa cara mengatasi kesulitan dalam belajar dapat dilakukan dengan cara belajar yang efektif dan efisien. Cara demikian merupakan problematika yang perlu mendapatkan perhatian cukup serius. Orang tua dan Guru kerap kali memberikan saran-saran kepada peserta didik agar rajin belajar karena rajin adalah pangkal cerdas. Orang cerdas akan mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan perkembangan zaman yang serba kompleks.

6. Remedial dan Program Pengayaan

6.1. Remedial

Remedial merupakan suatu treatment atau bantuan untuk mengatasi kesulitan belajar. Berikut adalah beberapa program asesmen yang bisa dijalankan atau dijadikan acuan dalam melakukan pengajaran remedial. Yang antara lain dalam bidang berhitung, membaca pemahaman dan menulis.

Remediasi adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk membetulkan kekeliruan yang dilakukan peserta didik. Kalau dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran, kegiatan remediasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang kurang berhasil. Kekurangberhasilan pembelajaran ini biasanya ditunjukkan oleh ketidakberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Dari pengertian di atas diketahui bahwa suatu kegiatan pembelajaran dianggap sebagai kegiatan remediasi apabila kegiatan pembelajaran tersebut ditujukan untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Guru melaksanakan perubahan dalam kegiatan pembelajarannya sesuai dengan kesulitan yang dihadapi para peserta didik..

Sifat pokok kegiatan pembelajaran remedial ada tiga yaitu:

- a. menyederhanakan konsep yang kompleks
- b. menjelaskan konsep yang kabur
- c. memperbaiki konsep yang salah tafsir.

Beberapa perlakuan yang dapat diberikan terhadap sifat pokok remedial tersebut antara lain berupa: penjelasan oleh guru, pemberian rangkuman, dan advance organizer, pemberian tugas dan lain-lain.

Asumsi yang mendasari pertimbangan metode pembelajaran remedial dengan pendekatan secara individual terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan pemberian rangkuman dan advance organizer adalah: (1) belajar hakekatnya adalah individual (2) pembelajaran klasikal akan selalu dihadapkan dengan ketidaktuntasan belajar (3) kalau peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan diberikan pembelajaran kembali secara klasikal seperti pembelajaran utama, peserta didik akan mengalami kesulitan yang serupa (4) rangkuman dan advance organizer merupakan strategi pembelajaran untuk memudahkan pemahaman materi

6.2. Pengayaan

Pengayaan adalah kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai ketentuan dalam belajar yang dimaksudkan untuk menambah wawasan atau memperluas pengetahuannya dalam materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Disamping itu pembelajaran pengayaan bisa diartikan memberikan pemahaman yang lebih dalam dari pada sekedar standar kompetensi dalam kurikulum. Dalam hal ini, mukhtar dan rusmini (2009) mengemukakan bahwa kegiatan pengayaan

merupakan kegiatan yang relatif bebas, karena bersifat memperluas, memperdalam dan menunjang satuan pelajaran yang diterapkan kepada semua siswa yang sudah tuntas dalam belajar. Artinya, kegiatan pengayaan ini bukanlah merupakan suatu kasus yang dialami oleh peserta didik yang belum tuntas yang disebabkan oleh kelambatan, kesulitan atau kegagalan dalam belajar. Kegiatan pengayaan ini ada dua macam, yaitu ;

- a. Pengayaan horizontal , yaitu upaya memberikan tugas sampingan yang akan memperkaya pengetahuan peserta didik mengenai materi yang sama.
- b. Pengayaan vertikal, yaitu kegiatan pengayaan yang berupa peningkatan dari tingkat pengetahua yang sedang diajarkarkan ketingkat yang lebih tinggi diajarkan, sehingga peserta didik maju dari satuan pelajaran sedang yang diajarkan kesatuan pelajaran berikutnya menurut kemampuan dan kecerdasannya sendiri.

6.3. Tujuan Pengayaan

Adapun tujuan pengayaan selain untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajarinya juga agar peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendaya gunaan kemampuannya maupun perolehan dari hasil belajar.

6.4. Prosedur Pelaksanaan Program Pengayaan

Kegiatan program pengayaan diawali dari kegiatan pembelajaran atau dengan penyajian pelajaran terlebih dahulu denagan mengacu kepada kriteria belajar tuntas. Pelaksanaan program pengayaan didasarkan pada hasil tes formatif atau sumaatif yang fungsinya sebagai *feed back* bagi guru dalam rangka memeperbaiki kegiatan pembelajaran,

Ada tiga jenis kegiatan pengayaan :

- a. Kegiatan eksploratori yang bersifat umum yang dirancang untuk disajikan kepada peserta didik.
- b. Keterampilan proses yang dibutuhkan oleh peserta didik agar berhasil melakukan investigasi terhadap topic yang diminati dalam pelajaran
- c. Pemecahan masalah kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi. Pemecahan maslah ditandai dengan (1) identifikasi bidang permasalahan yang akan dipecahkan, (2) penentuan focus masalah yang akan dikerjakan, (3) penggunaan sumber belajar (4) pengumpulan data

dengan teknik yang relevan, (5) analisis data , dan (6) penyimpulan hasil identifikasi.

6.5. Pelaksanaan Program Pengayaan

Pemberian program pengayaan adalah pemberian bantuan pada peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik kecepatan maupun kemampuan belajarnya. Agar pemberian pengayaan memenuhi sasaran maka perlu ditempuh langkah-langkah :

- 1) Mengidentifikasi kemampuan peserta didik
- 2) Memberikan perlakuan pembelajaran pengayaan

Tujuan identifikasi kemampuan belajar :

- a. Belajar lebih cepat
- b. Menyimpan informasi lebih mudah
- c. Keingintahuan yang tinggi
- d. Berfikir mandiri
- e. Memiliki banyak minat

Teknik :

- a. Tes IQ untuk mengetahui tingkat kecerdasan
- b. Tes inventori untuk mengetahui bakat , minat, hobi, dan kebiasaan peserta didik
- c. Wawancara untuk menggali lebih dalam program pengayaan yang akan diberikan pada peserta didik
- d. Pengamatan (observasi) untuk mengetahui perilaku belajar peserta didik

Bentuk pelaksanaan pengayaan :

- a. Belajar kelompok
- b. Belajar mandiri
- c. Pembelajaran berbasis tema
- d. Pemadatan kurikulum

C. Rangkuman

Kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ajaran atau tulisan.

Dalam keadaan di mana peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut dengan “kesulitan belajar”. Kesulitan belajar yang dimaksud disini ialah kesukaran yang dialami peserta didik dalam menerima atau menyerap pelajaran, kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik ini terjadi pada waktu mengikuti pelajaran yang disampaikan/ditugaskan oleh seorang guru. Dalam definisi lain dikatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi di mana peserta didik tidak dapat belajar secara wajar, disebabkan adanya ancaman, hambatan ataupun gangguan dalam belajar

Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar itu biasa dikenal dengan sebutan prestasi rendah/kurang (*under achiever*). Peserta didik ini tergolong memiliki IQ tinggi tetapi prestasi belajarnya rendah (di bawah rata-rata kelas).

Selanjutnya untuk memperluas wawasan pengetahuan mengenai alternatif-alternatif atau cara-cara pemecahan masalah kesulitan belajar, guru sangat dianjurkan mempelajari buku-buku khusus mengenai bimbingan dan penyuluhan. Selain itu, guru juga sangat dianjurkan untuk mempertimbangkan penggunaan model-model mengajar tertentu yang dianggap sesuai sebagai alternatif lain atau pendukung cara memecahkan masalah kesulitan belajar.

Dalam pembelajaran remedial diperlukan untuk menyebuhkan atau membuat baik materi dari pelajaran yang dikiranya sulit untuk dipahami, maka siswa harus mengulang materi tersebut untuk membuat siswa tersebut paham dengan materinya. Tujuan guru melaksanakan kegiatan remedial adalah membantu siswa yang mengalami kesulitan menguasai kompetensi yang telah ditentukan agar mencapai hasil belajar yang lebih baik. Terdapat 6 fungsi dalam pembelajaran remedial yaitu fungsi korektif, fungsi emahaman, fungsi penyesuaian, fungsi pengayaan, fungsi akselerasi, fungsi terapeutik.

Dalam pembelajaran pengayaan yaitu suatu kegiatan yang diberikan kepada siswa kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya, kegiatan pengayaan dilaksanakan dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam penguasaan materi pelajaran yang berkaitan dengan tugas belajar yang sedang dilaksanakan sehingga tercapai tingkat perkembangan yang optimal. Terdapat 3 faktor

dalam pembelajaran pengayaan yaitu faktor siswa, faktor manfaat edukatif, faktor waktu.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam kegiatan remedial yaitu Analisis hasil diagnosis, Identifikasi penyebab kesulitan, Penyusunan rencana dan Pelaksanaan kegiatan. Sedangkan langkah-langkah untuk pelaksanaan pembelajaran pengayaan yaitu Identifikasi Kelebihan Kemampuan Belajar dan Bentuk Pelaksanaan Pembelajaran Pengayaan.

D. Tugas

Kegiatan Individu !

Buatlah rangkuman dari materi pokok 4 kegiatan belajar sub. materi 1 dan sub. materi 2! Hasilnya serahkan kepada fasilitator.

E. Evaluasi / Latihan

Petunjuk:

1. Bacalah dengan seksama soal berikut ini
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar

Soal :

1. Apa yang dimaksudkan dengan kesulitan belajar
 - A. suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap pelajaran dengan sebagaimana mestinya
 - B. suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap pengetahuan dengan sebagaimana mestinya
 - C. suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap keterampilan dengan sebagaimana mestinya
 - D. suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap pengetahuan dan keterampilan dengan sebagaimana mestinya
2. Aspek yang mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik adalah
 - A. aspek fisiologis , psikologis, aspek sosial dan non sosial
 - B. aspek lingkungan , gender, aspek sosial dan non sosial
 - C. aspek keturunan , psikologis, aspek sosial dan non sosial
 - D. aspek gender , psikologis, aspek sosial dan non sosial
3. Yang termasuk lingkungan sosial adalah
 - A. pergaulan peserta didik dengan teman disekitarnya, sikap dan perilaku guru disekitar peserta didik
 - B. pergaulan peserta didik dengan lingkungan disekitarnya, sikap dan perilaku lingkungan disekitar peserta didik .
 - C. pergaulan peserta didik dengan orang lain disekitarnya, sikap dan perilaku orang disekitar peserta didik
 - D. pergaulan peserta didik dengan masyarakat disekitarnya, sikap dan perilaku masyarakat disekitar peserta didik .

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah
 - A. pribadi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan
 - B. inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan
 - C. akademik, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan
 - D. sosial, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan
5. Jenis- jenis kegiatan pengayaan
 - A. kegiatan perancangan, keterampilan proses, dan pemecahan masalah
 - B. kegiatan eksperimen, keterampilan proses, dan pemecahan masalah
 - C. kegiatan perencanaan, keterampilan proses, dan pemecahan masalah
 - D. kegiatan eksploratori, keterampilan proses, dan pemecahan masalah

F. Balikan dan Tindak Lanjut

1. Balikan

- a. Apa saja yang sudah saudara lakukan berkaitan dengan materi kegiatan belajar ini ?
- b. Pengalaman baru apa, yang saudara peroleh dari materi ajar kegiatan belajar ini ?
- c. Apa saja yang telah saudara lakukan yang ada hubungannya dengan materi kegiatan ini tetapi belum ditulis dimateri ini ?
- d. Manfaat apa saja yang saudara dapatkan dari materi kegiatan ini ?
- e. Aspek menarik apa yang anda temukan dari materi ajar kegiatan belajar ini?

2. Tindak lanjut

Peserta dinyatakan berhasil dalam mempelajari modul ini apabila telah mampu menjawab soal-soal evaluasi / latihan dalam modul ini, tanpa melihat atau membuka materi dengan nilai minimal 80. Bagi yang belum mencapai nilai minimal 80 diharapkan untuk lebih giat mendalami lagi sehingga dapat memperoleh nilai minimal 80



PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran modul ini memberikan informasi tentang pemahaman karakteristik peserta didik, identifikasi potensi peserta didik, identifikasi belajar peserta didik dan identifikasi kesulitan belajar peserta didik. Dalam modul ini memberikan informasi kepada guru harus memiliki kemampuan mendesain program, menguasai materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode yang digunakan sesuai kebutuhan dari karakteristik anak.

Karakteristik peserta didik akan amat berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran, khususnya komponen-komponen strategi pengajaran, agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Perilaku yang akan diajarkan ini kemudian dirumuskan dalam bentuk tujuan instruksional, kegiatan ini memberi manfaat:

- a. Untuk mengetahui kualitas perseorangan sehingga dapat dijadikan petunjuk dalam mendeskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran;
- b. Hasil kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa akan merupakan salah satu dasar dalam mengembangkan sistem instruksional yang sesuai untuk siswa.

Cara melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Dilakukan di waktu awal sebelum menyusun instruksional pengajaran;
- b. Teknik yang digunakan dapat dengan tes, interview, observasi, dan kuisioner;
- c. Dapat dilakukan oleh guru mata pelajaran atau orang-orang yang dianggap paham dengan kemampuan peserta didik

Faktor- faktor yang mempengaruhi proses belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan factor lingkungan nonsosial.

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat. Faktor-faktor eksternal yang meliputi lingkungan social diantaranya faktor sekolah, masyarakat, dan keluarga.

B. Balikan dan Tindak Lanjut

1. Balikan

- a. Apa saja yang sudah saudara lakukan berkaitan dengan materi kegiatan belajar ini ?
- b. Pengalaman baru apa, yang saudara peroleh dari materi ajar kegiatan belajar ini ?
- c. Apa saja yang telah saudara lakukan yang ada hubungannya dengan materi kegiatan ini tetapi belum ditulis dimateri ini ?
- d. Manfaat apa saja yang saudara dapatkan dari materi kegiatan ini ?
- e. Aspek menarik apa yang anda temukan dari materi ajar kegiatan belajar ini?

2. Tindak Lanjut

Peserta dinyatakan berhasil dalam mempelajari modul ini apabila telah mampu menjawab soal-soal evaluasi / latihan dalam modul ini, tanpa melihat atau membuka materi dengan nilai minimal 80. Bagi yang belum mencapai nilai minimal 80 diharapkan untuk lebih giat mendalami lagi sehingga dapat memperoleh nilai minimal 80



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman,2003. *Desain Instruksional*. Tiga Searngkai Solo
- Abin Cyamudin Maknum,2003. *Psikologi Pendidikan*.Jakarta:Pedoman Ilmu Jaya
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi 1, Cetakan 4, Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Anisah.2011,*Psikologi Belajar Mengajar*.Bandung: Citra Aditya
- Bachri,Syaiful.2000.*Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Peserta Didik*. Jakarta: PT.Gramedia
- Bahri Djamarah, 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta, CV Rineka Cipta.
- Bobbi Deporter & Hernacky, Mike, 2004. *Quantum Learning*, Jakarta: Kaifa
- Clark,B.1998. *Educational Psychology*. New York
- Dadang,2010. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Peserta Didik*.Jakarta:PT.Gramedia
- Dahlan,1994. *Identifikasi Perilaku dan karakteristik Siswa*. Jakarta: PT.Gramedia
- Djali, 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- DePorter, dkk. (2000). *Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. PT. Mizan Pustaka: Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eveline Siregar,2010. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: Alfabeta
- Fudyatanto.2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:Bumi Aksara
- Goleman, Daniel, *Working With Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000
- Gunarso,1988. *Identifikasi Prilaku Siswa*.Jakarta:PT.Gramedia
- Gordon Dryden & Jeannette Vos. (1999). *Revolusi belajar: The learning revolution*. Bandung: Kafia
- Jim Barret & Geoff Williams. *Tes Bakat Anda*. Cetakan IV, Terjemahan Oleh Tito Ananta Darwis, Rasyid. Jakarta : Penerbit gaya Media Pratama.2000 Munzert

- Konsultan Ahli : Indri Savitri, *Kepala Divisi Klinik dan Layanan Masyarakat LPTUI*, Psikolog, Salemba, Jakarta
- Lukmanul Hakim, 2010. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, CV Wacana Prima
- Mahmud, 1990. *Teori Pembelajaran*, Yogyakarta: Mirza Media Pustaka
- Muhibbin syah, 2003. *Psikologi belajar*. Jakarta. PT. Raja Grafinda Persada
- Modul Psikologi Perkembangan, Universitas Negeri Jakarta, 2004
- Monks, 1988. *Social Psychology*, New York, Random House
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, Cetakan keempat, Penerbit Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2003
- Nana Syaodih.S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta. Delia Press
- Richard I. Arends, *Learning To Teach*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008
- Rustandi, T., 1998. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksar
- Sobur, 2003. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta
- Syah, 2003. *Analisis Pembelajaran dan Identifikasi Perilaku serta karakteristik Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia
- Suryabrata, 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Cv. Rajawali
- Sunarto, 2010. *Keberbakatan Intelektual*. Jakarta: Grasindo
- Sudirman, 1990. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yayasan Penerbitan Fak. Psikologi Yogyakarta
- Uno, H. 2007. *Analisis Kontek dan Karakteristik Siswa*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Usman. U. 1989. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Utami, 2003. *Kesulitan belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Warkitri, 1990. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia
- Wardani, 1991. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru
- Yusuf, 2004. *Mengembangkan Bakat dan Minat*. Jakarta : PT. Gramedia
- Zohar dan Marshal, 2005. *Spiritual Capital*. Bandung: PT. Mizan Pustaka



MODUL
GURU PEMBELAJAR

Nirmana Dwimatra

Paket Keahlian
Multimedia

Kelompok Kompetensi A

Penulis : Endah Damayanti, M.T

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Tahun 2016

HALAMAN PERANCIS

Penulis:

1. Endah Damayanti, M.T

Penelaah:

1. Dwi Setyo Rini, S.Sn

Ilustrator :

1. Faizal Reza Nurzaha, Amd
2. Sierra Maulida Asrin, ST

Layouter:

1. Karina Lolo Manik, S.TI. Email: karina.lolo@kemdikbud@go.id

Copyright ©2016

Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Bidang Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengkopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk

KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal ini tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar (GP) merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (*online*) dan campuran (*blended*) tatap muka dengan *online*.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai dengan bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar (GP) tatap muka dan GP *online* untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program GP memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program GP ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Desember 2015
Direktur Jendral
Guru dan Tenaga Kependidikan

Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985031002

KATA PENGANTAR

Profesi guru dan tenaga kependidikan harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hal ini dikarenakan guru dan tenaga kependidikan merupakan tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu “Menciptakan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif”. Untuk itu guru dan tenaga kependidikan yang profesional wajib melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan.

Modul Diklat Guru Pembelajar merupakan petunjuk bagi penyelenggara pelatihan di dalam melaksanakan pengembangan modul yang merupakan salah satu sumber belajar bagi guru dan tenaga kependidikan. Modul ini disajikan untuk memberikan informasi tentang penyusunan modul sebagai salah satu bentuk bahan dalam kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru dan tenaga kependidikan.

Pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi secara maksimal dalam mewujudkan modul ini, mudah-mudahan modul ini dapat menjadi acuan dan sumber inspirasi bagi guru dan semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penyusunan modul untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan modul ini di masa mendatang.

Makassar,
Kepala

Dr. H. Rusdi, M.Pd.
NIP. 19650430 199103 1 004

DAFTAR ISI

HALAMAN PERANCIS	ii
KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
A. Latar Belakang.....	2
B. Tujuan.....	3
C. Peta kompetensi	3
D. Ruang Lingkup.....	4
E. Saran Cara Penggunaan Modul.....	5
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Elemen Titik....	9
A. Tujuan.....	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	9
C. Uraian Materi	9
1. Titik	9
2. Raut titik	10
D. Aktivitas Pembelajaran.....	10
E. Latihan / Kasus / Tugas	10
F. Rangkuman	11
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	11
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	11
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Elemen Garis	15
A. Tujuan.....	15
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	15
C. Uraian Materi	15
1. Raut Garis	16
2. Interval Tangga Raut Garis.....	16
3. Ukuran Garis	17

4. Interval Tangga Ukuran Garis	18
5. Arah Garis	18
6. Interval Tangga Arah Garis	18
7. Gerak Garis	19
D. Aktivitas Pembelajaran	20
E. Latihan / Kasus / Tugas	21
F. Rangkuman	22
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	22
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas	23
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Bidang	27
A. Tujuan	27
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	27
C. Uraian Materi	27
1. Bidang	27
2. Raut Bidang	27
3. Ukuran Bidang	29
4. Interval Tangga Bidang	29
5. Interval Tangga Ukuran Bidang	30
6. Interval Tangga Arah Bidang	31
D. Aktivitas Pembelajaran	31
E. Latihan / Kasus / Tugas	32
F. Rangkuman	33
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	33
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas	33
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Gempal	37
A. Tujuan	37
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	37
C. Uraian Materi	37
1. Gempal / volume	37
2. Raut Gempal	38
3. Tata Rupa Gempal	38
D. Aktivitas Pembelajaran	39

E. Latihan / Kasus / Tugas	40
F. Rangkuman	40
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	40
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	41

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana: Bentuk Dan Raut.....45

A. Tujuan.....	45
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	45
C. Uraian Materi	45
1. Bentuk	45
2. Raut	48
D. Aktivitas Pembelajaran.....	49
E. Latihan / Kasus / Tugas	49
F. Rangkuman	49
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	50
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	50

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana : Ukuran dan Tekstur

..... **54**

A. Tujuan.....	54
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	54
C. Uraian Materi	54
1. Ukuran.....	54
2. Tekstur	56
D. Aktivitas Pembelajaran.....	61
E. Latihan / Kasus / Tugas	63
F. Rangkuman	63
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	63
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	64

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana : Warna 68

A. Tujuan.....	68
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	68
C. Uraian Materi	68
1. Warna.....	68

2. Warna Additive Dan Subtractive	68
3. Dimensi-Dimensi Warna	69
4. Pencampuran Warna Bahan.....	70
5. Klasifikasi Warna-Warna.....	71
6. Pembagian Warna Berdasar Area Panas Dan Dingin.....	73
7. Warna-Warna Dan Artinya.....	74
D. Aktivitas Pembelajaran.....	76
D.1 Aktifitas pembelajaran warna primer, sekunder, tersier, kuartar	76
D.2 Aktifitas pembelajaran warna panas dan dingin.....	78
E. Latihan / Kasus / Tugas.....	78
F. Rangkuman.....	78
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	78
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	79
Mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk : Kesatuan dan dominasi	
.....	82
A. Tujuan.....	82
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	82
C. Uraian Materi.....	82
1. Kesatuan	82
D. Aktivitas Pembelajaran.....	91
E. Latihan / Kasus / Tugas.....	92
F. Rangkuman.....	92
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	92
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	93
Mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk : Keseimbangan /	
balance	97
A. Tujuan.....	97
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	97
C. Uraian Materi.....	97
1. Keseimbangan simetris (<i>symmetrical balance</i>)	97
2. Keseimbangan memancar (<i>radial balance</i>).....	98
3. Keseimbangan sederhana (<i>obvious balance</i>)	98

4. Keseimbangan tersembunyi (<i>axial balance</i>)	98
D. Aktivitas Pembelajaran.....	99
E. Latihan / Kasus / Tugas	100
F. Rangkuman	100
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	101
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	101
Mengidentifikasi Prinsip Keindahan Bentuk : Irama / Ritme.....	106
A. Tujuan.....	106
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	106
C. Uraian Materi	106
1. Irama.....	106
2. Interval Tangga Rupa sebagai Alat Menata Seni dan Desain	107
3. Macam – macam Interval Tangga Unsur Rupa.....	107
4. Menata Irama Berdasarkan Tangga Rupa.....	109
5. Irama Laras Tunggal / Monoton / Repetisi	109
6. Irama Laras Harmonis / Transisi.....	111
7. Irama Laras Kontras	112
D. Aktivitas Pembelajaran.....	114
E. Latihan / Kasus / Tugas	115
F. Rangkuman	115
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	115
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	116
Mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk : Proporsi dan Skala..	120
A. Tujuan.....	120
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	120
C. Uraian Materi	120
1. Proporsi.....	120
2. Proporsi Ideal / Serasi / Proporsional.....	121
3. Skala	125
D. Aktivitas Pembelajaran.....	125
E. Latihan / Kasus / Tugas	126
F. Rangkuman	127

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	127
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	128
Mengevaluasi komposisi warna.....	132
A. Tujuan.....	132
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	132
C. Uraian Materi.....	132
1. Interval Tangga Warna	132
2. Laras Kontras Warna.....	134
3. Kesatuan warna.....	135
4. Keserasian warna.....	137
5. Dominasi warna.....	137
6. Keseimbangan Warna	138
D. Aktivitas Pembelajaran.....	139
E. Latihan / Kasus / Tugas.....	141
F. Rangkuman.....	141
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	142
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	142
Merancang Penerapan Unsur Dan Prinsip Desain Dalam Nirmana	
Dwimatra	147
A. Tujuan.....	147
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	147
C. Uraian Materi.....	147
D. Aktivitas Pembelajaran.....	154
E. Latihan / Kasus / Tugas.....	155
F. Rangkuman.....	156
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	156
H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas.....	156
EVALUASI	158
PENUTUP	162
DAFTAR PUSTAKA	164
GLOSARIUM	166



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Titik Yang Bersifat Relatif Terhadap Ukuran Bidang	9
Gambar 02. Raut Titik	10
Gambar 03. Elemen Garis.....	15
Gambar 04. Interval Tangga Raut Garis	17
Gambar 05. Interval Tangga Ukuran Garis.....	18
Gambar 05. Interval Tangga Arah Garis	19
Gambar 06. Bidang Geometri.....	28
Gambar 07. Bidang Sudut Bebas.....	28
Gambar 08. Bidang Organik.....	28
Gambar 09. Bidang Maya.....	28
Gambar 10. Bidang Gabungan.....	29
Gambar 11. Interval Tangga Raut Bidang	29
Gambar 12. Interval Ukuran Bidang	30
Gambar 13. Interval Tangga Arah Bidang	31
Gambar 14. Penciptaan Volume Maya Pada Nirmana Dwimatra Dengan Bidang	37
Gambar 15. Rangkaian Titik Pada Karya Seni	45
Gambar 16. Rangkaian Garis Pada Sebuah Karya Seni.....	46
Gambar 17. Bidang Hampanan Pasir, Bidang Air Laut, Bidang Langit	47
Gambar 18. Bidang Karena Ada Cahaya	48
Gambar 19. Interval Ukuran Garis.....	54
Gambar 20. Interval Ukuran Bidang	55

Gambar 21. Susunan Oposisi-Dominasi.....	56
Gambar 22. Tekstur Kasar Nyata Harmoni.....	56
Gambar 23. Tekstur Pada Tutup Botol	57
Gambar 24. Tekstur Kasar Nyata Alami – Kayu	57
Gambar 25. Tekstur Alami Seadanya – Pasir	58
Gambar 26. Tekstur Alami Terubah - Kertas	58
Gambar 27. Tekstur Dari Susunan Kertas	58
Gambar 28. Tekstur Dari Proses Olahan Komputer	59
Gambar 29. Kolese Kertas.....	59
Gambar 30. Tekstur Kulit Pohon.....	60
Gambar 31. Interval Tangga Tekstur	61
Gambar 32. Lingkaran Warna <i>Additive</i> Dan <i>Subtractive</i>	69
Gambar 33. Pencampuran Warna Bahan.....	70
Gambar 34. Skala Pencampuran Warna	71
Gambar 35. Skema Klasifikasi Warna	72
Gambar 36. Warna Panas Dan Dingin	73
Gambar 37. Kesamaan Unsur Warna.....	83
Gambar 38. Kesamaan Bentuk Raut	83
Gambar 39. Kesamaan Bentuk Unsur Warna.....	84
Gambar 40 Kemiripan Unsur Raut.....	84
Gambar 41. Kemiripan Unsur Warna.....	85
Gambar 42. Penyelarasan Unsur Raut.....	85
Gambar 43. Penguncian Bentuk Raut Discord	86
Gambar 43 Gradasi Warna.....	86
Gambar 44 Dominasi Kontras Discord.....	88

Gambar 44. Dominasi Kontras Ekstrem	89
Gambar 45. Dominasi Kelainan.....	89
Gambar 46. Dominasi Kelainan Lain	90
Gambar 47. Dominasi Keunggulan	90
Gambar 48. Dominasi Keunggulan Lain.....	90
Gambar 49. Keseimbangan Simetris.....	97
Gambar 50. Keseimbangan Memancar.....	98
Gambar 51. Keseimbangan Sederajat	98
Gambar 52. Keseimbangan Tersembunyi	99
Gambar 53. Tangga Value Warna.....	108
Gambar 54. Susunan Repetisi	110
Gambar 55. Interval Tangga Raut Garis Lurus.....	111
Gambar 56. Transisi Pada Raut Bidang Segi Empat	112
Gambar 57. Menjembatani Kontras Dengan Gradasi.....	113
Gambar 58. Susunan Raut Garis Dengan Irama Oposisi.....	113
Gambar 59. Fibonacci Spiral.....	121
Gambar 60. Dasar Pembuatan Proporsi Din	122
Gambar 61. Susunan Proporsi Garis	124
Gambar 62. Susunan Proporsi Bidang	124
Gambar 63. Susunan Proporsi Gempal.....	124
Gambar 64. Susunan Proporsi Dengan Dominasi.....	124
Gambar 65. Perbandingan Skala Ukuran Raut Bidang Persegi Empat..	125
Gambar 66. Lingkaran Warna	132
Gambar 67. Tangga Warna.....	133
Gambar 68. Lingkaran Warna Harmoni Dan Kontras.....	134

Gambar 69. Dominasi	137
Gambar 70. Keseimbangan Warna Simetris.....	138
Gambar 71. Keseimbangan Warna Asimentris	139
Gambar 72. Raut Titik.....	148
Gambar 73. Macam Raut Garis	148
Gambar 74. Macam Raut Bidang	149
Gambar 75. Interval Tangga Jarak	150
Gambar 76. Keseimbangan Asimetri Dan Simetri	151
Gambar 77. Tidak Seimbang Dan Seimbang	151
Gambar 78. Layout Keseimbangan Simetri Dan Asimetri.....	152
Gambar 78. White Space Dengan Kontras Ukuran Bidang Lingkaran ..	153
Gambar 79. Penerapan White Space Dipadu Transisi Unsur Bidang Segitiga.....	153

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru dan tenaga kependidikan wajib melaksanakan kegiatan pengembangan keprofesian secara berkelanjutan agar dapat melaksanakan tugas profesionalnya. Kegiatan Guru Pembelajar secara terus menerus diharapkan dapat memperkecil kesenjangan pengetahuan, keterampilan, kemampuan sosial, dan kepribadian di antara para guru, dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Peningkatan kompetensi tersebut berimplikasi terhadap pengakuan atau penghargaan berupa angka kredit yang selanjutnya dapat digunakan untuk peningkatan karirnya. Hal ini sejalan dengan kebijakan pengembangan karir dan kepangkatan guru.

Kegiatan pengembangan diri melalui program Guru Pembelajar adalah merupakan salah satu unsur utama yang wajib dilaksanakan, selain kegiatan pembelajaran/pembimbingan dan tugas tambahan lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah.

Di dalam pelaksanaan diklat yang dilaksanakan oleh PPPPTK/LPPPTK KPTK diperlukan suatu modul yang berfungsi sebagai salah satu sumber belajar guru. Modul Guru Pembelajar Multimedia (MM) grade 1 Nirmana dwimatra ini dapat digunakan oleh guru dan tenaga kependidikan sebagai acuan untuk memenuhi tuntutan kompetensinya, sehingga guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Modul ini mempelajari tentang konsep nirmana dwimatra, unsur – unsur visualisasi karya nirmana dwimatra, unsur – unsur konseptual karya nirmana dwimatra, prinsip keindahan bentuk karya nirmana dwimatra, komposisi warna, mengevaluasi warna, dan merancang karya dwimatra.

B. Tujuan

Tujuan disusunnya modul Guru Pembelajar Multimedia grade 1 ini adalah memberikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kepada guru atau peserta diklat tentang nirmana dwimatra dengan benar melalui aktifitas observasi dan praktikum. Setelah mempelajari modul ini diharapkan guru dapat : **“merancang suatu karya dwimatra”** :

Secara khusus tujuan penyusunan modul ini adalah:

1. Memberikan pemahaman tentang konsep nirmana dwimatra
2. Mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana
3. Mengidentifikasi Unsur-unsur Visual Nirmana
4. Mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk
5. Mengevaluasi komposisi warna
6. Merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana dwimatra

C. Peta kompetensi

Modul ini merupakan modul ke-1 dari 10 modul yang dikembangkan. Berdasarkan struktur jenjang Guru Pembelajar. Modul ini akan digunakan untuk Program Guru Pembelajar bagi guru-guru produktif Sekolah menengah Kejuruan pada paket keahlian Multimedia.



Gambar Peta kedudukan Modul Multimedia

Tabel .1. Peta kompetensi modul Guru Pembelajar Multimedia grade 1

Kompetensi Utama	Standar kompetensi		
	Kompetensi Inti Guru (KIG)	Kompetensi Guru Keahlian (KGK)	Indikator pencapaian Kompetensi
Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	Mengkreasi nirmana dwimatra	- Mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana - Mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana. - Mengidentifikasi prinsip-prinsip keindahan bentuk - Mengidentifikasi prinsip-prinsip keindahan ekspresi. - Mengevaluasi komposisi warnai. - Merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana dwimatra.

D. Ruang Lingkup

Setiap materi pokok terdapat beberapa kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan, dalam setiap kegiatan pembelajaran terdapat keterkaitan yang mendukung atau menunjang pemahaman konsep dan praktik dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berikut merupakan peta kegiatan belajar dalam mencapai kompetensi.



Gambar peta kegiatan belajar

E. Saran Cara Penggunaan Modul

Untuk setiap kegiatan belajar urutan yang harus dilakukan oleh peserta diklat dalam mempelajari modul ini adalah :

Membaca tujuan pembelajaran sehingga memahami target atau goal dari kegiatan belajar tersebut.

- Membaca indikator pencapaian kompetensi sehingga memahami kriteria pengukuran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- Membaca uraian materi pembelajaran sehingga memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap kompetensi yang akan dicapai
- Melakukan aktifitas pembelajaran dengan urutan atau kasus permasalahan sesuai dengan contoh.
- Mengerjakan latihan/soal atau tugas dengan mengisi lembar kerja yang telah disediakan.
- Menjawab pertanyaan dalam umpan balik yang akan mengukur tingkat pencapaian kompetensi melalui penilaian diri.

Modul ini menggunakan beberapa dukungan perangkat yang harus disediakan. Peserta dapat menggunakan perangkat yang dimiliki tetapi harus memenuhi standart spesifikasi yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan semestinya. Perangkat-perangkat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran modul ini adalah:

- Personal Computer yang sudah terinstal OS windows 7 atau lebih.
- Perangkat Lunak pengolah gambar



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Elemen Titik

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen titik

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana elemen titik

C. Uraian Materi

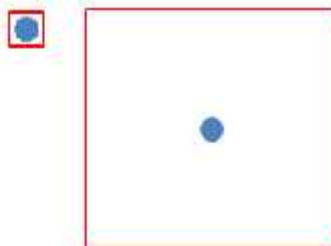
Secara arti kata nirmana dapat diartikan sebagai tidak ada wujud atau tidak ada rupa, hal ini dimaksudkan bahwa nirmana dari semula yang tidak ada / tidak ada rupa kemudian berwujud media rupa untuk memperoleh keindahan. Nirmana dikatakan pula sebagai ilmu keindahan.

Pada unsur konseptual nirmana terdiri dari elemen titik, elemen garis, elemen bidang, elemen gempal.

1. Titik

Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Dari sebuah titik dapat dikembangkan menjadi garis atau bidang. Pada gambar dalam bidang gambar akan berawal dari sebuah titik dan berhenti pada sebuah titik.

Secara umum bentuk diartikan titik karena ukurannya yang kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi / bersifat relatif tergantung dibandingkan dengan apa dan ukuran seberapa besar.



Gambar 01. Titik Yang Bersifat Relatif Terhadap Ukuran Bidang

Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Karya seni dapat dihasilkan dengan teknik titik-titik. Dalam mengatur titik pada suatu bidang, Saudara bebas menentukan jumlah titik dan alat penyentuh. Tujuan yang diharapkan adalah efek dari percampuran titik-titik tersebut yang akan menghasilkan warna tertentu.

2. Raut titik

Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar , segitiga dan lain sebagainya.



Gambar 02. Raut titik

Raut titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik.

D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen terhadap ragam raut titik yang dihasilkan oleh pelbagai alat gambar / tulis. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.

1. Buatlah raut titik dengan pelbagai bentuk pada bidang kertas dengan menggunakan alat cap yang Saudara buat/desain bersama kelompok.
2. Alat cap tersebut bisa terbuat dari bahan gabus, kertas karton, batang tanaman, lidi dan lain sebagainya.
3. Gunakan cat warna untuk mendapatkan pola raut titik.
4. Buatlah sedikitnya 5 macam raut titik yang berbeda untuk tiap kelompok.
5. Diskusi dan komunikasikan hasilnya dalam kelompok dan buatlah kesimpulan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah mendapatkan materi tentang elemen titik serta aktifitasnya, sekarang Saudara melanjutkan dengan latihan – latihan berikut ini :

1. Apa sajakah unsur konseptual pada nirmana ?
2. Apakah yang dimaksud dengan elemen titik ?
3. Apa sajakah yang menjadi cirikhas dari elemen titik ?
4. Raut dari titik apa saja yang Saudara ketahui ? gambarkan !

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen titik materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi.
- Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah dapat pula beraut bujur sangkar , segitiga dan lain sebagainya.
- Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara telah memahami yang dimaksud dengan elemen titik?
2. Apakah Saudara telah memahami raut-raut dari elemen titik ?
3. Apakah telah berhasil melakukan eksperimen untuk membuat elemen titik pada karya nirmana 2 dimensi ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Yang termasuk unsur konseptual pada nirmana adalah elemen titik, , elemen garis, elemen bidang, lemen gempal
2. Elemen titik adalah Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana.

3. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar , segitiga dan lain sebagainya.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Elemen Garis

A. Tujuan

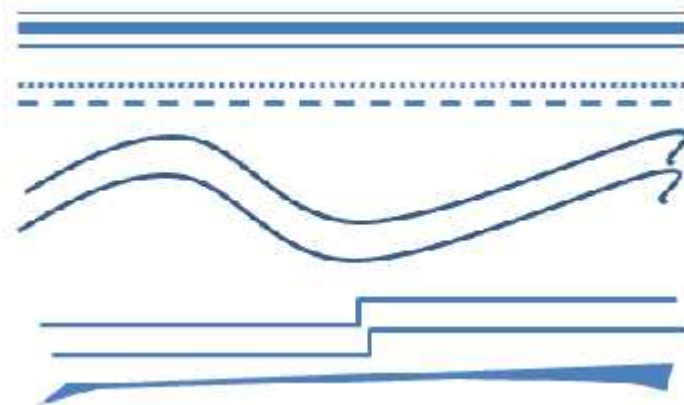
Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen garis

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana elemen garis

C. Uraian Materi

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan lain sebagainya. Jika titik-titik diletakkan sejajar secara berimpit, maka akan didapatkan sebuah garis.



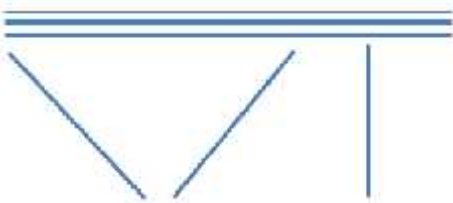
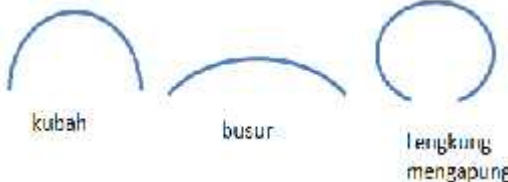
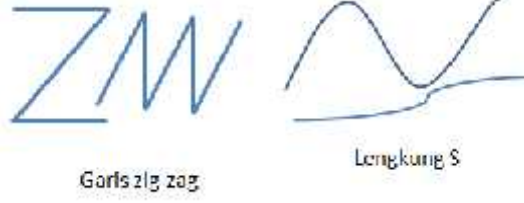
Gambar 03. Elemen garis

Saat menyentuh alat gambar atau alat tulis dan saudara berusaha menggerakkannya pada suatu bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan atau garis. Disebut demikian karena bentuknya yang kecil memanjang dan hal ini bersifat nisbi.

Saat menggunakan alat gambar / alat tulis kecil runcing, tumpul besar, gepeng lebar seperti kuas gepeng lebar, semua hasil goresannya digolongkan sebagai garis.

1. Raut Garis

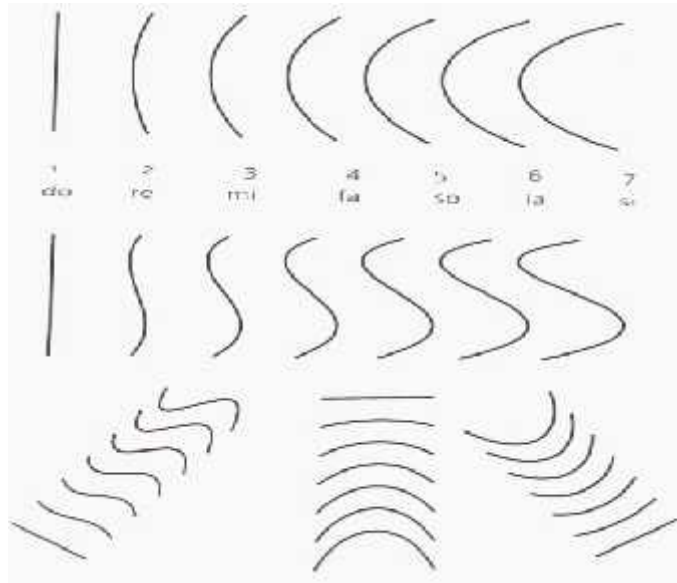
Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung. Namun, jika dirinci terdapat empat macam jenis garis sebagai berikut.

Jenis garis	Raut garis
Garis lurus : terdiri dari garis horizontal, diagonal, dan vertikal.	
Garis lengkung : terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan lengkung mengapung.	
Garis majemuk : terdiri dari garis zig-zag, dan garis berombak/lengkung S. garis zig-zag sebenarnya merupakan garis-garis lurus berbeda arah yang bersambung, dan garis berombak/lengkung S adalah garis-garis lengkung yang bersambung.	
Garis gabungan : yaitu garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk.	

2. Interval Tangga Raut Garis

Pada dasarnya raut garis hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung bisa terdiri dari lengkung tunggal dan lengkung ganda (lengkung S). Perbedaan raut pada garis lurus dan garis lengkung

dapat dibuat tujuh interval tangga, seperti tangga nada do, re, mi, fa, so, la, si.



Gambar 04. Interval tangga raut garis

Sumber : Nirmana, 2009

Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor 1 dan 2, nomor 5 dan 6, atau nomor 1,2, dan 3, atau nomor-nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi. Hasilnya harmonis, enak dilihat, cocok untuk hal-hal yang perlu dinikmati berlama-lama, seperti interior, lukisan, busana, dan lain sebagainya.

Jika hanya satu nada akan terdengar monoton, jika dua atau tiga nada yang berdekatan akan terdengar harmonis, dan jika menggunakan dua nada yang bertentangan misalnya nada tinggi dan nada rendah akan terdengar kontras, begitu juga pada garis saat garis nomor 1 bersanding dengan 6 atau 7 akan terlihat kontras.

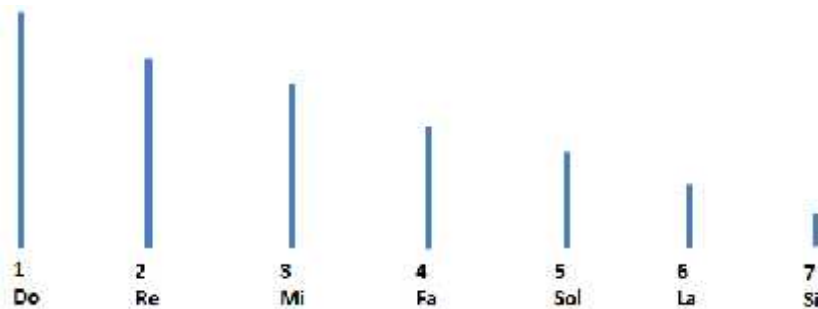
3. Ukuran Garis

Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya dipengaruhi oleh tempat atau ruang dimana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan

penggoresan. Jika alat penggoresnya pensil misalnya jenis pensil 2H, H, HB, 1B, 2B, 3B, 4B, atau 5B dan factor kekuatan tekanan dalam penggoresan. Oleh karenanya, dengan pensil yang sama, tetapi tekanan penggoresan yang berbeda, akan dihasilkan ketebalan yang berbeda pula.

4. Interval Tangga Ukuran Garis

Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun ukuran garisnya.



Gambar 05. Interval tangga ukuran garis

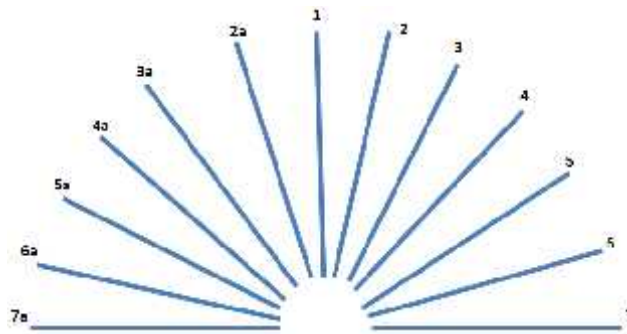
5. Arah Garis

Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, vertikal. Garis bisa lurus, melengkung atau bergerigi, namun arah gerakannya dari garis tetap terdiri dari tiga arah.

6. Interval Tangga Arah Garis

Arah garis dapat berupa arah horizontal, arah diagonal, dan arah vertikal. Dari arah horizontal. Diagonal, vertikal, dapat dibuat tujuh vertikal tangga arah garis.

Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya.



Gambar 05. Interval tangga arah garis

7. Gerak Garis

Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa dikatakan irama garis. Arah garis dapat lurus, lengkung, lengkung ganda/majemuk, berombak merata, berombak dari kecil ke besar, berombak dari besar ke kecil, melingkar-lingkar, patah-patah, bergigi, atau campuran dari beberapa aspek.

Pelbagai Susunan Garis dan Efeknya

Susunan garis horizontal :	menghasilkan kesan tenang,damai,tetapi pasif.
Susunan garis-garis vertikal :	menghasilkan kesan stabil, megah, kuat, statis dan kaku
Susunan garis-garis diagonal (kanan/kiri) :	menghasilkan kesan bergerak lari/meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.
Susunan garis-garis lengkung :	memberi kesan ringan dinamis, dan kuat.
Susunan garis-garis zig-zag :	menghasilkan kesan semangat,gairah tetapi ada kesan bahaya, dan kengerian.
Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S :	memberikan kesan indah, dinamis, luwes,lemah gemulai.
Susunan garis-garis berjajar	Memberikan kesanenak, lembut, rapi, tenang.

Berbagai teknik dan media yang dapat digunakan untuk membuat garis

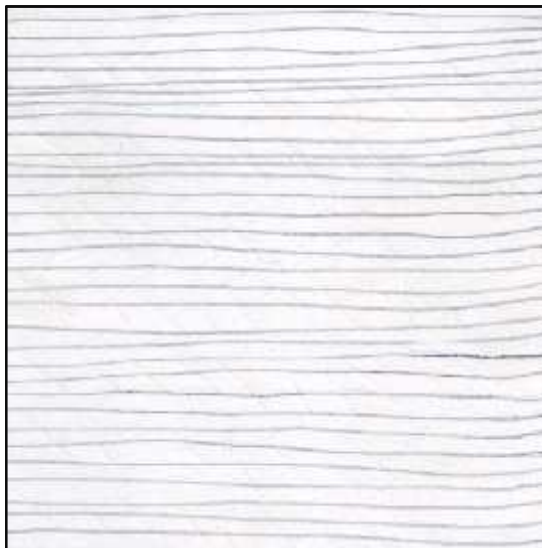
- Garis dengan teknik goresan media runcing,seperti pensil,pena,rapido,dan sejenisnya.

- Garis dengan teknik goresan media lunak, seperti kuas lunak/kuas cat air, spon, dan media lunak yang lain
- Garis dengan media teknik goresan media keras, seperti kayu, besi, lidi, atau lainnya
- Garis dengan teknik goresan pisau palet, dan sejenisnya.
- Garis dengan teknik goresan lilin/pastel minyak dicampur cat air/cat poster
- Garis dengan goresan malam/parafin, dan canting dicampur cat air/cat poster
- Garis dengan goresan media garpu, sisis, dan sejenisnya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk memadupadankan ragam raut garis pada bidang gambar / tulis. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

1. Dengan menggunakan alat pensil tanpa menggunakan bantuan penggaris gambarlah garis lurus secara berulang pada selembar kertas dengan ukuran 15cm x 15 cm seperti contoh dibawah ini

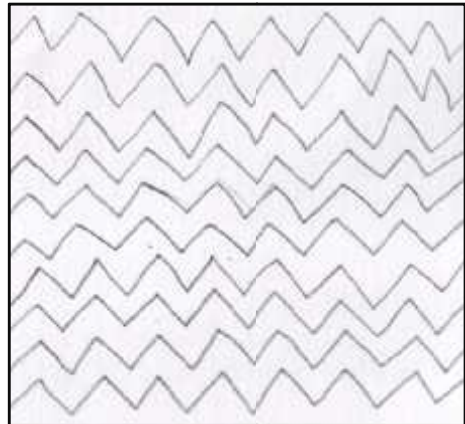


2. Susunlah rangkaian garis dengan goresan media lunak seperti kuas, kapas dan lain sebagainya pada selembar kertas
3. Susunlah rangkaian garis dengan goresan media keras seperti lidi, kayu, ranting pohon dan lain sebagainya pada selembar kertas

4. Dengan menggunakan pensil tanpa menggunakan bantuan penggaris gambarlah garis lurus dengan arah diagonal secara berulang pada selembar kertas dengan ukuran 15cm x 15 cm seperti contoh dibawah ini



5. Dengan menggunakan pensil tanpa menggunakan bantuan penggaris gambarlah garis zigzag secara berulang pada selembar kertas dengan ukuran 15cm x 15 cm seperti contoh dibawah ini



6. Dengan menggunakan pensil tanpa menggunakan bantuan penggaris gambarlah garis lengkung dengan arah diagonal secara berulang pada selembar kertas dengan ukuran 15cm x 15 cm seperti contoh dibawah ini



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah mendapatkan materi tentang elemen garis serta aktifitasnya, sekarang Saudara melanjutkan dengan latihan – latihan berikut ini :

1. Buatlah sebuah karya seni 2 dimensi dengan elemen penyusun garis dengan menerapkan interval tangga raut garis, karya seni yang Saudara

- buat dapat menggunakan pensil dan kertas maupun menggunakan perangkat lunak aplikasi gambar yang Saudara kuasai
2. Buatlah sebuah karya seni 2 dimensi dengan elemen penyusun garis dengan menerapkan interval tangga ukuran garis, karya seni yang Saudara buat dapat menggunakan pensil dan kertas maupun menggunakan perangkat lunak aplikasi gambar yang Saudara kuasai
 3. Buatlah sebuah karya seni 2 dimensi dengan elemen penyusun garis dengan menerapkan interval tangga arah garis, karya seni yang Saudara buat dapat menggunakan pensil dan kertas maupun menggunakan perangkat lunak aplikasi gambar yang Saudara kuasai

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen garis materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
- Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor 1 dan 2, nomor 5 dan 6, atau nomor 1,2, dan 3, atau nomor-nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi.
- Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis.
- Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, kuat, tajam
- Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu : horizontal, diagonal, vertikal.
- Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa dikatakan irama garis.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara telah memahami apa yang dimaksud dengan elemen garis?
2. Apakah Saudara telah memahami raut-raut dari elemengaris?

3. Apakah telah berhasil melakukan eksperimen untuk membuat karya yang tersusun dari elemen garis pada karya nirmana 2 dimensi ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Saudara dapat melakukan dengan cara, yaitu
 - Saudara dapat menggunakan kertas gambar sebagai tafrilnya, bidang yang digambar kurang lebih 15 x 15 cm, alat gambar yang digunakan adalah pensil
 - Saudara dapat juga menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

Sebagai latihan mengolah rasa perihal interval garis gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Gunakan acuan interval tangga raut garis.
2. Saudara dapat melakukan dengan cara, yaitu
 - Saudara dapat menggunakan kertas gambar sebagai tafrilnya, bidang yang digambar kurang lebih 15 x 15 cm, alat gambar yang digunakan adalah pensil
 - Saudara dapat juga menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

Sebagai latihan mengolah rasa perihal ukuran garis gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Gunakan acuan interval tangga ukuran garis seperti gambar berikut ini.
3. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat melakukan dengan cara, yaitu
 - Saudara dapat menggunakan kertas gambar sebagai tafrilnya, bidang yang digambar kurang lebih 15 x 15 cm, alat gambar yang digunakan adalah pensil
 - Saudara dapat juga menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Bidang

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen bidang

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur bidang

C. Uraian Materi

1. Bidang

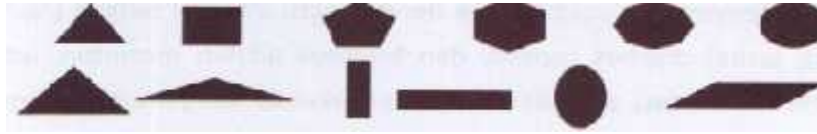
Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/ dua dimensi. Bidang hanya berdimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat dimana objek-objek berada.

Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk dasar sejajar dengan tafril / bidang gambar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya, yaitu bidang yang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sedut dengan tafril sehingga seperti memiliki kedalaman.

Aplikasi susunan bidang dapat dilihat saat orang menyusun tegel lantai maupun dinding, penyusunan lempeng batu alam pada dinding, menyusun pecahan mozaik, menyusun foto didinding ataupun menyusun lukisan.

2. Raut Bidang

Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan non-geometri. Bidang geometri bidang teratur yang dibuat secara matematika, Raut bidang geometri atau bidang yanga dibuat secara matematika, meliputi segitiga, segi empat, segilima, segienam, segidelapan, lingkaran, dan lain sebagainya.



Gambar 06. Bidang geometri
Sumber : Nirmana, 2009

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Gambar 07. Bidang sudut bebas
Sumber : Nirmana, 2009

Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas.



Gambar 08. Bidang organik
Sumber : Nirmana, 2009

Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan tafiril / bidang gambar, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut, bentuk bidang yang seolah terpelintir, ada lipatan.



Gambar 09. Bidang maya
Sumber : Nirmana, 2009

Raut bidang gabungan merupakan segala bentuk alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar, dan lain-lain, yang bersifat datar disebut sebagai bidang.



Gambar 10. Bidang gabungan

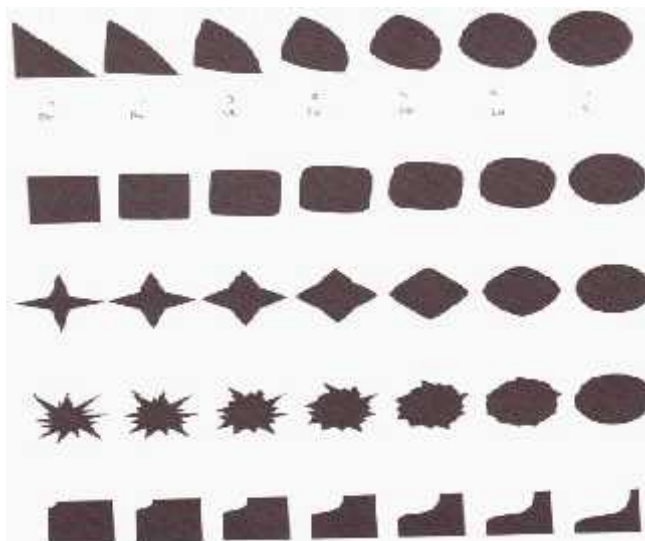
Sumber : Nirmana, 2009

3. Ukuran Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar yang menutupi area, bentuk bidang memiliki ukuran. Ukuran yang dimaksud bukan sentimeter atau meter, namun ukuran yang bersifat nisbi, dimana suatu ukuran yang menyesuaikan dengan tempat di mana bidang tersebut berada. Ukuran bidang secara nisbi hanya ada dua, yaitu luas dan sempit. Ukuran bidang yang sama dapat tampak luas manakala diletakkan di area sempit, dan akan tampak sempit jika diletakkan pada area yang luas.

4. Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang diantara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.



Gambar 11. Interval tangga raut bidang

Sumber : Nirmana, 2009

Dengan berdasar pada interval tangga bidang, antara lain dapat dihasilkan susunan bidang sebagai berikut.

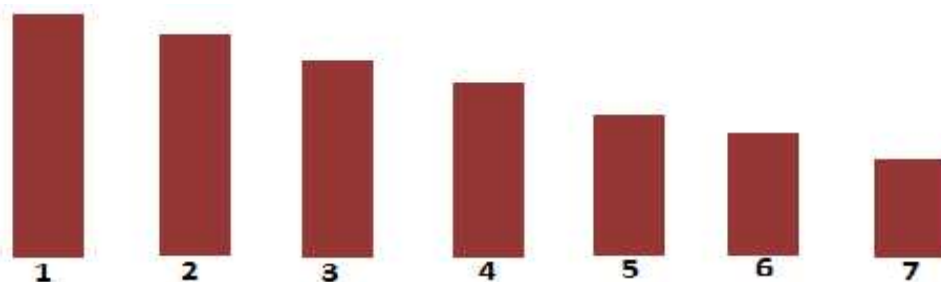
- Susunan repetisi → raut bidang dengan suatu interval tangga (raut bidang yang sama). Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan.
- Susunan transisi → memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasilkan harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati.
- Susunan oposisi → dimana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam.

5. Interval Tangga Ukuran Bidang

Ukuran bidang bersifat nisbi, yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu luas dan sempit. Dikatakan luas jika bidang tersebut berada ditempat yang sempit, dan dikatakan sempit manakala bidang tersebut diletakkan pada area yang luas. Di antara ukuran yang luas dan yang sempit tersebut dapat kita buat tujuh interval tangga ukuran bidang.

Saat menyusun bidang berdasar interval tangga ukuran ada beberapa hal yang harus diperhatikan :

- Menyusun bidang dengan ukuran satu interval tangga (berarti hanya satu jenis ukuran), hasilnya monoton, statis, dan berkesan resmi.
- Menyusun bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- Menyusun bidang dengan interval saling berjauhan, hasilnya kontras, dinamis, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

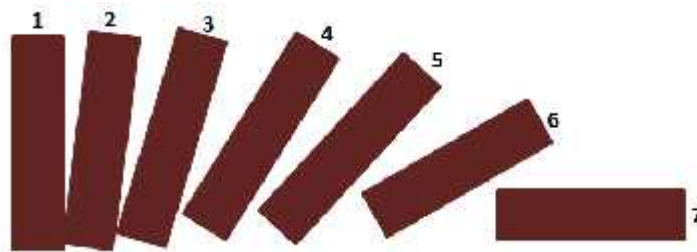


Gambar 12. Interval ukuran bidang

6. Interval Tangga Arah Bidang

Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Hal – hal yang perlu diperhatikan saat menyusun bidang dengan perubahan arah :

- ➔Menyusun bidang dengan satu interval tangga (satu arah yang sama) hasilnya monoton, statis, terasa menjemukan.
- ➔Menyusun bidang dengan dua atau tiga arah berdekatan hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- ➔Menyusun dua atau tiga bidang dengan arah saling berjauhan, hasilnya kontraks, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

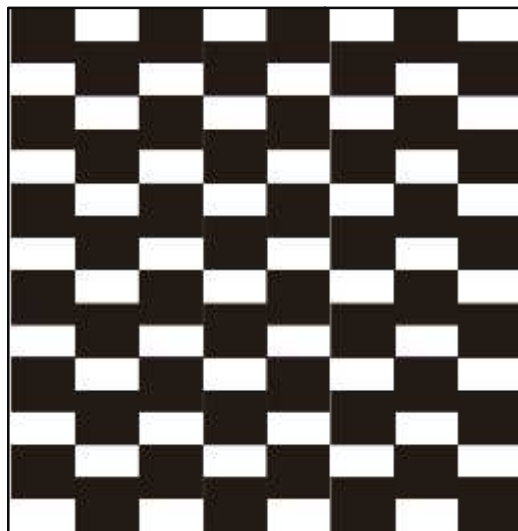


Gambar 13. Interval tangga arah bidang

D. Aktivitas Pembelajaran

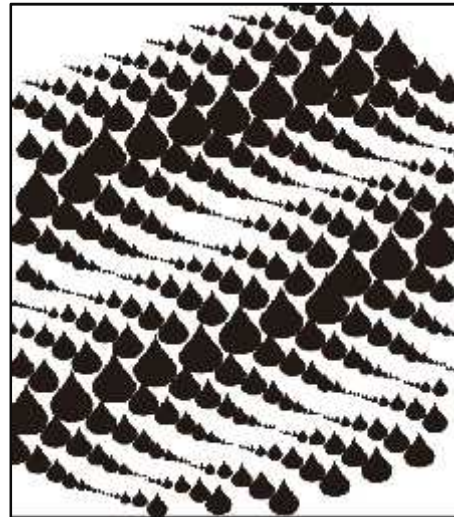
Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk memadupadankan ragam raut bidang dan ruang pada bidang gambar / tulis. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah bidang geometri persegi empat yang disusun berulang dengan ukuran yang sama seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 14 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari



perulangan bidang geometri ini ?

2. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah bidang geometri lingkaran yang disusun berulang dengan 2 ukuran yang berbeda seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 15 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari perulangan bidang geometri ini ?
3. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah bidang organik yang disusun berulang dengan pelbagai macam ukuran yang berbeda serta penempatan posisi yang berbeda pula seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 15 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari perulangan bidang organik tersebut ?



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini :

1. Buatlah sebuah karya seni dengan elemen penyusunnya bidang geometri dengan menerapkan interval tangga arah dan ukuran bidang. Karya dikumpulkan dalam bentuk softcopy dengan ekstensi pdf atau jpeg.
2. Buatlah sebuah karya seni dengan elemen penyusunnya bidang organik dengan menerapkan interval tangga arah suatu bidang. Karya dikumpulkan dalam bentuk softcopy dengan ekstensi pdf atau jpeg.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen bidang materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/ dua dimensi.
- Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan non-geometri.
- Berdasarkan pada interval tangga, bidang dapat dirangkai dengan susunan repetisi, transisi, oposisi
- Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara memahami apa yang dimaksud dengan bidang ?
2. Apakah Saudara mengetahui jenis raut bidang ?
3. Apakah Saudara memahami tujuan penggunaan interval tangga ukuran bidang ?
4. Apakah Saudara memahami tujuan penggunaan interval tangga arah bidang ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dsb. Sebagai latihan mengolah rasa perihal arah dan ukuran bidang gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Gunakan acuan interval tangga arah dan ukuran bidang.
2. Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi pengolahan gambar yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal arah bidang gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Gunakan acuan interval tangga arah bidang.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Konseptual Nirmana : Gempal

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen gempal

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

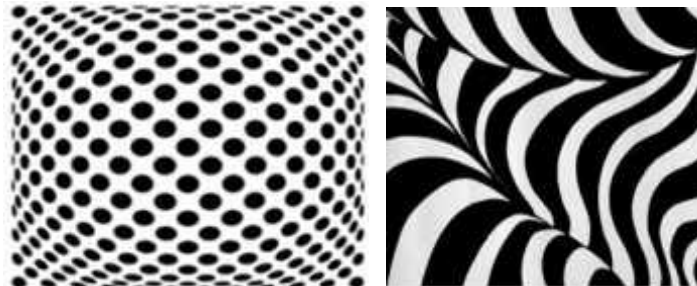
Mampu mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur gempal

C. Uraian Materi

1. Gempal / volume

Bentuk rupa gempal / volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang dalam semesta ini berupa gempal / volume, misalnya kain yang tipis tetap mempunyai ketebalan meskipun tipis.

Pada karya dua dimensi komposisi garis, bidang serta warna akan memberikan kesan volume yang bersifat maya atau tidak dapat diraba. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk ruang semu. Pada gambar berikut terlihat susunan bidang-bidang yang menciptakan gempal semu, dengan menyusun bidang geometri lingkaran dengan ukuran yang berbeda (membesar bagian tengah). Dengan menggunakan bidang lengkung bisa juga membentuk suatu bentuk gempal maya.



Gambar 14. Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra dengan bidang

Sumber <http://www.notepedia.info>

2. Raut Gempal

Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah :

Gempal kubistis Bentuk gempal yang bersudut-sudut, seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya.



Gempal silindris Bentuk gempal yang melingkar seperti tabung, kerucut, bola dan lain sebagainya.



Gempal gabungan Merupakan gabungan kubistis dengan silindris, contoh raut gempal gabungan diantaranya adalah rumah, mobil, produk-produk elektronik dsb.



Gempal variasi Merupakan gempal imajiner dibuat variasi khayal untuk tujuan artistik, misalnya patung, gambar khayalan dsb.



3. Tata Rupa Gempal

Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semu mempunyai beberapa pedoman dalam susunan yang sama sebagai berikut :

- Susunan repetisi



Susunan gempal dengan raut yang sama, misalnya susunan balok yang berjajar. Susunan repetisi ini akan menghasilkan kesan monoton, kaku, statis, namun juga akan terlihat resmi, rapi, teratur.

- Susunan transisi

Pada susunan gempal transisi, raut gempal memiliki hubungan dan ada peralihan bentuk, ada variasi yang sama atau kesamaan tertentu misalnya gempal bola dengan gempal setengah bola, gempal silinder dengan kerucut. Susunan gempal tansisi akan membentuk suatu susunan gempal yang harmonis, selaras dan nyaman untuk di mata.

- Susunan oposisi



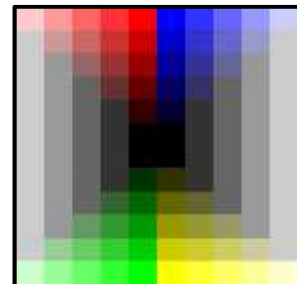
Susunan oposisi atau disebut juga susunan gempal kontras yang saling berbeda bentuk gempalnya, saling bertentangan dan adakalanya perbedaan tersebut bertolak belakang. Susunan oposisi akan menghasilkan sifat kontras, keras, bergejolak. Contoh dari susunan

oposisi yaitu susunan gempal dengan bentuk bola dengan kotak, bola dengan piramida dan lain sebagainya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk memadupadankan raut bidang dan gempal. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah raut bidang yang disusun berulang dengan warna yang berbeda yang berbeda seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 12 x 10 cm.
2. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah raut gempal yang disusun berulang dengan ukuran yang berbeda yang berbeda seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 10 cm



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini :

1. Buat karya nirmana dengan raut gempal dengan susunan repetisi yang menarik. Karya dikumpulkan dalam bentuk softcopy dengan ekstensi pdf atau jpeg.
2. Buat karya nirmana dengan raut gempal dengan susunan transisi yang menarik. Karya dikumpulkan dalam bentuk softcopy dengan ekstensi pdf atau jpeg.
3. Buat karya nirmana dengan raut gempal dengan susunan kontras yang menarik. Karya dikumpulkan dalam bentuk softcopy dengan ekstensi pdf atau jpeg.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemen gempal materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Bentuk rupa gempal / volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal.
- Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk bentuk semu
- Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk yang terdiri dari gempal kubistis, gempal silindris, gempal gabungan, gempal variasi
- Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semu mempunyai beberapa susunan repetisi, susunan transisi, transisi oposisi

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada elemengempal, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara memahami apa yang dimaksud dengan gempal ?
2. Apakah Saudara memahami apa yang dimaksud dengan gempal maya?
3. Apakah Saudara memahami perbedaan macam-macam raut gempal?

4. Apakah saudara memahami cara untuk menyusun gempal yang kontras agar terlihat menarik dilihat ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti *corel draw*, *illustrator*, *photoshop*, *ms power point*, *ms word*, *paint*, *flash* dan lain sebagainya yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal susunan repetisi gempal gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Kunci dari susunan repetisi adalah bentuknya sama.
2. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti *corel draw*, *illustrator*, *photoshop*, *ms power point*, *ms word*, *paint*, *flash* dan lain sebagainya yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal susunan transisi gempal gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Pada susunan gempal transisi, raut gempl memiliki hubungan dan ada peralihan bentuk, ada variasi yang sama atau kesamaan tertentu misalnya gempal bola dengan gempal setengah bola, gempal silinder dengan kerucut.
3. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti *corel draw*, *illustrator*, *photoshop*, *ms power point*, *ms word*, *paint*, *flash* dan lain sebagainya yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal susunan oposisi gempal gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Contoh dari susunan oposisi yaitu susunan gempal dengan bentuk bola dengan kotak, bola dengan piramida dan lain sebagainya.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana : Bentuk Dan Raut

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur bentuk dan raut

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mampu mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur bentuk
- Mampu mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur raut

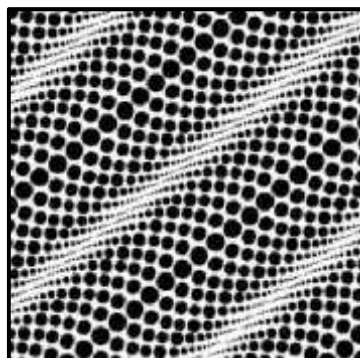
C. Uraian Materi

1. Bentuk

Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk Kerikil, pasir, debu, dan sebagainya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan sebagai titik. Kawat, tali, kabel, benang dan sebagainya yang hanya berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis.

Titik

Titik merupakan unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkan dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun. Karya seni rupa berupa gambar ataupun lukisan bermula dari titik.

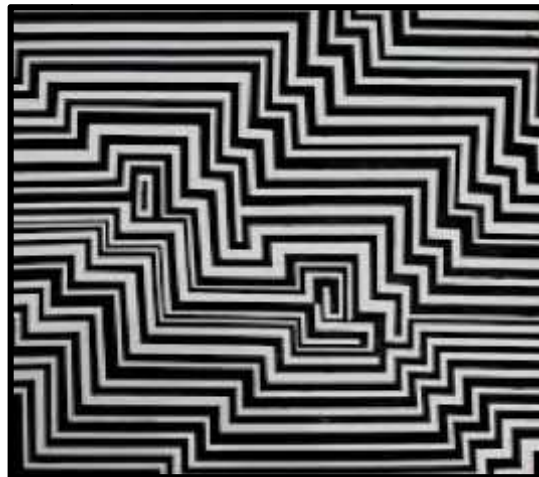


Gambar 15. Rangkaian titik pada karya seni

Garis

Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elatis, kaku, dan tegas. Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Bentuk garis di alam semesta ini dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

- Garis Alamiah : garis cakrawala alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit.
- Garis Buatan : garis yang sengaja dibuat, contohnya garis hitam pada gambar ilustrasi untuk menciptakan suatu bentuk karya.



Gambar 16. Rangkaian garis pada sebuah karya seni

Fungsi dari sebuah garis dalam karya seni rupa:

- Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis ini sering disebut garis kontour yang berfungsi untuk memberi batas/tepi gambar;
- Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*), dan nilai arah (*direction*). Garis ini disebut juga garis grafis;
- Memberikan kesan dimensi dan kesan tekstur. Garis ini disebut pula garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.

Bidang

Merupakan suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, mempunyai kedudukan, arah ,dibatasi oleh garis.

Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan. Ada beberapa sifat dari bidang:

Bidang horizontal dan vertikal :	memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan gerak;
Bidang bundar :	memberikan kesan kadang stabil,kadang gerak
Bidang segitiga :	memberikan kesan statis maupun dinamis
Bidang bergelombang :	memberikan kesan irama dan gerak

Bidang secara garis besar dapat di dibedakan menjadi 2, yaitu:

- **Bidang alamiah**

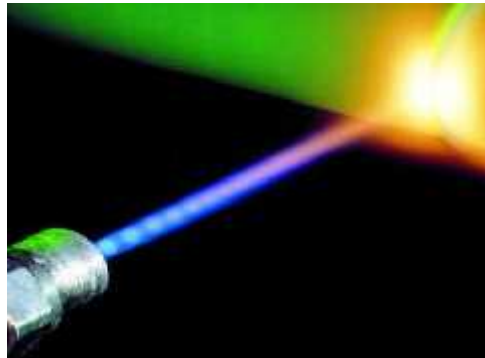
Bidang yang sudah ada dilingkungan alam sekitar kita . contohnya bidang sawah, bidang langit, bidang laut,bidang hamparan pasir pantai dan lain sebagainya



Gambar 17. Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit
Sumber : www.pasirpantai.com

- **Bidang buatan**

Bidang buatan adan yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Bidang yang sengaja oleh manusia dibuat, misalnya: bidang lukisan,bidang segitiga, bidang lingkaran, dan lain sebagainya. Bidang yang tidak sengaja diibuat timbul karena pembubuhan warna, cahaya.



Gambar 18. Bidang karena ada cahaya

2. Raut

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut.

Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasaan tertentu sehingga membentuk bidang.

Pada nirmana dwimatra raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.

- **Raut titik**

Raut elemen titik merupakan ciri khas titik yang tergantung alat tulis/gambar yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah bahwa titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

- **Raut garis**

Raut pada elemen garis dapat berwujud garis lurus, garis lengkung, garis majemuk gabungan

- **Raut Bidang**

Untuk raut bidang dapat berujud sebagai raut bidang geometris, seperti segi tiga, segi empat, lingkaran. Maupun raut non geometris seperti raut yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Raut non geometris dapat berupa bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, bidang maya

D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk memadu padankan ragam bentuk dan raut. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu. Amati bentuk – bentuk yang ada disekitar Saudara. Carilah sedikitnya 2 bentuk titik kemudian gambarkan bentuk rautnya pada selembar kertas dengan menggunakan alat gambar / tulis yang ada.

1. Amati bentuk – bentuk yang ada disekitar Saudara. Carilah sedikitnya 2 bentuk garis kemudian gambarkan bentuk rautnya pada selembar kertas dengan menggunakan alat gambar / tulis yang ada. Kemudian observasi raut dari garis tersebut termasuk dalam raut garis apa.
2. Amati bentuk – bentuk yang ada disekitar Saudara. Carilah sedikitnya 2 bentuk bidang kemudian gambarkan bentuk rautnya pada selembar kertas dengan menggunakan alat gambar / tulis yang ada. Kemudian observasi raut dari bidang tersebut termasuk dalam raut bidang apa.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini :

1. Dari kegiatan diatas, apa yang dapat Saudara paparkan tentang bentuk pada nirmana dwimatra ?
2. Dari kegiatan diatas, apa yang dapat Saudara paparkan tentang raut pada nirmana dwimatra ?

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana unsur bentuk dan raut, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain mempunyai bentuk.
- Bentuk sesuatu obyek pada garis besarnya dapat dibedakan menjadi titik, garis, bidang, gempal.

- Titik mempunyai peran yang sama dengan elemen seni yang lain seperti garis dan warna.
- Bentuk garis di alam semesta ini dapat dibagi menjadi 2, yaitu alamiah dan buatan.
- Macam-macam bentuk bidang geometridan non geometri.
- Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur bentuk dan raut, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara memahami apa yang dimaksud dengan bentuk ?
2. Apakah Saudara memahami apa yang dimaksud dengan raut ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk sesuatu obyek pada garis besarnya dapat dibedakan menjadi titik, garis, bidang, gempal.
2. Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut. Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Raut juga berarti perwujudan dari suatu objek, dalam hal ini raut berarti bangun, atau dalam pengertian lain raut sering dipahami atau dikenal sebagai bentuk atau bidang. Pada nirmana dwimatra raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana : Ukuran dan Tekstur

A. Tujuan

- Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur ukuran
- Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur tekstur

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

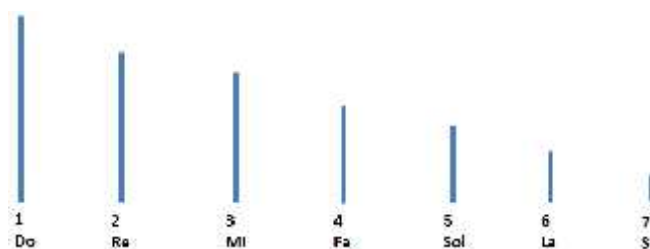
- Mampu mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur ukuran
- Mampu mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur tekstur

C. Uraian Materi

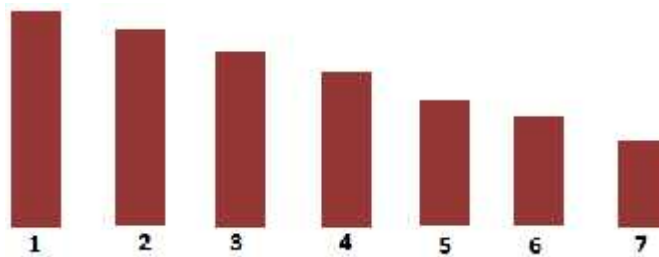
1. Ukuran

Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran. Ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak. Ukuran tergantung terhadap area dimana bentuk tersebut berada.

Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa, untuk itu dibuatlah suatu interval tangga sebagai panduan untuk mempermudah penyusunan variasi ukuran bentuk untuk mendapatkan suatu karya yang indah. Terdapat 7 interval ukuran bentuk untuk garis dan bidang, yang dapat dilihat pada gambar berikut :



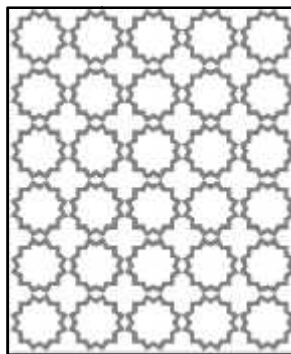
Gambar 19. Interval ukuran garis



Gambar 20. Interval ukuran bidang

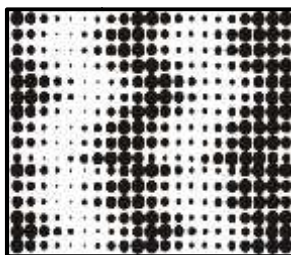
Saudara dapat menyusun suatu karya seni dari bentuk garis maupun bidang yang sama dengan ukuran yang berbeda, agar karya tersebut terlihat harmoni dan indah, beberapa hal yang perlu Saudara saat menggunakan interval ukuran garis maupun bidang.

- Menyusun dengan susunan repetisi



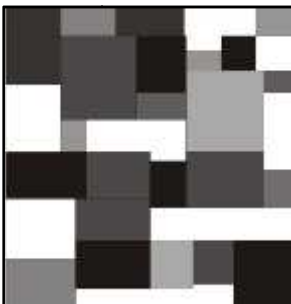
Susunan dengan ukuran yang sama dan bentuk yang sama serta jarak yang sama pula, hal ini menghasilkan suatu karya statis, tenang, rapi, resmi tetapi menjemukan, monoton.

- Menyusun dengan susunan transisi



Susunan transisi menyusun bentuk – bentuk dengan 2 atau 3 interval tangga yang berdekatan, misalkan menggunakan ukuran pada interval nomor 4-5-6. Hal ini akan menghasilkan transisi yang harmonis

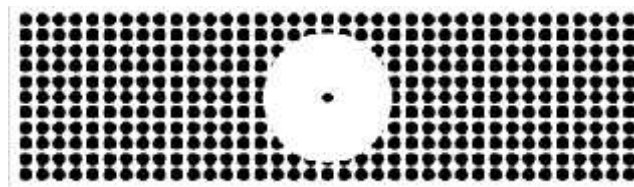
- Menyusun dengan susunan oposisi



Susunan oposisi merupakan susunan bentuk-bentuk dengan ukuran dua interval tangga yang berjauhan. Susunan oposisi bersifat kontras, kuat, tajam.

Adakala saat menyusun bentuk yang mempunyai susunan ukuran yang oposisi hasilnya kurang bagus dan kontradiksi. Untuk mengatasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut :

- Mengulang-ulang dua bentuk kontras ukuran tersebut hingga tercipta suatu irama, meski iramanya nanti cukup terasa keras namun dengan adanya pengulangan tersebut cukup menetralkan kekontrasan.
- Mengulang ukuran-ukuran besar dalam jumlah yang banyak lalu ditambah dengan satu yang berukuran kecil. Atau juga sebaliknya dan hal ini akan menjadi suatu dominasi pada suatu karya



Gambar 21. Susunan oposisi-dominasi

- Memberi jembatan yang menghubungkan dua kontras ukuran tersebut. Dengan gradasi ukuran sehingga tercipta pengulangan yang bersifat progresif dalam hal ukuran.

2. Tekstur

Setiap bentuk / benda yang ada di alam semesta ini termasuk karya seni yang memiliki raut. Setiap raut memiliki nilai atau ciri khas. Ciri khas dari suatu raut dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif, keras dan lain sebagainya dan hal ini disebut tekstur atau barik.

a. Tekstur kasar nyata

Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu mendapatkan keindahan karena dengan permukaan kasar akan lebih mudah mendapatkan keselarasan atau harmoni.



Gambar 22. Tekstur kasar nyata harmoni

Tekstur kasar juga dapat mengesankan adanya dominasi atau mendapatkan daya tarik pada suatu karya. Dominasi ini bisa didapatkan dikala karya yang kita buat dipadukan dengan susunan tekstur yang sebagian besar terdiri dari tekstur halus.

Tekstur kasar dapat pula berguna untuk membantu mendapatkan keindahan berpadu dengan kekuatan. Hal ini berguna untuk mendesain produk yang indah sekaligus kuat.



Gambar 23. Tekstur pada tutup botol

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Contoh dari tekstur alami yang sering dijumpai adalah tekstur kayu, tekstur batu, tekstur kulit binatang dan lain sebagainya. Tekstur buatan dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir ataupun dibuat meniru alam.



Gambar 24. Tekstur kasar nyata alami – kayu

Jenis tekstur kasar nyata dapat dituliskan seperti yang dibawah ini :

Tekstur alami seadanya

Tekstur asli dari bahan dipertahankan. Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong ataupun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.



Gambar 25. Tekstur alami seadanya – pasir

Sumber : <https://pixabay.com/en/sand-beach-ripples-pattern-texture-218937>

Tekstur alami berubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya. Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir.



Gambar 26. Tekstur alami berubah - kertas

Sumber : <http://anak-lingkungan.blogspot.co.id/2012/12/cara-daur-ulang-limbah-kertas.html>

Tekstur tersusun

Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.



Gambar 27. tekstur dari susunan kertas

Sumber : <http://ca.binus.ac.id/2014/03/25/ramayana-dalam-kolase/>

b. Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Terdapat beberapa macam tekstur kasar semu, seperti berikut ini :

- **Tekstur hias manual**

Tekstur hias manual merupakan tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan spon dan lain sebagainya.

- **Tekstur mekanik**

Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya. Berikut contoh tekstur mekanik.

Hasil mekanik
Hasil cetakan komputer, foto serat kayu, foto tekstur wajah keriput



Gambar 28. Tekstur dari proses olahan komputer
Sumber :

<http://kopdarr.blogspot.co.id/2015/08/photoshop-menambahkan-tekstur-pada-wajah.html>

Hasil kolase.
Kolase berupa tempelan kertas, kumpulan foto, huruf, dedaunan dan lain sebagainya



Gambar 29. Kolesse kertas

Sumber: <http://ca.binus.ac.id/2014/03/25/ramayana-dalam-kolase/>

Bahan alam
Bahan alami yang digosok potong dan di gosok halus, misalnya saja kulit pohon, bebatuan.



Gambar 30. Tekstur kulit pohon

Sumber : <http://kikkoganenda.blogspot.co.id/2010/03/nirmana-dwimatra-aaaargh.html>

c. Tekstur ekspresi

Tekstur ekspresi merupakan tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tekstur menjadi raut dan bila tekstur dipisahkan maka raut akan berubah dan maknanya tidak sama. Tekstur ekspresi banyak diterapkan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual. Tekstur ekspresi dapat berasal dari goresan tangan ataupun hasil mekanik. Adakalanya tekstur ekspresi juga bisa kategorikan sebagai tekstur kasar nyata, misalnya saja karya seni yang dibuat dari plototan cat sehingga kekasaran tekstur dapat dilihat dan diraba pula.

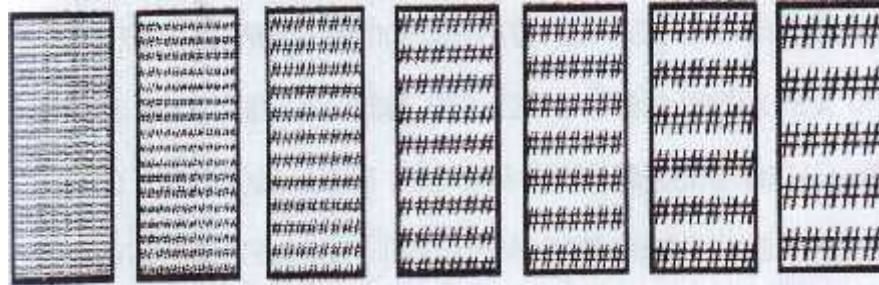
d. Tekstur halus

Tekstur halus merupakan tekstur yang terlihat halus ketika dilihat kasat mata maupun diraba. Tekstur halus dapat berupa kesan licin, kusam, mengkilat, mulus. Ketika menyusun tekstur halus mengkilat dan berwarna relatif sulit untuk menyusun keharmonisannya karena adanya pantulan permukaan.

Interval Tangga Tekstur

Untuk menyusun tekstur suatu permukaan karya seni dapat menggunakan acuan interval tangga tekstur yang mirip dengan

tangga nada penyusunan musik, yaitu do re mi fa so la si do atau diwakili angka dari 1 sampai dengan 7.



Gambar 31. Interval tangga tekstur
Sumber : Nirmana, 2009

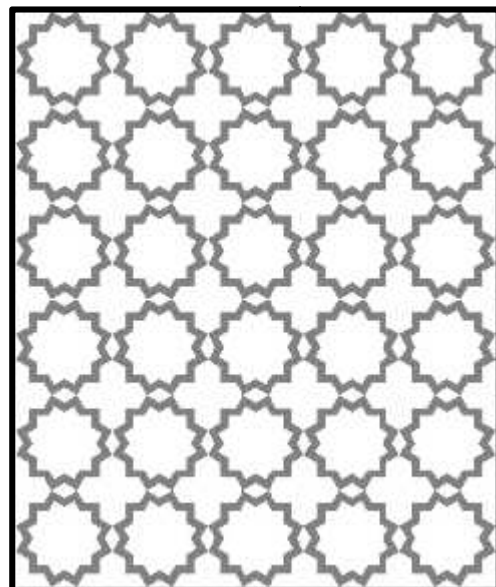
Kombinasi tekstur halus dengan halus atau kasar dengan kasar (menggunakan satu interval saja) akan menghasilkan karya yang monoton, terasa menjemukan, kurang ada daya tariknya.

Kombinasi tekstur yang tangga intervalnya berjauhan, misalnya tekstur halus dengan tekstur kasar akan menghasilkan kesan kontras, dinamis, vitalitas dan ada daya tarik yang menonjol. Misalnya saja tekstur batu kasar dikombinasikan dengan dinding yang halus.

D. Aktivitas Pembelajaran

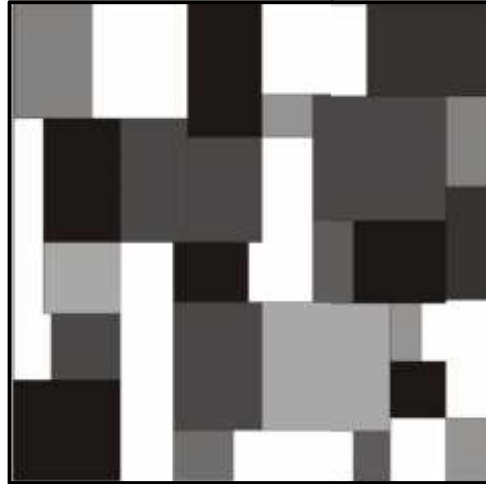
Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk mengolah ukuran dan tekstur. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah bentuk bidang yang disusun repetisi dengan ukuran yang sama seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 12 cm. Kesan apa yang



Saudara dapatkan dari perulangan bidang tersebut ?

2. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah bentuk bidang dengan susunan oposisi dengan ukuran yang sama seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 10 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari perulangan bidang tersebut ?



3. Dengan menggunakan kertas dan pensil, susunlah tekstur kasar semu yang termasuk dalam jenis tekstur hias manual. Tekstur yang dibuat dengan mempunyai pola pengulangan ukuran dan bentuk yang sama seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 10 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari perulangan bidang tersebut ?



4. Dengan menggunakan kertas dan pensil, susunlah tekstur kasar semu yang termasuk dalam jenis tekstur hias manual. Tekstur yang dibuat menyerupai tekstur kayu seperti contoh dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 10 x 10 cm. Kesan apa



yang Saudara dapatkan dari perulangan bidang tersebut ?

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini

1. Buatlah suatu karya dengan menerapkan ukuran dengan susunan repetisi
2. Buatlah suatu karya dengan menerapkan ukuran dengan susunan harmoni
3. Buatlah suatu karya dengan menerapkan ukuran dengan susunan oposisi
4. Buatlah suatu karya dengan menerapkan penggunaan tekstur nyata kasar
5. Buatlah suatu karya dengan menerapkan penggunaan tekstur nyata semu

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur ukuran dan tekstur, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran, ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
- Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak.
- Terdapat 7 interval ukuran bentuk untuk garis dan bidang
- Tekstur merupakan unsur seni rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba oleh 5 panca indera.
- Secara umum tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu dan tekstur halus

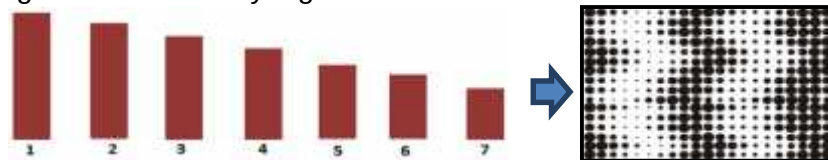
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur ukuran dan tekstur, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

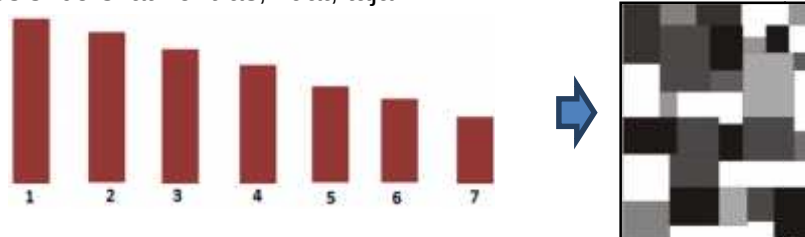
1. Apakah Saudara telah menerapkan unsur ukuran dalam karya seni yang Saudara buat ?
2. Apakah Saudara telah menerapkan unsur tekstur dalam karya seni yang Saudara buat ?
3. Apakah Saudara memahami fungsi dari adanya interval tangga ukuran ?
4. Apakah Saudara memahami fungsi dari adanya interval tangga tekstur ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi pengolah gambar yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal ukuran dengan susunan repetisi gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam.
2. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi pengolah gambar yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal ukuran dengan susunan harmoni gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Susunan transisi menyusun bentuk – bentuk dengan 2 atau 3 interval tangga yang berdekatan, misalkan menggunakan ukuran pada interval nomor 4-5-6. Hal ini akan menghasilkan transisi yang harmonis.



3. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi gambar yang Saudara kuasai. Sebagai latihan mengolah rasa perihal ukuran dengan susunan oposisi gunakan satu jenis warna dulu, misalnya hitam. Susunan oposisi merupakan susunan bentuk-bentuk dengan ukuran dua interval tangga yang berjauhan. Susunan oposisi bersifat kontras, kuat, tajam.



4. Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Untuk membuat tekstur kasar nyata ada beberapa cara, diantaranya adalah:

- Tekstur buatan → dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir ataupun dibuat meniru alam.
- Tekstur alami seadanya → Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong ataupun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.
- Tekstur alami berubah → Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya.
- Tekstur alami berubah → Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir dan lain sebagainya.
- Tekstur tersusun → Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.

Silahkan pilih cara yang paling mudah dan disesuaikan dengan ketersediaan bahan yang tersedia disekitar Saudara.

5. Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Untuk dapat mengerjakan Saudara dapat lakukan dengan cara :

- Tekstur hias manual → tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan spon dan lain sebagainya
- Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya.
- Tekstur ekspresi → tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, buat dari plototan cat sehingga kekasaran tekstur dapat dilihat dan diraba pula.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Visual Nirmana : Warna

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur warna

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana pada unsur warna

C. Uraian Materi

1. Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik(Sadjiman,2009:13).

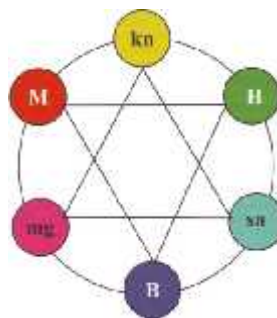
Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya dalam spektrum cahaya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi dalam spektrum. Sebaliknya suatu benda berwarna putih Karen sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

2. Warna Additive Dan Subtractive

Warna menurut asal kejadiannya dapat digolongkan menjadi warna *additive* dan *subtractive*. Warna **additive** merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Pada warna *additive*,

pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red, green dan blue dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih atau dikenal dengan sistem warna RGB.

Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan. Warna pokok *subtractive* : sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY atau lebih dikenal dengan CMYK, K bukanlah warna tapi unsur prosentase/black/gelap pada masing-masing warna *subtractive*.



Gambar 32. Lingkaran warna *additive* dan *subtractive*
Sumber : Sadjiman, 2009

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa warna pokok *additive* adalah :

- M : merah : red
- B : biru : blue
- H : Hijau : green

Sedangkan warna pokok dari warna *subtractive* adalah:

- Kn : kuning : Yellow
- Mg : magenta : magenta
- Sa : sian : cyan

3. Dimensi-Dimensi Warna

Terdapat tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa, yaitu **hue**, **value**, dan **chroma**.

Hue adalah realitas/rona/corak warna, yaitu dimensi mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna. Hue merupakan karakteristik, ciri khas, atau identitas yang digunakan untuk membedakan sebuah warna dari warna lainnya.

Value adalah tonalitas warna, yaitu dimensi tentang terang-gelap warna atau tua-muda warna, atau “ke-terang-an” warna (*lightness*).

Chroma adalah intensitas warna, yaitu dimensi tentang cerah redup warna, cemerlang suram warna, disebut pula “kecerahan” warna (*brightness*). Intensitas ini disebabkan oleh adanya penyerapan atau peredaman warna (*saturation*).

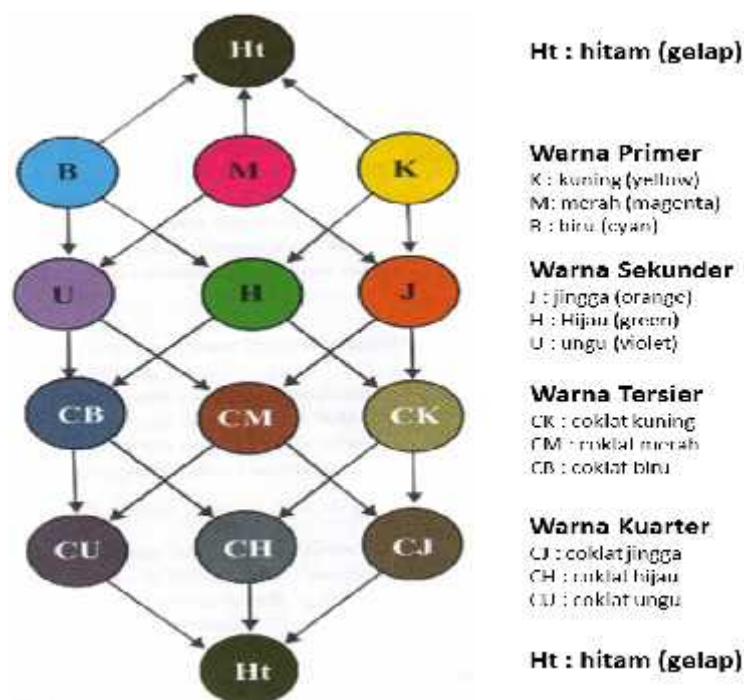
4. Pencampuran Warna Bahan

Berdasarkan pencampuran warna bahan warna dapat digolongkan menjadi beberapa macam, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, warna kuarter.

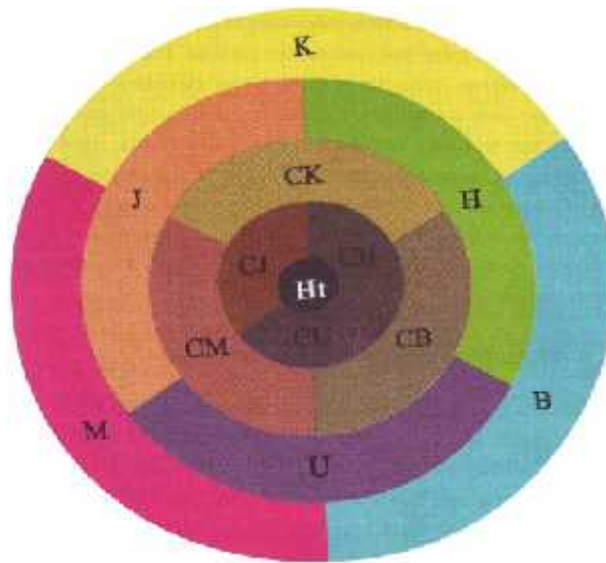
Warna bahan sesungguhnya terdiri atas dua jenis, yaitu :

- Warna bahan tinta cetak (print computer dan offset).
Warna primer bahan tinta cetak adalah *Cyan, Magenta, yellow (CMY)*
- Warna bahan cat (cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak, dan lain-lain). Warna pokok/primer bahan cat dalam praktik sehari-hari adalah kuning (yellow), Merah (Red), dan Biru (Blue) atau disebut RGB.

Pada warna bahan cat warna pokok/primer/pertama adalah kuning, merah, dan biru.



Gambar 33. Pencampuran warna bahan
Sumber : Sadjiman, 2009



Gambar 34. Skala pencampuran warna
Sumber : Sadjiman, 2009

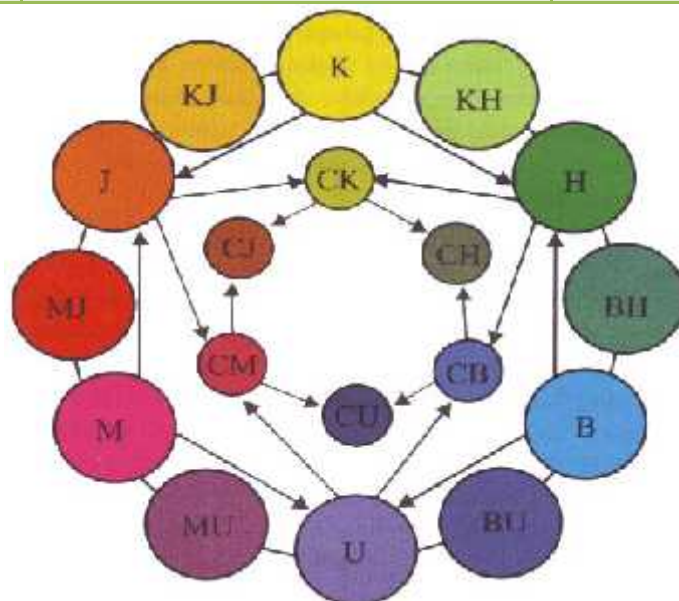
Dari gambar skala pencampuran warna-warna, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Warna primer / pokok → terdiri dari warna pokok merah, kuning, biru
- Warna sekunder → pencampuran 2 warna primer
 Hijau (H) = biru & kuning
 Jingga (J) = kuning & merah
 Ungu (U) = merah & biru
- Warna tersier → pencampuran 2 warna sekunder
 Coklat kuning (CK) = jingga & hijau
 Coklat merah (CM) = jingga & ungu
 Coklat biru (CB) = hijau & ungu
- Warna kuarter → pencampuran 2 warna tersier
 Coklat jingga (CJ) = coklat kuning & coklat merah
 Coklat hijau (CH) = coklat kuning & coklat biru
 Coklat ungu (CU) = coklat biru & coklat merah

5. Klasifikasi Warna-Warna

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuarter.

Klasifikasi	Keterangan	Anggota warna
Warna primer	Disebut warna primer atau pokok karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain.	- Biru - Merah - Kuning
Warna sekunder	Sering disebut sebagai warna kedua yang merupakan warna jadian dari percampuran dua warna primer.	- Jingga/orange - Ungu/violet - Hijau
Warna intermediate	Warna intermediate merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna.	- Kuning hijau - Kuning jingga - Merah jingga - Merah ungu - Biru violet - Biru hijau
Warna tersier	Merupakan warna ketiga yang dihasilkan percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua.	- Coklat kuning - Coklat merah - Coklat biru
Warna kuartier	Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga	- Coklat jingga - Coklat hijau - Coklat ungu

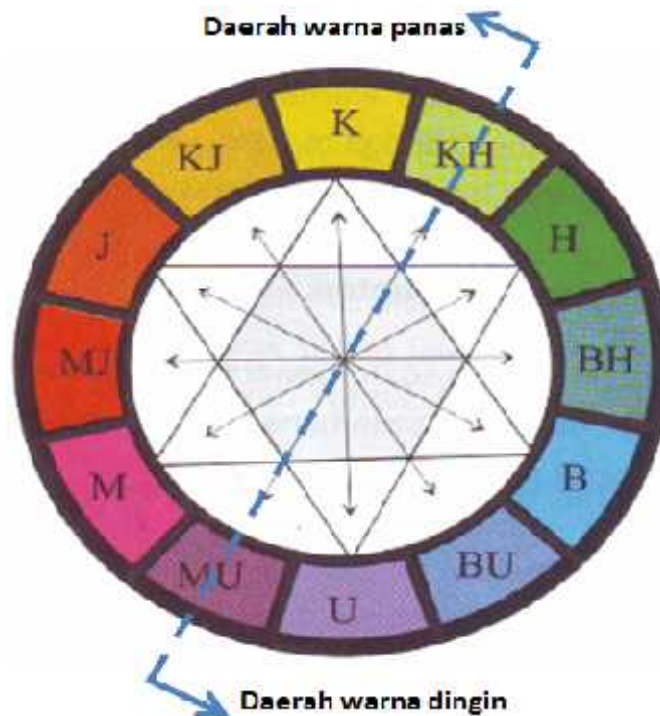


Gambar 35. Skema klasifikasi warna
Sumber : Sadjiman, 2009

6. Pembagian Warna Berdasar Area Panas Dan Dingin

Dari pembahasan jenis-jenis warna berdasarkan pada teori tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna *intermediate*. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi 12 warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas, dan setengah bagian warna dingin.

Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif, warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, dan pasif. Bila terlalu banyak warna dingin akan berkesan sedih dan melankoli. Warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontras.



Gambar 36. Warna panas dan dingin
Sumber : Sadjiman, 2009

Dari skema lingkaran 12 warna dingin dan panas ini, secara terperinci pembagian berbagai warna menjadi daerah panas dan dingin dalam lingkaran ini adalah sebagai berikut.

- Merah, jingga, dan kuning, digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas dan efeknya pun panas.

- Biru, ungu, dan hijau, digolongkan sebagai warna dingin, kesannya dingin dan efeknya pun dingin.
- Hijau akan menjadi hangat/panas apabila berubah kearah hijau kekuning-kuningan, dan ungu akan menjadi hangat jika berubah kearah ungu kemerah-merahan.

7. Warna-Warna Dan Artinya

Tujuan mempelajari nirmana adalah melatih kepekaan artistik dan melatih ketrampilan teknis pada desain suatu karya, menambah pemahaman tentang warna dan penerapannya.

Warna	Arti
Merah	▪ Cepat, enerjik, gairah, marah, berani, bahaya, positif, ageresif, merangsang, dan panas. ▪ Lambang keberanian, kemarahan, kekuatan. ▪ Bila merahnya adalah merah muda, warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga <i>rose</i> .
Biru	▪ Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah ▪ Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan dibarat pada es ▪ Melambangkan keagungan keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, kesatuan, kepercayaan, dan lain-lain.
Kuning	▪ Keadaan terang dan hangat. ▪ Gembira, ramah, supel, riang, cerah ▪ Energi dan keceriaan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan. ▪ Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, dan lain-lain.
Hijau	▪ Berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuhan-

	tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. ▪ Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya. ▪ Melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, kenangan, dan lain-lain.
Jingga/oranye	▪ Warna jingga memiliki karakter dorongan, semangat merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. ▪ Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi sistem syaraf, dapat mengetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. ▪ Mengingatkan orang pada buah orange sehingga akan menambah rasa manis jika untuk warna makanan. ▪ Menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.
Ungu	▪ Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. ▪ Lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahaan. ▪ Melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan
Putih	▪ Putih warna paling terang. ▪ Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. ▪ Melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan.
Hitam	▪ Formal, kesedihan

	▪ Serius, tegas ▪ Praktis ▪ Slim dan sexy
Abu-abu	▪ Ketenangan ▪ Atau ledakan emosi ▪ Kemurungan ▪ Ketidak ceria ▪ Pertanggungjawaban, keamanan, ▪ Perak = kemewahan, teknologi tinggi ▪ Terkait dengan kedokteran, keperawatan, farmasi
Coklat	▪ Warna tanah, atau warna natural. ▪ Warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat ▪ Tetapi memberi kesan terasa kurang bersih.

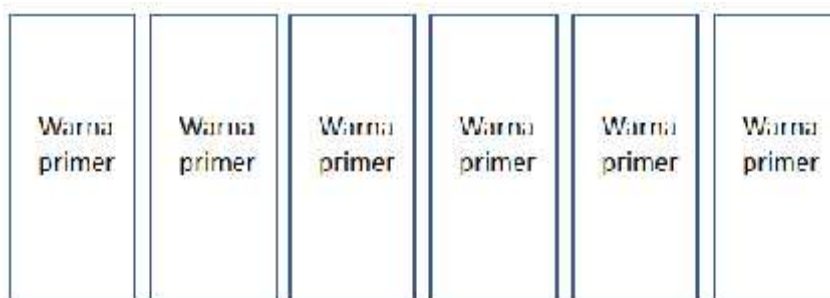
D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk mengolah warna dari bahan yang telah disediakan. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

D.1 Aktifitas pembelajaran warna primer, sekunder, tersier, kuarter

Aktifitas pembelajaran warna primer, sekunder, tersier, kuarter dilakukan dengan menggunakan cat poster dengan media kertas gambar ukuran A4

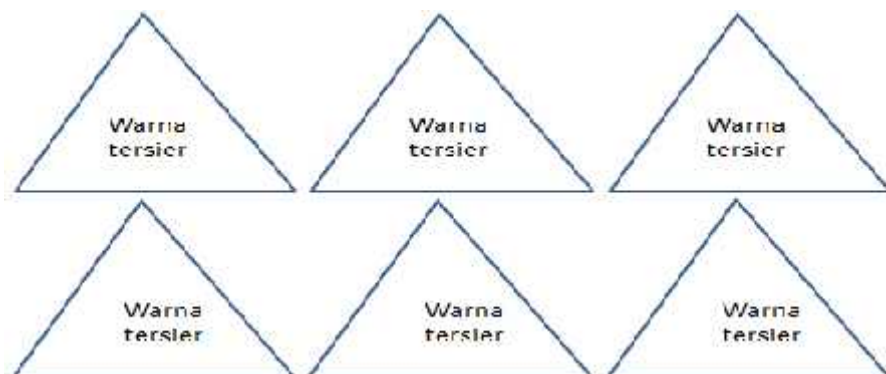
1. Buatlah 6 bidang dengan bentuk dan ukuran yang sama, kemudian isilah bidang-bidang tersebut dengan warna-warna primer



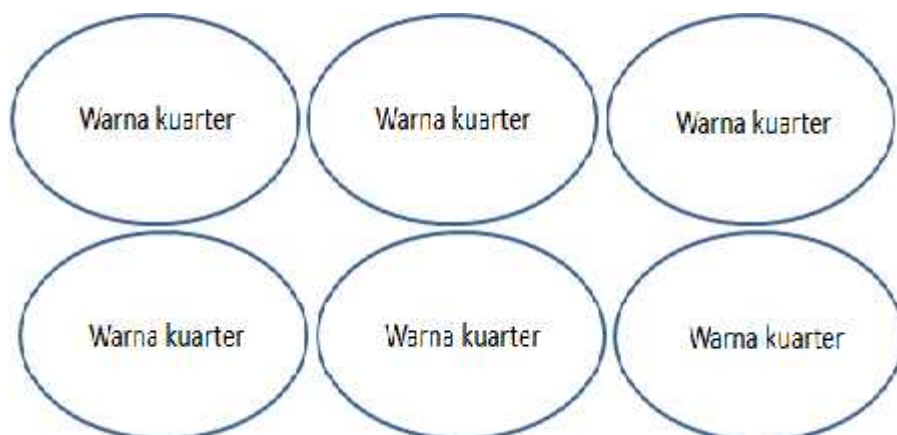
2. Buatlah 6 bidang dengan bentuk dan ukuran yang sama, kemudian isilah bidang-bidang tersebut dengan warna-warna sekunder



3. Buatlah 6 bidang dengan bentuk dan ukuran yang sama, kemudian isilah bidang-bidang tersebut dengan warna-warna tersier



4. Buatlah 6 bidang dengan bentuk dan ukuran yang sama, kemudian isilah bidang-bidang tersebut dengan warna-warna kuartar



D.2 Aktifitas pembelajaran warna panas dan dingin

Aktifitas pembelajaran warna panas dan dingin dilakukan dengan menggunakan cat poster dengan media kertas gambar ukuran A4

1. Buatlah susunan warna – warna panas kemudian disejajarkan dengan susunan warna dingin, amati susunan warna tersebut kemudian rasakan
2. Susunlah beberapa bidang dan beri warna dingin, kemudian dibagian bawah bidang tersebut bentuklah teks yang diberi warna panas, warna-warna yang diberikan adalah kontras. amati susunan warna tersebut kemudian rasakan

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini

1. Carilah informasi dari pelbagai macam sumber tentang teknik warna pada mesin cetak digital
2. Carilah informasi dari pelbagai macam sumber tentang penerapan warna additive dan subtractive pada suatu karya seni

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur warna, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna
- Warna menurut asal kejadiannya dapat digolongkan menjadi warna *additive* dan *subtractive*.
- Berdasarkan pencampuran warna bahan warna dapat digolongkan menjadi beberapa macam, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, warna kuartier.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

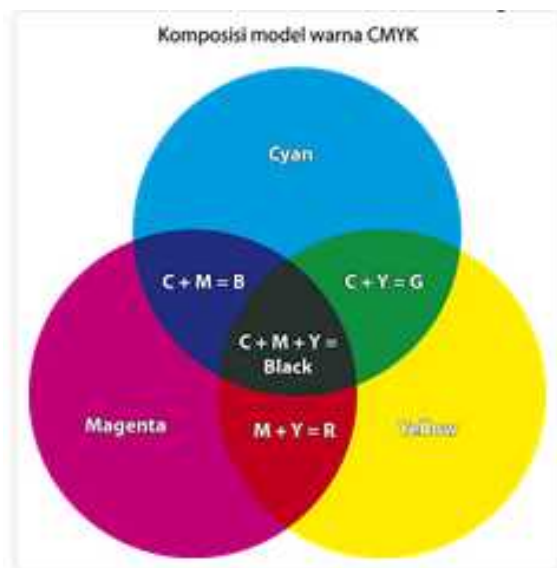
Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur warna, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari

aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara memahami tentang warna *additive*?
2. Apakah Saudara memahami tentang warna *subtractive* ?
3. Apakah Saudara memahami tentang warna primer ?
4. Apakah Saudara memahami tentang warna sekunder ?
5. Apakah Saudara memahami tentang warna *intermediet*?
6. Apakah Saudara memahami tentang warna tersier ?
7. Apakah Saudara memahami tentang warna primer ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. proses pencetakan mesin digital mengacu pada model warna CMYK



2. Warna pokok additive adalah merah, kuning, biru dan warna pokok dari warna *subtractive* adalah kuning/yellow, magenta, cyan. Warna *subtractive* banyak diterapkan dimesin cetak digital.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Prinsip Keindahan Bentuk : Kesatuan Dan Dominasi

A. Tujuan

- Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip kesatuan
- Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip dominasi.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mampu mengidentifikasi prinsip – prinsip keindahan bentuk pada prinsip kesatuan
- Mampu mengidentifikasi prinsip – prinsip keindahan bentuk pada prinsip dominasi

C. Uraian Materi

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan warna, raut, arah, dan lain-lainnya, maka kesatuan telah tercapai.

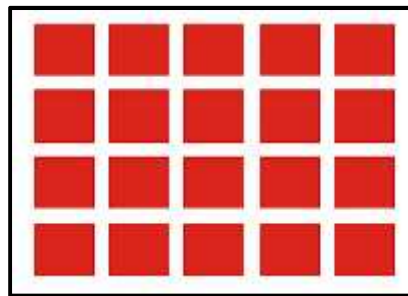
Suatu susunan yang berirama sesungguhnya telah memiliki prinsip kesatuan. Bila unsur yang akan disusun tidak memiliki kesamaan, kemiripan atau sulit dicapai keserasian antar unsurnya maka harus dicari cara untuk menyelesaikannya diantaranya dengan mengadakan pendekatan pengikatan, pengkaitan serta karapatan.

1. Kesatuan dengan pendekatan kesamaan unsur seni rupa

Pendekatan kesamaan untuk pencapaian kesatuan dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut :

- Menyusun kesamaan unsur rupa secara total

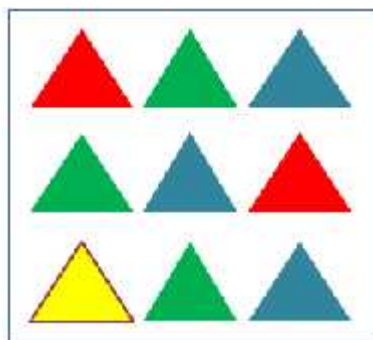
Unsur-unsur rupa yang dapat disusun secara total untuk mendapatkan kesatuan diantaranya adalah unsur raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, jarak. Unsur – unsur tersebut disusun dengan susunan repetisi. Susunan ini dapat diaplikasikan pada tatanan tegel lantai, keramik dinding maupun lantai, wallpaper dan lain sebagainya.



Gambar 37. Kesamaan unsur warna

- Menyusun kesamaan unsur raut

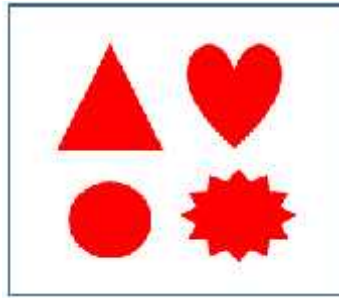
Raut dari suatu unsur rupa bisa saling bertentangan yang menyebabkan susunan unsur terlihat tercerai berai, misal raut bidang segitiga dengan lingkaran. Walaupun unsur raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, jarak bisa berbeda namun bila unsur raut dibuat sama maka kesatuan sudah didapatkan.



Gambar 38. Kesamaan bentuk raut

- Menyusun kesamaan unsur warna

Unsur warna merupakan salah satu unsur yang bisa bertentangan sehingga menyebabkan kesatuan tidak terbentuk.



Gambar 39. Kesamaan bentuk unsur warna

2. Kesatuan dengan pendekatan kemiripan unsur seni rupa

Mirip diartikan sebagai sesuatu hampir sama, adanya sedikit perubahan, terdapat transisi ataupun variasi yang dekat.

- Kemiripan – kemiripan total unsur rupa

Menyusun kemiripan secara total unsur-unsur rupa raut, arah, ukuran, warna, value, tekstur dilakukan dengan susunan yang mempunyai perubahan dekat atau disebut transisi.

- Kemiripan – kemiripan unsur raut

Susunan obyek dengan raut yang mirip secara minimal telah mencapai kesatuan walaupun unsur lain saking berbeda, misalnya raut semua segitiga baik dalam dengan sudut tumpul, runcing, siku, sama sisi dan lain sebagainya cenderung mirip sehingga dapat menyatu.

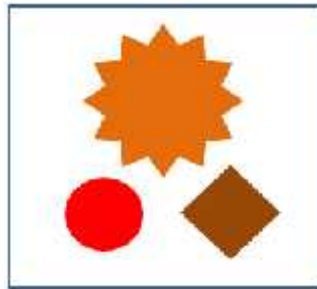


Gambar 40. Kemiripan unsur raut

- Kemiripan – kemiripan unsur warna

Menyusun obyek dengan warna yang mirip dapat tercipta kesatuan. Warna-warna yang mempunyai kemiripan diantaranya adalah :

- Warna *analogus* → warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna
- Warna *close value* → warna yang saling berdekatan pada skala value
- Warna – warna tersier dan kuartier



Gambar 41. Kemiripan unsur warna

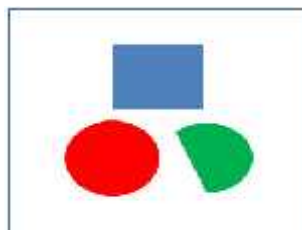
3. Kesatuan dengan pendekatan keselarasan unsur seni rupa

Raut dan warna merupakan unsur rupa yang bisa bertentangan, berselisih (*discord*), tidak ada hubungan satu sama lain dan hal ini berarti berhubungan satu sama lain. Pada unsur raut dan unsur warna yang saling berbeda / bertentangan dan tidak memiliki hubungan harus dicari hubungan dengan melakukan penyelarasan unsur raut dan penyelarasan unsur warna.

▪ Penyelarasan unsur raut

Bentuk raut dapat berupa titik, garis, bidang, gempal. Bentuk raut yang berbeda berarti tidak ada hubungan dan tidak ada kesatuan. Untuk menyatukan hubungan raut yang tidak berhubungan dengan cara :

- diberi penghubung atau dinetralkan dengan bentuk raut yang memiliki unsur kedua bentuk raut yang bertentangan tersebut.



Gambar 42. Penyelarasan unsur raut

- Bentuk raut yang tidak ada hubungan dapat disatukan dengan gradasi antara kedua bentuk yang bertentangan.

Gambar 43. Penguncian bentuk raut *discord*

- **Penyelarasan unsur warna**

Warna merupakan salah satu unsur rupa yang dapat bertentangan terutama warna komplementer sehingga terlihat tidak menyaut, tidak enak dilihat, tidak harmonis. Agar dapat memperoleh suatu kesatuan dengan melakukan beberapa cara penguncian serta penggradasian.

- **Penguncian / *keying***

Penguncian warna dapat dilakukan dengan cara penetralan, pencampuran, pengkaburan, pengkacaan, pengkasaran/ *texturing*, pengabu – abu.

- **Penggradasian / gradasing**

Gradasi warna adalah tingkatan perubahan warna secara berangsur – ansur.



Gambar 43.

warna

Gradasi

4. Kesatuan dengan pendekatan pengkaitan unsur seni rupa

Untuk memperoleh kesatuan tata rupa dengan cara pendekatan pengkaitan-pengkaitan unsur rupa dapat dilakukan dengan saling mengkaitkan antara obyek satu sama lain. Misalkan unsur-unsur rupa saling dihubungkan dengan menggunakan garis semu sehingga unsur-unsur tersebut dapat saling terhubung dan menyatu

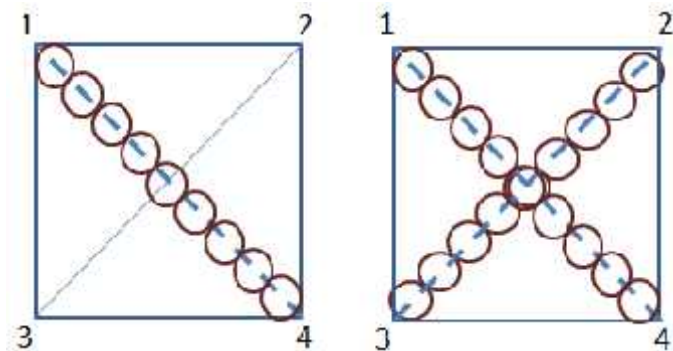
5. Kesatuan dengan pendekatan pengikatan unsur seni rupa

Pendekatan kesatuan dengan pengikatan antara lain dapat dilakukan dengan cara semua warna yang digunakan diikat dengan kontur yang sama, diikat dengan memberi tali pengikat, diikat dengan latar belakang warna netral, diikat dengan latar belakang warna netral diikat dengan kesamaan fungsi obyek yang disusun atau dengan yang lain.

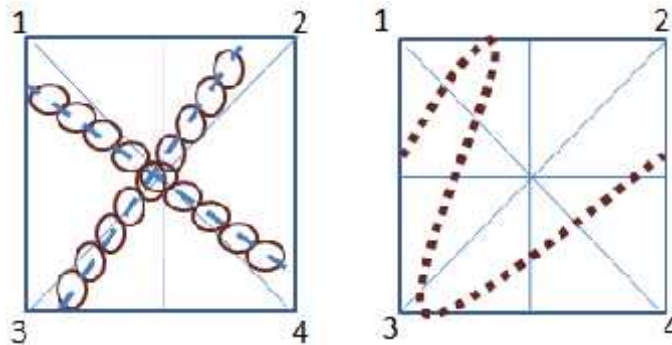
6. Kesatuan dengan pendekatan kerapatan unsur seni rupa.

Kesatuan dengan pendekatan kerapatan antara lain dapat dilakukan dengan mengadakan pengelompokan obyek mendekati titik atau mendekati garis yang membentuk garis semu tertentu. Saat pendekatan kerapatan menggunakan garis semu perlu diperhatikan titik awal dan titik akhir dari garis semu tersebut. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menerapkan garis semu pada suatu karya rupa diantaranya adalah

- Susunan bentuk yang dimulai atau akhiri pada titik-titik pasti 1-2-3-4 menghasilkan susunan kaku, statis tetapi berkesan resmi



- Susunan bentuk pada suatu bidang yang dimulai atau diakhiri diluar titik pasti 1-2-3-4 akan menghasilkan susunan yang lebih harmonis, dinamis namun tidak resmi



2. Dominasi

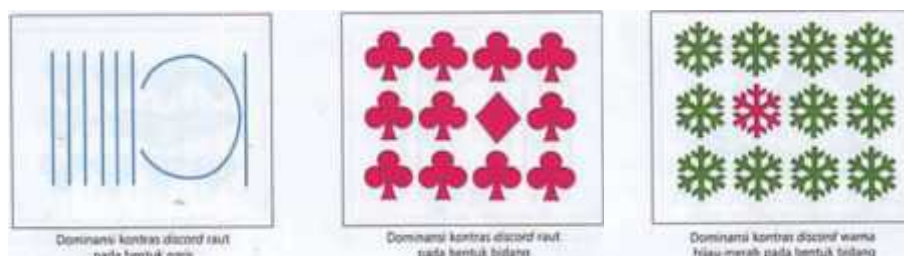
Dominasi (Domination) merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada suatu karya seni untuk menghasilkan karya seni yang artistik. Pada dominasi mengandung unsur keunggulan, keistimewaan, keunikan, kegantungan dan menarik perhatian.

Ada beberapa cara mencapai dominasi yang dapat menarik perhatian, yaitu :

- Dominasi kontras *discord* (kontras berselisih)

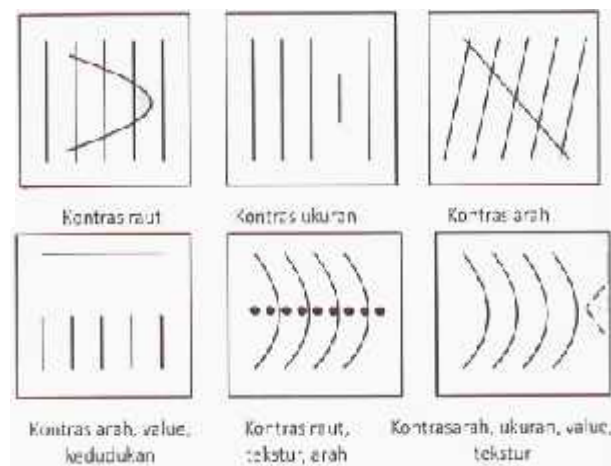
Dominasi kontras *discord* adalah suatu jenis dominasi yang menggunakan kontras raut dan kontras warna komplementer. Kontras raut tidak dapat digolongkan sebagai kontras berulang, sehingga lebih tepat disebut discord/berselisih/kontradiksi. Contohnya kontras antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dan lingkaran, di mana kedua bentuk tersebut tidak saling memiliki hubungan.



Gambar 44 Dominasi kontras *discord*
Sumber : Nirmana, 2009

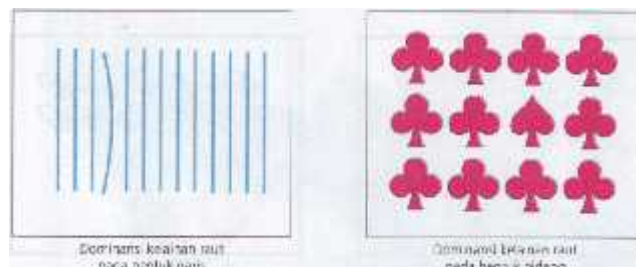
- Dominasi kontras ekstrem

Kontras ekstrem artinya kontras pertentangan tajam, pertentangan penuh, pertentangan 180 derajat. Namun kontras ekstrem digolongkan sebagai kontras berulang. Di alami banyak kekontrasan-kekontrasanyang ekstrem atau kontras berulang, contohnya terang-gelap, besar-kecil, kasar-halus, tinggi-rendah, dan lain sebagainya.



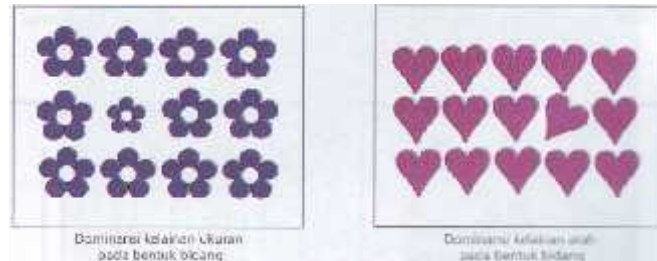
Gambar 44. Dominasi kontras ekstrem
Sumber : Nirmana, 2009

- Dominasi kelainan/anomali, keunikan, keganjilan, atau pengasingan
Sesuatu yang aneh juga bisa merebut perhatian, sehingga bisa menjadi dominasi. Kelainan dalam tata rupa dapat diperoleh dengan kelainan-kelainan: raut, ukuran, arah, warna, *value*, tekstur, atau unsure yang lain. Kelainan juga dapat dilakukan dengan memberi hiasan pada salah satu bentuk yang disusun di antara bentuk-bentuk yang polos.



Gambar 45. Dominasi kelainan
Sumber : Nirmana, 2009

Dominasi kelainan maupun dominasi pengasingan terasaclebih harmonis, enak dipandang, tidak menyentak, tidak terlalu mengejutkan, tidak terlalu keras/tajam, tetapi tetap menarik perhatian.

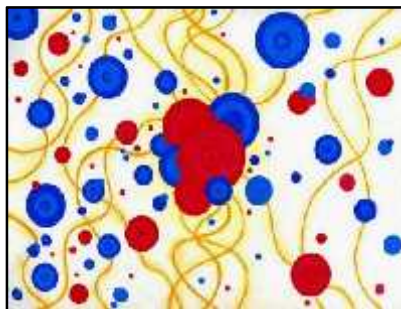


Gambar 46. Dominasi kelainan lain
Sumber : Nirmana, 2009

- Dominasi keunggulan/keistimewaan/kekuatan.

Pada umumnya dominasi dibentuk dengan adanya kekontrasan dan kelainan, namun sesuatu yang unggul, istimewa, paling kuat, juga dapat menjadi dominasi, misalnya sebagai berikut.

- Susunan bentuk-bentuk yang memiliki gerombolan terbesar akan menjadi dominasi.
- Warna dengan keluasan melebihi proporsi yang sebanding (3 kuning : 5 merah : 8 biru) akan merajai atau mendominasi.



Gambar 47. Dominasi keunggulan

- Warna kuning merupakan warna paling kuat di antara beberapa warna, sehingga dengan ukuran warna yang sama, kuning akan mendominasi.



Gambar 48. Dominasi keunggulan lain

D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk khususnya pada prinsip kesatuan dan dominasi. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak Saudara kuasai buatlah karya seni dwimatra yang menerapkan prinsip kesatuan kesamaan bentuk bidang namun menggunakan warna yang berbeda. Amati kemiripan bentuk dan warnanya.



<https://delladia.wordpress.com/portofolio-2/portofolio/>

2. Dengan menggunakan gradasi bentuk raut bidang seperti huruf X dan bidang persegi empat, susunlah suatu karya dwimatra yang menerapkan konsep kesatuan serta dominasi



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini

1. Buatlah suatu karya dwimatra dengan menerapkan prinsip kesatuan, jelaskan ragam prinsip kesatuan apa yang Saudara terapkan pada karya tersebut !
2. Buatlah suatu karya dwimatra dengan menerapkan prinsip dominasi, jelaskan ragam prinsip kesatuan apa yang Saudara terapkan pada karya tersebut !

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk kesatuan dan dominasi , materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.
- Adanya saling hubungan antara unsur – unsur penyusun karya dwimatra merupakan prinsip dari kesatuan.
- Beberapa macam kemiripan untuk mencapai kesatuan, diantaranya kemiripan – kemiripan total unsur rupa, kemiripan – kemiripan unsur raut, kemiripan – kemiripan unsur warna,
- Pada unsur raut dan unsur warna yang saling berbeda / bertentangan dan tidak memiliki hubungan harus dicarikan hubungan dengan melakukan penyelarasan unsur raut dan penyelarasan unsur warna.
- Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip dasar keindahan bentuk pada prinsip kesatuan dan dominasi, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi unsur kesatuan dalam suatu karya seni ?
2. Apakah Saudara telah dapat menyusun suatu karya dwiamatra yang mengandung prinsip kesatuan ?
3. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi suatu dominasi dalam suatu karya seni ?
4. Apakah Saudara telah dapat membuat dominasi dalam suatu karya seni?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi pengolah gambar yang Saudara kuasai. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Adanya saling hubungan antara unsur-unsur penyusun karya dwimatra merupakan prinsip dari kesatuan. Hubungan unsur-unsur meliputi hubungan kesamaan/repetisi, hubungan kemiripan/transisi, hubungan keselarasan kontras/oposisi, hubungan keterkaitan serta hubungan kedekatan.

Cara untuk mendapatkan kesatuan

- Kesatuan dengan pendekatan kesamaan unsur seni rupa
 - Kesatuan dengan pendekatan kemiripan unsur seni rupa
 - Kesatuan dengan pendekatan keselarasan unsur seni rupa
 - Kesatuan dengan pendekatan pengkaitan unsur seni rupa
 - Kesatuan dengan pendekatan pengikatan unsur seni rupa
 - Kesatuan dengan pendekatan kerapatan unsur seni rupa.
2. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti *corel draw*, *illustrator*, *photoshop*, *ms power point*, *ms word*, *paint*, *flash* dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

Pada dominasi mengandung unsur keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan dan menarik perhatian. Cara memperoleh dominasi :

- Dominasi kontras *discord* (kontras berselisih)
- Dominasi kontras ekstrem

- Dominasi kelainan/anomali, keunikan, keganjilan, atau pengasingan
- Dominasi keunggulan/keistimewaan/kekuatan.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Prinsip Keindahan Bentuk : Keseimbangan / Balance

A. Tujuan

Peserta pelatihan mampu mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk khususnya pada prinsip Keseimbangan / balance

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk sesuai dengan prinsip keseimbangan pada karya dwimatra

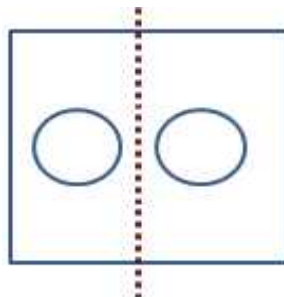
C. Uraian Materi

Keseimbangan/*balance* karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua bagian yang bekerja saling meniadakan. Ada beberapa jenis keseimbangan yang dapat diterapkan pada suatu karya, yaitu

- Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*)
- Keseimbangan memancar (*radial balance*)
- Keseimbangan sederhana (*obvious balance*)
- Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*)

1. Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*)

Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.

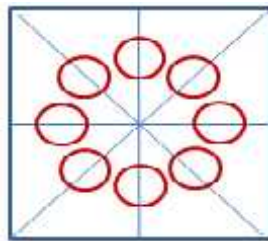


Gambar 49. Keseimbangan simetris

Pada keseimbangan simetris menghasilkan kesan kaku dan statis, tidak ada gerak, pandangan berhenti. Karakter keseimbangan semetris antara lain: statis, kaku, tidak ada gerak, namun tampak resmi, formal.

2. Keseimbangan memancar (*radial balance*)

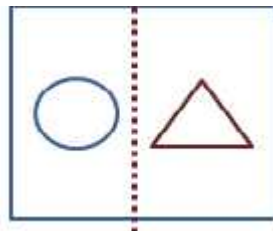
Keseimbangan memancar (*radial balance*) hampir sama dengan keseimbangan simetri namun kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.



Gambar 50. Keseimbangan memancar

3. Keseimbangan sederajat (*obvious balance*)

Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) merupakan keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa memperhatikan bentuk yang ada di masing-masing ruang. Meskipun memiliki bentuk raut yang berbeda, tetapi besarnya sederajat, misalnya bentuk raut lingkaran dengan bentuk raut segitiga dengan besaran yang sama. Dibanding keseimbangan simetris, keseimbangan sederajat lebih terasa dinamis, tidak kaku dan tidak statis.

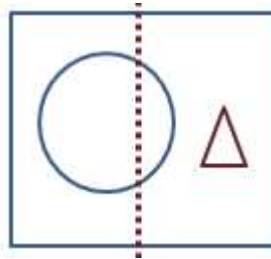


Gambar 51. Keseimbangan sederajat

4. Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*)

Merupakan yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun

bentuk raut yang sama. Jika keseimbangan ini bisa dicapai maka akan menghasilkan komposisi karya yang dinamis, hidup, bergairah.

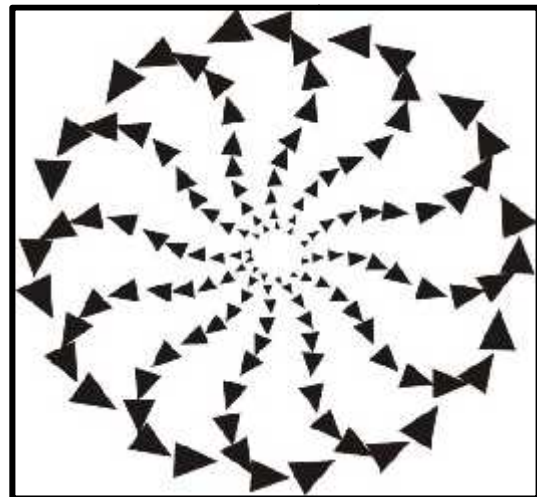


Gambar 52. Keseimbangan tersembunyi

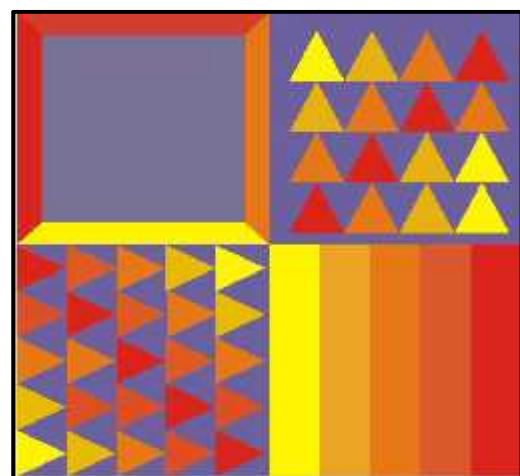
D. Aktivitas Pembelajaran

Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

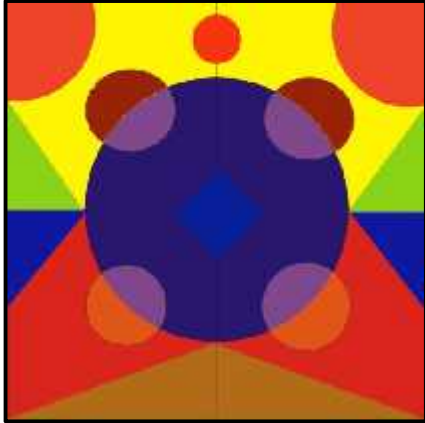
1. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, buatlah karya dwimatra yang menerapkan keseimbangan radial, obyeknya menggunakan bidang raut segitiga dengan arah yang bertransisi. Identifikasi unsur-unsur penyusun sehingga terbentuk keseimbangannya.



2. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, buatlah karya dwimatra yang menerapkan keseimbangan sederhana, menggunakan bidang raut segitiga, persegi empat serta arah berbeda, identifikasi unsur – unsur penyusun keseimbangannya.



3. Amati gambar berikut! Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, buatlah karya dwimatra yang menerapkan keseimbangan simetris, identifikasi unsur-unsur penyusun keseimbangannya.



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini :

1. Buatlah suatu karya dwimatra dengan menerapkan prinsip keseimbangan simetris, jelaskan prinsip keseimbangan simetris yang Saudara terapkan pada karya tersebut !
2. Buatlah suatu karya dwimatra dengan menerapkan prinsip keseimbangan memancar, jelaskan prinsip keseimbangan memancar yang Saudara terapkan pada karya tersebut !
3. Buatlah suatu karya dwimatra dengan menerapkan prinsip keseimbangan sederajat, jelaskan prinsip keseimbangan sederajat yang Saudara terapkan pada karya tersebut !

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk khususnya pada prinsip keseimbangan , materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Ada beberapa jenis keseimbangan yang dapat diterapkan pada suatu karya, yaitu keseimbangan simetris (*symmetrical balance*),

keseimbangan memancar (*radial balance*), keseimbangan sederajat (*obvious balance*), keseimbangan tersembunyi (*axial balance*)

- Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.
- Keseimbangan memancar (*radial balance*) hampir sama dengan keseimbangan simetri namun kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

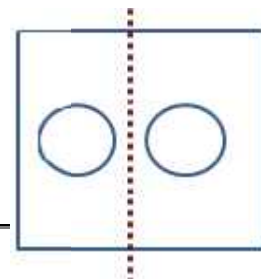
Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip dasar keindahan bentuk pada prinsip keseimbangan, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut:

1. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi prinsip keseimbangan simetris dalam suatu karya seni ?
2. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi prinsip keseimbangan memancar dalam suatu karya seni ?
3. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi prinsip keseimbangan sederajat dalam suatu karya seni ?
4. Apakah Saudara telah dapat mengidentifikasi prinsip keseimbangan tersembunyi dalam suatu karya seni ?
5. Apakah Saudara telah mampu menerapkan prinsip keseimbangan pada karya dwimatra yang telah Saudara ciptakan ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

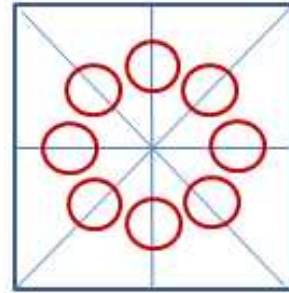
Prinsip keseimbangan simetris → keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah



kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.

2. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

Prinsip keseimbangan memancar → kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.



3. Untuk mengerjakan latihan ini Saudara dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi seperti corel draw, ilustrator, photoshop, ms power point, ms word, paint, flash dan lain sebagainya yang Saudara kuasai.

Prinsip keseimbangan sederajat → keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa memperhatikan bentuk yang ada di masing-masing ruang.





KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Prinsip Keindahan Bentuk : Irama / Ritme

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk irama / ritme

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip keindahan bentuk pada prinsip irama

C. Uraian Materi

1. Irama

Irama berasal dari kata wirama yang berarti gerak yang berukuran, ukuran perbandingan, mengalir. Pengulangan bentuk biasanya memberi kesan keselarasan, dan bentuk yang diulang seakan-akan seperti ketukan dari sebuah irama.

Irama disebut juga ritme yang berasal dari kata rhythm (Inggris). Fadjat Sidik dalam bukunya menulis bahwa irama atau ritme ialah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur (Fadjat Sidik, Disain Elementer, hal.48).

Dari pengertian irama tersebut terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan berkaitan dengan aktivitas menyusun karya seni/desain. Kedua hal itu adalah sebagai berikut.

- Gerak pengulangan
- Gerak mengalir/aliran

Fungsi garis semu/imajinasi pada irama , diantaranya adalah :

- Membimbing pandangan mata
- Prinsip kesatuan
- Ruang kosong

2. Interval Tangga Rupa sebagai Alat Menata Seni dan Desain

Interval tangga ialah jarak antara tingkatan pengulangan atau gradasi, yang jika di dalam musik disebut tangga nada (noy), dan pada bidang seni rupa dapat disebut "tangga rupa".

Interval tangga pada seni rupa terdiri dari interval-interval tangga: raut, ukuran, arah, warna, value, testur, kedudukan, gerak, dan jarak.

Dengan menggunakan dasar tangga nada yang diterapkan pada tangga rupa, maka kemudian secara terukur dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut.

- Repetisi
- Transisi
- Kontras

3. Macam – macam Interval Tangga Unsur Rupa

a. Interval tangga bentuk raut

Pada interval tangga bentuk raut terdiri atas raut garis, raut bidang, raut gempal.

- **Interval tangga raut garis**

Garis terdiri atas garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dan garis lengkung merupakan garis yang bertentangan, sehingga antara kedua garis ini dapat dibuat garis-garis interval tangga yang menghubungkan kedua garis bertentangan tersebut.

- **Interval tangga bidang**

Semua bentuk raut bidang yang saling bertentangan (kontras) dapat dibuat interval tangganya, misalnya segitiga dan lingkaran, segiempat dengan lingkaran dan lain sebagainya.

- **Interval tangga gempal**

Interval tangga raut gempal dapat dibuat menyesuaikan dengan interval tangga bidang, karena pada intinya bahwa gempal adalah bidang yang memiliki ketebalan.

b. Interval tangga ukuran

Ukuran bentuk apa saja (garis, bidang, gempal) terdiri dari panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil. Antara dua ukuran yang bertentangan tersebut dapat dibuat tujuh interval tangga ukuran.

c. Interval tangga arah

Arah satu bentuk (garis, bidang, gempal) terdiri atas horizontal, diagonal, atau vertikal, yang dari ketiga arah ini dapat dibuat 7 interval tangga. Antara arah horizontal-diagonal dapat dibuat 2 arah yang menghubungkan, dan arah diagonal-vertikal dapat dibuat 2 arah yang menyela.

d. Interval tangga warna

Interval tangga warna dapat diambil dari lingkaran warna. Setiap warna yang berkomplemen dapat dibuat 7 interval tangga warna, melewati dua arah yang berbeda.

e. Interval tangga value

Value terdiri dari value terang-value sedang/normal-value-gelap (tint-tone-shade). Dari value terang sampai value gelap ini dapat disusun 7 interval tangga value. Di antara value terang (tint) dan value sedang (tone) dapat disusun 2 interval tangga, dan di antara value sedang (tone) dan value gelap (shade) dapat disusun 2 interval tangga, sehingga terciptalah 7 interval tangga value (gelap-terang), yang disebut juga skala value. Value warna dapat dibuat sebagai berikut.

- Warna murni (hue murni) diletakkan pada value 5,
- Warna value ke 6 adalah hue murni ditambah sedikit pigmen putih, selanjutnya warna value ke 7 dan ke 8 berangsur-angsur makin ditambah pigmen putih,
- Warna value ke 4 adalah hue murni ditambah sedikit pigmen hitam, selanjutnya warna value ke 3 dan ke 2 berangsur-angsur semakin ditambah pigmen hitam.

			9				Putih
			8				7 Si
			7				6 La
			6				5 So
U	B	H	5	K	J	M	4 Fa
			4				3 Mi
			3				2 Re
			2				1 Do
			1				Hitam

Gambar 53. Tangga value warna

f. Interval tangga tekstur

Tekstur terdiri dari tekstur kasar-tekstur sedang-tekstur halus. Antara terstur kasar sampai tekstur halus ini dapat disusun 7 interval tangga tekstur, yang dapat digunakan sebagai penolong menyusun rupa untuk memperoleh susunan yang selaras dari sisi tekstur, baik dari bentuk garis, bidang maupun gempal.

g. Interval tangga jarak

Jarak terdiri dari sempit/dekat-sedang-jauh. Antara jarak sempit sampai dengan jauh dapat disusun 7 interval tangga jarak, yang dapat digunakan sebagai alat menata rupa untuk memperoleh keselarasan/irama dari sisi jarak, apakah garis, bidang, ataupun gempal.

h. Interval tangga kedudukan dan gerak

Kedudukan suatu bentuk pada suatu ruang dapat di atas, di tengah, atau di bawah, ataupun dapat juga di kanan, di tengah atau di kiri. Kedudukan/posisi dibagian kiri sampai kanan, atau atas sampai bawah dapat dibuat interval tangga kedudukan dan gerak, yang dapat digunakan sebagai alat menata rupa untuk memperoleh keselarasan/irama dari gerak.

4. Menata Irama Berdasarkan Tangga Rupa

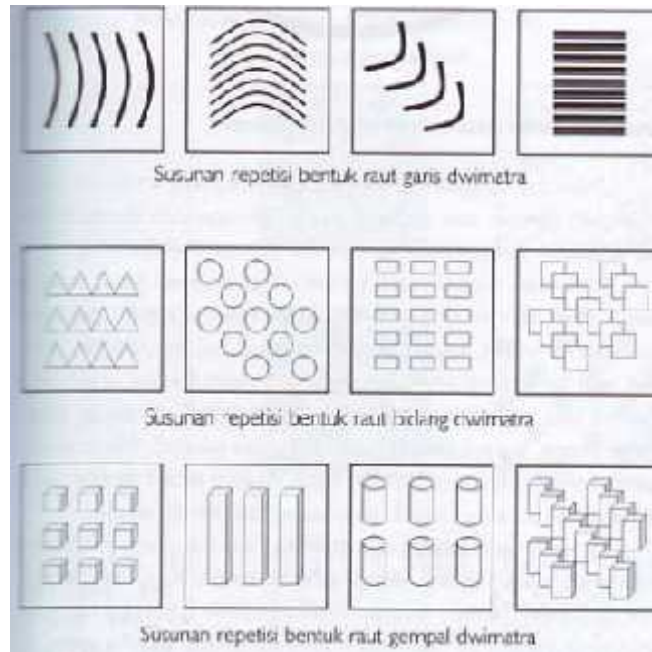
Ada tiga kemungkinan “hubungan pengulangan” unsur-unsur seni/rupa yang dapat membentuk jenis-jenis irama tertentu, yaitu :

- Repetisi
- Transisi
- Oposisi

5. Irama Laras Tunggal / Monoton / Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan paling sederhana dan paling mudah, karena hanya ada satu perbedaan yaitu kedudukan. Repetisi atau ada yang menyebut similarity (kesamaan) adalah suatu pengulangan dengan kesamaan total secara ketat dari dimensi-dimensi: bentuk, raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, dan jarak. Repetisi adalah suatu susunan dengan kesamaan ekstrem. Efek yang

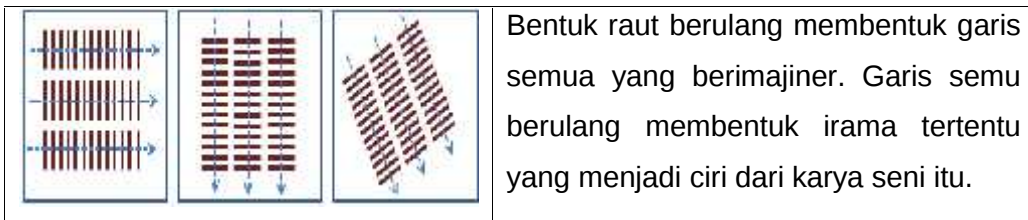
ditimbulkan: rapi, tenang, resmi, berwibawa, terdapat efek kaku, statis, dan monoton, sehingga berkesan menjemukan.



Gambar 54. Susunan repetisi
Sumber : Nirmana , 2009

Arah gerak pengulangan yang membentuk garis semu bisa bebas kemana pun, tetapi irama jenis tepetisi menekankan keteraturan ketat, dengan arah horizontal, vertikal, atau diagonal, yang jika lebih dari satu garis semu selalu diulang ketat dengan arah sejajar. Berikut ini beberapa contoh susunan repetisi bentuk raut garis yang mengambil garis nomor 1 pada interval tangga garis (garis lurus) yang akan membentuk garis semu diantaranya adalah

	Bentuk raut yang hanya satu buah yang berarti tidak berulang, bisa dikatakan tidak memiliki irama.
	Bentuk raut berulang walau jumlahnya sedikit telah memiliki irama meskipun tampak kaku, dan semakin banyak diulang semakin ritmis

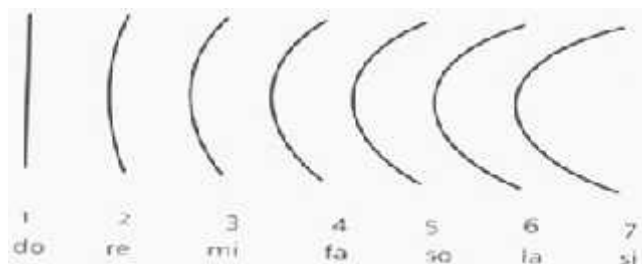


6. Irama Laras Harmonis / Transisi

Transisi merupakan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat (variasi-variasi dekat) atau pengulangan dengan pergantian (alternasi) dan menghasilkan suatu harmoni. Harmoni diartikan sebagai kombinasi dari obyek-obyek yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Harmoni dapat dicapai dengan mengadakan pengubahan-pengubahan dekat (transisi) satu atau beberapa unsur rupa tersebut di atas. Pemecahan masalah terhadap penyusunan bentuk raut yang saling tidak ada hubungan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Memberi jembatan dengan interval tanga raut atau gradasi raut pada bentuk raut yang berbeda tersebut.
- Mengulang-ulang bentuk raut yang berbeda tersebut sehingga tercipta suatu irama yang menyelaras kontras raut tersebut dengan laras kontras raut.

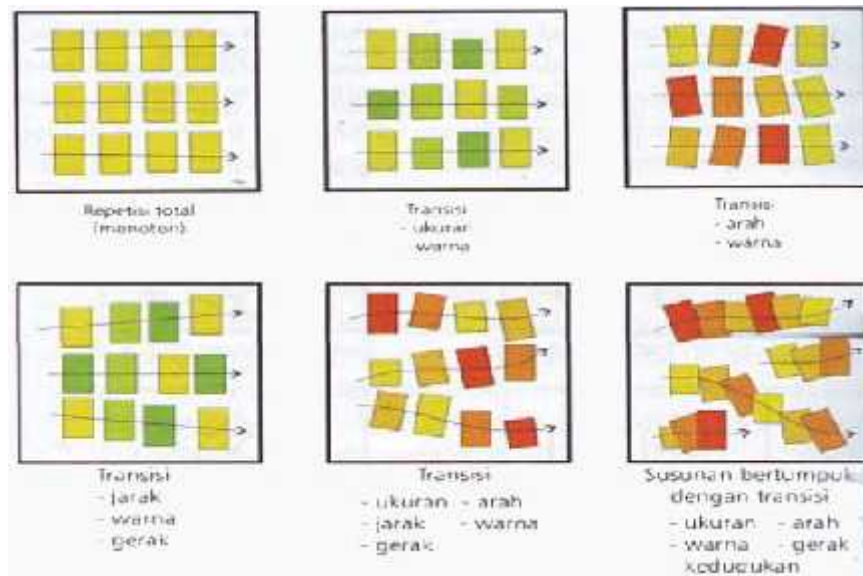
Menyusun suatu bentuk (garis/bidang/gempal) dengan dua atau tiga interval tangga unsur rupa yang saling berdekatan yang berarti menyusun bentuk-bentuk yang memiliki kemiripan, misalnya menyusun bentuk raut nomor 1 dan 2, nomor 4 dan 5, atau nomor 2,3, dan 4, (pada interval tangga bentuk raut) disebut susunan secara transisi.



Gambar 55. Interval tangga raut garis lurus
Sumber : Nirmana , 2009

Menyusun bentuk-bentuk dengan kecenderungan mirip digolongkan sebagai susunan secara transisi dengan perubahan dekat. Macam-macam susunan transisi bisa transisi bentuk raut, transisi ukuran, transisi

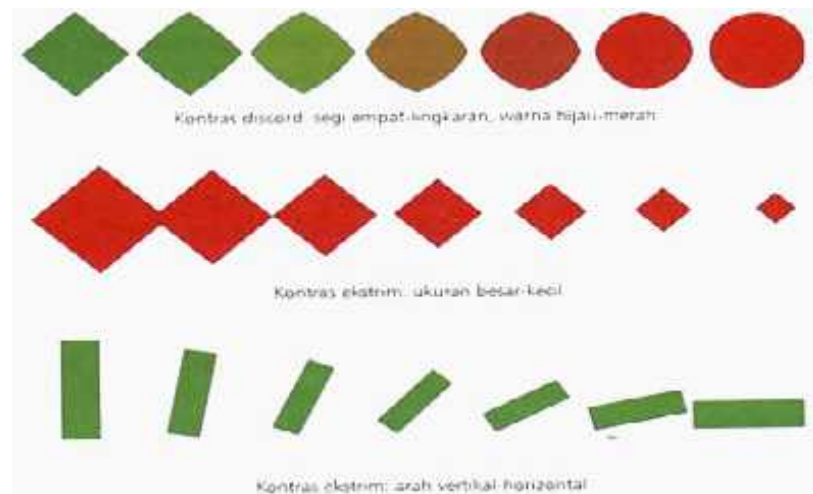
arah, transisi warna, transisi value, transisi tekstur, transisi gerak, atau transisi jarak, bisa transisi satu, beberapa atau seluruh unsur. Berikut ini beberapa contoh transisi pada raut bidang segi empat, transisi tersusun berdasar perubahan ukuran, warna, jarak, gerak, kedudukan dari raut bidang.



Gambar 56. Transisi pada raut bidang segi empat
Sumber : nirmana , 2009

7. Irama Laras Kontras

Laras kontras atau transisi oposisi merupakan jenis irama dengan gerak pengulangan dalam kekontrasan-kekontrasan atau pertentangan-pertentangan secara teratur, runtut, terus menerus, bak sebuah aliran yang mengalir penuh vitalitas. Kontras memberi penekanan yang menghidupkan desain, memberi greget, memberi gairah yang dinamis pada desain. Kontras selalu terjadi dan ada setiap hari, misalnya objek besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah, jauh-dekat, vertikal-horizontal, dan lain-lain.

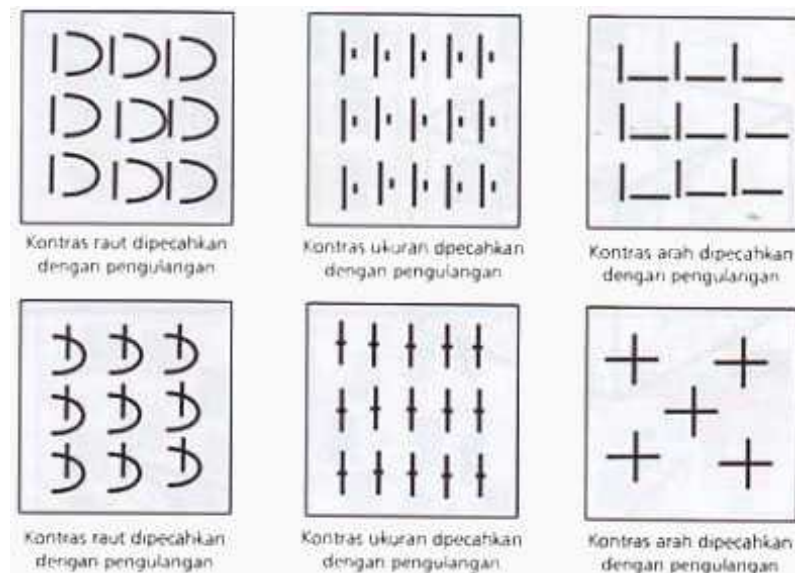


Gambar 57. Menjembatani kontras dengan gradasi
Sumber : Nirmana , 2009

Untuk mendapatkan irama kontras dapat dilakukan dengan

- membuat pengulangan-pengulangan kontras;
- memberi jembatan kontras dengan gradasi.

Berikut ini adalah contoh susunan raut dengan irama oposisi yang kekontrasannya dapat dilembutkan dengan adanya pengulangan bentuk raut, pengulangan ukuran, pengulangan arah, gradasi ukuran, gradasi arah.



Gambar 58. Susunan raut garis dengan irama oposisi
Sumber : nirmana , 2009

D. Aktivitas Pembelajaran

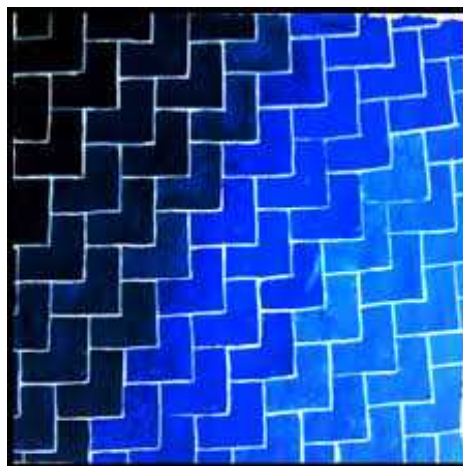
Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi, eksperimen serta indentifikasi terhadap irama pada suatu karya seni dwimatra. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak Saudara kuasai buatlah karya seni dwimatra seperti contoh berikut. Karya seni tersebut mempunyai dominasi berupa raut segitiga dengan ukuran yang berbeda dengan segitiga lainnya, repetisi warna merah ungu juga diterapkan pada karya ini. Indentifikasi unsur penyusun irama dan dominasinya.



<https://davidkurniasblog.wordpress.com/2015/01/11/nirmanaalementer/>

2. Dengan menggunakan perangkat lunak Saudara kuasai buatlah karya seni dwimatra seperti contoh berikut. Karya dwimatra tersebut mengandung repetisi bentuk yang dilengkapi irama warna yang bergradasi. Identifikasi unsur-unsur penyusunnya.



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah mendapatkan materi tentang mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip irama serta aktifitasnya, sekarang Saudara melanjutkan dengan latihan – latihan berikut ini :

1. Carilah karya seni rupa dwimatra dengan bentuk raut garis yang berirama dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah dapatkan, diskusikan tentang jenis irama dan unsur-unsur penyusunnya.
2. Carilah karya seni rupa dwimatra dengan bentuk raut bidang yang berirama dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah dapatkan, diskusikan tentang jenis irama dan unsur-unsur penyusunnya.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip irama, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- irama atau ritme adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajek, teratur, terus menerus.
- fungsi garis semu/imajinasi pada irama , diantaranya adalah membimbing pandangan mata ,prinsip kesatuan, serta ruang kosong
- Macam – macam interval tangga unsur rupa, diantaranya interval tangga bentuk raut (interval tangga bidang, interval tangga gempal), interval tangga ukuran, interval tangga arah, interval tangga warna, interval tangga value, interval tangga tekstur, interval tangga jarak, kedudukan dan gerak

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip irama, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara sudah memahami adanya irama pada suatu karya seni ?

2. Apakah Saudara sudah dapat mengidentifikasi macam irama berdasarkan interval tangga unsur rupa?
3. Apakah saudara dapat menciptakan garis semu dengan irama pada suatu karya seni ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Bentuk raut garis

Karya seni yang Saudara cari dan amati harus mengandung prinsip keindahan bentuk→irama. Unsur-unsur rupa penyusun irama diantaranya adalah

- Interval tangga bentuk raut
- Interval tangga ukuran
- Interval tangga arah
- Interval tangga warna
- Interval tangga value
- Interval tangga tekstur
- Interval tangga jarak
- Interval tangga kedudukan dan gerak

2. Bentuk raut bidang

Karya seni yang Saudara cari dan amati harus mengandung prinsip keindahan bentuk→irama. Unsur-unsur rupa penyusun irama diantaranya adalah

- Interval tangga bentuk raut
- Interval tangga ukuran
- Interval tangga arah
- Interval tangga warna
- Interval tangga value
- Interval tangga tekstur
- Interval tangga jarak
- Interval tangga kedudukan dan gerak

3. Bentuk raut gempal

Karya seni yang Saudara cari dan amati harus mengandung prinsip keindahan bentuk→irama. Unsur-unsur rupa penyusun irama diantaranya adalah

- Interval tangga bentuk raut
- Interval tangga ukuran
- Interval tangga arah
- Interval tangga warna
- Interval tangga value
- Interval tangga tekstur
- Interval tangga jarak
- Interval tangga kedudukan dan gerak



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi Prinsip Keindahan Bentuk : Proporsi Dan Skala

A. Tujuan

- Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi proporsi pada suatu karya dwimatra
- Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengidentifikasi skala pada suatu karya dwimatra

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mampu mengidentifikasi prinsip- prinsip keindahan bentuk pada prinsip proporsi
- Mampu mengidentifikasi prinsip- prinsip keindahan bentuk pada prinsip skala

C. Uraian Materi

1. Proporsi

Proporsi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur.

Dengan adanya proporsi atau perbandingan supaya ada perbandingan yang ideal sebagai alat menciptakan karya seni yang menarik / serasi. Misalnya, membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran kursi dengan meja, ukuran objek dengan ukuran latar, dan kesesuaian ukuran objek dengan objek lainnya. Karya seni yang tidak proporsional tampak tidak menarik dan kelihatan janggal. Untuk itu dalam penciptaannya harus dibuat sesuai dengan proporsi yang sebenarnya.

2. Proporsi Ideal / Serasi / Proporsional

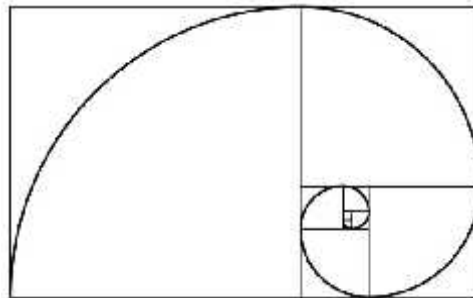
Proporsional / ideal / serasi merupakan ukuran perbandingan dari suatu karya seni yang dibuat berdasarkan kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap ideal sehingga terciptalah suatu karya seni yang menari dan enak lihat mata.

a. Proporsi bentuk raut dan proporsi ruang

Ruang merupakan tempat dimana bentuk raut berada. Ruang dapat berbentuk dwimatra maupun trimatra. Proporsi bentuk raut ataupun proporsi ruang berkaitan erat dengan ukuran, dimana proporsi ideal pada umumnya dinyatakan dengan ukuran yang bersifat matematis. Namun sifat matematisnya ini hanya sebagai pengarah saja karena yang dibuat adalah karya seni maka rasa lebih banyak berperan disini.

b. Fibonacci spiral

Fibonacci spiral atau sering disebut juga golden spiral adalah bentuk spiral yang terkenal untuk komposisi seni. Bentuk spiral ini (ilustrasi dibawah) banyak terdapat di alam misalnya keong, bunga, dan lain-lain. Bentuk spiral terlihat sangat alami dan enak dipandang.



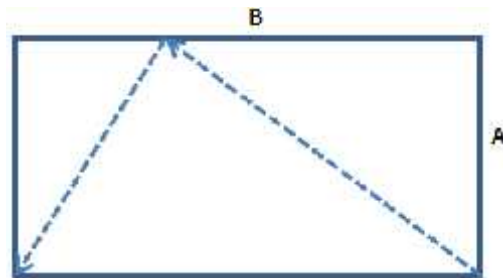
Gambar 59. Fibonacci spiral

Sebuah Fibonaccispiral mendekati spiral emas menggunakan busur seper empat lingkaran tertulis dalam kotak integer Fibonacci-nomor sisi, ditampilkan untuk ukuran persegi 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, dan yang paling besar adalah 34.

c. Proporsi din

Dasar proporsi din adalah bentuk bujur sangkar sebagai ukuran panjangnya 1 : 1,414 (A:B). Proporsi lebih panjang atau lebih pendek dianggap tidak proporsional.

Pada gambar “dasar pembuatan proporsi din” dapat dilihat bahwa bentuk bujur sangkar adalah sisi A. Untuk membuat garis diagonal kemudian lingkaran sampai memotong perpanjangan salah satu sisi bujur sangkar dan sisi bujur sangkar dan inilah sisi panjang proporsi din (B), lebarnya adalah sisi bujur sangkar tersebut (A).



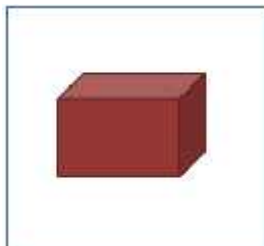
Gambar 60. Dasar pembuatan proporsi din

d. proporsi antara bentuk raut dan ruang

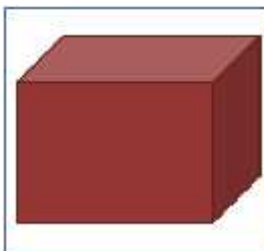
Proporsi / perbandingan ukuran antara bentuk raut dan ruang ditempatkan dimana bentuk raut tersebut berada, tidak ada ukuran yang pasti. Berikut ini contoh proporsi bentuk raut dan ruang :



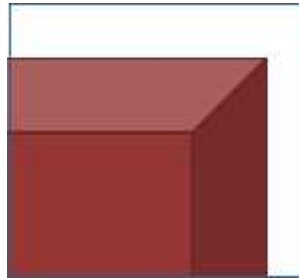
Ukuran obyek yang sangat kecil dibanding keluasan ruang yang ada akan menghasilkan kesan ruang terlalu kosong namun adakalanya obyek yang sangat kecil dapat menarik perhatian.



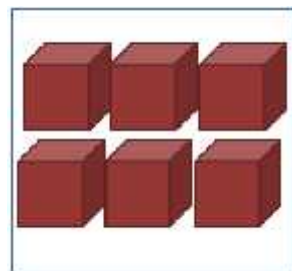
Proporsi antara ruang dan bentuk idealnya 75% ruang terisi dengan obyek



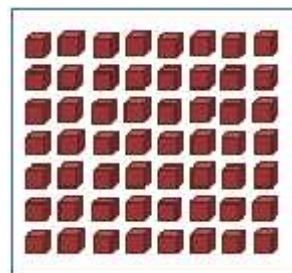
Ukuran obyek yang besar sehingga sedikit menyisakan ruang kosong akan menciptakan kesan obyek mendominasi ruang, muatan terasa penuh dan sesak



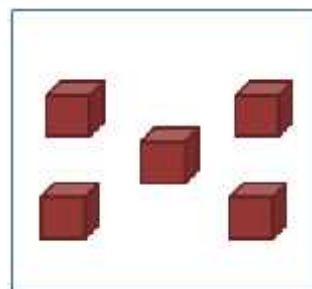
Ukuran obyek yang sangat besar maka obyek akan kehilangan bentuk wutuhnya dan tidak mendominasi lagi. Ini juga merupakan salah satu metode cropping gambar untuk memberikan kesan bahwa panjang dan besar obyek tersebut tak terhingga.



Susunan beberapa obyek dengan ukuran besar dan jumlah sedikit pada suatu ruang akan memberikan kesan berat, kuat, keras dan agak sesak.



Susunan beberapa obyek dengan ukuran kecil dengan jumlah banyak pada ruangan akan terasa ringan, longgar dan seakan menjadi tekstur yang menarik.

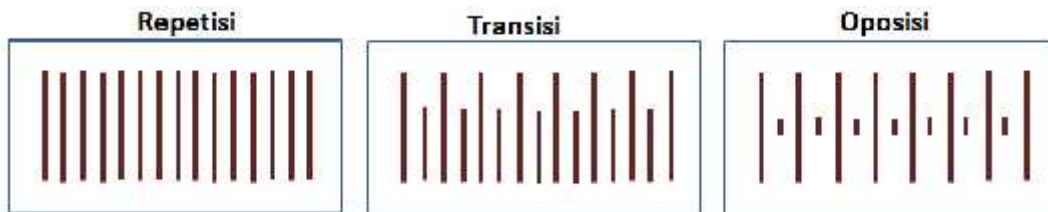


Susunan obyek dengan jumlah ganjil pada suatu ruang akan terasa lebih menarik dibandingkan obyek yang berjumlah genap.

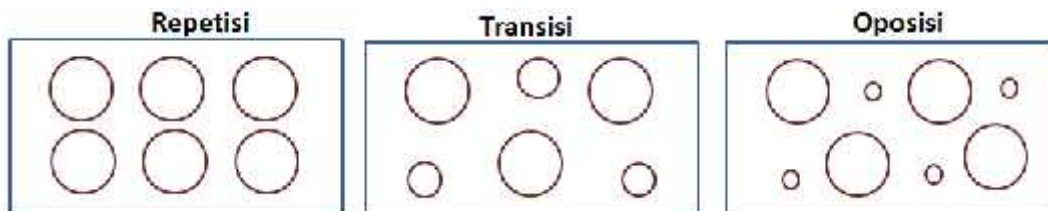
e. Proporsi antara bentuk raut dalam ruang

Setiap bentuk mempunyai ukuran, bisa besar – kecil, panjang – pendek, tinggi – rendah dan lain sebagainya. Unsur bentuk dapat berupa titik, garis, bidang, gempal dan setiap bentuk tentunya mempunyai raut pelbagai macam bentuknya. Proporsi sangat erat kaitannya dengan masalah ukuran dalam hal ini ukuran dari bentuk

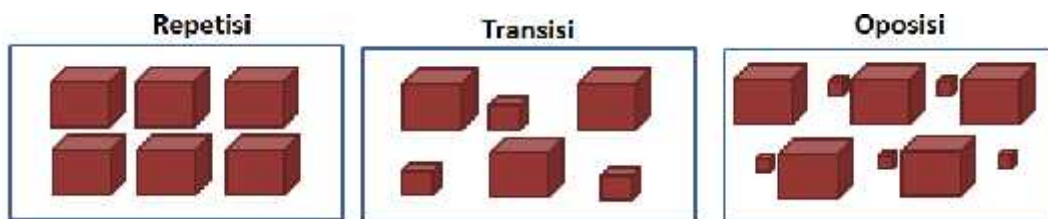
maupun rautnya. Perpaduan antar unsur – unsur pada nirmana dwimatra raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, kedudukan, jarak dan lain sebagainya akan menghasilkan kesan diantaranya adalah repetisi, transisi, oposisi



Gambar 61. Susunan proporsi garis

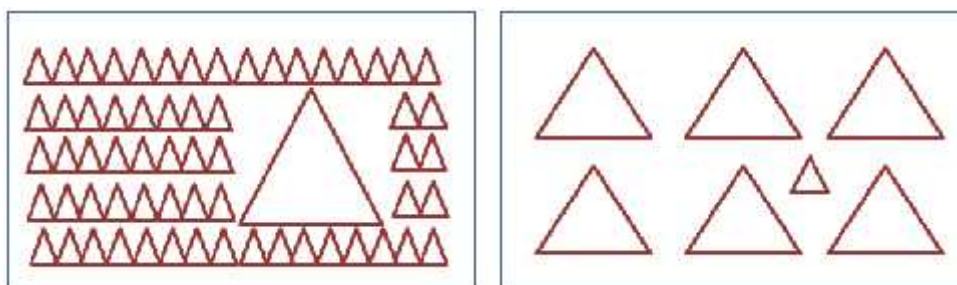


Gambar 62. Susunan proporsi bidang



Gambar 63. Susunan proporsi gempal

Susunan bentuk dengan sebagian ukuran besar dan satu ukuran kecil atau juga sebaliknya akan menarik perhatian dan menghasilkan suatu dominasi.



Gambar 64. Susunan proporsi dengan dominasi

f. Proporsi warna.

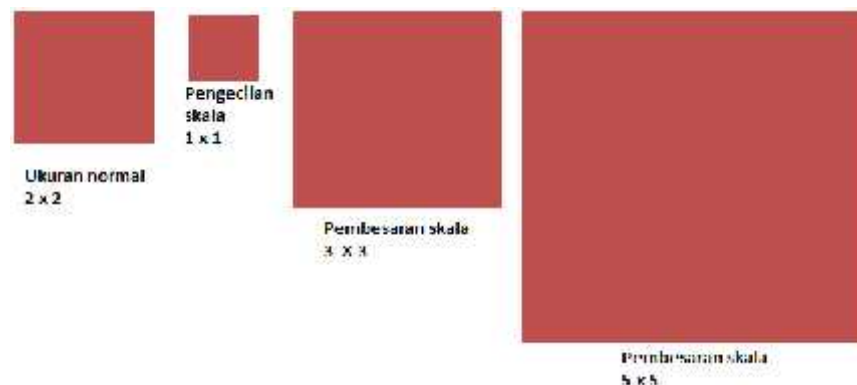
Untuk mendapatkan komposisi warna sebanding dengan luasannya ,dapat menggunakan acuan percobaan newton :

- keluasan warna kuning adalah 3 bagian
- keluasan warna merah adalah 5 bagian
- keluasan warna biru adalah 8 bagian

3. Skala

Skala merupakan perubahan ukuran tanpa merubah perbandingan panjang , lebar ataupun tinggi. Tujuan adanya skala pada suatu karya dwimatra memberikan kesan luas, jauh, sedang, sempit, dekat.

Skala merupakan salah prinsip dalam keindahan bentuk karya seni. Skala erat kaitannya dengan proporsi.



Gambar 65. perbandingan skala ukuran raut bidang persegi empat

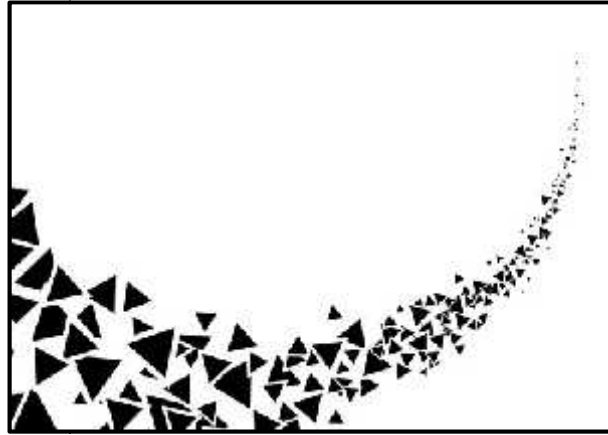
Dari gambar diatas terlihat bahwa pada ukuran bidang dengan perbandingan panjang dan lebar adalah 1:1. Untuk ukuran real dari panjang 2 dan lebar 2, maka ketika bidang dikecilkan dengan perbandingan panjang dan lebar tetap 1:1 dengan ukuran realnya panjang 1 dan lebar 1 dan begitu juga sebaliknya jika ukuran dibesarkan.

Perubahan Skala tidak hanya pada pebandingan ukuran panjang / lebar / tinggi pada obyek itu sendiri namun juga perbandingan ukuran terhadap obyek-obyek sekitarnya.

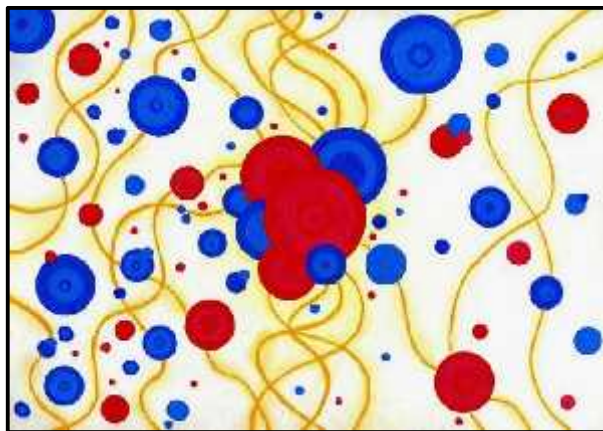
D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi, eksperimen serta indentifikasi terhadap proporsi dan skala pada suatu karya seni dwimatra. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang. Bacalah seluruh langkah pada aktivitas pembelajaran dibawah ini kemudian lakukan dengan cermat dan teliti.

1. Dengan menggunakan perangkat lunak Saudara kuasai buatlah karya seni dwimatra seperti contoh berikut. Karya seni tersebut menggunakan susunan bentuk raut bidang proporsi ruang kosong sekitar 75%.



2. Dengan menggunakan perangkat lunak Saudara kuasai buatlah karya seni dwimatra seperti contoh berikut. Karya seni tersebut menggunakan acuan proporsi warna. Namun terlihat warna merah menjadi dominasi dibanding warna kuning dan biru.



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah mendapatkan materi tentang mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip proporsi dan skalaserta aktifitasnya, sekarang Saudara melanjutkan dengan latihan – latihan berikut ini :

1. Carilah karya seni rupa dwimatra yang mengandung prinsip proporsi dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah dapatkan, diskusikan tentang jenis proporsi serta unsur-unsur penyusunnya.

2. Carilah karya seni rupa dwimatra yang mengandung prinsip skala dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah didapatkan, diskusikan tentang jenis proporsi serta unsur-unsur penyusunnya.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip proporsi dan skala, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Proporsi artinya perbandingan ukuran keserasian antara satu bagian dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda atau susunan karya seni (komposisi). Untuk mendapatkan proporsi yang baik, kita harus selalu membandingkan ukuran keserasian dari benda atau susunan karya seni tersebut.
- Proporsi / perbandingan ukuran antara bentuk raut dan ruang ditempat dimana bentuk raut tersebut berada, tidak ada ukuran yang pasti.
- Skala merupakan perubahan ukuran tanpa merubah perbandingan panjang , lebar ataupun tinggi.
- Perubahan Skala tidak hanya pada perbandingan ukuran panjang / lebar / tinggi pada obyek itu sendiri namun juga perbandingan ukuran terhadap obyek-obyek sekitarnya.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi prinsip keindahan bentuk pada prinsip proporsi dan skala, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang proporsi pada karya dwimatra ?
2. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang proporsi bentuk raut dan proporsi ruang pada karya dwimatra ?
3. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang proporsi bentuk raut dan ruang pada karya dwimatra ?
4. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang proporsi bentuk raut dalam ruang pada karya dwimatra ?

5. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang proporsi warna pada karya dwimatra ?
6. Apakah Saudara telah mengidentifikasi tentang skala pada karya dwimatra ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Karya seni yang Saudara amati harus mengandung prinsip keindahan bentuk→proporsi. Proporsional / ideal / serasi merupakan ukuran perbandingan dari suatu karya seni yang dibuat berdasarkan kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap ideal. Suatu proporsi mengandung proporsi dalam hal :
 - proporsi bentuk raut dan proporsi ruang
 - proporsi antara bentuk raut dan ruang
 - proporsi antara bentuk raut dalam ruang
 - proporsi warna.
2. Karya seni yang Saudara amati harus mengandung prinsip keindahan bentuk→skala. Dimana skala merupakan perubahan ukuran tanpa merubah perbandingan panjang , lebar ataupun tinggi. Tujuan adanya skala pada suatu karya dwimatra memberikan kesan luas, jauh, sedang, sempit, dekat.

Mengevaluasi Komposisi Warna

A. Tujuan

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta diklat dapat mengevaluasi komposisi warna pada karya dwimatra

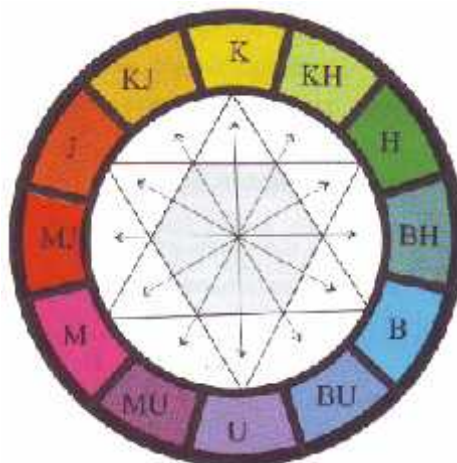
B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dapat mengevaluasi komposisi warna pada karya dwimatra

C. Uraian Materi

1. Interval Tangga Warna

Interval tangga merupakan tingkatan, atau gradasi warna yang jembatani dua warna kontras. Interval tangga warna amat berguna sebagai alat menyusun warna. Terdapat banyak warna kontras yang saling berkomplemen, misalnya saja kuning-ungu, hijau-merah, jingga-biru, seperti terlihat pada gambar interval tangga warna berikut



Gambar 66. Lingkaran warna

Diantara dua warna kontras yang berkomplemen tersebut dapat disusun tujuh interval tangga atau gradasi warna yang dapat digunakan untuk pedoman menyusun warna. Interval tangga ini dibuat sama dengan interval tangga not musik yang terdiri dari tujuh not, yakni do, re, mi, fa,

so, la, si, do. Berikut ini adalah interval tangga warna sesuai gambar diatas :

1	2	3	4	5	6	7
do	re	mi	fa	so	la	si
K	KH	H	BH	B	BU	U
K	KJ	J	MJ	M	MU	U
J	MJ	M	MU	U	BU	B
J	KJ	K	KH	H	BH	B
M	MJ	J	KJ	K	KH	H
M	MU	U	BU	B	BH	H

Gambar 67. Tangga warna

Saat menyusun warna berdasarkan interval tangga warna diatas secara garis besar dapat disusun dengan susunan laras tunggal /repetisi / monoton , transisi, oposisi/laras kontras.

Repetisi pewarnaan dengan satu interval tangga warna. Hasilnya monoton, sederhana, tenang, sedikit menjemukan, tetapi bisa tampak rapi, resmi.



Transisi/ laras harmoni Susunan transisi / laras harmoni warna adalah kombinasi warna-warna yang saling ada hubungan. Pada dasarnya semua warna yang saling ada hubungan satu dengan yang lain adalah warna-warna harmonis.

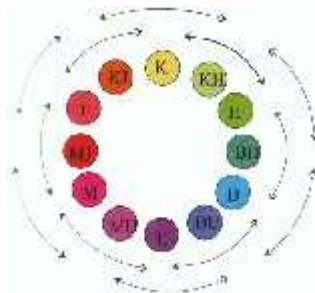


Oposisi/ Susunan warna oposisi atau laras laras kontras adalah susunan warna yang kontras saling berjauhan. Susunan oposisi menghasilkan kesan kontras, kuat, tajam, dinamis, kesan kontradiktif, bergejolak.



2. Laras Kontras Warna

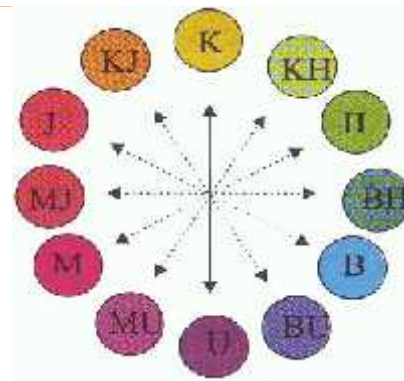
Dalam lingkaran warna jarak antar warna berbanding lurus dengan tingkat kekontrasan warna. Semakin jauh jarak pada lingkaran warna maka warna tersebut semakin besar sifat oposisinya. Pasangan warna yang letaknya berseberangan merupakan warna komplementer, misalnya saja warna kuning – ungu, merah – hijau.



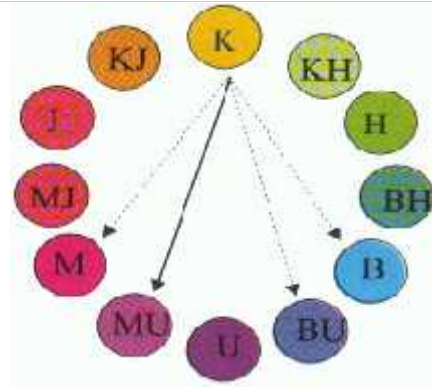
Gambar 68. Lingkaran warna harmoni dan kontras

Laras kontras warna digolongkan menjadi beberapa, yaitu :

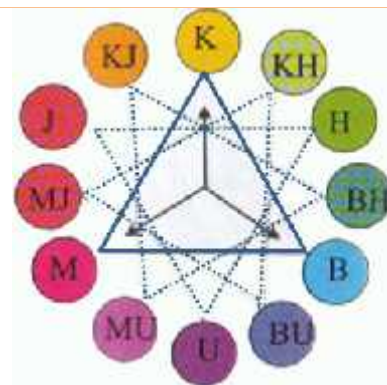
Laras kontras komplementer merupakan dua warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna disebut komplementer. Dua warna ini adalah warna yang paling bertentangan karena dua warna ini memiliki jarak paling jauh dalam lingkaran warna.



Kontras split komplemen disebut pula sebagai bias komplementer merupakan perpaduan warna – warna yang berseberangan pada lingkaran warna, tetapi menyimpang kekiri atau kekanan.



Kontras triad komplemen atau kontras segi tiga disebut pula sebagai kontras tiga warna. Susunan kontras tiga warna kontras maka dapat menggunakan bantuan gambar segitiga seperti pada gambar laras kontras triad komplementer . Contoh dari jenis kontras tiga warna adalah merah-biru-kuning.



Kontras tetrad komplemen Untuk mempermudah mendapatkan susunan rupa empat warna kontras maka dapat menggunakan bantuan bentuk segiempat seperti pada gambar laras kontras tetrad komplementer warna. Contoh susunan laras kontras tetras komplementer adalah kuning – biru hijau – ungu – merah jingga.

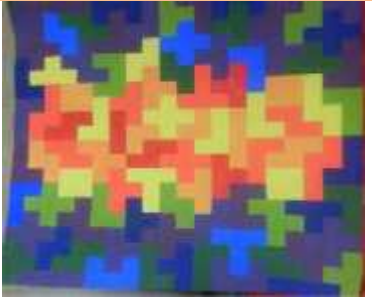


3. Kesatuan warna

Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan saling hubungan, susunan warna tidak boleh tercerai berai. Terdapat dua kemungkinan hubungan yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan dari warna-warna yang digunakan. Kesamaan warna artinya

semua warna yang digunakan sama persis, sedangkan kemiripan warna artinya warna-warna yang digunakan mempunyai unsur yang membuat mereka hampir sama.

Warna – warna kontras merupakan warna yang bertentangan dan tidak mempunyai kesamaan sehingga susunan warnanya kadang terasa tidak menyatu. Berikut ini adalah beberapa cara untuk menyusun warna kontras agar terlihat lebih menyatu satu sama lainnya :

Penetralan/neutralizing menggunakan warna-warna netral hitam, abu-abu, atau putih untuk membuat warna kontras lebih selaras.	
Pencampuran/ mixing memberikan warna-warna tetangga kepada masing-masing warna kontras yang digunakan untuk membuat warna kontras lebih selaras.	
Pengaburan/ glassing mengglasirnya dengan warna cair, mengaburkannya dengan kaca buram/kalkir, memberikan cadar berupa kain kasa/stimin, atau memercikinya/menyemprotnya dengan warna lain.	
Texturing membuat tekstur kasar dari permukaan media yang digunakan sehingga terjadi relief-relif atau bukti-bukti yang dapat mengakibatkan efek gelap terang yang dapat menetralkan warna-warna diatasnya.	
Graying/ pengabu-abuan. mencampur semua warna yang digunakan dengan abu-abu.	



4. Keserasian warna

Untuk mendapatkan komposisi yang sebanding, dalam arti tidak ada warna yang mendominasi, diperlukan perbandingan keluasan warna yang digunakan. Perbandingan keluasan antarwarna dalam sebuah susunan warna yang seimbang adalah :

- Untuk mendapatkan susunan tiga warna primer agar seimbang perbandingannya, maka perbandingan masing – masing warna primernya adalah → 3 kuning : 5 merah : 8 biru
- Untuk menyusun tiga warna primer dan tiga warna sekunder agar seimbang perbandingannya adalah → 3 kuning : 5 merah : 8 biru : 8 jingga : 11 hijau : 13 ungu
- semakin luas bentuk yang akan diberi warna sebaiknya menggunakan warna yang semakin tenang dan semakin sempit suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin kuat ”.

5. Dominasi warna

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, dan daya tarik, pusat perhatian atau pandang yang sering disebut dominasi. Sesuatu yang lain dari yang umum/kebanyakan dapat menjadi dominasi atau menjadi daya tarik. Misalnya seperti pada gambar berikut warna kuning menjadi dominasi dari warna ungu yang menjadi warna umum pada bidang.



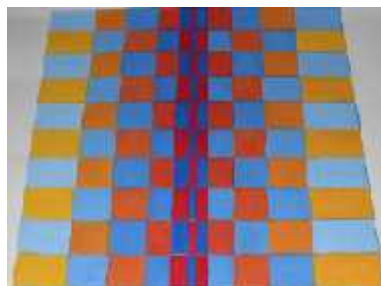
Gambar 69. Dominasi

Penerapan warna-warna analogous dengan menggunakan susunan warna dengan tingkat tergelap ke terang untuk seluruh komposisi, misalnya, akan terlihat harmonis, tetapi akan terkesan mentah, datar, menjemukan, jika tidak ada dominasinya. Ada beberapa cara untuk memberikan dominasi warna dengan beberapa cara sebagai berikut :

- Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas
- Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin
- Susunan warna-warna harmoni analogous dengan dominasi satu warna komplemennya atau satu warna kontras lainnya.
- Susunan warna-warna dengan proporsi keluasan yang sebanding dapat menggunakan dominasi satu keluasan warna yang lebih luas dari proporsi yang semestinya.
- Susunan warna-warna yang ber-*value* gelap dapat menggunakan dominasi satu warna yang ber-*value* terang.
- Susunan warna-warna yang ber-*value* terang dapat menggunakan dominasi satu warna yang ber-*value* gelap.
- Susunan warna-warna yang menggunakan intensitas *chroma* rendah menggunakan dominasi warna yang cemerlang.

6. Keseimbangan Warna

Suatu komposisi karya seni harus memiliki keseimbangan dalam susunan unsur-unsurnya, terutama ruang sebelah kiri dan kanan. Simetris artinya keseimbangan kanan kiri sama. Sedangkan keseimbangan asimetris artinya keseimbangan kanan kiri tidak sama.



Gambar 70. Keseimbangan warna simetris

Untuk memperoleh keseimbangan warna secara simetris tidaklah sulit. Sedangkan untuk memperoleh keseimbangan asimetris cukup sulit untuk memperhitungkannya. Salah satu cara untuk mempermudah mencapai keseimbangan asimetris dapat dilakukan dengan mengadakan pengulangan warna yang sama diberbagai bagian dan susunan. Pada keseimbangan warna yang asimetris harus mempertimbangkan gaya berat warna yang bersifat matematis namun perlu diingat pula bahwa warna merupakan unsur seni yang penuh rasa.

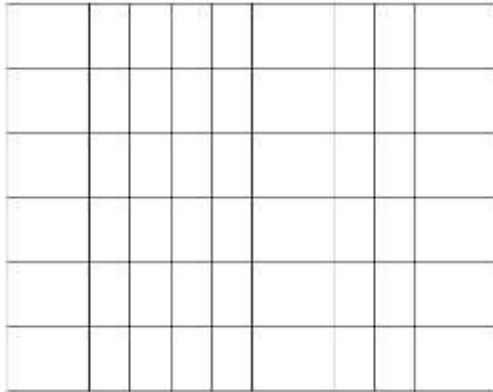


Gambar 71. Keseimbangan warna asimetris

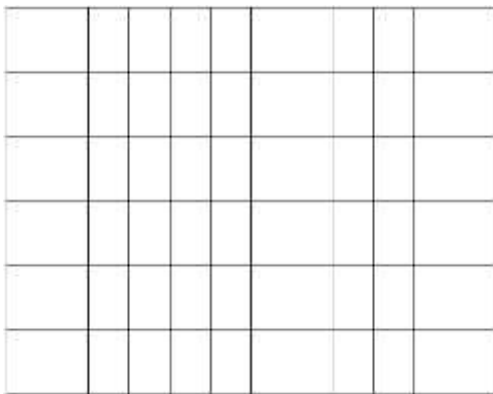
D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi, eksperimen serta evaluasi terhadap komposisi warna. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.

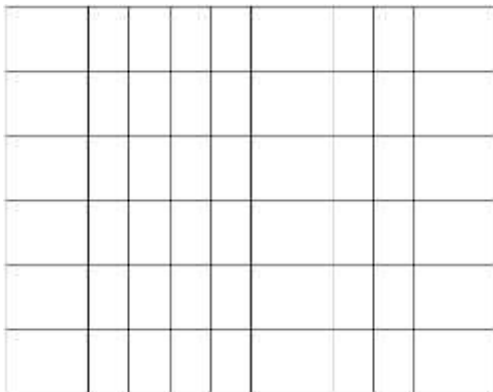
1. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah warna laras harmoni pada bidang kotak seperti dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 12 x 12 cm. Kesan apa yang Saudara dapatkan dari susunan bidang tersebut ?



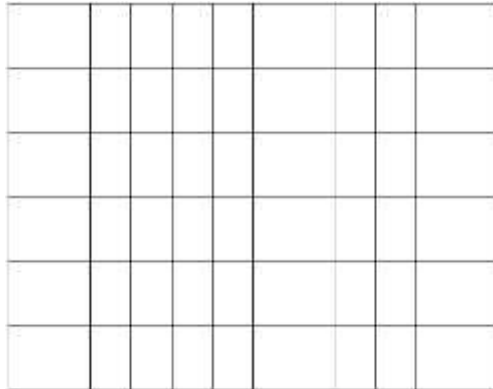
2. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah warna laras kontras komplementer pada bidang kotak seperti dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 12 x 12 cm.



3. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah warna yang mengandung keseimbangan simetri pada bidang kotak seperti dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 12x 12cm.



4. Dengan menggunakan perangkat lunak yang Saudara kuasai, susunlah warna yang mengandung keseimbangan asimetri pada bidang kotak seperti dibawah ini. Luas bidang gambar yang digunakan kurang lebih 12x 12cm.



E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah mendapatkan materi tentang evaluasi komposisi warna serta aktifitasnya, sekarang Saudara melanjutkan dengan latihan – latihan berikut ini :

1. Carilah karya seni rupa dwimatra yang mengandung dominasi warna dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah dapatkan, diskusikan tentang warna-warna penyusunnya dan warna yang menjadi dominasinya.
2. Carilah karya seni rupa dwimatra yang mengandung keseimbangan warna asimetris dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah dapatkan, diskusikan tentang warna penyusunnya serta komposisinya.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran mengevaluasi komposisi nirmana warna, materi dapat dirangkum sebagai berikut :

- Saat menyusun warna berdasarkan interval tangga warna diatas secara garis besar dapat disusun dengan susunan laras tunggal /repetisi / monoton , transisi, oposisi/laras kontras.

- Dalam lingkaran warna jarak antar warna berbanding lurus dengan tingkat kekontrasan warna. Semakin jauh jarak pada lingkaran warna maka warna tersebut semakin besar sifat oposisinya.
- Laras kontras komplementer merupakan dua warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna disebut komplementer.
- Kontras split komplemen disebut pula sebagai bias komplementer merupakan perpaduan warna – warna yang berseberangan pada lingkaran warna, tetapi menyimpang kekiri atau kekanan
- Kontras triad komplemen atau kontras segi tiga disebut pula sebagai kontras tiga warna.
- Kontras tetrad komplemen atau kontras dobel komplemen disebut pula kontras empat warna.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana pada unsur warna, Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut :

1. Apakah Saudara telah mampu mengevaluasi susunan warna monoton menjadi warna yang lebih menarik ?
2. Apakah Saudara telah mampu mengevaluasi susunan warna kontras menjadi suatu susunan yang lebih harmonis ?
3. Apakah Saudara telah mampu mengevaluasi susunan warna menjadi suatu susunan warna yang mempunyai dominasi ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. dominasi warna dapat terlihat dari susunan :
 - Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas
 - Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin
 - Susunan warna-warna harmoni analogous dengan dominasi satu warna komplemennya atau satu warna kontras lainnya.

- Susunan warna-warna dengan proporsi keluasan yang sebanding dapat menggunakan dominasi satu keluasan warna yang lebih luas dari proporsi yang semestinya.
 - Susunan warna-warna yang ber-value gelap dapat menggunakan dominasi satu warna yang ber-value terang.
 - Susunan warna-warna yang ber-value terang dapat menggunakan dominasi satu warna yang bervalue gelap.
 - Susunan warna-warna yang menggunakan intensitas *chroma* rendah menggunakan dominasi warna yang cemerlang.
2. Keseimbangan warna asimetris adalah keseimbangan kanan kiri tidak sama. Pada keseimbangan warna yang asimetris harus mempertimbangkan gaya berat warna yang bersifat matematis namun perlu diingat pula bahwa warna merupakan unsur seni yang penuh rasa.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Merancang Penerapan Unsur Dan Prinsip Desain Dalam Nirmana Dwimatra

A. Tujuan

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan peserta pelatihan mampu merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana dwimatra

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dapat merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana dwimatra

C. Uraian Materi

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan yang lain, hingga sebagai keseluruhan dapat mengintegrasikan stimuli luar dengan stimuli dalam (yang telah dimiliki sebelumnya-memori) hingga tercipta suatu karya yang baru.

Karya seni tidak saja harus hanya bernilai artistik tetapi mengandung tujuan tertentu. Unsur – unsur rupa sebagai penyusun seni saling berhubungan sehingga merupakan satu kesatuan.

Pada saat merancang suatu karya seni ada unsur-unsur dan prinsip desain yang perlu diperhatikan dan diterapkan agar mendapatkan suatu karya yang bagus, menarik dan memenuhi kaidah-kaidah seninya. Unsur – unsur konseptual yang ada pada perancangan karya seni adalah elemen titik, garis, bidang, gempal. Unsur – unsur visual dari karya dwimatra terdiri atas raut, bentuk, ukuran, warna, tekstur. Sedangkan yang termasuk prinsip – prinsip keindahan bentuk karya seni adalah kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan dominasi.

1. Unsur - unsur konseptual dari karya dwimatra

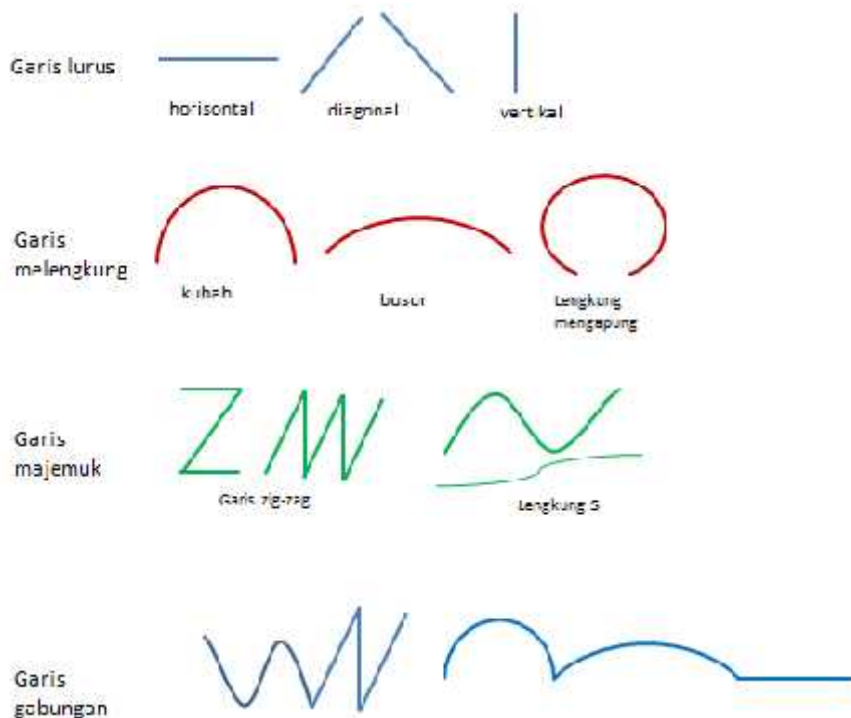
Pada unsur – unsur konseptual yang ada pada perancangan karya seni adalah elemen titik, garis, bidang, gempal.

Titik adalah salah satu elemen dalam seni rupa yang paling kecil, Apabila suatu titik ditarik akan menjadi suatu garis, dan titik apabila diolah secara luas akan menjadi suatu bidang.



Gambar 72. Raut titik

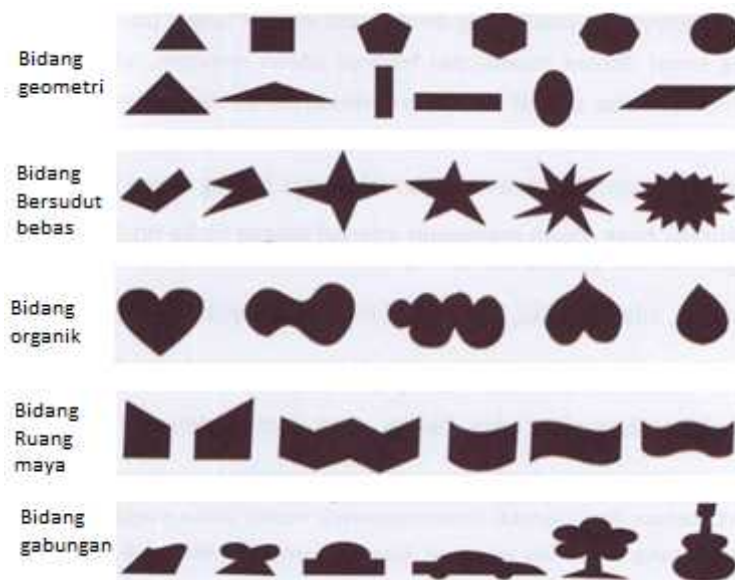
Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Bentuk raut garis dapat berupa garis lurus, melengkung, majemuk, gabungan



Gambar 73. Macam raut garis

Bidang adalah sesuatu yang memiliki wujud atau shape yang tampak dari suatu benda, khususnya untuk benda-benda 2 dimensional. bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.

Raut suatu bidang dapat berupa bidang geometri, bidang bersudut bebas, bidang organik, bidang ruang maya, bidang gabungan.



Gambar 74. Macam raut bidang

Bentuk rupa gempal / volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk ruang semu. Gempal semu akan tampak seperti gempal nyata bila didukung pewarnaan dan value yang tepat. Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah gempal kubistis, gempal silindris, gempal gabungan, gempal variasi.

2. Unsur - unsur visual dari karya dwimatra

Unsur – unsur visual dari karya dwimatra terdiri atas raut, bentuk, ukuran, warna, tekstur. Secara detail sudah dibahas pada kegiatan pembelajaran 5-6-7.

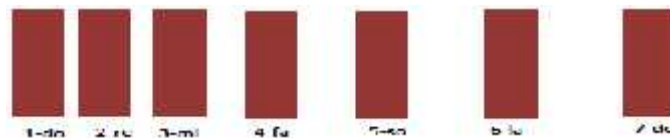
3. Prinsip keindahan bentuk

Prinsip – prinsip keindahan bentuk karya seni adalah kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan dominasi. Bentuk yang dimaksudkan

dalam suatu karya adalah bentuk titik, garis, bidang serta gempal. Bentuk–bentuk tersebut sebenarnya penggambar atas apa yang ada di dalam ini. Raut merupakan ciri khas suatu bentuk, tentu saja satu bentuk dengan bentuk yang lainnya mempunyai ciri khas tersendiri.

Irama atau ritme adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajek, teratur, terus menerus. Ajek yang dimaksud dalam hal ini bisa keajekan dalam kesamaan-kesamaan, bisa keajekan dalam perubahan-perubahan, atau bisa keajekan dalam kekontrasan-kekontrasan, yang dilakukan secara teratur, terus menerus, bagaikan sebuah aliran.

Pada suatu karya seni yang menarik biasanya mengandung irama yang bersifat repetisi, transisi serta kontras. Pelbagai macam interval tangga dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun karya seni yang menarik interval tangga tersebut dapat diterapkan pada unsur penyusun titik, garis, bidang maupun gempal. Pada interval tangga tersebut terdapat perubahan–perubahan yang terlihat disisi arah, ukuran, warna, tekstur, jarak, posisi dan lain sebagainya. Berikut salah satu contoh interval tangga jarak.

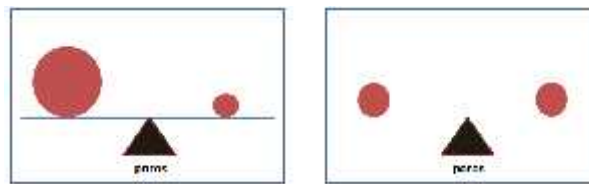


Gambar 75. Interval tangga jarak

Keseimbangan juga merupakan salah satu bagian yang penting dalam penyusunan suatu karya. Adapun jenis-jenis keseimbangan adalah keseimbangan simetris, silinder, memancar, tersembuyi.

4. Cara memperoleh keseimbangan

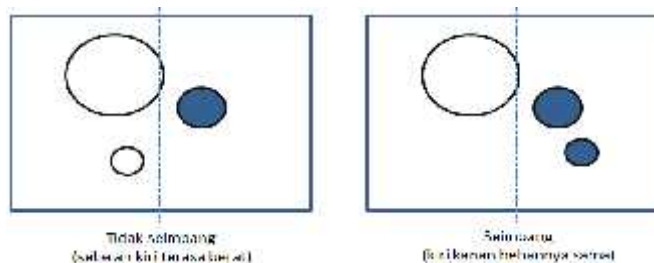
Keseimbangan memancar (radial balance) tetapi keseimbangan pada umumnya menekankan keseimbangan ruang bagian kiri dan ruang bagian kanan. Keseimbangan dalam seni hanyalah berdasarkan rasa, bukan matematika. Oleh karena itu, diperlukan banyak latihan agar rasa menjadi peka. Apa pun jenis keseimbangan yang ingin dicapai, selalu bertolak dari garis poros. Bentuk yang besar ditarik mendekati poros dan bentuk yang kecil ditarik menjauhi poros.



Gambar 76. Keseimbangan asimetri dan simetri

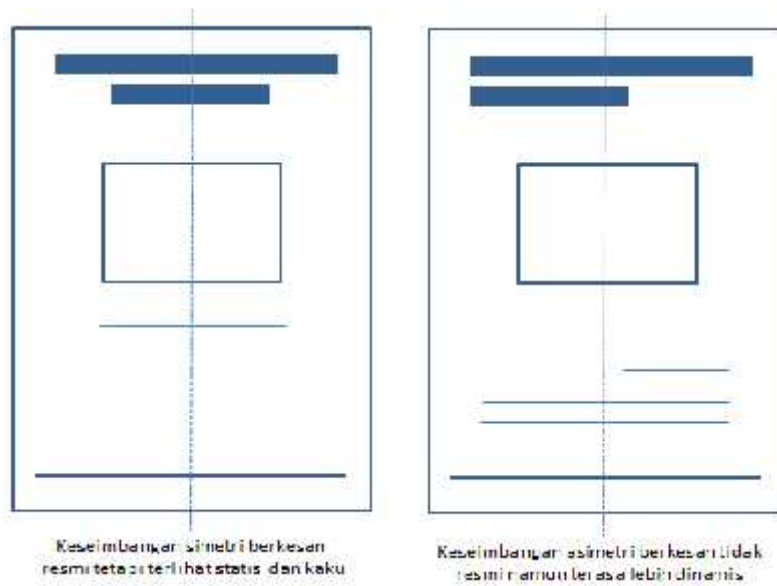
Cara memperhitungkan keseimbangan ruang kiri dan kanan persis seperti kalau cara menimbang barang dengan alat timbangan, antara lain:

- Jika beban di sebelah kiri terlalu berat (ukuran bentuknya besar atau jumlahnya banyak). Maka beban di sebelah kiri tersebut sebagian dipindahkan di sebelah kanan.
- Jika beban di sebelah kiri memiliki bentuk objek besar atau jumlahnya banyak, dan beban sebelah kanan bentuk objeknya lebih kecil atau jumlahnya sedikit sehingga berat sebelah kiri, maka kedudukan objek di sebelah kiri ditarik ke tengah (mendekati poros), dan beban di bagian kanan yang bentuk objeknya kecil atau jumlahnya sedikit ditarik ke tepi (menjauhi poros).



Gambar 77. Tidak seimbang dan seimbang

Pada saat mendesain suatu karya seni terlebih dahulu harus direncanakan akan menggunakan desain keseimbangan simetri atau asimetr dan hal ini berkaitan dengan karakter karya yang akan dibuat.



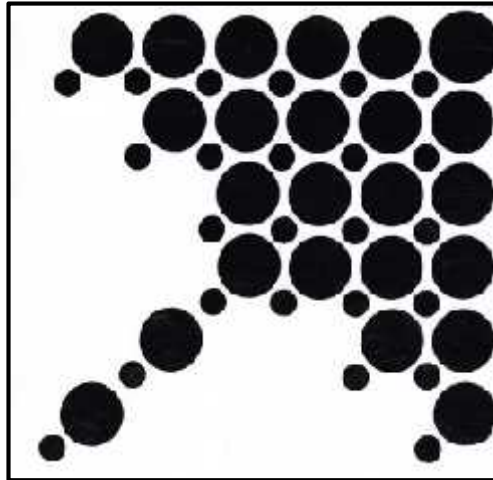
Gambar 78. Layout keseimbangan simetri dan asimetri

Jika mendesain sesuatu yang menghendaki bersifat resmi sebaiknya menggunakan keseimbangan simetris, sedangkan jika menghendaki sesuatu desain yang bersifat tidak resmi lebih baik menggunakan keseimbangan asimetris yang karakternya lebih dinamis. Gambar diatas merupakan contoh layout untuk keseimbangan simetris dan asimetris.

Pemilihan apakah susunan desain harus konsisten, di mana jika sejak awal disusun secara simetris maka seluruh susunan harus simetris, dan jika sejak awal suatu desain disusun secara asimetris maka seluruh desain sebaiknya disusun secara asimetris. Jadi, pada dasarnya jangan dicampur aduk antara simetris dan asimetris.

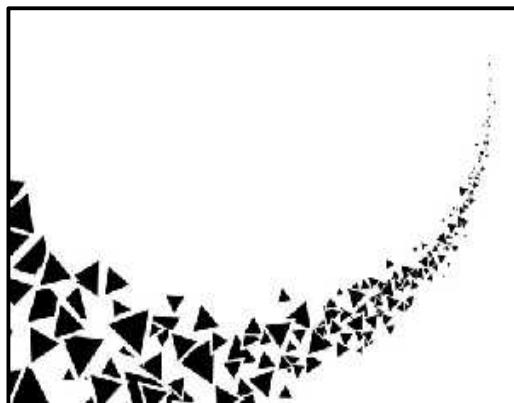
5. *White space*

White Space(ruang sela/kosong) sesungguhnya merupakan salah satu prinsip seni rupa yang pada dasarnya untuk membantu memperoleh kesatuan/*unity*. Prinsip ruang kosong (*white space*) merupakan salah satu cara untuk mendukung kesatuan dengan pendekatan kerapatan. Susunan bentuk-bentuk jangan disebar-sebar.



Gambar 78. *White space* dengan kontras ukuran bidang lingkaran

Dalam suatu ruang yang sempit sebaiknya objek-objek ditarik mendekati tembok/dinding, dan bagian tengah ruang dibiarkan sedikit kosong agar lebih leluasa dan terasa longgar, tidak sempit. Pada contoh dibawah ini ruang kosong sekitar 75 % sehingga terkesan desainnya tidak sesak dan cukup lega.



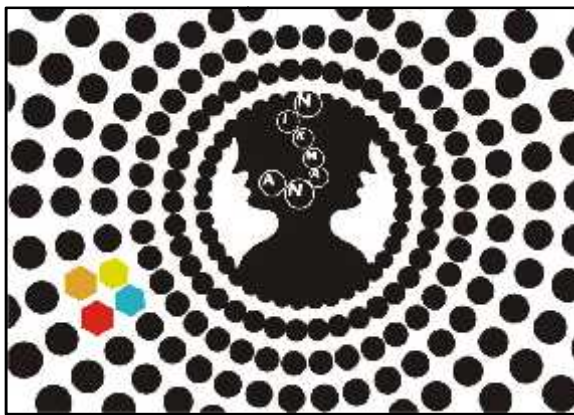
Gambar 79. Penerapan *white space* dipadu transisi unsur bidang segitiga

Dengan merapat-rapatkan objek yang disusun mendekati titik atau garis, dan dengan membiarkan tempat-tempat agar tetap kosong, maka akan tercipta suatu susunan yang menyatu. Namun tentunya dalam merapatkan objek-objek dan mengosongkan area-area tertentu harus mempertimbangkan prinsip keseimbangan.

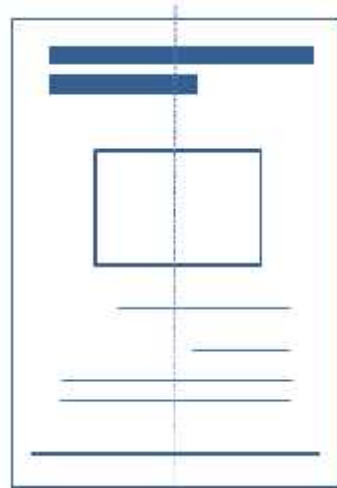
D. Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan ini peserta diklat akan melakukan observasi serta eksperimen untuk merancang penerapan unsur prinsip dan desain dalam nirmana dwimatra. Bentuk kelompok diskusi setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, namun eksperimen – eksperimen dibawah ini dikerjakan individu.

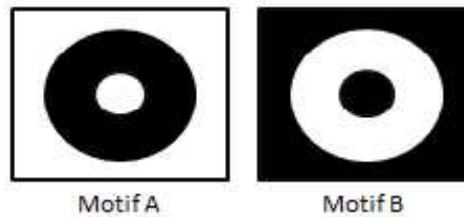
1. Amati desain *artwork* berikut ini ! Dengan perangkat lunak yang Saudara kuasai, buatlah artwork seperti dibawah. Untuk merancang dan membuat karya tersebut , unsur dan prinsip apa saja yang digunakan ?



2. Rancanglah cover buku “nirmana” dengan menerapkan susunan layout keseimbangan asimetris. Cover disusun dari unsur bidang raut titik / garis / bidang / gempal dan boleh diisi juga dilengkapi unsur teks yang bertuliskan “nirmana”. Berikut ini contoh layout dengan penerapan keseimbangan asimetri.



3. Dengan menggunakan dua motif berikut ini (motif A dan B), susunlah motif tersebut untuk susunan tegel / keramik dinding. Saudara dapat menerapkan susunan repetisi .



4. Dengan menerapkan gradasi warna kontras komplementer kuning – ungu, susunlah suatu motif yang dapat diterapkan untuk motif tekstil.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, Saudara mengerjakan latihan seperti berikut ini

1. Carilah penerapan karya seni rupa dwimatra berupa cover buku dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah didapatkan, diskusikan tentang unsur-unsur penyusun dan prinsip keindahan nirmana.
2. Carilah penerapan karya seni rupa dwimatra untuk aplikasi motif susunan keramik dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah didapatkan, diskusikan tentang unsur-unsur penyusun dan prinsip keindahan nirmana.
3. Carilah penerapan karya seni rupa dwimatra untuk aplikasi motif tekstil dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah didapatkan, diskusikan tentang unsur-unsur penyusun dan prinsip keindahan nirmana.
4. Carilah penerapan karya seni rupa dwimatra untuk aplikasi artwork dari pelbagai sumber baik dari internet, majalah, buku dan lain sebagainya. Amati karya seni rupa dwimatra yang telah didapatkan, diskusikan tentang unsur-unsur penyusun dan prinsip keindahan nirmana.

F. Rangkuman

Dari kegiatan pembelajaran merancang penerapan unsur prinsip dan desain dalam nirmana dwimatra, materi dapat dirangkum sebagai berikut:

- Kreativitas dapat mengintegrasikan stimuli luar dengan stimuli dalam hingga tercipta suatu karya yang baru.
- Pada unsur – unsur konseptual yang ada pada perancangan karya seni adalah elemen titik, garis, bidang, gempal.
- Unsur – unsur visual dari karya dwimatra terdiri atas raut, bentuk, ukuran, warna, tekstur.
- Prinsip – prinsip keindahan bentuk karya seni adalah kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan dominasi.
- Pada saat mendesain suatu karya seni terlebih dahulu harus direncanakan akan menggunakan desain keseimbangan simetri atau asimetri dan hal ini berkaitan dengan karakter karya yang akan dibuat.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dari kegiatan pembelajaran merancang penerapan unsur prinsip dan desain dalam nirmana dwimatra Saudara diharapkan untuk mengisi umpan balik dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan berikut:

1. Apakah Saudara dapat merancang suatu karya seni dengan menerapkan unsur konseptual nirmana ?
2. Apakah Saudara dapat merancang suatu karya seni dengan menerapkan unsur visual nirmana ?
3. Apakah Saudara dapat merancang suatu karya seni dengan menerapkan prinsip keindahan bentuk nirmana ?
4. Apakah Saudara dapat merancang suatu karya seni dengan menerapkan *white space* ?

H. Kunci Jawaban Latihan / Kasus / Tugas

1. Cover buku yang Saudara amati harus mengandung unsur-unsur penyusun dan prinsip-prinsip keindahan nirmana

- unsur-unsur konseptual nirmana → elemen titik, elemen garis, elemen Bidang, elemen gempal
 - unsur-unsur visual nirmana → raut, bentuk, ukuran, warna, tekstur
 - prinsip keindahan bentuk → keterpaduan/unity, keseimbangan/balance, irama/ritme, proporsi, skala
2. Susunan motif keramik yang Saudara amati harus mengandung unsur-unsur penyusun dan prinsip-prinsip keindahan nirmana
 3. Motif textil yang Saudara amati harus mengandung unsur-unsur penyusun dan prinsip-prinsip keindahan nirmana
 4. artwork yang Saudara amati harus mengandung unsur-unsur penyusun dan prinsip-prinsip keindahan nirmana

EVALUASI

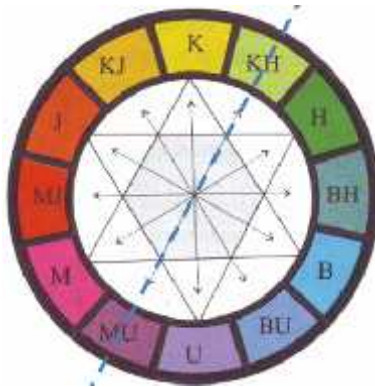
1. Berikut ini yang termasuk ke dalam unsur-unsur konseptual nirmana adalah
 - a. Gempal
 - b. Bentuk
 - c. Warna
 - d. Tekstur
2. Berikut ini yang termasuk ke dalam unsur-unsur visual nirmana adalah....
 - a. Titik
 - b. Bentuk
 - c. Garis
 - d. Gempal
3. Berikut ini yang termasuk ke dalam prinsip keindahan bentuk nirmana adalah....
 - a. Titik
 - b. Garis
 - c. Tekstur
 - d. Keterpaduan
4. Gambar berikut merupakan interval tangga dari ?



- a. interval tangga ukuran bidang
- b. interval tangga arah bidang
- c. interval tangga raut bidang
- d. interval tangga jarak

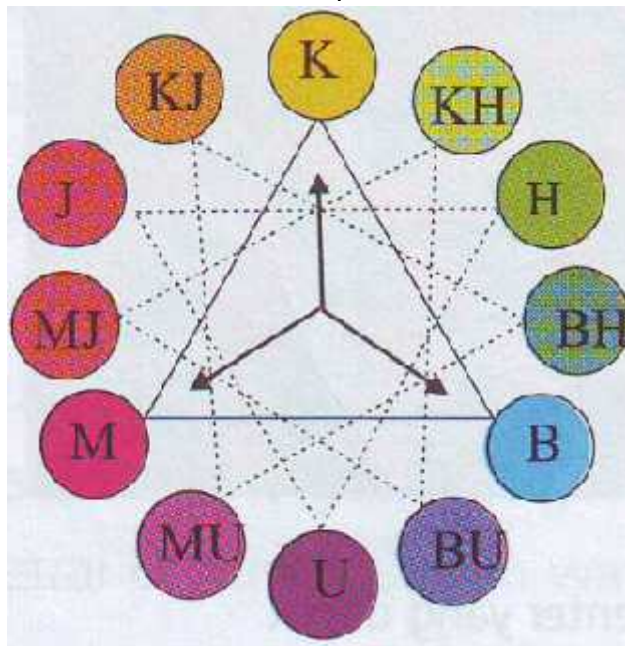
5. Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan adalah susunan
 - a. Kontras
 - b. Transisi
 - c. Repetisi
 - d. Harmonis

6. Dari gambar berikut ini yang termasuk kedalam warna dingin adalah



- a. Merah – jingga
 - b. Kuning – biru
 - c. Hijau – merah
 - d. Hijau – biru
7. Salah satu prinsip keindahan bentuk adalah keseimbangan.
 keseimbangan yang memiliki kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah disebut dengan keseimbangan
 - a. Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*)
 - b. Keseimbangan memancar (*radial balance*)
 - c. Keseimbangan sederhana (*obvious balance*)
 - d. Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*)
8. Suatu susunan irama yang memiliki hubungan pengulangan dengan perbedaan pada satu atau beberapa unsur/elemen seni/rupa yang digunakan hasilnya kontras adalah
 - a. Repetisi

- b. Oposisi
 - c. Transisi
 - d. Harmoni
9. Ukuran suatu garis pada konseptual nirmana bukan ukuran sentimeter ataupun meter tetapi ukurannya bersifat nisbi, hal ini berarti
- a. ukuran garis berupa horizontal, diagonal ataupun vertikal
 - b. ukuran panjang, tinggi, besar dipengaruhi bidang atau ruang dimana garis itu berada
 - c. ukuran garis tidak dipengaruhi bidang ataupun ruang
 - d. ukuran garis dapat bernentuk lurus, lengkung, rata, berombak yang memberntuk irama
10. Berdasarkan gambar berikut ini, manakah susunan warna yang termasuk kedalam warna triad komplementer



- a. merah ungu (MU) - ungu (U) - biru ungu (BU)
- b. kuning jingga (KJ) - merah ungu (MU) - biru ungu (BU) - kuning hijau (KH)
- c. hijau (H) - biru (B) - ungu (U)
- d. hijau (H) - biru (B) - ungu (U)



PENUTUP

Nirmana dwimatra ini merupakan salah satu modul dari sepuluh modul Guru Pembelajar. Modul kelompok kompetensi A ini digunakan untuk pelatihan guru kejuruan paket keahlian multimedia untuk jenjang diklat tingkat lanjut. Melalui modul ini peserta diklat diharapkan mampu memiliki kompetensi dalam membuat sebuah karya seni dwimatra

Modul ini diharapkan dapat berfungsi sebagai salah satu sumber belajar guru. Modul Guru Pembelajar Multimedia (MM) kelompok kompetensi A Nirmana dwimatra ini dapat digunakan oleh guru dan tenaga kependidikan dan sebagai acuan untuk memenuhi tuntutan kompetensinya, sehingga guru dapat melaksanakan tugasnya secara professional sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Pada modul ini diawali dengan pengenalan pemahaman unsur-unsur konseptual, unsur visual , prinsip keindahan bentuk, komposisi serta evaluasi akhir dan selanjut setelah selesai mempelajari semua peserta diharapkan mampu merancang suatu karya dwimatra.

Tentunya masih banyak kekurangan dalam pembuatan modul , penulis memohon saran dan masukannya demi terwujudnya modul yang baik yang dapat bermanfaat bagi semua anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanyoto Sadjiman Ebdj, nirmana dasar-dasar seni dan desain, 2009, Jalasutra, Yogyakarta
- Nugroho Sarwo, Manajemen Warna dan Desain, 2015, Andi Offset, Yogyakarta
- Wucius Wong, Beberapa asas merancang dwimatra, 1995, Penerbit. ITB Bandung. Bandung
- <https://pixabay.com>
- <http://kopdarr.blogspot.co.id/2015/08/photoshop-menambahkan-tekstur-pada-wajah.html>
- <http://tugasrupa.blogspot.co.id/2013/03/komposisi-teori-nirmana.html>
- <https://delladia.wordpress.com/portofolio-2/portofolio/>
- <http://www.notepedia.info>



GLOSARIUM

Bidang	: bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/ dua dimensi.
Dwimatra	: dua dimensi
<i>Dirrection</i>	: nilai gerak
Garis	: suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
gempal	: disebut juga volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal
<i>movement</i>	: nilai gerak atau dinamika
Nirmana	: tidak ada wujud atau tidak ada rupa, hal ini dimaksudkan bahwa nirmana dari semula yang tidak ada / tidak ada rupa kemudian berwujud media rupa untuk memperoleh keindahan.
nisbi	: bersifat relatif tergantung dibandingkan dengan apa dan ukuran seberapa besar.
Raut	: ciri khas suatu bentuk
Repetisi	: perulangan dari unsur yang sama
<i>Rhythm</i>	: nilai irama
Tafril	: bidang gambar
Tekstur	: unsur seni rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba oleh 5 panca indera.
titik	: suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi