

# **MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN**



Kelompok  
Kompetensi



Edisi  
Revisi  
2018

## **SENI BUDAYA SENI RUPA SMA**

TERINTEGRASI  
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

## **PEDAGOGI**

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK  
DAN MODEL PEMBELAJARAN

## **PROFESIONAL**

UNSUR-UNSUR SENI RUPA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2018

**PEDAGOGI : PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK DAN MODEL PEMBELAJARAN**

1. Penulis : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd.
2. Editor Substansi : Bambang Setya cipta, SE., M.Pd.
3. Editor Bahasa : Is Yuli Gunawan, M.Pd.
4. *Reviewer* : Dra. Sumiyarsih, M.Pd  
Dra. Ceravina Susanti, SST, M.Eng
5. Perevisi : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd.

**PROFESIONAL : UNSUR-UNSUR SENI RUPA**

1. Penulis : Budi Saptoto, S.Pd., M.Pd.
2. Editor Substansi : Dr. Kasiyan, M.Hum.
3. Editor Bahasa : Dra. Suyanti, M.Pd.
4. *Reviewer* : Eru Wibowo, S.Sn., M.Pd.  
Drs. I Gusti Ngurah Swastapa, M.Ds
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:  
Tim Disain Grafis

*Copyright* © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



## 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 dan berkarakter prima. Hal 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 Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

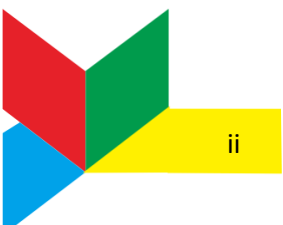


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018  
Direktur Jenderal Guru  
dan Tenaga Kependidikan,

**Dr. Supriano, M.Ed.**  
NIP. 196208161991031001





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001



## DAFTAR ISI

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| SAMBUTAN.....                                           | i   |
| KATA PENGANTAR .....                                    | iii |
| DAFTAR ISI.....                                         | v   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                      | vii |
| DAFTAR TABEL .....                                      | xii |
| PENDAHULUAN.....                                        | 1   |
| A. Latar Belakang.....                                  | 1   |
| B. Tujuan.....                                          | 3   |
| C. Peta Kompetensi .....                                | 4   |
| D. Ruang Lingkup.....                                   | 5   |
| E. Cara Penggunaan Modul .....                          | 6   |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 .....                           | 13  |
| PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK.....               | 13  |
| DAN MODEL PEMELAJARAN .....                             | 13  |
| A. Tujuan.....                                          | 13  |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi ..... | 13  |
| C. Uraian Materi .....                                  | 14  |
| D. Aktivitas Pembelajaran .....                         | 37  |
| E. Latihan / Kasus / Tugas .....                        | 40  |
| F. Rangkuman .....                                      | 40  |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....                  | 41  |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....              | 43  |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 .....                           | 45  |
| PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN .....                        | 45  |
| A. Tujuan.....                                          | 45  |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi ..... | 45  |
| C. Uraian Materi .....                                  | 45  |
| D. Aktivitas Pembelajaran .....                         | 70  |
| E. Latihan / Kasus / Tugas .....                        | 73  |





|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| F. Rangkuman .....                                      | 74  |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....                  | 76  |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....              | 80  |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 .....                           | 81  |
| UNSUR-UNSUR SENI RUPA DAN PENGORGANISASIANNYA.....      | 81  |
| A. Tujuan.....                                          | 81  |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi ..... | 81  |
| C. Uraian Materi .....                                  | 82  |
| D. Aktivitas Pembelajaran.....                          | 148 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas .....                        | 151 |
| F. Rangkuman .....                                      | 158 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....                  | 160 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....              | 163 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 .....                           | 187 |
| DESAIN DASAR SENI RUPA TIGA DIMENSI .....               | 187 |
| A. Tujuan.....                                          | 187 |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi ..... | 187 |
| C. Uraian Materi .....                                  | 187 |
| D. Aktivitas Pembelajaran.....                          | 202 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas .....                        | 205 |
| F. Rangkuman .....                                      | 208 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....                  | 210 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....              | 214 |
| PENUTUP .....                                           | 219 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                     | 221 |





## DAFTAR GAMBAR

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka .....                       | 6  |
| Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....                        | 7  |
| Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In .....              | 9  |
| Gambar 4. Hirarki model pembelajaran .....                              | 20 |
| Gambar 5. Unsur-unsur Pembelajaran .....                                | 23 |
| Gambar 6. Contoh Tahapan Pembelajaran.....                              | 25 |
| Gambar 7. Suasana peserta diklat pada <i>Cooperative Learning</i> ..... | 30 |
| Gambar 8 Bahan Arang untuk menggambar.....                              | 47 |
| Gambar 9 Contoh karya dengan bahan arang .....                          | 48 |
| Gambar 10 Contoh karya “bunga bunga angrek” dengan bahan arang .....    | 48 |
| Gambar 11 Pensil.....                                                   | 50 |
| Gambar 12 Contoh beberapa arsiran dengan pensil.....                    | 51 |
| Gambar 13 Konte .....                                                   | 51 |
| Gambar 14 Konte .....                                                   | 52 |
| Gambar 15 Contoh karya dengan konte .....                               | 52 |
| Gambar 16 Pensil warna .....                                            | 53 |
| Gambar 17 Contoh karya dengan pensil warna .....                        | 53 |
| Gambar 18 Pastel.....                                                   | 55 |
| Gambar 19 Pastel.....                                                   | 55 |
| Gambar 20 Contoh karya dengan pastel .....                              | 56 |
| Gambar 21 Contoh karya dengan pastel .....                              | 56 |
| Gambar 22 Contoh goresan dengan bahan pastel.....                       | 57 |
| Gambar 23 Tinta.....                                                    | 58 |
| Gambar 24 Contoh karya dengan tinta .....                               | 58 |
| Gambar 25 Contoh karya dengan tinta .....                               | 59 |
| Gambar 26 Cat Air.....                                                  | 60 |
| Gambar 27 Cat Air.....                                                  | 61 |
| Gambar 28 Contoh karya dengan cat air .....                             | 61 |





|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 29 Contoh karya dengan cat air .....                              | 61 |
| Gambar 30 Jenis Cat Poster.....                                          | 62 |
| Gambar 31 Contoh karya dengan cat poster .....                           | 63 |
| Gambar 32 Contoh karya dengan cat poster .....                           | 63 |
| Gambar 33 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran .....                   | 64 |
| Gambar 34 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran .....                   | 64 |
| Gambar 35 Palet.....                                                     | 65 |
| Gambar 36 Karet penghapus.....                                           | 66 |
| Gambar 37 Penggaris Siku.....                                            | 66 |
| Gambar 38 Penggaris lurus terbuat dari besi.....                         | 66 |
| Gambar 39 Jangka .....                                                   | 67 |
| Gambar 40 Lem.....                                                       | 67 |
| Gambar 41 Jenis kertas gambar manila.....                                | 69 |
| Gambar 42 Jenis kertas padalarang .....                                  | 69 |
| Gambar 43 Jenis kertas linen/hamer pepunyai karakter bertekstur.....     | 70 |
| Gambar 43 Contoh arsiran titik zig zag .....                             | 82 |
| Gambar 44 Eksplorasi titik .....                                         | 82 |
| Gambar 45 Eksplorasi titik yang sudah mengarah ke garis.....             | 83 |
| Gambar 46 Eksplorasi garis lurus .....                                   | 84 |
| Gambar 47 Eksplorasi garis gelombang .....                               | 85 |
| Gambar 48 Eksplorasi garis ilusi ruang persegi .....                     | 85 |
| Gambar 49 Eksplorasi pengembangan garis .....                            | 86 |
| Gambar 50 Eksplorasi pengembangan garis .....                            | 86 |
| Gambar 51 Eksplorasi garis dalam arsiran gambar bentuk .....             | 87 |
| Gambar 52 Bentuk dan wujud.....                                          | 89 |
| Gambar 53 Bentuk organis dua dimensi .....                               | 89 |
| Gambar 54 Bentuk organis dua dimensi .....                               | 90 |
| Gambar 55 Bentuk organis dua dimensi .....                               | 90 |
| Gambar 56 Bentuk organis tiga dimensi .....                              | 91 |
| Gambar 57 Bentuk-bentuk geometris dan organis bervolume.....             | 91 |
| Gambar 58 (a) Positif dan negatif (b) Positif dan negatif simultan ..... | 93 |
| Gambar 59 Ruang Positif dan negatif .....                                | 93 |
| Gambar 60 Contoh Ruang Positif dan negatif .....                         | 94 |



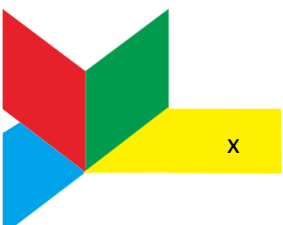


|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 61 Contoh gambar ruang perspektif ( <i>sumber: Paul Zerlanski</i> ).....       | 94  |
| Gambar 62 Pembiasan cahaya putih menjadi warna dengan prisma kaca .....               | 96  |
| Gambar 63 Lingkaran Warna.....                                                        | 97  |
| Gambar 64 Aplikasi warna dingin .....                                                 | 99  |
| Gambar 65 Aplikasi warna panas .....                                                  | 100 |
| Gambar 66 Aplikasi warna intensitas tinggi.....                                       | 101 |
| Gambar 67 Aplikasi warna intensitas tinggi.....                                       | 102 |
| Gambar 68 Aplikasi warna intensitas rendah .....                                      | 102 |
| Gambar 69 Aplikasi warna intensitas rendah .....                                      | 103 |
| Gambar 70 Aplikasi warna primer .....                                                 | 103 |
| Gambar 71 Warna monokromatik dengan aksen warna merah .....                           | 105 |
| Gambar 72 Penerapan warna monokromatik.....                                           | 105 |
| Gambar 73 Penggunaan warna monokromatik .....                                         | 106 |
| Gambar 74 Penerapan warna analogus .....                                              | 107 |
| Gambar 75 Penerapan warna komplementer .....                                          | 108 |
| Gambar 76 Penggunaan warna komplementer .....                                         | 108 |
| Gambar 77 Penggunaan warna komplementer.....                                          | 109 |
| Gambar 78 Penggunaan warna komplementer.....                                          | 109 |
| Gambar 79 Bagan Skema Warna .....                                                     | 110 |
| Gambar 80 Tekstur kasar atau nyata dengan bahan kertas bekas, kapas dan cat air ..... | 113 |
| Gambar 81 Tekstur semu dengan bahan cat air .....                                     | 113 |
| Gambar 82 Tekstur kasar/nyata dengan bahan kertas bekas/tisu dan cat air ..           | 114 |
| Gambar 83 Tekstur semu dengan bahan pensil .....                                      | 114 |
| Gambar 84 Tekstur semu dengan bahan crayon .....                                      | 115 |
| Gambar 85 Tekstur semu dengan bahan crayon .....                                      | 115 |
| Gambar 86 Pengulangan teratur.....                                                    | 117 |
| Gambar 87 Pengulangan teratur.....                                                    | 117 |
| Gambar 88 Pengulangan tidak teratur .....                                             | 118 |
| Gambar 89 Pengulangan tidak teratur .....                                             | 118 |
| Gambar 90 Penerapan prinsip selang-seling .....                                       | 119 |
| Gambar 91 Penerapan prinsip selang-seling .....                                       | 119 |
| Gambar 92 Penerapan prinsip rangkaian .....                                           | 120 |





|                                                                                                                                    |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 93 Penerapan prinsip rangkaian.....                                                                                         | 120 |
| Gambar 94 Bagan a. Prinsip irama berombak dan b. Irama zigzag .....                                                                | 121 |
| Gambar 95 Penerapan prinsip irama berombak.....                                                                                    | 122 |
| Gambar 96 Penerapan prinsip irama berombak.....                                                                                    | 122 |
| Gambar 97 Penerapan prinsip irama berombak.....                                                                                    | 123 |
| Gambar 98 Penerapan prinsip irama zigzag .....                                                                                     | 123 |
| Gambar 99 Bagan Prinsip gradasi .....                                                                                              | 124 |
| Gambar 100 Penerapan prinsip gradasi warna.....                                                                                    | 125 |
| Gambar 101 Penerapan prinsip gradasi warna.....                                                                                    | 125 |
| Gambar 102 Penerapan prinsip gradasi warna.....                                                                                    | 126 |
| Gambar 103 Bagan Penerapan prinsip transisi garis, transisi ruang dan transisi<br>tekstur/warna .....                              | 127 |
| Gambar 104 Penerapan transisi bentuk geometris, segi tiga ke lingkaran .....                                                       | 127 |
| Gambar 105 Bagan a. Prinsip radiasi .....                                                                                          | 128 |
| Gambar 106 Penerapan prinsip radiasi.....                                                                                          | 129 |
| Gambar 107 Penerapan prinsip radiasi.....                                                                                          | 129 |
| Gambar 108 Penerapan prinsip radiasi.....                                                                                          | 130 |
| Gambar 109 Penerapan prinsip konsentrasi .....                                                                                     | 131 |
| Gambar 110 Penerapan prinsip konsentrasi .....                                                                                     | 131 |
| Gambar 111 Penerapan prinsip konsentrasi .....                                                                                     | 132 |
| Gambar 112 Bagan Prinsip kontras .....                                                                                             | 133 |
| Gambar 113 Penerapan prinsip kontras warna.....                                                                                    | 133 |
| Gambar 114 Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk .....                                                                        | 134 |
| Gambar 115 Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk .....                                                                        | 134 |
| Gambar 116 Penerapan prinsip penekanan.....                                                                                        | 135 |
| Gambar 117 Penerapan prinsip penekanan.....                                                                                        | 136 |
| Gambar 118 Penerapan prinsip penekanan.....                                                                                        | 136 |
| Gambar 119 Bagan beberapa jenis proporsi.....                                                                                      | 138 |
| Gambar 120 a. b. Proporsi pada hasil lukisan pemandangan .....                                                                     | 139 |
| Gambar 121 Penerapan prinsip keseimbangan mendatar .....                                                                           | 140 |
| Gambar 122 Bagan Jenis Prinsip Keseimbangan: a. Keseimbangan mendatar,<br>b. Keseimbangan tegak lurus, c. Keseimbangan radial..... | 141 |
| Gambar 123 Penerapan prinsip keseimbangan vertikal .....                                                                           | 142 |





|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 124 Penerapan prinsip keseimbangan radial .....                | 142 |
| Gambar 125 Penerapan prinsip keseimbangan tegak lurus asimetris ..... | 143 |
| Gambar 126 Penerapan prinsip keseimbangan asimetris .....             | 143 |
| Gambar 127 Penerapan prinsip Harmoni .....                            | 144 |
| Gambar 128 Penerapan prinsip Harmoni .....                            | 145 |
| Gambar 129 Penerapan prinsip Harmoni bentuk .....                     | 146 |
| Gambar 130 Penerapan prinsip Kesatuan .....                           | 147 |
| Gambar 131 Penerapan prinsip Kesatuan .....                           | 147 |
| Gambar 132 Penerapan prinsip Kesatuan .....                           | 148 |
| Gambar 133 Prinsip Kesatuan .....                                     | 189 |
| Gambar 134 Prinsip Keseimbangan .....                                 | 190 |
| Gambar 135 Prinsip Proporsi .....                                     | 190 |
| Gambar 136 Prinsip Irama .....                                        | 191 |
| Gambar 137 Prinsip Dominasi .....                                     | 191 |
| Gambar 138 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 193 |
| Gambar 139 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 194 |
| Gambar 140 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 194 |
| Gambar 141 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 195 |
| Gambar 142 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 195 |
| Gambar 143 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 196 |
| Gambar 144 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 196 |
| Gambar 145 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 197 |
| Gambar 146 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 197 |
| Gambar 147 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 198 |
| Gambar 148 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 198 |
| Gambar 149 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 199 |
| Gambar 150 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 199 |
| Gambar 151 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 200 |
| Gambar 152 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 200 |
| Gambar 153 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 201 |
| Gambar 154 Karya Nirmana tiga dimensi .....                           | 201 |





## DAFTAR TABEL

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul .....     | 12  |
| Tabel 2 Ukuran Kertas .....                 | 68  |
| Tabel 3 Garis dan Kesan Efek Fisiknya ..... | 87  |
| Tabel 4 Makna Warna.....                    | 111 |





## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif. Karena itu, profesi guru harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. PKB adalah bagian penting dari proses pengembangan keprofesionalan guru. Konsekuensi dari guru sebagai profesi adalah pengembangan keprofesian berkelanjutan. Oleh karena itu modul dengan judul Desain Dasar Dua Dimensi dan Tiga Dimensi yang berada pada kelompok kompetensi C ini disajikan untuk meningkatkan dan mengembangkan keprofesian guru, khususnya bagi guru yang belum mencapai standar kompetensi sesuai dengan hasil penilaian kinerja, atau dengan kata lain berkinerja rendah, sehingga mengembangkan kompetensi guru dengan perolehan pengetahuan dan keterampilan baru. Modul ini dirancang untuk memperkecil jarak antara pengetahuan, keterampilan, kompetensi sosial dan kepribadian yang mereka miliki sekarang dengan apa yang menjadi tuntutan ke depan berkaitan dengan profesinya itu .

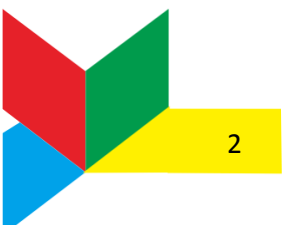
Ada beberapa hal pokok yang harus dikuasai dan dimiliki dalam belajar seni rupa, yakni pertama, kepekaan estetik atau keindahan, keterampilan teknik, dan imajinasi kreatif. Kepekaan estetik atau rasa keindahan harus dimiliki oleh setiap orang yang memilih profesi bidang kesenian karena inti dari seni adalah keindahan. Keindahan berada pada rasa. Apabila berhubungan dengan penglihatan, maka ketajaman rasa keindahan berada pada kepekaan visual yang perlu diasah secara terus menerus agar mencapai ketajamannya. Begitu pula dengan keterampilan teknik menggunakan alat dan bahan berhubungan erat dengan kepekaan estetik. Keduanya tidak dapat dipisahkan antara rasa keindahan dan keterampilan teknis lebur menjadi



satu. Orang tidak akan dapat menikmati keindahan ekspresinya jika tidak memiliki kepekaan estetik yang memadai. Begitu pula seniman tanpa menguasai ketrampilan teknik dan kepekaan estetik tidak akan dapat menghasilkan karya seni rupa yang baik.

Kedua, wawasan yang luas dan imajinasi kreatif yang tinggi sangat membantu mengembangkan kemampuan dalam membuat karya seni yang hebat, namun hal yang tidak kalah pentingnya adalah kemauan dan motivasi yang kuat untuk bekerja keras membina hubungan dengan pihak-pihak yang membutuhkan seni guna mencapai cita-cita menjadi perupa yang berhasil. Seniman-seniman besar, di samping memiliki kemampuan teknik dan kepekaan estetik dan imajinasi yang tinggi, mereka juga pekerja keras untuk dapat meraih cita-citanya. Masalah umum yang ada di sekolah adalah upaya membimbing siswa secara efektif dalam bidang seni yang masih perlu dimantapkan.

Secara umum keterampilan siswa diperoleh dengan latihan sendiri. Ada dua cara belajar seni rupa yang sederhana tetapi efektif agar berhasil yaitu meniru dan melakukan eksperimen. Meniru merupakan sifat alami manusia, dengan meniru manusia dapat hidup. Begitu pula dalam dunia seni rupa, pada tahap awal belajar salah satunya adalah dengan meniru. Meniru cara kerja guru, seniman yang telah lebih dahulu mengetahui cara kerja menggambar, melukis, mematung. Kemudian meniru apa yang ada di lingkungan, seperti meniru bentuk benda, pohon, binatang, manusia, bangunan, mesin, kendaraan dan sebagainya. Belajar dengan proses meniru sebenarnya yang dilakukan adalah melatih ketajaman penglihatan dan melatih koordinasi tangan untuk menguasai alat dan bahan yang digunakan. Penguasaan kemampuan ini dapat terlihat ketika menggambar dengan meniru suatu benda. Apabila hasil gambarnya ada ketidaksesuaian bentuk maupun warna dengan benda aslinya, maka yang terjadi adalah kekurangan kemampuan dalam melihat dan menirukan melalui teknik dengan alat dan bahan yang digunakan. Tradisi belajar seni rupa di Eropa misalnya, meniru merupakan suatu cara yang ditempuh oleh seniman-seniman besar, seperti Rubens meniru karya Leonardo da Vinci. Tradisi ini terus berlanjut hingga

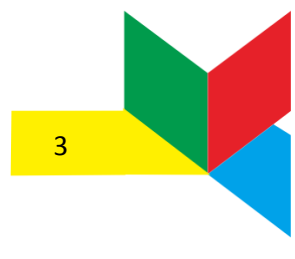




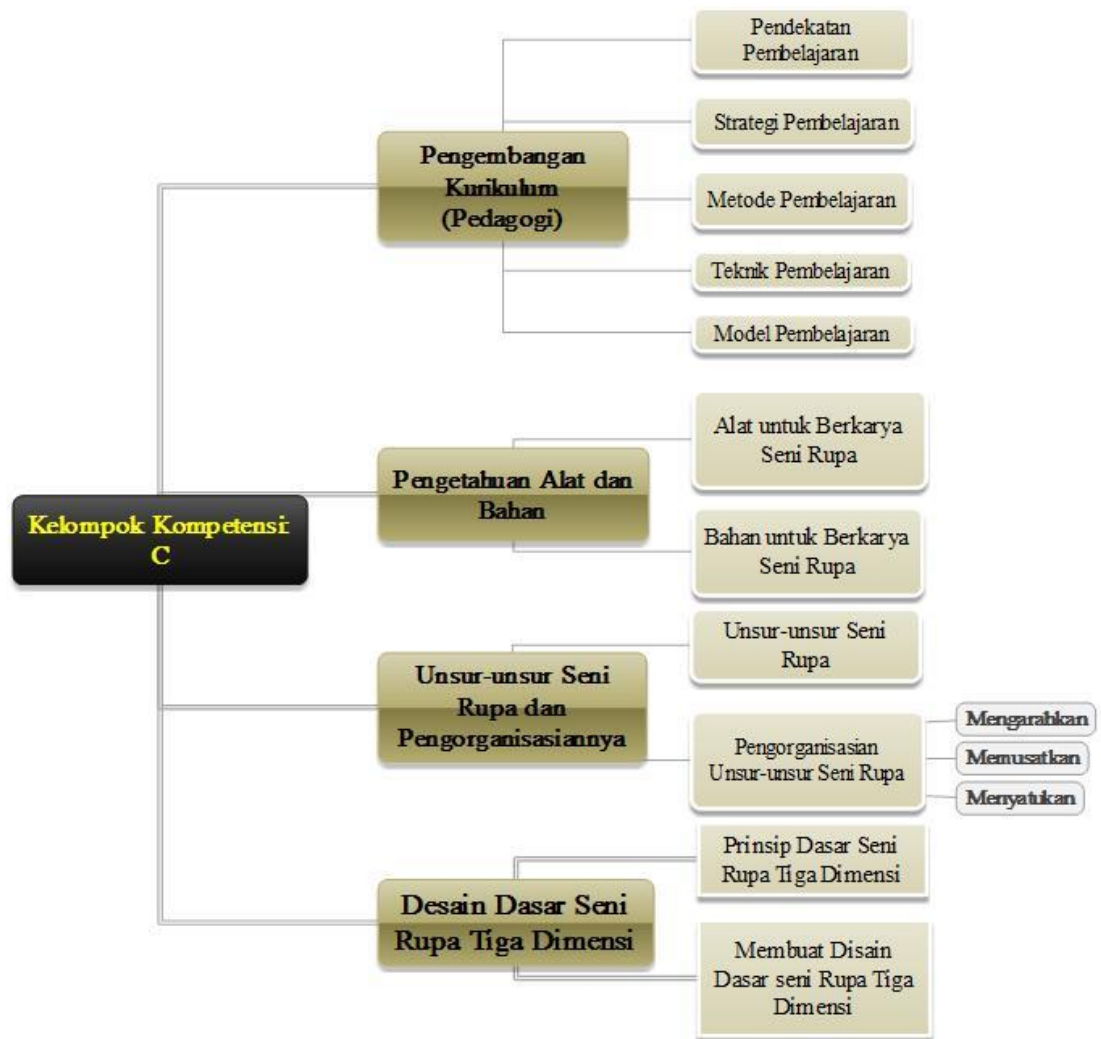
saat ini di sekolah-sekolah seni di Inggris. Mahasiswa dengan seijin otoritas di suatu galeri atau museum sengaja meniru salah satu karya masterpiece dari pelukis ternama. Maksudnya adalah melakukan studi keteknikan (tapak tilas) melukis dari sang maestro yang nantinya dapat dikembangkan oleh siswa untuk mendapatkan ciri khas dalam karyanya. Dalam dunia seni rupa sering kali meniru disalah artikan. Padahal metode ini merupakan salah satu langkah untuk membuka jendela kreatif yang sangat didambakan dalam dunia seni, yaitu menjadi seniman yang kreatifitas. Selanjutnya setelah memahami cara kerja seni rupa yang dipilih, seorang seniman harus melangkah ke tahap berikutnya, yaitu menjadi seniman inovator dan kreator. Menjadi inovator dan kreator, seorang seniman harus selalu melakukan eksperimen. Langkah awal adalah melakukan perubahan cara kerja, atau mengubah pola bentuk dan warna yang telah dikuasai dengan menambah atau mengurangi, sehingga apa yang dibuat mengalami perkembangan. Dengan melakukan eksperimen secara terus menerus seorang seniman kreator sebenarnya sama dengan seorang ilmuwan peneliti yang bekerja di laboratorium untuk mendapatkan hal-hal baru dari apa yang ditekuninya. Laboratorium seniman adalah studio atau bengkel kerja, untuk itu tempat kerja harus dilengkapi dengan sarana pengembangan yang diperlukan. Selanjutnya, seniman juga tidak puas dan berhenti hanya pada permainan teknik, estetik dan ekspresi, ia juga dapat melangkah ke tahap selanjutnya yaitu seniman yang mampu merumuskan fenomena kebenaran melalui karya seni rupa. Sebelum berkarya seni rupa alangkah baiknya dapat memahami dan membuat unsur-unsur seni rupa.

## B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi C ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik tentang pengembangan kurikulum dan kemampuan profesional dalam bidang unsur-unsur seni rupa, dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.



### C. Peta Kompetensi





#### D. Ruang Lingkup

Kegiatan Pembelajaran 1: Pengembangan Kurikulum

1. pendekatan pembelajaran
2. strategi pembelajaran
3. metode pembelajaran
4. teknik-teknik dalam pembelajaran
5. model pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 2: Pengetahuan Alat Dan Bahan

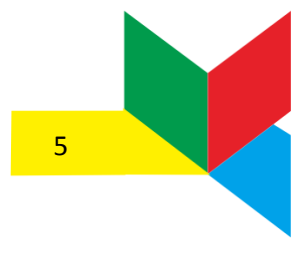
1. alat untuk berkarya seni rupa
2. bahan untuk berkarya seni rupa
3. alat untuk berkarya seni rupa

Kegiatan Pembelajaran 3: Unsur-unsur Seni Rupa dan Pengorganisasiannya.

1. unsur-unsur seni rupa
2. pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dengan prinsip
  - a. mengarahkan,
  - b. memusatkan, dan
  - c. menyatukan

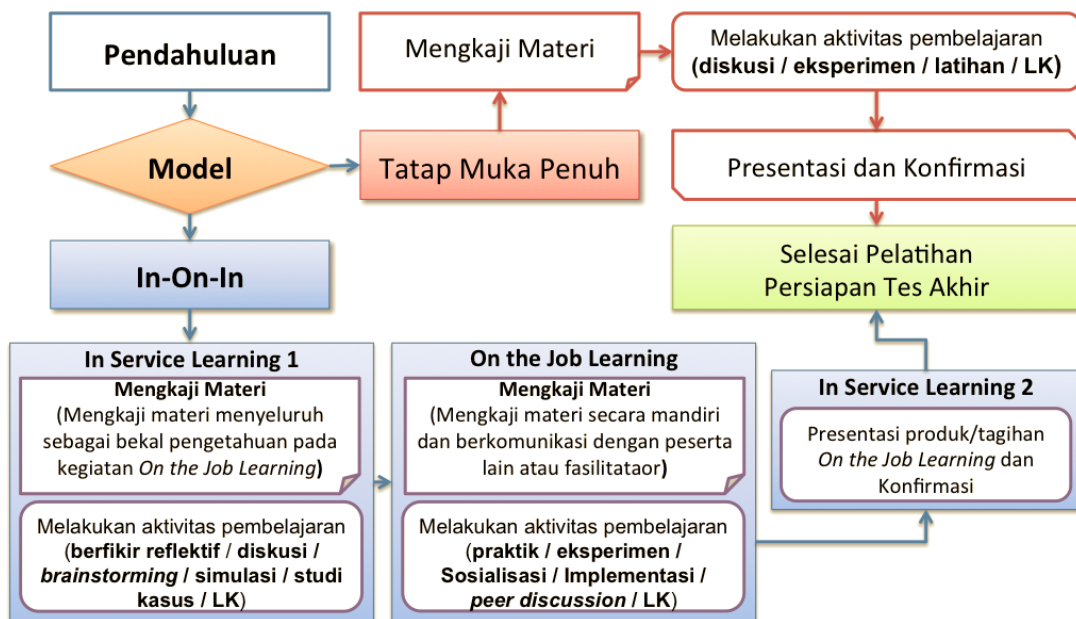
Kegiatan Pembelajaran 4: Desain Dasar Seni Rupa Tiga Dimensi

1. prinsip dasar seni rupa tiga dimensi
2. membuat desain dasar tiga dimensi



## E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk model tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.

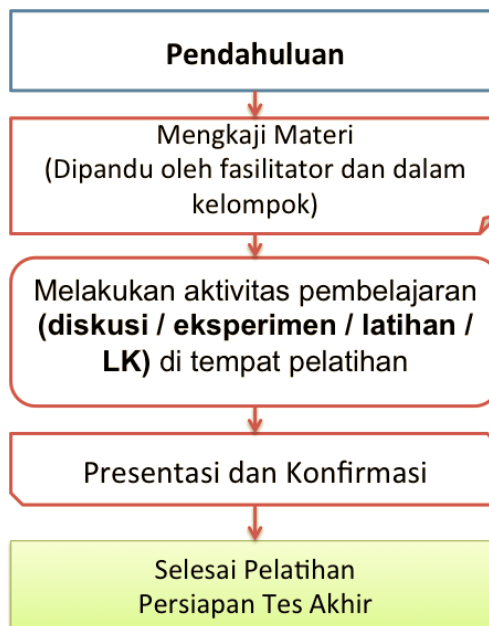


Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

### 1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

- 1) Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C ini terdiri dari materi pedagogi tentang pengembangan kurikulum dan materi profesional tentang desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai



peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

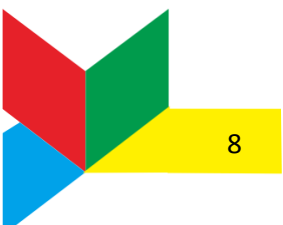
Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

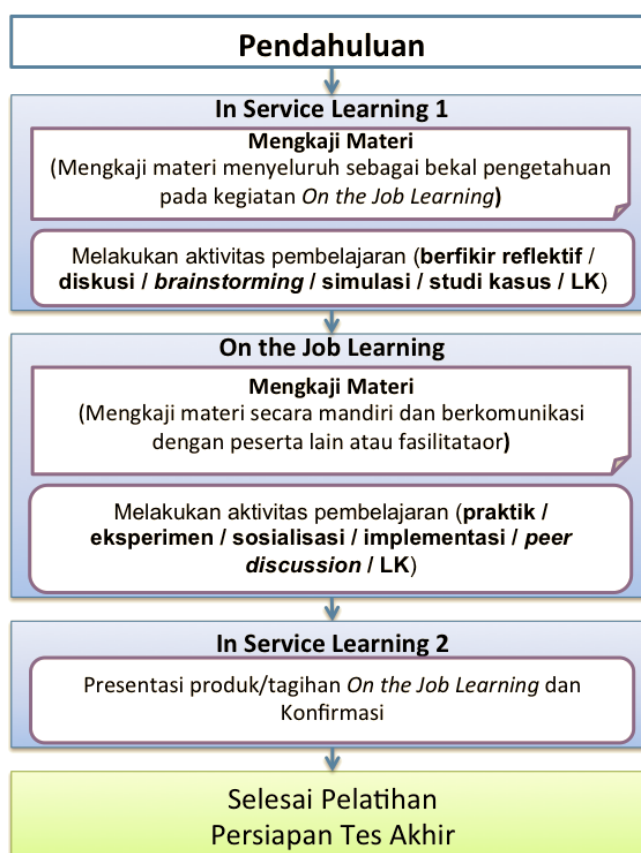
e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.



## 2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut.

### a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning 1* fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

1. latar belakang yang memuat gambaran materi

- 
2. tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
  3. kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
  4. ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
  5. langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning 1* (IN-1)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C ini terdiri dari materi pedagogi tentang pengembangan kurikulum dan materi profesional tentang desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.



c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C ini terdiri dari materi pedagogi tentang pengembangan kurikulum dan materi profesional tentang desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

3) *In Service Learning* 2 (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.





d. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi C ini terdiri dari materi pedagogi tentang pengembangan kurikulum dan profesional tentang desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi, dan terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul

| No | Kode LK | Nama Lebar Kerja                                                                 | Keterangan |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. | LK.01.  | Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya | TM, ON1    |
| 2. | LK.02.  | Mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa                         | TM, ON1    |
| 3. | LK.03.  | Eksplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa                                | TM, ON1    |
| 4. | LK.04.  | Eksplorasi Nirmana Tiga Dimensi/Trimatra                                         | TM, ON1    |

Keterangan.

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

### PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK DAN MODEL PEMELAJARAN

#### A. Tujuan

Melalui studi bacaan modul dan pencatatan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerjasama serta terbuka terhadap saran dan kritik.

#### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menjelaskan penerapan pendekatan pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menjelaskan penerapan strategi pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menjelaskan penerapan metode pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menerapkan teknik-teknik dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

- 
5. menerapkan model pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

## C. Uraian Materi

### 1. Pendekatan Pembelajaran

#### a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014, disebutkan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat T. Raka Joni (dalam Abimanyu, 2008) yang menyatakan bahwa pendekatan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak ibarat seseorang menggunakan kacamata dengan warna tertentu di dalam memandang alam.

Secara umum, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

#### b. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual (CTL, *Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002). Prinsip dalam CTL yaitu: (1) konstruktivisme, (2) penemuan (*inquiry*), (3) bertanya (*questioning*), (4) masyarakat belajar (*learning*



*community*), (5) pemodelan (*modelling*), (6) refleksi, dan (7) penilaian autentik.

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu contoh pendekatan yang berpusat pada siswa karena pendekatan yang digunakan mendorong siswa untuk kreatif, inisiatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

c. Pendekatan Saintifik

Dalam Kurikulum 2013, juga dikenal istilah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengikuti kegiatan ilmiah, dengan alur urutan kegiatan atau pengalaman belajar sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/ mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Permendikbud No.103 Tahun 2014, pasal 2, ayat 8).

Pada awal pembelajaran, guru memfasilitasi dengan aktivitas di mana siswa untuk pertama kali belajar dengan mengamati, dengan menggunakan inderanya dan juga pikirannya. Bentuk aktivitas dapat berupa problem/masalah, alat peraga, kasus, contoh dan bukan contoh, dan lain sebagainya. Selanjutnya, siswa akan bertanya-tanya (baik mandiri maupun dibimbing oleh guru), mengenai apa yang belum dipahami, apa yang perlu dicari, bagaimana cara mencarinya, alternatif apa yang dapat dilakukan, bagaimana melakukannya, dan sebagainya. Siswa menerapkan alternatif cara pemecahan dengan sambil mengumpulkan informasi yang ditemui sebanyak-banyaknya dan selektif mungkin. Setelah mengumpulkan informasi dengan menerapkan strategi pemecahan atau percobaan, siswa menalar (mencari kesimpulan) atau mengasosiasikan hasilhasil hingga membentuk satu atau beberapa kesimpulan. Siswa juga difasilitasi untuk mengkomunikasikan hasilnya dengan berdiskusi atau dilaporkan, baik dengan siswa lainnya maupun dengan guru. Melihat proses pembelajaran yang





terjadi, pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa karena selama proses pembelajaran siswa aktif melakukan kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator.

## 2. Strategi Pembelajaran

Berdasarkan pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Contohnya, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inkuiri* serta strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan (Permendikbud No.103 Tahun 2014).

Secara umum strategi pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa klasifikasi:

### a. *Expository-discovery*

*Expository* merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan dalam menyampaikan bahan materi secara sistematis dan lengkap, dimana posisi peserta didik sebagai penerima. Sementara *discovery* dimaksudkan sebagai strategi yang menempatkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan menemukan dimana materi yang disampaikan tidak dalam bentuk final.

### b. *Group-Individual*

Strategi group mementingkan peran siswa dalam kegiatan kelompok untuk bekerja sama dan terlibat dalam aktivitas kelompok. Sementara strategi individual dimaksudkan lebih menitik beratkan pada peran individu secara mandiri dalam mencapai kemajuan belajarnya.



Ada pertimbangan-pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik.
- 4) Pertimbangan-pertimbangan lainnya seperti apakah strategi yang digunakan mempunyai nilai efektivitas dan efisiensi, apakah cukup menggunakan satu strategi, dan lain-lain.

### 3. Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Sanjaya, 2010).

Berdasarkan Permendikbud No.103 Tahun 2014, metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi. Ini senada dengan pendapat Hasibuddin dan Moedijono (2002: 3) bahwa metode pembelajaran adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran antara lain: ceramah, diskusi, demonstrasi, laboratorium, tanya jawab, latihan (drill), pemecahan masalah, dan proyek.

### 4. Teknik dalam Pembelajaran

Metode pembelajaran selanjutnya dapat dijabarkan ke dalam teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran menurut T. Raka Joni (dalam





Abimanyu, 2008) menunjuk kepada ragam khas penerapan sesuatu metode dengan latar tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan peralatan, kesiapan siswa dan sebagainya. Sementara Sanjaya (2010) mengartikan teknik pembelajaran sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya metode ceramah dengan menggunakan teknik bertanya.

Dalam melaksanakan suatu teknik pembelajaran, terdapat banyak gaya yang sifatnya individual. Gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual disebut taktik (Sanjaya, 2010). Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya, dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak berkeliling kelas dan diselingi dengan humor, sementara yang satunya lagi dominan di depan kelas menggunakan presentasi berbantuan komputer dan kurang memiliki *sense of humor*.

## 5. Model Pembelajaran

Pengertian atau definisi model pembelajaran banyak dikemukakan para ahli di bidang pendidikan. Seperti: Udin Winataputra (1994:34) menjelaskan bahwa model pembelajaran sebagai berikut: model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru atau pelaksana pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang pada prinsipnya bertujuan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, efisien, menyenangkan, bermakna, dan lebih banyak mengaktifkan peserta didik. Dalam pengembangan model pembelajaran yang mendapat penekanan terutama dalam strategi dan metode



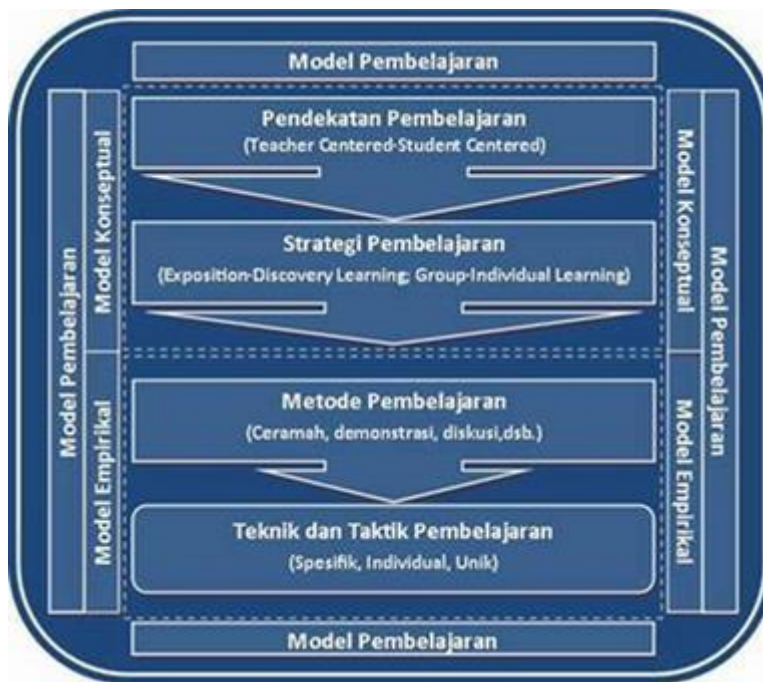


pembelajaran. Untuk masa sekarang ini, perlu juga dikembangkan sistem penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dapat mengembangkan model pembelajaran sendiri dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) menyebutkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (a) model interaksi sosial; (b) model pengolahan informasi; (c) model personal-humanistik; dan (d) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.



Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 4. Hirarki model pembelajaran

Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk pada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi yang digunakan dalam pembicara adalah tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), yang masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (blue print) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan, urutan-urutan langkah konstruksinya, dan kriteria penyelesaiannya, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.



Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber-sumber literturnya. Namun, jika para guru telah memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka guru pun dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajaran sendiri, sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya akan semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.

Pengertian lain mengenai model pembelajaran dikemukakan oleh Syaiful Sagala (2005:23) sebagai berikut: model pembelajaran adalah kerangka konseptual yangmelukiskanprosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajarpeserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagaipedoman bagi perancang pembelajaran dan penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Secara luas, Joyce dan Weil (2000:13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu pebelajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Lebih lanjut Joyce dan Weil menyatakan bahwa selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan





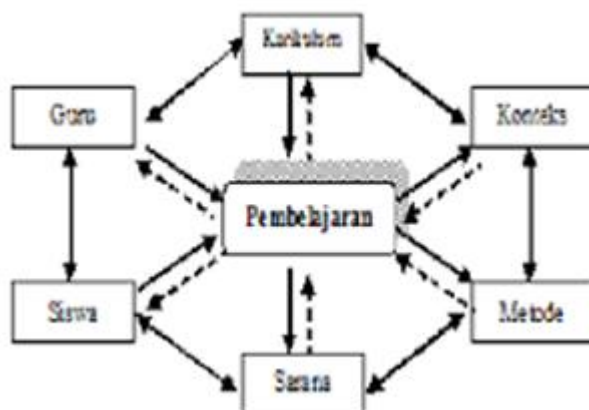
hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu :

- a. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
- b. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
- c. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta pelatihan,
- d. *Support sistem*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran,
- e. *Instructional* dan *nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu, seperti pendapat Briggs yang menjelaskan model adalah seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Dengan demikian pengertian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta diklat, maupun peserta diklat dengan peserta diklat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya perolehan, penguasaan, hasil, proses atau fungsi. Abdulhak memaknai pembelajaran lebih singkat yaitu sebagai penciptaan kondisi untuk terjadinya belajar pada diri peserta belajar.





Gambar 5. Unsur-unsur Pembelajaran

Sumber: sitataqwa.blogspot.com

Mac Donal (1965) dalam Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan: Sistem persekolahan terbentuk atas empat subsistem, yaitu mengajar, belajar, pembelajaran, dan kurikulum. Mengajar (*teaching*) merupakan kegiatan profesional yang diberikan oleh guru. Belajar (*learning*) merupakan kegiatan atau upaya yang dilakukan oleh peserta didik sebagai respon terhadap kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Keseluruhan pertautan yang memungkinkan dan berkenaan dengan interaksi belajar mengajar disebut pembelajaran (*instruction*). Kurikulum (*curriculum*) adalah suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran mengandung berbagai komponen seperti peserta didik, guru, sarana dan kurikulum. Kurikulum sebagai komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, proses dan penilaian. Berpedoman pada kurikulum guru memberikan perlakuan profesional sehingga tercipta interaksi dalam pembelajaran. Perlakuan guru untuk mempertautkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar dengan acuan kurikulum itulah yang dikenal dengan pembelajaran atau dengan istilah lain adalah kegiatan belajar mengajar.

Makna pembelajaran di atas tidak saja akan menghasilkan peserta didik yang mampu menyerap berbagai pengetahuan, tetapi lebih jauh



dari itu, seperti yang dikemukakan oleh Soedijarto bahwa suatu proses pembelajaran seharusnya memungkinkan peserta didik untuk mengetahui (*teaming ro know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk mandiri (*teaming to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Hasil pembelajaran dapat mewujudkan peserta diklat yang mampu membelajarkan dirinya; mendapatkan sejumlah pengetahuan; mampu mengembangkannya dalam bentuk yang lebih luas serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Peranan guru dalam pembelajaran bukan hanya penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan sertaperencana kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta diklat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara profesional. Sebab tugas guru seperti menurut Ali adalah mengantarkan peserta diklat mencapai tujuan pendidikan. Tugas sebagai pengelola dan perencana pembelajaran bagi guru adalah tugas dalam merancang, memilih, dan menetapkan serta mengembangkan model pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran dapat dipetakan dalam bentuk tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan; persiapan proses pembelajaran yang menyangku tpenyusunan desain (rancangan) kegiatan belajar-mengajar yang akan diselenggarakan, di dalamnya meliputi tujuan, metode, media,sumber, evaluasi, dan kegiatan belajar peserta diklat.
- b. Tahap pelaksanaan; pelaksanaan proses pembelajaran menggambarkan dinamika kegiatan belajar peserta diklat yang dipandu dan dibuat dinamis oleh guru.
- c. Tahap evaluasi; evaluasi merupakan laporan dari proses pembelajaran, khususnya laporan tentang kemajuan dan prestasi belajar peserta diklat.
- d. Tahap refleksi; tindak lanjut dalam proses pembelajaran dapat dipilah menjadi dua hal, yaitu: promosi dan rehabilitasi. Promosi adalah penetapan untuk melangkah dan peningkatan lebih lanjut



atas keberhasilan peserta diklat. Rehabilitasi adalah perbaikan atas kekurangan yang telah terjadi dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Contoh Tahapan Pembelajaran

Sumber: [nolah.noleh.blogspot.com](http://nolah.noleh.blogspot.com)

Merujuk pada dua pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu. Dalam pola tersebut dapat terlihat pada kegiatan yang dilakukan pengajar maupun peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Beragam model pembelajaran saat ini banyak berkembang, para ahli di bidang pendidikan memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai jenis model pembelajaran. Hal ini dikarenakan sudut pandang dan dasar pengelompokan yang berbeda pula. Sugiyanto (2008) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta diklat. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

a. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* atau CTL)

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta diklat. Pembelajaran ini juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara



pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan peserta diklat diperoleh dari usaha peserta diklat mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika peserta diklat belajar.

Pembelajaran Kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta diklat. Dan juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan peserta diklat untuk menemukan materi, kedua, CTL mendorong agar peserta diklat dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, dan ketiga mendorong peserta diklat untuk dapat menerapkan dalam kehidupan.

Karakteristik Pembelajaran Kontekstual, Ada lima karakteristik penting dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
- 2) Pembelajaran untuk memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*).
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*).

Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual adalah:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.





- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu peserta diklat dengan bertanya
- 4) Menciptakan masyarakat belajar
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh belajar
- 6) Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

#### Ciri-ciri model pembelajaran konstektual

- 1) Pengalaman nyata
- 2) Kerjasama saling menunjang
- 3) Gembira belajar dengan bergairah
- 4) Pembelajaran terintegrasi
- 5) Menggunakan berbagai sumber
- 6) Peserta diklat aktif dan kritis
- 7) Menyenangkan tidak membosankan
- 8) Sharing dengan teman
- 9) Guru kreatif

#### Kelebihan dari model pembelajaran kontekstual:

- 1) Memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam PBM.
- 2) Peserta diklat dapat berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, memecahkan masalah, dan guru dapat lebih kreatif.
- 3) Menyadarkan peserta diklat tentang apa yang mereka pelajari.
- 4) Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan peserta diklat tidak ditentukan oleh guru.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 6) Membantu siswa bekerja dengan efektif dalam kelompok.
- 7) Terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok.





Kelemahan dari model pembelajaran kontekstual:

- 1) Dalam pemilihan informasi atau materi dikelas didasarkan pada kebutuhan peserta diklat padahal, dalam kelas itu tingkat kemampuan peserta diklatnya berbeda-beda sehingga guru akan kesulitan dalam menentukan materi pelajaran karena tingkat pencapaiannya peserta diklat tadi tidak sama.
- 2) Tidak efisien karena membutuhkan waktu yang agak lama dalam proses belajar mengajar.
- 3) Dalam proses pembelajaran dengan model CTL akan nampak jelas antara peserta diklat yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta diklat yang memiliki kemampuan kurang yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi peserta diklat yang kurang kemampuannya.
- 4) Bagi peserta diklat yang tertinggal dalam proses pembelajaran dengan CTL ini akan terus tertinggal dan sulit untuk mengejar ketertinggalan karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan peserta diklat tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri, jadi peserta diklat yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan.
- 5) Tidak setiap peserta diklat dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan model CTL ini.
- 6) Kemampuan setiap peserta diklat berbeda-beda dan peserta diklat yang memiliki kemampuan intelektual tinggi namun sulit untuk mengapresiasikannya dalam bentuk lesan akan mengalami kesulitan sebab CTL ini lebih mengembangkan ketrampilan dan kemampuan soft skill daripada kemampuan intelektualnya.
- 7) Pengetahuan yang didapat oleh setiap peserta diklat akan berbeda-beda dan tidak merata.
- 8) Peran guru tidak nampak terlalu penting lagi karena dalam CTL ini peran guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing, karena lebih menuntut peserta diklat untuk aktif dan berusaha



sendiri mencari informasi, mengamati fakta, dan menemukan pengetahuan-pengetahuan baru di lapangan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para peserta diklat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan pemanfaatan kelompok-kelompok peserta diklat. Prinsip yang harus dipegang teguh dalam kaitan dengan kelompok kooperatif adalah setiap peserta diklat yang ada dalam suatu kelompok harus mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, dan rendah) dan bila perlu mereka harus berasal dari ras, budaya, dan sukuyang berbeda serta mempertimbangkan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kooperasi (kerjasama) saat menyelesaikan permasalahan belajar yaitu dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebuah model pembelajaran meliputi struktur tugas belajar, struktur tujuan pembelajaran, dan struktur penghargaan (reward).





Gambar 7. Suasana peserta diklat pada *Cooperative Learning*  
Sumber: Belajarpedagogi.Wordpress.com

Menurut Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2011: 28), “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta diklat untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta diklat belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif ini, peserta diklat bekerjasama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan begitu peserta diklat akan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada mereka. Dalam kaitan dengan model pembelajaran kooperatif, struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan pada model pembelajaran ini tidak sama dengan model pembelajaran yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang



mengutamakan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran *Production-Based Education* (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.

Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD atau materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Oleh karenanya guru harus menganalisis rumusan pernyataan setiap KD, apakah cenderung pada pembelajaran penyingkapan (*Discovery/Inquiry Learning*) atau pada pembelajaran hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project Based Learning*).

Rambu-rambu penentuan model penyingkapan/penemuan:

- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah ke pencarian atau penemuan;
- 2) Pernyataan KD-3 lebih menitikberatkan pada pemahaman pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan dimungkinkan sampai metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi mengolah dan menalar

Rambu-rambu penemuan model hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning*):





- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah pada hasil karya berbentuk jasa atau produk;
- 2) Pernyataan KD-3 pada bentuk pengetahuan metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta, dan
- 4) Pernyataan KD-3 dan KD-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan prosedural.

Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki urutan langkah kerja (*syntax*) tersendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran Penyingkapan (*Discovery Learning* atau penemuan dan pencarian atau penelitian)

Model pembelajaran penyingkapan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sintak model *Discovery Learning*

- a) Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- b) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- c) Pengumpulan data (*Data Collection*);
- d) Pembuktian (*Verification*), dan
- e) Menarik simpulan atau generalisasi (*Generalization*).





Sintak model *Inquiry Learning* terbimbing

Model pembelajaran yang dirancang membawa peserta didik dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam setting waktu yang singkat (Joice&Wells, 2003). Model pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya.

Sintak atau tahap model *inquiri* meliputi:

- a) Orientasi masalah;
- b) Pengumpulan data dan verifikasi;
- c) Pengumpulan data melalui eksperimen;
- d) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi, dan
- e) Analisis proses *inquiri*.

## 2) Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL)

Merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan OnnSeng, 2000). Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills* (HOT's), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan (Norman and Schmidt).

- a) Sintak model *Problem-Based Learning* dari *Bransford and Stein* (Jamie Kirkley, 2003:3) terdiri atas:
  - (1) Mengidentifikasi masalah;
  - (2) Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan;





- (3) Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang;
  - (4) Melakukan tindakan strategis, dan
  - (5) Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.
- b) Sintak model *Problem Solving Learning* Jenis *Trouble Shooting* (David H. Jonassen, 2011:93) terdiri atas:
- (1) Merumuskan uraian masalah;
  - (2) Mengembangkan kemungkinan penyebab;
  - (3) Mengetes penyebab atau proses diagnosis, dan
  - (4) Mengevaluasi.
- 3) Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL).
- Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah (Barel, 2000 and Baron 2011). Tujuan Project-Based Learning adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole & Wasburn Moses, 2010).

Sintak/tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*, meliputi:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*);
- b) Mendesain perencanaan proyek;
- c) Menyusun jadwal (*Create a Schedule*);
- d) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);



- 
- e) Menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan
  - f) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

Di samping tiga model pembelajaran di atas, di SMK dapat digunakan model *Production-Based Training* (PBT) untuk mendukung pengembangan *Teaching Factory* pada mata pelajaran pengembangan produk kreatif. Model pembelajaran *Production-Based Training* merupakan proses pendidikan dan pelatihan yang menyatu pada proses produksi, dimana peserta didik diberikan pengalaman belajar pada situasi yang kontekstual mengikuti aliran kerja industri mulai dari perencanaan berdasarkan pesanan, pelaksanaan dan evaluasi produk/kendali mutu produk, hingga langkah pelayanan pasca produksi. Tujuan penggunaan model pembelajaran PBT adalah untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang berkaitan dengan kompetensi teknissertakemampuan kerjasama sesuai tuntutan organisasi kerja.

Sintaks atau tahapan model pembelajaran *Production-Based Training* meliputi:

- a) Merencanakan produk;
- b) Melaksanakan proses produksi;
- c) Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu), dan
- d) Mengembangkan rencana pemasaran. (G. Y. Jenkins, Hospitality 2005).

Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik, meliputi lima langkah sebagai berikut:

- a) Mengamati, yaitu kegiatan siswa mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Alternatif kegiatan mengamati antara lain observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data,



menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media masa dan internet maupun sumber lain. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah siswa dapat mengidentifikasi masalah.

- b) Menanya, yaitu kegiatan siswa mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Dalam kegiatan menanya, siswa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum diketahuinya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru, narasumber, siswa lainnya dan atau kepada diri sendiri dengan bimbingan guru hingga siswa dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan dan tulisan serta harus dapat membangkitkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan dan kalimat hipotesis. Hasil belajar dari kegiatan menanya adalah siswa dapat merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis.
- c) Mengumpulkan data, yaitu kegiatan siswa mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba (eksperimen), wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain. Hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data adalah siswa dapat menguji hipotesis.
- d) Mengasosiasi, yaitu kegiatan siswa mengolah data dalam bentuk serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Bentuk kegiatan mengolah data antara lain melakukan klasifikasi, pengurutan (sorting), menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Kegiatan siswa dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik,





bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan pengetahuannya. Hasilbelajar dari kegiatan menalar atau mengasosiasi adalah siswa dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis.

- e) Mengomunikasikan, yaitu kegiatan siswa mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Hasil belajar dari kegiatanmengomunikasikan adalah siswa dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran. Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini:

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.



- 
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
  3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
  4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja yang ada.

**Lembar Kerja 01 Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya**

5. Tujuan kegiatan:  
Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu Memahami pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran beserta komponennya yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
6. Langkah kegiatan:
  - Bentuklah kelompok diskusi dengan 3 hingga 5 orang anggota dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
  - Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya
  - Diskusikan materi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
  - Isilah lembar kerja pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya berdasarkan hasil diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan
  - Setiap anggota diberi waktu untuk mempelajari topikny dari uraian materi selama lebih kurang 5-8 menit.
  - Sesuai arahan fasilitator, semua anggota dengan topik yang sama berkumpul membentuk kelompok topik yang sama. Dalam kelompok tersebut, buatlah sebuah resume atau hal-hal penting terkait topik



tersebut. Jika perlu tetapkan seorang koordinator agar diskusi berjalan efektif. Hasil diskusi menjadi kesepakatan bersama. Waktu diskusi lebih kurang 10 menit.

- Masing-masing anggota mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi saat di kelompok topik. Diskusi bisa berlanjut di kelompoknya masing-masing untuk mempertajam dan memperbaiki hasil diskusi di kelompok topik. Sesama anggota kelompok dapat bekerjasama dalam melengkapi pengetahuan terkait topik. Buatlah resume terkait seluruh topik yang telah didiskusikan.

Lembar Kerja 01 Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran beserta komponennya

| NO | TOPIK                                                      | RESUME |
|----|------------------------------------------------------------|--------|
| 1  | Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran               |        |
| 2  | Teknik dan model - model pembelajaran                      |        |
| 3  | Sintak / tahapan model pembelajaran.                       |        |
| 4  | Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik |        |

7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 01 ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, Lembar Kerja 01 Anda kerjakan pada saat in service learning 1 (In-1) dengan dipandu oleh fasilitator.





## E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan secara singkat pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.
2. Lakukan identifikasi ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.

## F. Rangkuman

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Dalam sebuah model pembelajaran, di dalamnya sudah mencakup pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, mengomunikasikan), perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning), model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (Discovery/Inquiry Learning). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran Production-Based Education (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.





## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Selamat Anda telah menyelesaikan Kegiatan Pembelajaran ini. Semoga Anda mendapat pengalaman baru yang melengkapi pengetahuan atau wawasan Anda sebelumnya.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1 pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran ini?

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, maka perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para stakeholder untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.





2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (stakeholder) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut ; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Dimana", yaitu menyebutkan dimana kegiatan tersebut akan dilakukan.

Agar hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan, maka peluang yang kondusif untuk mempraktekkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan banyak peserta pelatihan tidak bisa mempraktekkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Untuk itu maka proses perlu dilakukan secara terus menerus guna melakukan perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan (dari berbagai sumber).





## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

### Kriteria untuk tugas 1

| KRITERIA                                                                                                                                          | NILAI |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Dapat menguraikan secara tepat pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri | 100   |
| Dapat menguraikan pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dengan rumusan para ahli                        | 75    |
| Dapat menguraikan sebagian pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.                                       | 50    |
| Tidak dapat menguraikan pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.                                          | 25    |





#### Kriteria untuk tugas 2

| KRITERIA                                                                                                            | NILAI |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Dapat menguraikan secara tepat ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dengan menggunakan kalimat sendiri | 100   |
| Dapat menguraikan secara tepat ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dengan rumusan para ahli           | 75    |
| Dapat menguraikan sebagian ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.                                       | 50    |
| Tidak dapat menguraikan ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.                                          | 25    |





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

### PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

#### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudara diharapkan mampu memahami pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. menerapkan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

#### C. Uraian Materi

##### 1. Bahan Berkarya Seni Rupa

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



digunakan sebagai bahan bingkai (*spanram*) untuk menempatkan kanvas dan paku untuk mengaitkan kanvas pada permukaan kayu bingkai tersebut. Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baku yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya. Alat dan bahan yang diperlukan antara lain:

a. Arang

Di antara sekian banyak bahan untuk membuat karya seni rupa dua dimensional, arang adalah bahan yang paling mudah untuk didapat karena jika tidak ada bahan lain arang dapat dibuat sendiri. Ambil bilah bilah kayu yang tingkat kekerasannya sedang, kemudian bakar menjadi bara; tutuplah rapat-rapat dalam wadah dari bahan tanah liat dan bila baranya telah padam Saudara sudah mendapatkan arang. Mudah bukan? Perhatikan, kayu yang sangat keras atau sangat lunak kurang baik untuk dibuat arang gambar. Sebab kayu yang amat keras arangnyapun keras dan sulit untuk mendapatkan goresan yang baik, begitu pula kayu yang amat lunak arangnyapun amat rapuh. Maka bahan kayu yang digunakan sebaiknya kayu yang tidak keras atau sebaliknya tidak terlalu lunak, dari referensi yang ada, untuk membuat arang batang yang baik digunakan adalah kayu pohon jeruk. Namun, karena ada banyak jenis kayu maka diperlukan banyak percobaan dalam mendapatkan alternatif arang yang berkualitas baik.





Gambar 8 Bahan Arang untuk menggambar  
Sumber: makassar.tribunnews.com, www.iberita.com



Gambar 9 Contoh karya dengan bahan arang  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa PPPPTK Seni dan Budaya



Gambar 10 Contoh karya “bunga bunga angrek” dengan bahan arang  
Sumber: Burne Hogsrth



b. Pensil

Merupakan alat yang lembut, tidak banyak memberikan kedalaman, tingkat kekerasannya bermacam-macam, untuk permulaan gunakanlah pensil yang sedang lunaknya. (Untuk menggambar hendaknya selalu digunakan pensil yang paling bermutu sejauh yang dapat diperoleh). Kekuatan garis bergantung pada kertas yang dipergunakan. Makin kasap kertas yang digunakan, makin gelap goresan potlot yang diperoleh. Sebaliknya makin licin kertas, makin abu-abu goresan itu. Kertas harus cukup kasap agar diperoleh garis pensil yang baik dan cukup keras sehingga tidak bercalar oleh pensil. Ada berbagai macam dan jenis pensil sesuai dengan penggunaannya, antara lain:

1) Pensil Biasa:

Pensil biasa dengan batang kayu relatif murah, dapat dipakai untuk membuat berbagai macam goresan, dan dapat digunakan untuk menutup bidang gambar dan membuat bayangan. Walaupun pensil biasa sudah cukup cocok untuk dipergunakan menggambar, namun dalam penggunaannya harus diperhatikan mutu dan jenis pensilnya.

2) Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)

Pensil jenis ini memiliki tingkat dan kualitas kekerasan mulai dari 9 H (sangat keras) kemudian F. Pensil jenis ini biasanya banyak dipakai untuk menggambar mistar, karena jenisnya yang keras tersebut. Semakin keras tingkatan isi pensil, semakin dapat digunakan untuk menghasilkan garis-garis yang padat, halus dan tipis.

3) Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).

Pensil ini dipakai untuk membuat desain/ sket/ gambar rencana, baik untuk gambar dekorasi maupun gambar reklame.



- 4) Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)
- Isi pensil yang lunak dapat menghasilkan garis-garis yang padat, gelap dan nada gelap terang. Untuk hampir semua gambar tangan bebas, pensil jenis B merupakan jenis pensil yang banyak manfaatnya. Jenis pensil ini banyak dipakai untuk menggambar potret, benda atau pemandangan alam dalam warna hitam putih.
- 5) Konte, berwarna hitam arang dan berbeda dengan pensil biasa karena mempunyai goresan yang tebal dan lebar. Dibedakan pula menjadi:
- a) Hard/H/keras.
  - b) Medium/HB/sedang
  - c) Soft/B/Lunak, dipakai untuk menggambar potret, pemandangan alam dan benda.
- 6) Pensil berwarna.
- Pensil ini mengandung lilin dan tersedia dalam 12 dan 24 macam warna, mempunyai sifat lunak.



Gambar 11 Pensil  
Sumber: Foto Budi Saptoto



Gambar 12 Contoh beberapa arsiran dengan pensil  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 13 Konte  
Sumber: [www.fredtresar.com](http://www.fredtresar.com)



Gambar 14 Konte  
Sumber: [store.jikun.web.id](http://store.jikun.web.id)



Gambar 15 Contoh karya dengan konte  
Sumber: [Kaskus.co.id](http://Kaskus.co.id)





Gambar 16 Pensil warna  
Sumber: Foto Budi Saptoto



Gambar 17 Contoh karya dengan pensil warna  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



c. Pastel

Pastel adalah media menyerupai kapur tulis tetapi dibuat dengan pigmen warna dicampur dengan zat pengikat berupa resin dan *plaster*. Bahan ini dicampur, dibuat pasta kemudian dibentuk batangan lalu dikeringkan. Kualitas pastel tergantung dari komposisi bahannya. Pastel dengan warna cerah biasanya bahan *plasternya* sedikit, karena bahan ini berfungsi untuk mengurangi cerahnya pigmen warna. Pigmen warna cerah disebabkan oleh tingginya konsentrasi (*extract*) pigmen yang dibuat dari dedaunan, bagian tertentu binatang (tulang, lemak), dan bahan sintesis. Baik buruknya kualitas pastel maupun bahan pewarna lainnya sangat tergantung pada daya tahannya terhadap sinar. Artinya, warna tidak cepat berubah jika terkena sinar matahari langsung, tidak pecah, tidak berubah dalam jangka waktu panjang. Hal ini penting diperhatikan karena akan mempengaruhi pula kualitas karya. Selain berbentuk kapur tulis, pada saat ini diproduksi pastel dalam bentuk pensil, namun di Indonesia belum banyak beredar.

Di dalam penggunaannya, pastel dapat diterapkan dengan membuat garis atau arsiran dan dikombinasi blok tipis atau sebaliknya dengan blok yang tebal menutup permukaan kertas. Menggunakan pastel perlu didukung peralatan dan bahan lainnya seperti alat peruncing untuk mendapatkan ujung runcing ketika membuat garis atau bagian yang kecil. Peruncing pastel dapat menggunakan amril yang dilekatkan pada papan atau menggunakan peruncing pensil. Untuk pastel kapur dapat menggunakan karet penghapus yang lembut untuk memperbaiki kesalahan atau membuat efek *lighting* dalam menggambar benda-benda yang mengkilat. Sedang untuk pastel minyak, jika ada kesalahan dalam penerapan warnanya dapat ditumpang dengan warna yang lain, dan jika warnanya tebal dapat dikerok dengan pisau '*cutter*'. Percampuran warna dapat dilakukan langsung di atas kertas dengan menggosokkan kain atau jari, atau alat lainnya seperti kuas, kapas, dan tisu. Pencampuran dapat pula dilakukan di

luar kertas dengan membuatnya menjadi serbuk terlebih dahulu, lalu serbuk tersebut dicampur hingga menjadi homogen sebelum digunakan. Apabila batang pastel sudah kotor, bersihkan dengan menggunakan kain.



Gambar 18 Pastel

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

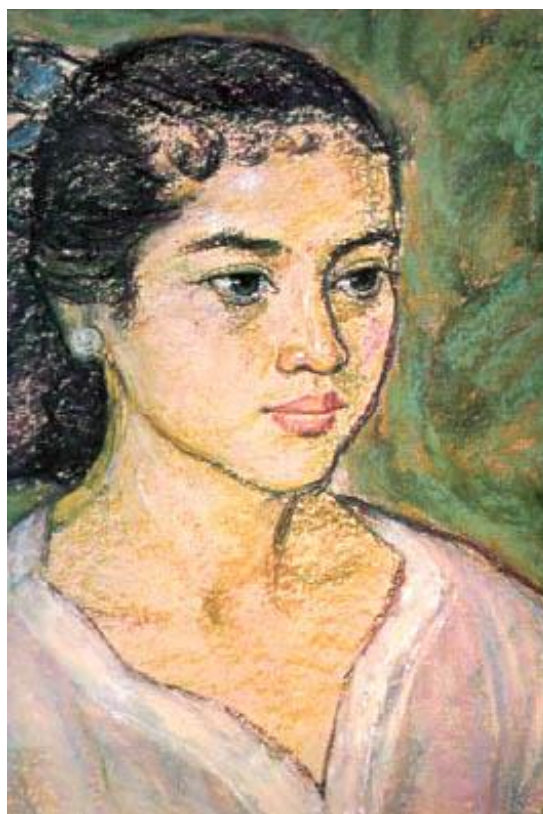


Gambar 19 Pastel

Sumber: Foto Budi Saptoto



Gambar 20 Contoh karya dengan pastel  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa PPPPTK Seni dan Budaya



Gambar 21 Contoh karya dengan pastel  
Sumber: Karya seni lukis dengan bahan pastel, tema gadis, karya:  
Wardoyo



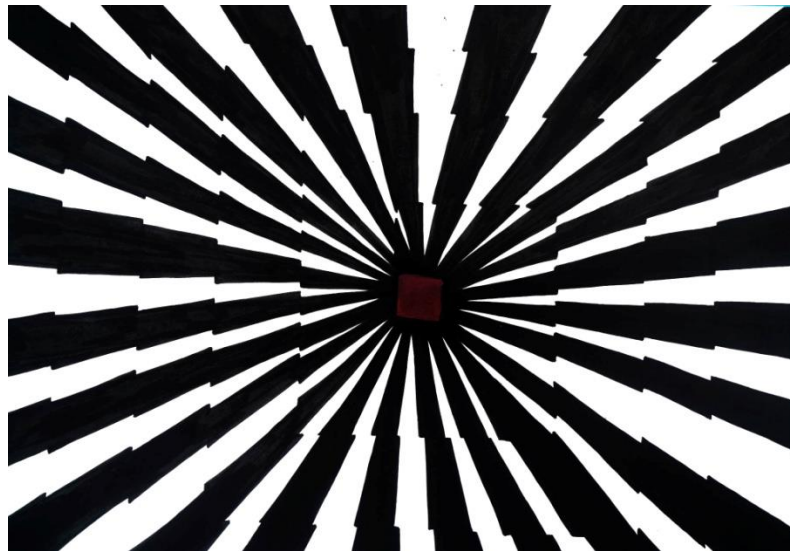
Gambar 22 Contoh goresan dengan bahan pastel  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

#### d. Tinta

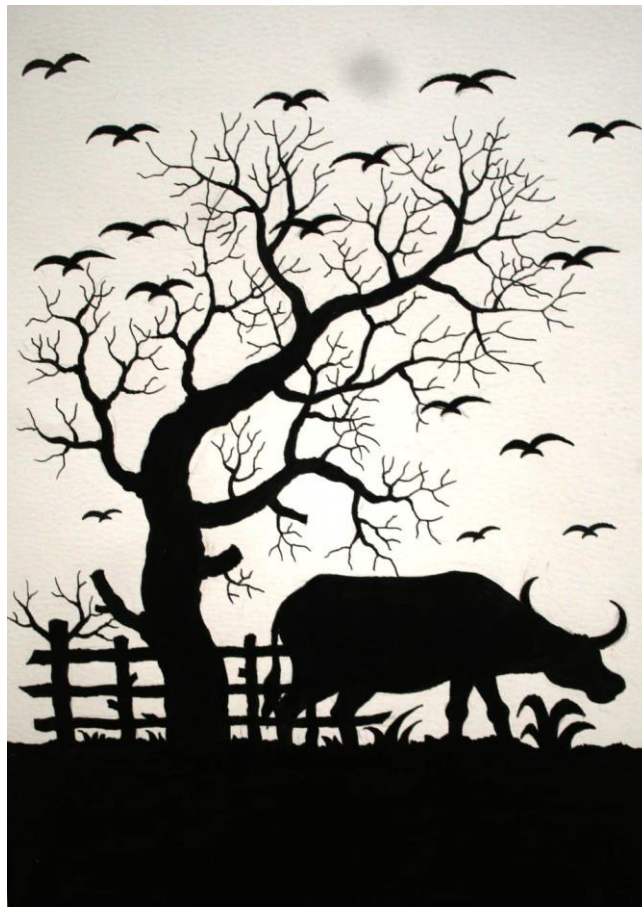
Pada saat ini tinta gambar dibuat dari pigmen warna, *shellac* dicampur air, sedang pada jaman dahulu tinta hitam dibuat dari campuran jelaga dengan lem dan sejenis cuka. Dengan berkembangnya teknologi, tinta tidak lagi hanya hitam, sekarang banyak dijual tinta dengan warna-warni. Secara tradisional, dalam penggunaan tinta memerlukan alat berupa pena dan kuas. Pena tidak hanya berupa pena standar yang dibuat oleh pabrik untuk menggambar atau menulis, tetapi dapat pula menggunakan pena buatan tangan dari bambu, tangkai bulu unggas, kayu atau bahan lain dengan maksud mendapatkan variasi garis yang artistik. Ada beberapa istilah untuk menunjukkan kualitas ketahanan tinta yakni *permanent*, *lightfast*, *archival*. Istilah *permanent* menunjukkan bahwa tinta tersebut tahan lama setelah berkali-kali dicuci, *lightfast* berarti tinta tersebut tahan lama untuk tidak luntur jika sering terkena sinar matahari langsung. *Archival* merupakan tinta atau material lain dengan daya tahan yang amat tinggi sehingga kuat berabad-abad lamanya. Ada istilah lain untuk tinta yaitu *waterproof* menunjukkan bahwa tinta tersebut tidak dapat cair kembali jika terkena air, sedang *nonwaterproof* dapat cair kembali jika diberi air dengan kuas basah, berarti gambar dapat diubah atau diperbaiki. Sifatnya lebih luwes jika digunakan untuk menggambar atau melukis.



Gambar 23 Tinta



Gambar 24 Contoh karya dengan tinta  
Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 25 Contoh karya dengan tinta  
Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

e. Cat Air

Cat air adalah media seni rupa yang memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang / transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya. Bahkan dari garis tumpang tindih itu menimbulkan efek warna campurannya. Cat air menggunakan air sebagai medium pengencernya sehingga tidak dapat digunakan di atas kanvas cat minyak. Kertas yang digunakan sebaiknya khusus untuk cat air, karena daya serapnya telah disesuaikan dengan sifat cat air yang harus banyak menggunakan air dalam penggunaannya. Cat air tidak digunakan untuk pewarna yang tebal dan pekat, karena jika digunakan secara tebal dan pekat pengeringannya lama dan kemungkinan merusak kertas jika tertempel dengan kertas atau

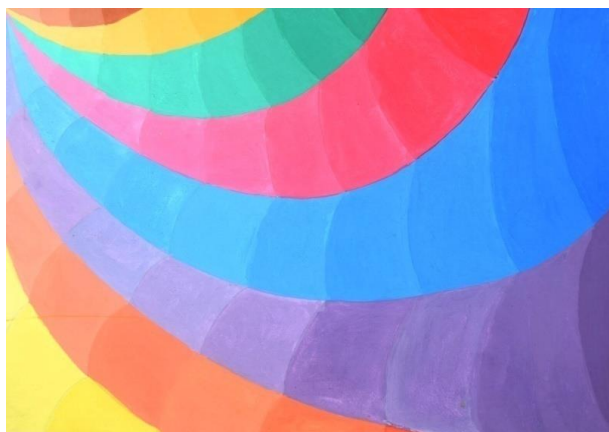
benda lain. Pada waktu mengeluarkannya tidak boleh diambil dengan kuas yang basah langsung dari tubenya, sebab jika air masuk ke dalam tube warna di dalam akan menjadi keras dan tidak dapat dikeluarkan. Dalam menggunakannya keluarkanlah warna cat air secukupnya di atas palet cat air. Kemudian tetesi air secukupnya dan aduk sampai rata baru dapat digunakan dengan menguaskan di atas kertas. Dalam penggunaannya cat air harus 'sekali gores jadi' dan tidak bisa diperbaiki kembali jika ada kesalahan. Oleh sebab itu penggunaan cat air harus betul-betul cermat, penuh konsentrasi dan berhati-hati. Sebelum menerapkan warna, sebaiknya kertas dibersihkan dahulu dengan menggunakan kapas atau tisu lembab dengan cara mengusapkannya di permukaan kertas dengan lembut dan hati-hati agar kertas tidak luka. Kapas atau tisu jangan terlalu basah karena dapat menyebabkan kertas bergelombang. Pembersihan ini penting dilakukan untuk menghilangkan kotoran-kotoran pada permukaan kertas yang dapat mengganggu penyerapan warna yang digunakan. Teknik pewarnaan dengan cat air biasanya mulai dari warna tipis dan ringan kemudian secara perlahan diberikan tonasinya ke warna yang lebih kuat. Cat yang masih basah tidak dapat segera ditindih dengan warna lain karena warna akan bercampur dan nampak kotor, untuk itu harus ditunggu sampai warna setengah kering.



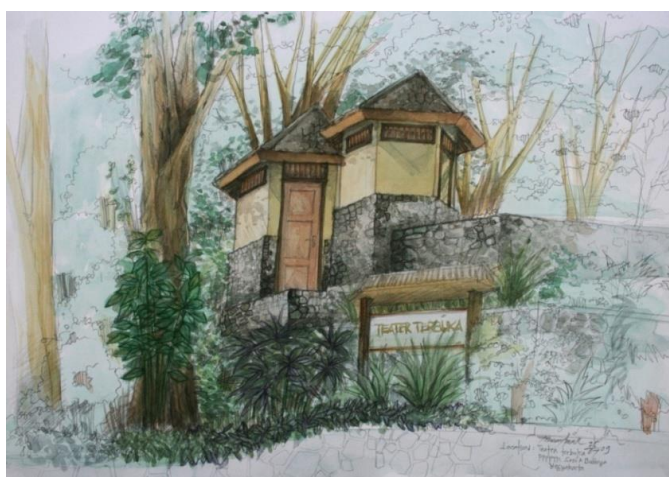
Gambar 26 Cat Air



Gambar 27 Cat Air



Gambar 28 Contoh karya dengan cat air  
Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



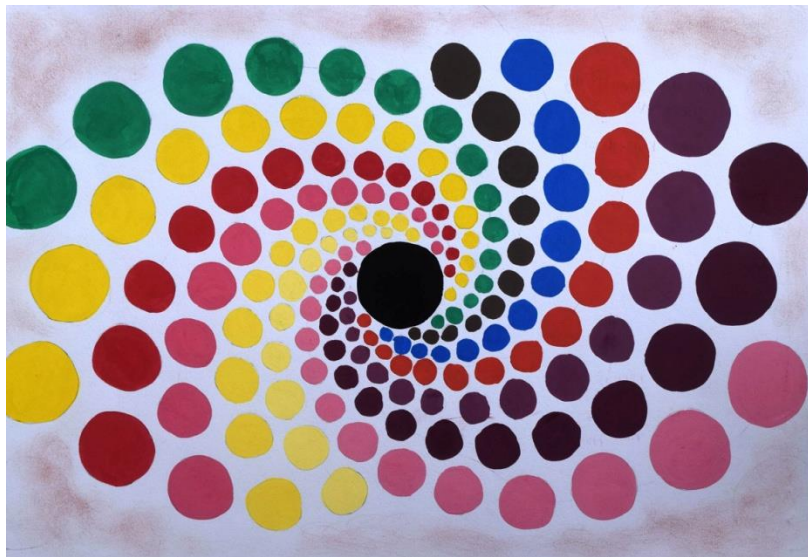
Gambar 29 Contoh karya dengan cat air  
Sumber: Karya guru Diklat seni budaya di PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto

f. Cat Poster

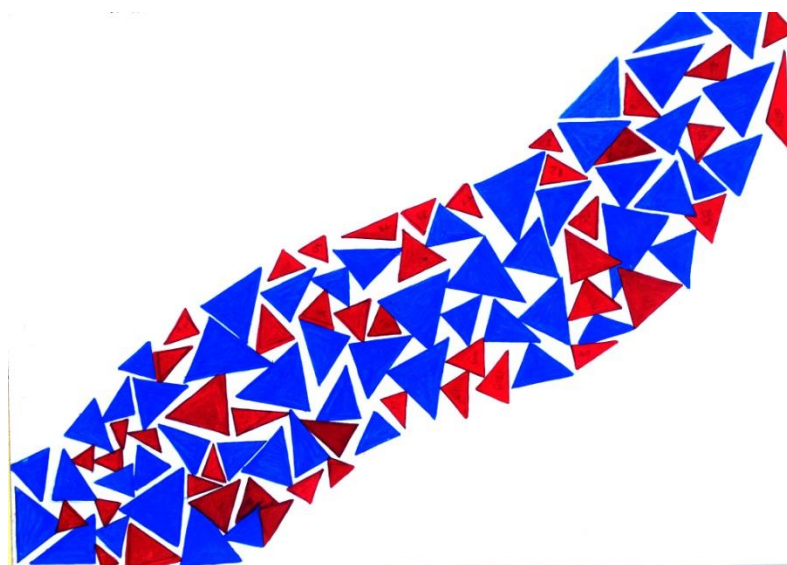
Cat poster tergolong jenis cat air karena untuk medium pengencernya menggunakan air. Cat ini berbeda dengan cat air biasa karena sifatnya yang cepat kering dan dapat digunakan seperti cat minyak yakni teknik penggunaannya dengan warna pekat karena tidak banyak menggunakan air. Cat ini cepat kering, oleh karena itu warna awal dapat segera ditumpang dengan warna berikutnya. Sifat lainnya adalah warnanya datar dan rata maka selain dapat digunakan dengan teknik *brush stroke* yang ekspresif atau untuk gambar dekoratif yang memerlukan warna-warna rata dan datar. Kelemahan warna ini tidak baik digunakan terlalu tebal karena ketika kering cepat pecah dan rontok. Selain itu jika warna yang sudah diterapkan kena percikan air akan menjadi tidak rata. Sesuai dengan namanya, cat ini sangat baik untuk menggambar atau melukis poster dengan goresan-goresan kuas yang kuat dan tegas sebagai ciri khasnya. Kelemahan lainnya yang cukup unik adalah binatang lalat senang dengan warna ini, jika tidak waspada menyimpan gambar dapat rusak karena dimakan.



Gambar 30 Jenis Cat Poster



Gambar 31 Contoh karya dengan cat poster  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 32 Contoh karya dengan cat poster  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

## 2. Alat Berkarya Seni Rupa

### a. Kuas

Kuas merupakan alat pokok dalam menggambar, selain pena dan pensil. Mutu kuas ditentukan oleh mutu bulunya dan teknik mencengkeramkan pada gagangnya. Bentuk goresan yang



dihasilkan ditentukan oleh bentuk, ketebalan dan panjang bulunya. Bulu kuas cat air berbeda dengan bulu kuas cat minyak. Bulu dari serat tumbuhan baik untuk cat air karena daya serapnya baik sedangkan untuk cat minyak kuas yang berkualitas dibuat dari bulu binatang dan nilon. Ukuran kuas dibuat bervariasi sesuai dengan teknik dan proses pembentukan gambarnya. Saat ini banyak jenis kuas di jual di pasaran, kuas yang mutunya baik lebih mahal harganya tetapi cukup tahan lama dan dapat menghasilkan karya yang bermutu, terutama dalam membuat karya yang halus dan detail agak sulit jika menggunakan mutu kuas yang kurang baik.



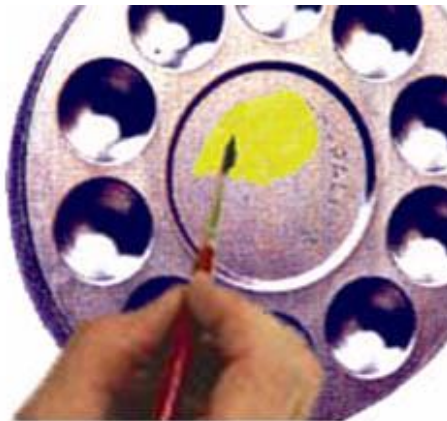
Gambar 33 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran



Gambar 34 Contoh jenis kuas dari beberapa ukuran

b. Palet

Berfungsi sebagai tempat untuk mencampur cat dalam takaran tertentu.



Gambar 35 Palet

c. Karet Penghapus

Untuk menghilangkan bagian gambar yang tidak berhasil. Penghapus potlot yang biasa sudah cukup, sepanjang bersifat lentur, lunak dan bersih. Dalam penggunaan karet penghapus harus disesuaikan dengan jenisnya. Penghapus yang keras tidak baik digunakan untuk menghapus goresan pensil pada kertas yang lunak. Penghapus keras memang dibuat bukan untuk menghapus pensil tetapi untuk menghapus goresan tinta. Penghapus yang lunak biasanya digunakan untuk menghapus goresan pensil.





Gambar 36 Karet penghapus

d. Penggaris

Penggaris untuk membuat garis horizontal, gunakan penggaris panjang, dalam membuat garis vertikal gunakan penggaris segitiga.



Gambar 37 Penggaris Siku



Gambar 38 Penggaris lurus terbuat dari besi

e. Jangka

Untuk menggambar lingkaran dengan ukuran bebas kita gunakan jangka.





Gambar 39 Jangka

f. Lem

Ada beberapa jenis yang digunakan dalam berkarya seni rupa antara lain lem kertas, plastik dan kayu.



Gambar 40 Lem

g. Kertas

Untuk keperluan menggambar pada saat ini ada banyak jenis kertas yang dapat dijumpai di pasaran dengan berbagai kualitas dan ukuran. Namun yang penting diingat dalam memilih kertas untuk menggambar adalah kualitas permukaannya, sebab menggambar dengan pensil kertasnya berbeda dengan menggambar menggunakan cat air. Kertas yang permukaannya halus dan keras sangat baik digunakan untuk menggambar dengan pena dan tinta. Permukaan kertas yang kasar baik untuk arang, krayon, pastel dan



pensil lunak. Bagi pemula, penggunaan kertas sebaiknya yang harganya murah dan dengan kualitas cukup. Jenis kertas yang digunakan dalam berkarya meliputi:

- 1) Kertas HVS
- 2) Kertas Manila/BC Indah
- 3) Kertas Karton
- 4) Kertas Padalarang
- 5) Kertas Linen
- 6) Kertas Hamer

Ukuran kertas standard internasional, ISO 216, merupakan ukuran kertas berdasarkan standar Jerman DIN 476 standar. Seri A biasa digunakan untuk cetakan umum, perkantoran, penerbitan serta dikenal kalangan desainer grafis, dan seniman lukis. Ukuran kertas ISO semua didasarkan atas rasio aspek tunggal "akar 2", atau kira-kira 1:1,4142. Dasar ukuran kertas ISO adalah A0 ("a nol") yang luasnya setara dengan satu meter persegi; dibulatkan ke milimeter terdekat menjadi 841 kali 1.189 millimetres (33,1 × 46,8 in). Setiap angka setelah huruf A menyatakan setengah ukuran dari angka sebelumnya. Jadi A1 adalah setengah dari A0 dan demikian seterusnya. Ukuran yang paling banyak digunakan adalah A4.

Tabel 2 Ukuran Kertas

| UKURAN KERTAS ISO |            |               |
|-------------------|------------|---------------|
| Format            | Seri A     |               |
| Ukuran            | mm X mm    | in X in       |
| A0                | 841 x 1189 | 33.11 × 46.81 |
| A1                | 594 x 841  | 23.39 × 33.11 |
| A2                | 420 x 594  | 16.54 × 23.39 |
| A3                | 297 x 420  | 11.69 × 16.54 |
| A4                | 210 x 297  | 8.27 × 11.69  |
| A4s               | 215 x 297  | 8.46 × 11.69  |
| A5                | 148 x 210  | 5.83 × 8.27   |



| UKURAN KERTAS ISO |           |             |
|-------------------|-----------|-------------|
| A6                | 105 x 148 | 4.13 × 5.83 |
| A7                | 74 x 105  | 2.91 × 4.13 |
| A8                | 52 x 74   | 2.05 × 2.91 |
| A9                | 37 x 52   | 1.46 × 2.05 |
| A10               | 26 x 37   | 1.02 × 1.46 |



Gambar 41 Jenis kertas gambar manila



Gambar 42 Jenis kertas padalarang





Gambar 43 Jenis kertas linen/hamer mempunyai karakter bertekstur

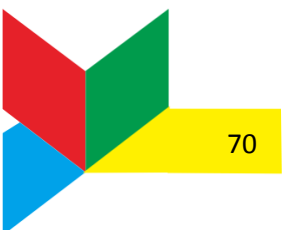
#### D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum



- 
- materi, serta mengamati gambar-gambar pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
  3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
  4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
  5. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 02.**

#### **Mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa**

##### **Tujuan:**

Melalui lembar kerja ini Saudara diharapkan mampu mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

##### **Langkah Kerja:**

- a. Persiapkanlah perangkat yang diperlukan untuk mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa, dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja tentang mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam



memvisualkannya.

- d. Isilah lembar kerja mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa untuk mendapatkan hasil yang optimal dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa

| No. | Nama Alat dan Bahan/Teknik yang digunakan | Hasil Identifikasi |
|-----|-------------------------------------------|--------------------|
| 1.  |                                           |                    |
| 2.  |                                           |                    |
| 3.  |                                           |                    |
| 4   |                                           |                    |

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.



#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Bagaimana cara menggunakan bahan arang, lakukanlah latihan berikut ini. Ambilah selembar kertas gambar dan sebatang arang, lalu buatlah goresan-goresan berupa blok dan garis dengan berbagai variasinya. Ulangi latihan ini beberapa kali dan perhatikan hasilnya.
2. Untuk lebih dapat menghayati tentang cara penggunaan pensil, lakukanlah latihan berikut ini. Ambilah selembar kertas kemudian buatlah goresan-goresan berupa garis dan blok dengan berbagai variasinya dengan menggunakan jenis pensil HB.
3. Lakukanlah tugas ini untuk mengetahui dengan sebenarnya tentang potensi estetik (keindahan) dari bahan pastel. Ambil sehelai kertas gambar. Gunakan pastel kapur untuk membuat goresan-goresan dengan berbagai variasinya, kembangkan rasa keindahan anda pada waktu membuat goresan.
4. Lakukan latihan membuat goresan dengan tinta dan menyusun bentuk organis, geometris dan garis dengan tonasi dari terang ke gelap, amati dan rasakan potensi keindahannya. Atau buatlah bentuk digambar dengan tepat beri kontur dengan tinta hitam. Selanjutnya bentuk-bentuk diblok penuh dengan tinta hitam.
5. Untuk mengetahui karakter cat air lakukanlah latihan berikut ini :
  - a. Ambil selembar kertas A4 dan cat air
  - b. Keluarkan beberapa jenis warna cat air dari tubenya tuang di atas palet, beri air dan aduk sampai rata.
  - c. Dengan kuas cat air berbagai ukuran buatlah percobaan goresan-goresan dengan berbagai variasinya.
  - d. Setelah selesai cermati hasil goresan itu, kenali efek-efek yang baik dari goresan cat air tersebut.





6. Setelah mengetahui karakter bahan cat poster lakukanlah latihan berikut ini :
  - a. Ambil selembar kertas A4 dan cat poster
  - b. Keluarkan beberapa jenis warna cat poster dari botol tuang di atas palet, beri air dan aduk sampai rata.
  - c. Kemudian kuas cat poster berbagai ukuran buatlah percobaan bentuk geometris berbagai variasinya kemudian blok warna dengan cat poster
  - d. Setelah selesai cermati hasil itu, kenali efek-efek yang baik dari warna cat poster tersebut.

## F. Rangkuman

Alat dan bahan yang diperlukan antara lain:

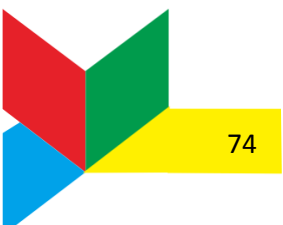
### 1. Arang

Di antara sekian banyak bahan untuk membuat karya seni rupa dua dimensional, arang adalah bahan yang paling mudah untuk didapat karena jika tidak ada bahan lain arang dapat dibuat sendiri.

### 2. Pensil

Merupakan alat yang lembut, tidak banyak memberikan kedalaman, tingkat kekerasannya bermacam-macam; untuk permulaan gunakanlah pensil yang sedang lunaknya.

- a. Pensil Biasa:
- b. Pensil Keras (dengan istilah pensil Hard/H)
- c. Pensil sedang (dengan istilah pensil medium hard/HB).
- d. Pensil Lunak (dengan istilah pensil Soft/B)
- e. Konte, berwarna hitam arang dan berbeda dengan pensil biasa karena mempunyai goresan yang tebal dan lebar.
- f. Pensil berwarna.
- g. Pensil ini mengandung lilin dan tersedia dalam 12 dan 24 macam warna, mempunyai sifat lunak.





3. Pastel

Pastel adalah media menyerupai kapur tulis tetapi dibuat dengan pigmen warna dicampur dengan zat pengikat berupa resin dan *plaster*. Bahan ini dicampur, dibuat pasta kemudian dibentuk batangan lalu dikeringkan.

4. Tinta

Pada saat ini tinta gambar dibuat dari pigmen warna, *shellac* dicampur air, sedang pada jaman dahulu tinta hitam dibuat dari campuran jelaga dengan lem dan sejenis cuka.

5. Cat Air

Cat air adalah media seni rupa yang memiliki sifat khusus yaitu tembus pandang / transparan. Apabila terjadi susunan warna tumpang tindih maka warna yang tertindih tidak tertutup sepenuhnya. Bahkan dari garis tumpang tindih itu menimbulkan efek warna campurannya.

6. Cat Poster

Cat poster tergolong jenis cat air karena untuk medium pengencernya menggunakan air. Cat ini berbeda dengan cat air biasa karena sifatnya yang cepat kering dan dapat digunakan seperti cat minyak yakni teknik penggunaannya dengan wama pekat karena tidak banyak menggunakan air.

7. Kuas

Kuas merupakan alat pokok dalam menggambar, selain pena dan pensil

8. Palet

Palet berfungsi sebagai tempat untuk mencampur cat dalam takaran tertentu.





9. Karet Penghapus

Karet penghapus untuk menghilangkan bagian gambar yang tidak berhasil.

10. Penggaris

Penggaris untuk membuat garis.

11. Jangka

Jangka untuk menggambar lingkaran.

12. Lem

Lem ada beberapa jenis, lem kertas, plastik dan kayu.

13. Kertas

Ada banyak jenis kertas dengan berbagai kualitas dan ukuran.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang pengetahuan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan teknik dengan alat dan bahan untuk berkarya seni rupa. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Pengetahuan alat dan bahan ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan teknik untuk memvisualkan karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi tentang alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan





identifikasi dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.





Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.



5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.





## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Mengidentifikasi alat dan bahan untuk berkarya seni rupa dapat dilakukan dengan memilahkan teknik kering dan teknik basah, serta teknik campuran.





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

### UNSUR-UNSUR SENI RUPA DAN PENGORGANISASIANNYA

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan mampu memahami unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

#### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran ini, Saudara diharapkan mampu memahami unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menjelaskan unsur-unsur seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. Menerapkan pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. Melaksanakan pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dengan prinsip mengarahkan, memusatkan, dan menyatukan dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

## C. Uraian Materi

### 1. Unsur-unsur Seni Rupa

#### a. Titik

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu. Dibutuhkan adanya titik untuk membentuk garis, bentuk, ataupun bidang.



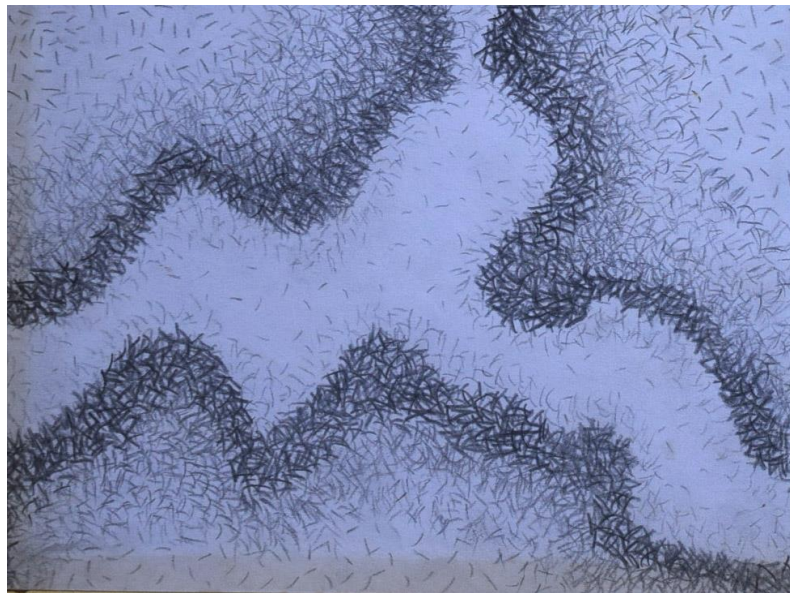
Gambar 43 Contoh arsiran titik zig zag

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 44 Eksplorasi titik

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 45 Eksplorasi titik yang sudah mengarah ke garis  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

b. Garis

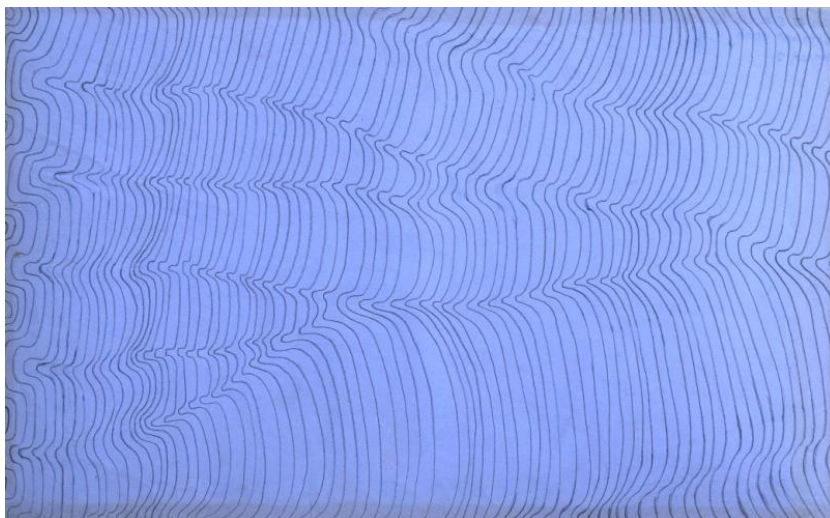
Garis adalah unsur seni rupa yang merupakan hasil dari penggabungan unsur titik. Garis dalam seni rupa menjadi goresan atau batasan dari suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur dan lainnya. Pada dasarnya garis itu ada dua, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis-garis lainnya merupakan pengembangan dan variasi dari kedua jenis garis tersebut dan menyampaikan karakter yang berbeda. Walaupun garis itu sederhana, ia dapat menyampaikan suatu perasaan dan ini tergantung dari kondisi jenis garis tersebut, yaitu tebal tipisnya, posisi dan arahnya. Sebuah garis lengkung tebal menyampaikan kesan yang berbeda dibanding dengan garis lengkung tipis, apalagi dengan garis lurus dalam posisi yang berbeda tentu akan memberikan kesan yang sangat berbeda dalam perasaan kita. Terwujudnya sebuah bentuk disebabkan karena garis yang membatasi ruang, baik nyata maupun sugestif. Sifat-sifat garis yang membatasi itu menentukan pula sifat bentuk yang dihasilkannya. Oleh sebab itu, keterampilan dalam membuat garis erat hubungannya dengan keterampilan membuat bentuk dengan garis. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan garis adalah

mengetahui potensi ekspresi garis tersebut. Misalnya jika ingin menyampaikan karakter kuat, berani dan agresif tentu harus menggunakan garis yang sesuai untuk itu, misalnya garis tebal, rata, tajam dan halus. Jika ingin menyampaikan suatu sifat yang lembut dan halus gunakanlah garis lengkung tipis dan tak terputus. Namun, perlu diingat bahwa hal itu tidak selalu demikian karena yang lebih menentukan adalah bagaimana perasaan itu dapat diwakili oleh garis yang dibuat. Seorang yang membuat garis dengan perasaan yang terkonsentrasi pada waktu menggoreskannya hasilnya berbeda dengan orang yang hanya sekedar membuat garis. Agar dapat selaras antara gerak perasaan dengan gerak tangan dalam menghasilkan garis yang diinginkan diperlukan latihan secara terus menerus. Untuk keperluan itu lihat aspek dan sifat beberapa garis di bawah ini, rasakan perbedaan kesan yang disampaikan, kemudian latihlah tangan membuat garis sesuai dengan perasaan yang dikehendaki.

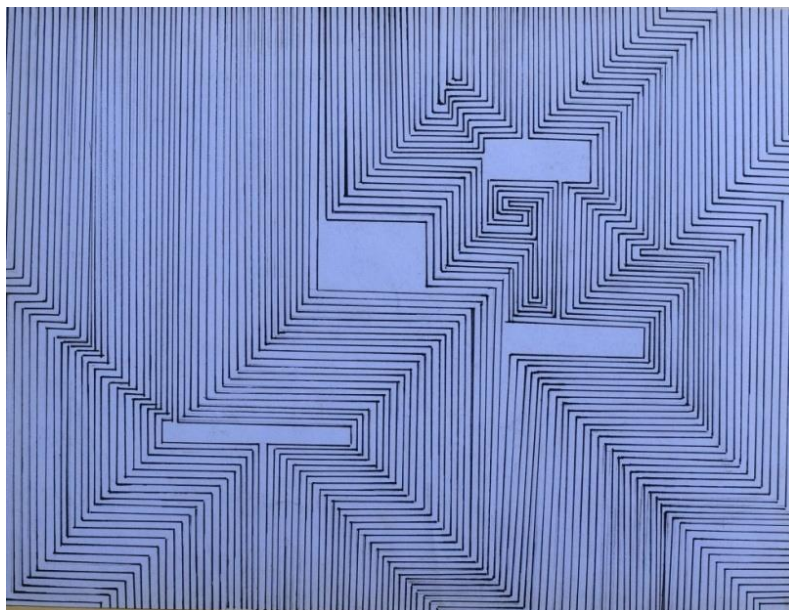


Gambar 46 Eksplorasi garis lurus

Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 47 Eksplorasi garis gelombang  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 48 Eksplorasi garis ilusi ruang persegi  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 49 Eksplorasi pengembangan garis  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 50 Eksplorasi pengembangan garis  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 51 Eksplorasi garis dalam arsiran gambar bentuk  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

Tabel 3 Garis dan Kesan Efek Fisiknya

| No | Aspek      | Variasi    | Tampilan | Kesan Fisik                                |
|----|------------|------------|----------|--------------------------------------------|
| 1. | Jenis :    | - Lurus    |          | - Kesan kaku, keras, tajam.                |
|    |            | - Lengkung |          | - Lembut, empuk, halus                     |
|    |            | - Berombak |          | - Dinamis mengalir, bergerak, menyenangkan |
|    |            | - Zigzag   |          | - Kaku, tegang, panas, menakutkan          |
| 2. | Ketebalan: | - Tebal    |          | - Menambah berat, berani, kasar, tegas     |
|    |            | - Tipis    |          | - Halus, ringan, ragu                      |

|    |               |                |                                                                                    |                                            |
|----|---------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 3. | Kontinuitas : | - Tak Terputus |  | - Lancar, konsisten, tidak ragu            |
|    |               | - Terputus     |  | - Tersendat, ragu, kurang berani           |
|    |               | - Titik-Titik  |  | - Ritmis, ragu                             |
| 4. | Arah:         | - Tegak Lurus  |   | - Kesan tinggi, menyempit                  |
|    |               | - Mendatar     |  | - Melebar, pendek, tenang, mati, istirahat |
|    |               | - Diagonal     |   | - Dinamis, tidak stabil, oleng.            |
| 5. | Ekspresif     |                |   | - Spontan, berani, segar                   |

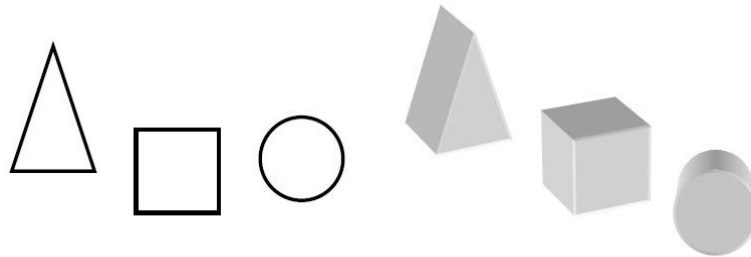
### c. Bentuk

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua yaitu bangun dan bentuk plastis. Bangun adalah sesuatu yang berbentuk seperti bulat, persegi, ornamental, tidak teratur dan lainnya. Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa yang menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya. Namun di samping istilah bentuk ada pula istilah wujud untuk membedakan antara '*image*' (2 dimensional) yang memiliki panjang dan lebar pada area yang datar dengan '*image*' (3 dimensional) yang memiliki panjang, lebar, dan volume/tebal pada area dengan kedalaman. Bentuk ada karena dibatasi oleh garis. Garis yang membatasi bidang menjadikan bentuk dan karakter bentuk itu ditentukan oleh jenis garis yang membatasinya. Bentuk yang dibatasi oleh garis lurus karakternya berbeda dengan bentuk yang dibatasi oleh garis lengkung.

Pembatasan bidang oleh garis ini menghasilkan dua jenis bentuk yaitu bentuk geometris dan bentuk organis. Bentuk geometris strukturnya teratur misal: segitiga, segiempat dan bulat, sedangkan

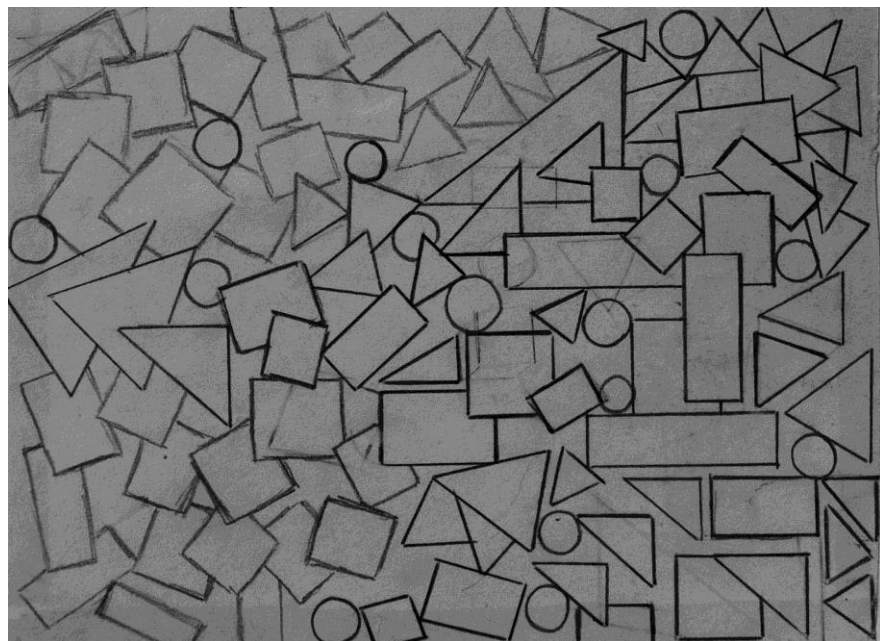


bentuk organis strukturnya tidak teratur dan banyak terdapat pada bentuk-bentuk alami seperti pepohonan, akar, tulang binatang, makhluk di dalam lautan dan sebagainya.



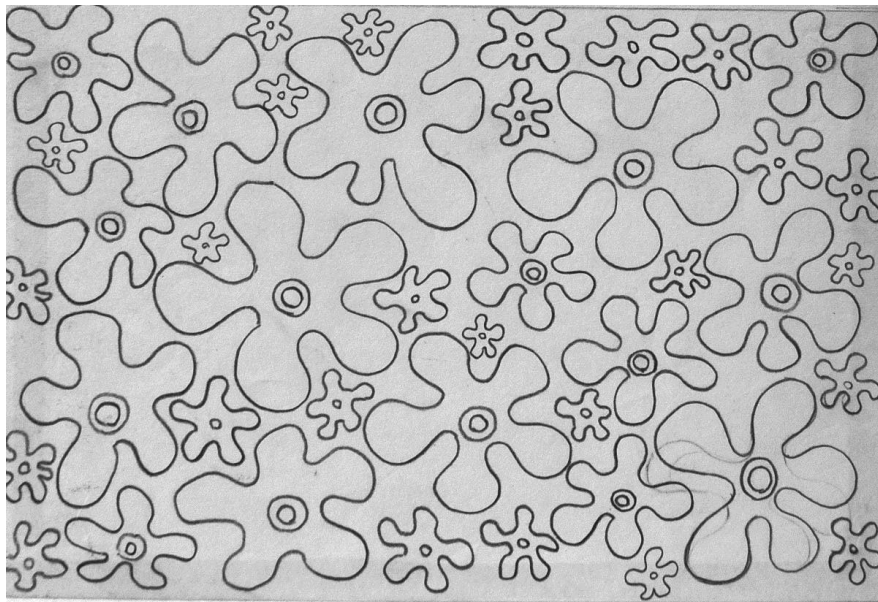
Gambar 52 Bentuk dan wujud

Lihatlah kedua karya ini, apakah Saudara mendapatkan perbedaan dan persamaannya?

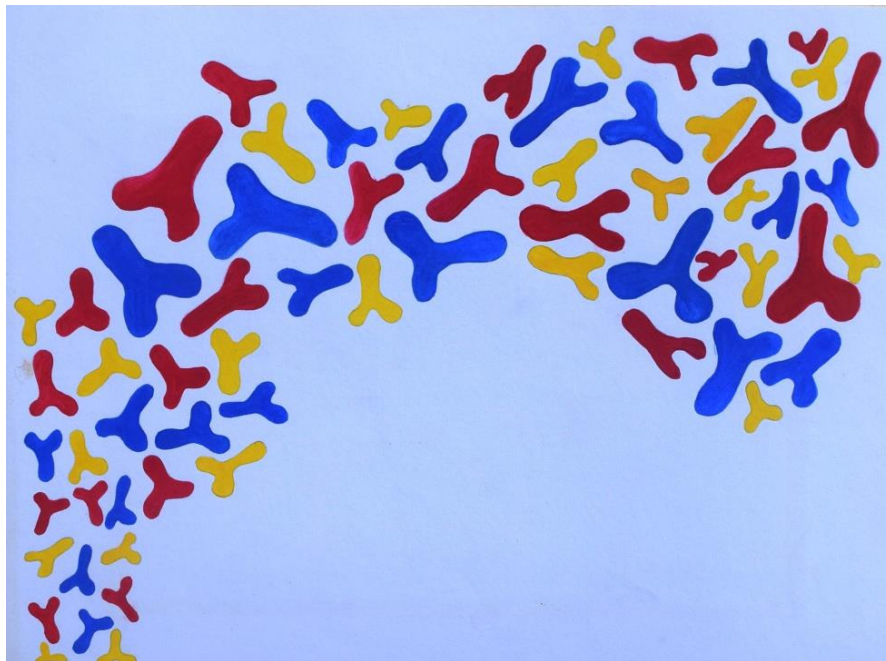


Gambar 53 Bentuk organis dua dimensi  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto





Gambar 54 Bentuk organis dua dimensi  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 55 Bentuk organis dua dimensi  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 56 Bentuk organis tiga dimensi  
 Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 57 Bentuk-bentuk geometris dan organis bervolume  
 Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



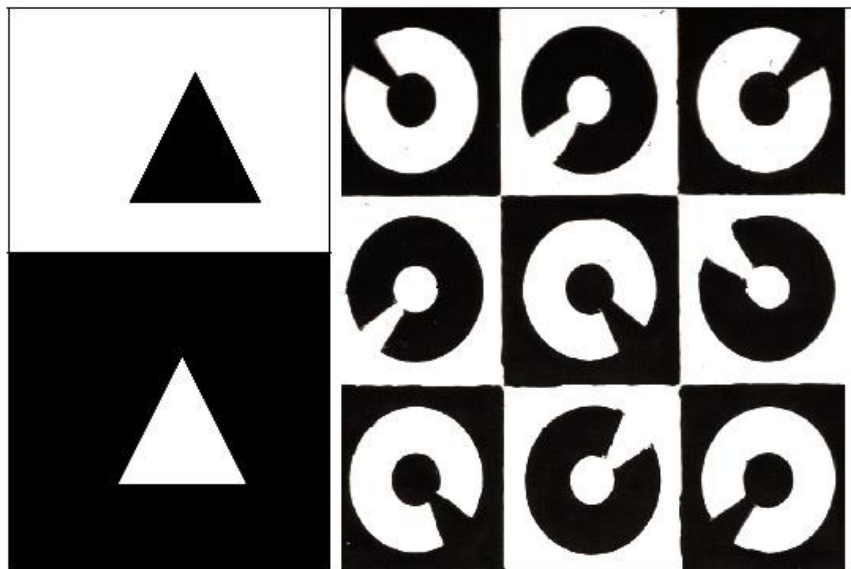
d. Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya melalui penggambaran gempal, penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, pelengkungan atau pembelokan bidang, penambahan bayang-bayang.

Ruang termasuk unsur seni rupa yang pokok. Dengan adanya ruang, maka karya seni rupa dapat dibuat. Ada ruang dua dimensional (bidang) ada pula tiga dimensional. Sebuah titik di atas kertas ada pada ruang datar, sedang kita ada pada ruang berongga. Penggunaan ruang pada permukaan datar menyangkut hubungan antara ruang datar (bidang) latar belakang dengan figur (bentuk). Dalam istilah keruangan hal ini disebut sebagai ruang positif (bentuk) dan ruang negatif, yaitu ruang di belakang atau di sekitar bentuk atau latar belakang. Apabila bentuk datar (ruang positif) dan latar belakang datar ukurannya sama, dapat menimbulkan bentuk yang simultan dan penglihatan mata kita dipaksa untuk melihat kedua bentuk secara bersamaan.

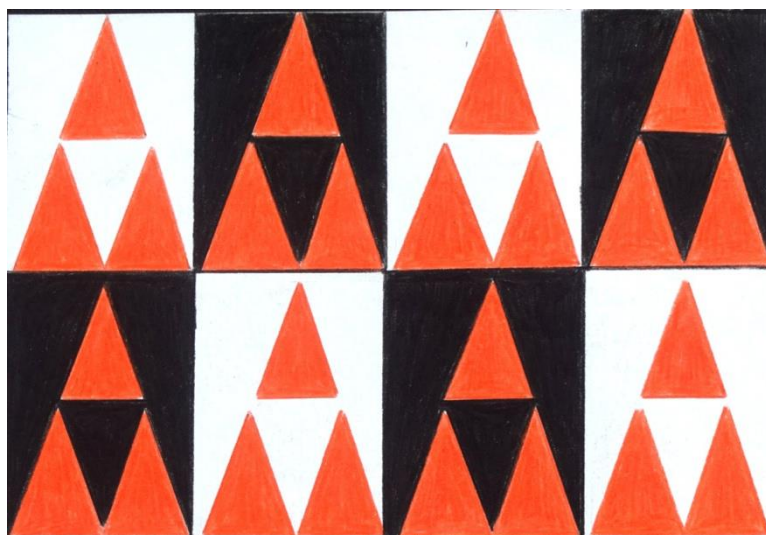




(a)

(b)

Gambar 58 (a) Positif dan negatif (b) Positif dan negatif simultan  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 59 Ruang Positif dan negatif  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 60 Contoh Ruang Positif dan negatif  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 61 Contoh gambar ruang perspektif (sumber: Paul Veronese)  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

#### e. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang membuat suatu ciptaan para seniman terasa hidup dan lebih *ekspresif*. Warna berdasarkan teori warna terhadap cahaya terdapat tujuh spektrum warna. Dalam seni rupa warna sangat esensial, karena penampilan pertama yang diperhatikan orang selain bentuk adalah warna.



Warnalah yang menyebabkan kita berhenti sejenak untuk melihat kain yang dijual di sebuah toko, demikian juga warna menyebabkan kita dapat mengenali sebuah benda. Bagaimana rupa dunia ini jika tidak ada warna, Lalu apakah warna itu.

### 1) Teori Warna

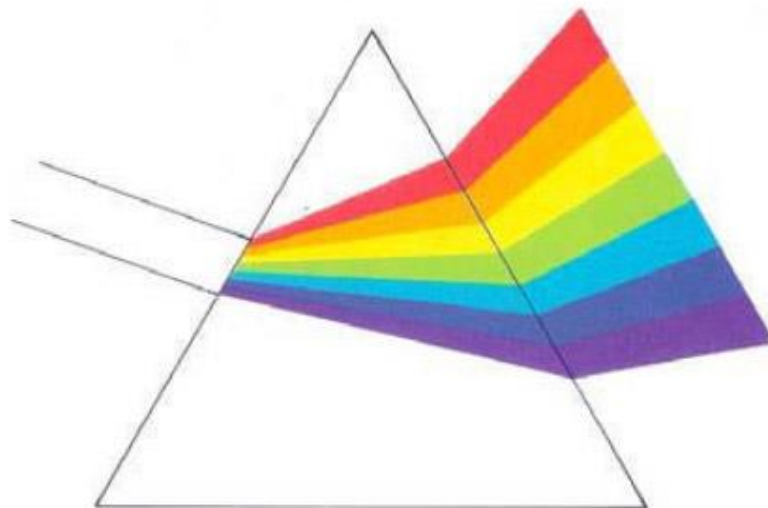
Ada beberapa pendapat yang mencoba menjelaskan tentang warna, namun yang menonjol dan aplikatif dalam bidang seni rupa adalah teori cahaya dan teori pigmen. Teori cahaya dipelopori oleh Sir Isaac Newton yang mengatakan bahwa warna yang kita lihat pada suatu benda berasal dari cahaya putih matahari. Hal ini dibuktikannya dengan membiaskan cahaya putih itu dengan prisma kaca. Hasil yang keluar dari prisma itu berupa tujuh spektrum warna. Selanjutnya menurut teori itu kita dapat melihat warna sebuah benda karena benda tersebut menyerap dan memantulkan spektrum warna ke mata kita. Misalnya kita melihat warna merah suatu benda karena hanya spektrum merah yang dipantulkan, sedang yang lainnya diserap oleh benda tersebut. Jika benda itu kelihatan abu-abu artinya seluruh spektrum dipantulkan setengah, jika kelihatan hitam seluruh spektrum diserap dan apabila putih seluruh spektrum dipantulkan secara penuh. Dalam teori pigmen dinyatakan bahwa warna itu terdapat pada pigmen dan hanya ada tiga jenis warna pokok, yaitu merah, biru dan kuning. Warna-warna itu tidak bisa didapat dengan mencampur, karena warna warna tersebut adalah warna murni. Teori ini dipelopori oleh Prang Brewster. Dalam perkembangannya warna dikelompokkan menjadi tiga, yakni warna primer, warna sekunder dan warna tertier. Warna primer merupakan warna induk karena warna sekunder didapat dengan mencampur warna-warna primer sedang warna tertier didapat dengan mencampur warna primer dan sekunder. Tiga kelompok warna itu tersusun dalam lingkaran warna dan lingkaran warna tersebut dapat digunakan sebagai pedoman dasar penggunaan warna. Uraian selanjutnya tentang warna dalam buku ini adalah berdasarkan teori Prang.



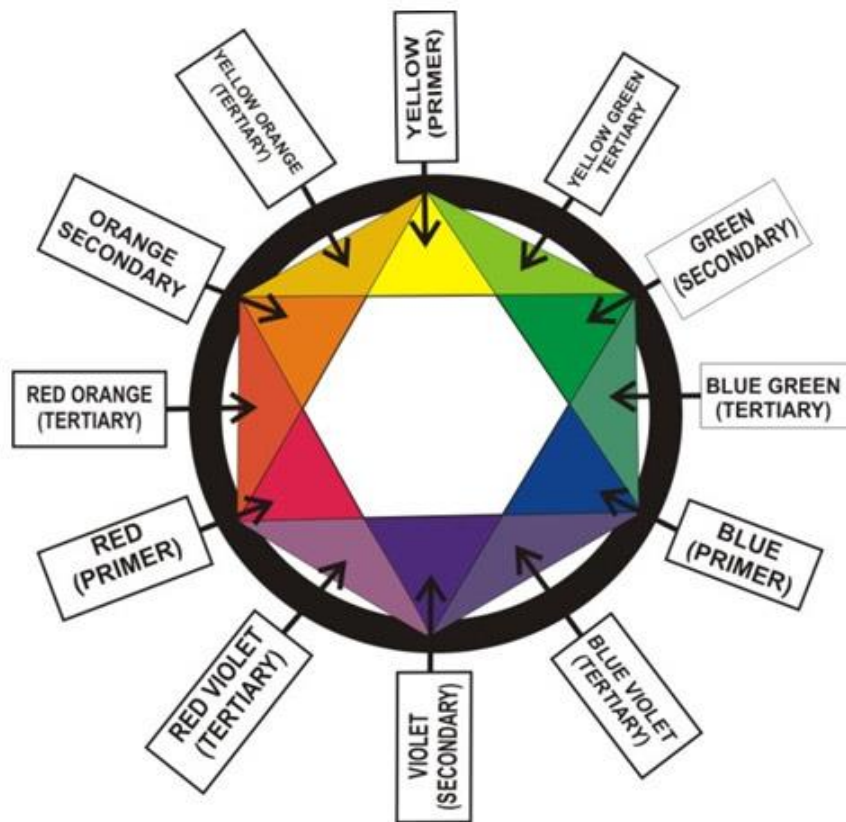


Salah satu teori warna dalam seni rupa adalah teori warna pigmen yaitu:

- a) Warna Primer, terdiri atas merah, kuning, dan biru. Pengertian warna primer adalah warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain.
- b) Warna Sekunder, seperti ungu, oranye dan hijau adalah jenis pigmen yang dapat diperoleh dari mencampur kedua warna primer dalam takaran tertentu.
- c) Warna Tersier, yakni warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder.
- d) Warna analogous, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain,
- e) Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.



Gambar 62 Pembiasan cahaya putih menjadi warna dengan prisma kaca  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 63 Lingkaran Warna  
Sumber: Bahan ajar seni rupa PPPPTK-SB



## 2) Temperatur Warna

Warna-warna dalam lingkaran warna selain dikelompokkan menjadi tiga kelompok warna dapat pula diklasifikasikan menjadi dua kelompok warna menurut temperaturnya, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna yang termasuk kelompok warna panas adalah kuning, kuning jingga, jingga, merah jingga, merah dan merah ungu, sedangkan yang termasuk warna dingin adalah: ungu, ungu biru, biru, hijau biru, hijau dan hijau kuning. Kesan temperatur yang ditimbulkannya disebabkan karena kebiasaan dari keadaan yang ada setiap hari di lingkungan kita. Pengalaman kita menunjukkan bahwa sesuatu yang berwarna merah, jingga, kuning adalah panas; misalnya: api, matahari, dan logam yang dilelehkan. Sebaliknya sesuatu yang berwarna violet, hijau, biru adalah dingin; misalnya : laut, danau, dan pegunungan. Hijau dan ungu dapat menjadi panas jika pada unsurnya lebih banyak mengandung warna panas, seperti kuning dan merah. Warna yang paling panas adalah kuning dan yang paling dingin adalah ungu. Sedangkan kelompok warna netral adalah abu-abu, hitam dan putih. Sebenarnya hitam dan putih bukanlah warna sebab hanya berupa gelap dan terang. *Value* dan *intensity* juga dapat mengandung temperatur warna ini. *Value* yang terang kelihatan lebih panas daripada *value* yang gelap, begitu pula warna yang intensitasnya penuh kesannya lebih panas dibandingkan dengan warna yang intensitasnya lebih lemah. Penerapan warna panas dan dingin akan efektif jika disesuaikan dengan kondisi lingkungan. Misalnya, pada terik matahari jika menggunakan warna panas suasana akan lebih menjadi panas, untuk itu dalam kondisi panas akan lebih baik jika menerapkan warna dingin. Hal yang sama adalah penggunaan warna pada ruang atau perlengkapan anak-anak, seperti ruangan, pakaian, dan mainan. Untuk anak-anak lebih baik menggunakan warna ringan yang ceria, tidak menggunakan warna-warna berat dan kusam. Hal ini sesuai dengan sifat anak-anak yang menyukai hal-hal yang menggembirakan. Jadi secara alami berbeda dengan selera



orang dewasa yang sering menyesuaikan dengan kondisi kegemaran dan kejiwaannya.



Gambar 64 Aplikasi warna dingin  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 65 Aplikasi warna panas  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

### 3) Dimensi Warna

Jumlah warna diperkirakan kurang lebih ada 30.000 jenis. Setiap warna sesungguhnya mengandung tiga aspek yaitu : *Hue*, *Value* dan *Intensity*. Perbedaan warna disebabkan oleh ketiga aspek tersebut dan setiap aspek memiliki peran khusus dan berinteraksi satu dengan lainnya. *Hue* adalah nama warna pada lingkaran warna dan keberadaannya ditentukan oleh adanya sinar langsung maupun tak langsung. *Hue* murni intensitasnya tinggi dan biasanya *hue* sangat kuat menarik perhatian. *Value* merupakan istilah untuk menunjukkan terang gelapnya *hue*. *Hue* yang murni jika ditambah putih disebut *tint* dan bila *hue* murni ditambah hitam disebut *shade*. Aplikasi dari kedua hal ini tampak dalam membuat tone warna terutama gelap terang untuk ilusi tiga dimensional pada lukisan realis begitu pula pada karya-karya jenis lainnya yang datar seperti pada karya grafis, dekorasi interior dan sebagainya. *Intensity* adalah cerah suramnya warna. Warna yang

cerah memiliki intensitas yang tinggi, sedangkan warna suram memiliki intensitas rendah. Hitam, putih dan abu-abu adalah warna suram yang tidak memiliki intensitas *hue*. Oleh sebab itu warna abu-abu dapat berperan sebagai warna netral yang dapat menyatukan warna lainnya terutama warna kontras. Warna hitam dapat mengikat warna-warna kontras oleh karena hitam menyerap cahaya, karena warna-warna kontras yang intensitasnya tinggi kekuatan refleksi cahayanya dikurangi oleh warna hitam jika digunakan sebagai latar belakang, atau sebagai kontur garis tepi bentuk. Putih adalah sebaliknya dari hitam karena memantulkan seluruh gelombang spektrum warna, sehingga warna kelihatan lebih cerah di atas putih. Sedangkan abu-abu memantulkan setengah dari setiap spektrum warna.



Gambar 66 Aplikasi warna intensitas tinggi  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



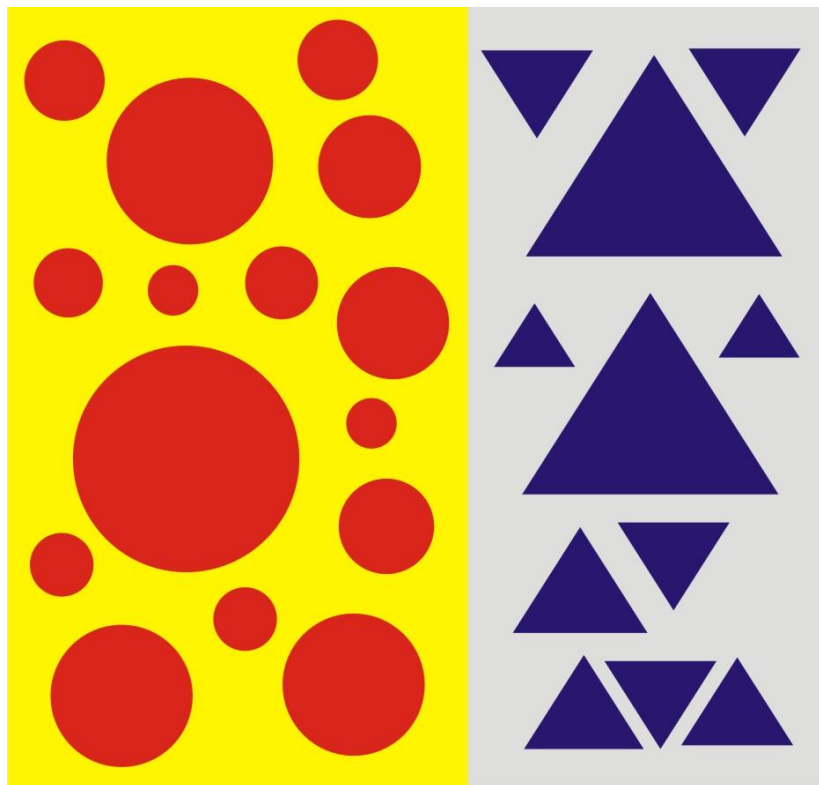
Gambar 67 Aplikasi warna intensitas tinggi  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 68 Aplikasi warna intensitas rendah  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 69 Aplikasi warna intensitas rendah  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



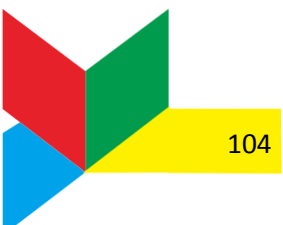
Gambar 70 Aplikasi warna primer  
Sumber: Bahan ajar seni rupa PPPPTK-SB

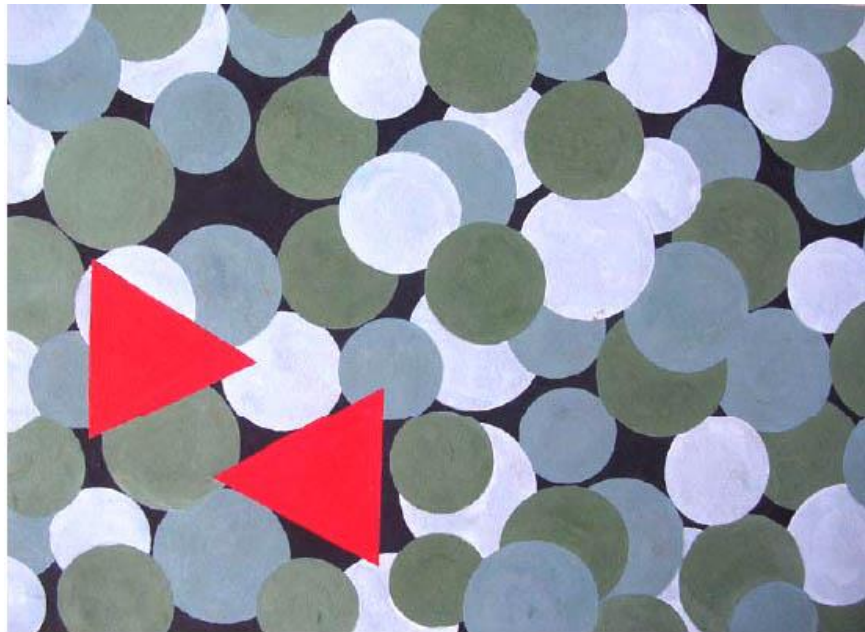


#### 4) Skema warna

Bagaimana caranya mengkombinasikan warna? Walaupun selera dalam memilih dan mengkombinasikan warna itu sifatnya sangat pribadi, pertanyaan tadi maksudnya untuk mengetahui apakah ada pedoman dalam penyusunan kombinasi warna. Skema warna memberikan suatu kunci bagaimana mendapatkan susunan warna serasi yang dapat diterapkan ke dalam karya seni rupa dan kriya. Namun demikian kunci skema warna ini bukanlah harga mati, ini hanyalah suatu tuntunan jika menemui kebuntuan dalam upaya mendapatkan warna yang diharapkan. Hal yang sangat menentukan adalah suasana hati berupa ketajaman rasa dalam menentukan warna. Sumber penggunaan skema warna ini adalah lingkaran warna. Ada beberapa kunci untuk mendapatkan warna yang serasi yaitu monokromatik, analogus dan komplementer.

*Monokromatik*, susunan warna ini berdasarkan satu *hue*; 'mono' berarti satu dan 'kromatik' berarti warna. Dalam kombinasinya menggunakan satu nada warna, yaitu *hue* murni ditambah dengan *tint* dan *shade*. Keharmonisan mudah dicapai, namun perlu variasi dalam unsur lainnya agar tidak membosankan. Pada gambar berikut motif divariasikan ukurannya, dan susunan pengulangan motif secara acak, walaupun motifnya sejenis terasa tidak membosankan. Pada gambar 71 susunan warna monokromatik diberi aksen merah, sehingga merah menjadi dominan dan pusat perhatian. Warna merah memiliki intensitas yang kuat sehingga mengalahkan warna lainnya, selain itu merah dalam bentuk segitiga bersifat kontras dengan bentuk bulat dengan warna abu-abu dengan tiga variasinya sehingga susunan sangat menarik perhatian dengan latar belakang hitam. Susunan bentuk bulat sangat menarik walaupun dalam satu nada, oleh karena ukuran dan susunannya yang dinamis seakan bentuk bulat tersebut bergerak-gerak seperti gelembunggelembung di udara. Penyusunan dengan cara demikian sangat baik menghindari kejemuhan karena bentuk dan nada warna yang monotone.



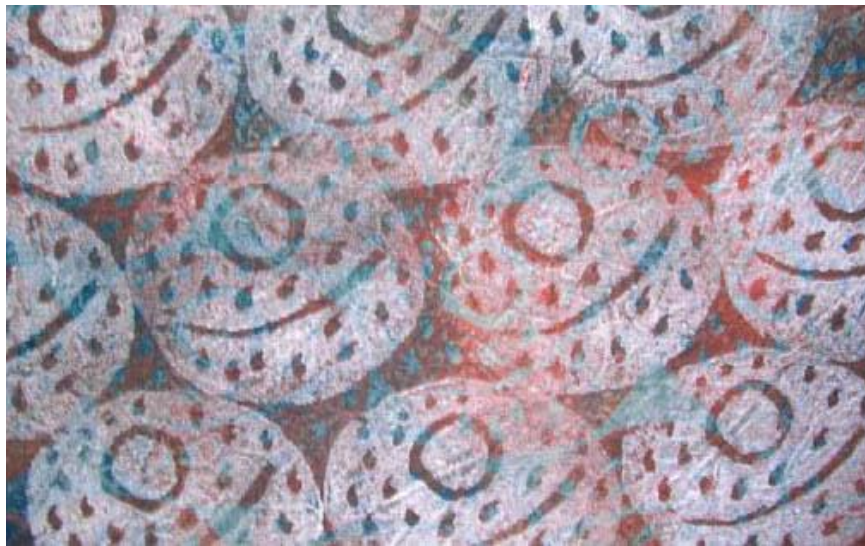


Gambar 71 Warna monokromatik dengan aksen warna merah  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 72 Penerapan warna monokromatik  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008





Gambar 73 Penggunaan warna monokromatik  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

*Analogus*, susunan warna yang terdiri dari dua sampai empat warna yang bersebelahan dalam lingkaran warna dengan satu warna primer. Susunan warna ini juga mudah untuk mendapatkan harmoni karena hampir semuanya memiliki nada warna yang sama, misalnya ungu memiliki unsur biru, ungu biru memiliki unsur yang sama pula. Pada susunan berikut biru merupakan aksent yang tidak kontras sehingga harmoni tidak sulit untuk didapat. Sedangkan latar belakang abu-abu sebagai warna netral juga menyatukan warna dan bentuk yang agak berbeda dalam kualitasnya. Susunan analogus lebih menarik karena ada salah satu warna pokok yang menonjol sebagai penekanan perhatian. Hal ini berbeda dengan warna monokromatik karena semua warna senada. Pada susunan berikut, warna dan bentuk saling berinteraksi, misalnya bentuk ungu dalam garis spiral geometris berhubungan dengan bentuk biru dalam garis spiral organik namun kontras dalam kualitasnya, yaitu sifat geometris dan organisnya dari kedua jenis garis sehingga hubungannya tidak menjadi monotone walau warnanya senada.



Gambar 74 Penerapan warna analogous  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

*Komplementer*, yaitu susunan warna yang berhadapan dalam lingkaran warna. Skema warna ini terdiri beberapa macam. Perhatikan tabel berikut. Warna komplemen pada dasarnya adalah warna kontras, apabila disusun secara tepat dapat sangat menarik perhatian, namun sebaliknya jika kontras tidak dapat dikontrol dapat menyebabkan tidak nyaman pada penglihatan. Dalam susunan warna berikut, kontras diikat dengan latar belakang hitam sehingga dapat menjadi harmoni. Susunan terlihat dinamis karena warna-warna yang diterapkan pada bentuk-bentuk kontras memancar dari satu titik pusat di sudut kiri bawah. Dengan demikian hitam sangat kuat menyatukan unsur-unsur yang berbeda.



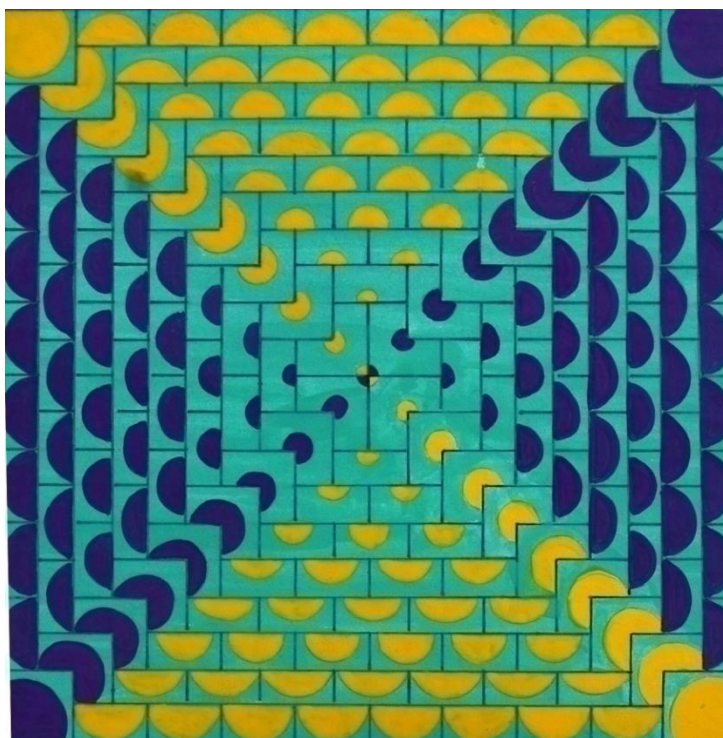
Gambar 75 Penerapan warna komplementer  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



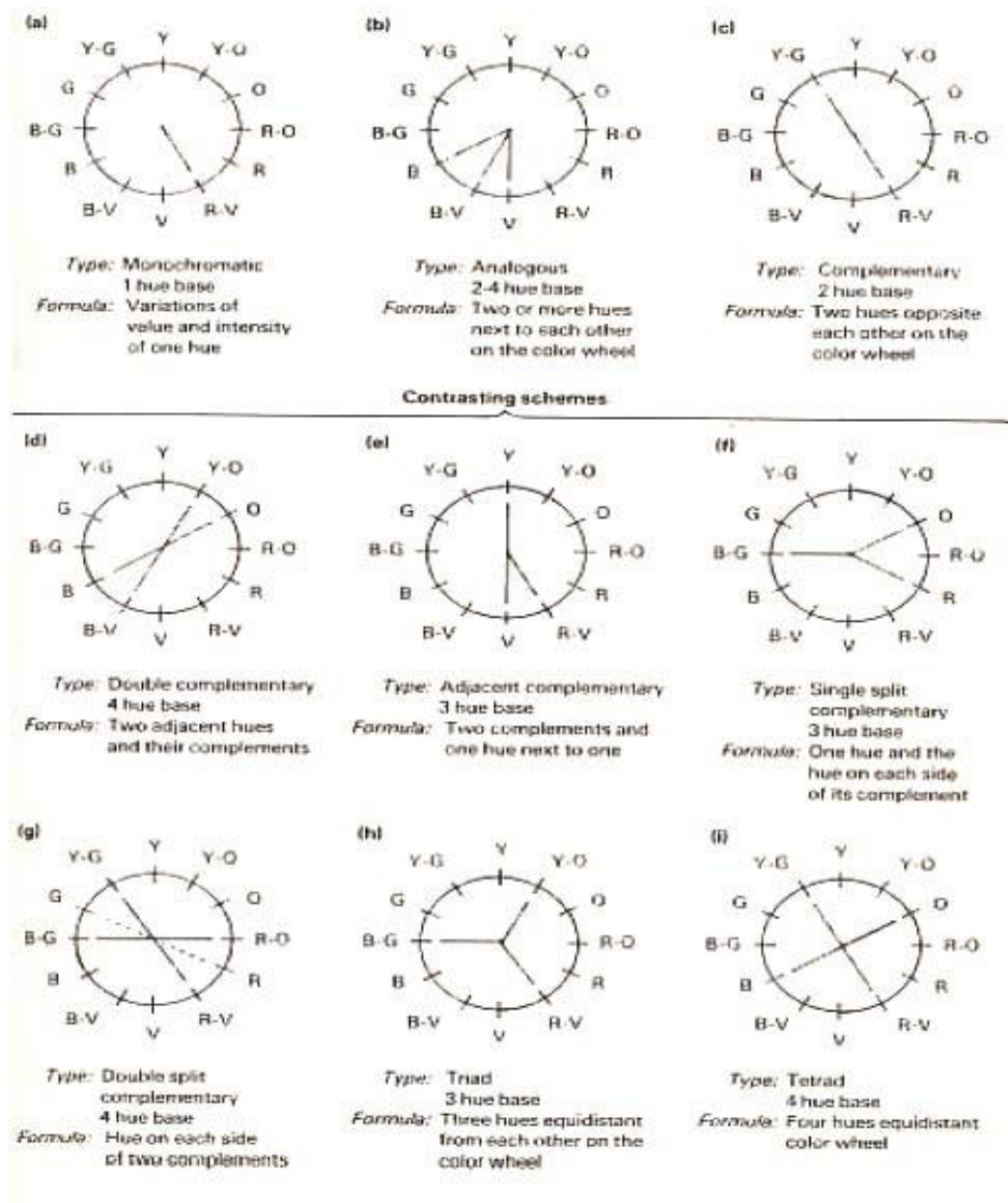
Gambar 76 Penggunaan warna komplementer  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 77 Penggunaan warna komplementer  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 78 Penggunaan warna komplementer  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 79 Bagan Skema Warna  
Sumber: Marial L. Davis.

## 5) Makna Warna

Dalam menggunakan warna adalah tentang bahasa warna. Walaupun sesungguhnya bahasa warna sangat subyektif dalam mengartikan dan menggunakannya, namun secara umum warna dingin dan gelap dengan intensitas yang rendah kelihatan lebih tenang, meditatif dan introspektif. Sebaliknya warna panas dengan

intensitas tinggi dapat memberi kesan cerah, kelihatan dinamis, lincah dan menonjol. Dengan demikian kedua jenis warna ini memiliki sifat kontras, jika digunakan dengan tepat proporsinya dapat memberikan kesan perasaan yang menyenangkan. Sebagai acuan, para ahli telah mengartikan warna sebagai tabel berikut:

Tabel 4 Makna Warna

| No  | Nama Warna     | Makna Warna                                                                |
|-----|----------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Merah          | cinta, nafsu, kekuatan, semangat, tenaga, ketertarikan, bahaya, kemarahan. |
| 2.  | Merah – Orange | spirit, energi, kekuatan, berani dan tindakan.                             |
| 3.  | Orange         | hangat, ceria, muda, kenikmatan.                                           |
| 4.  | Kuning         | kebahagiaan, kemakmuran, keramahan, optimisme, dan keterbukaan.            |
| 5.  | Kuning - hijau | terang, pintar, bijaksana, hangat .                                        |
| 6.  | Hijau          | muda, belum berpengalaman, tumbuh, kaya, kesegaran, kalem dan istirahat.   |
| 7.  | Biru - hijau   | diam, santai, halus, setia.                                                |
| 8.  | Biru           | damai, setia, tertahan, konservatif, pasif hormat, kesedihan, kelembutan.  |
| 9.  | Ungu           | spiritualisme, kerendahan hati, kedewasaan, kehormatan, kelelahan.         |
| 10. | Merah - ungu   | tegang, terasing, dramatis.                                                |
| 11. | Cokelat        | tidak formal, hangat, alamiah, persahabatan, kemanusiaan, seperti tanah.   |
| 12. | Hitam          | kehormatan, berduka, formal, kematian, muram, tak menentu, sedih, misteri. |
| 13. | Abu-abu        | ketenangan, penyerahan, keagungan, netral.                                 |



| No  | Nama Warna | Makna Warna                                                                                                            |
|-----|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | Putih      | kesenangan, harapan, kemurnian, mustahil, kebersihan, spiritualisme, kenikmatan, pemberian maaf, pencerahan, kesucian. |

Sumber: Marian L. Davis

f. Tekstur

Pengertian tekstur sebagai unsur seni rupa adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Setiap benda ada yang memiliki tekstur berbeda dan adapun yang sama. Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu. Pengertian tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Perhatikanlah tekstur berikut, bagaimana Saudara melihat dan merasakan permukaannya, untuk lebih nyata lagi lihatlah permukaan lantai di bawah anda, sepatu anda, kaca jendela, almari dan kalau bisa lihat permukaan sebuah karya seni rupa atau kriya. Bagaimana kelihatannya, bagaimana pula, rasanya kalau diraba. Semua itu menunjukkan kepada kondisi permukaan suatu benda. Sehingga Saudara dapat mendefinisikan tekstur itu lebih jelas. Tekstur sangat menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya, karena bersamaan dengan warna, tekstur menentukan kualitas permukaan yang terlihat paling awal. Dalam seni rupa dan kriya tekstur dapat dianalisa melalui dua aspek, yaitu kualitas raba suatu permukaan dan kualitas visual suatu benda. Oleh sebab itu, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur kasar/nyata dan tekstur semu. Tekstur kasar bereaksi terhadap cahaya dengan memancarkan, menyerap dan memantulkannya. Oleh sebab itu tekstur dapat sebagai penetralisir unsur-unsur yang tidak serasi, misalnya warna-warna yang saling bertentangan dapat serasi di atas

tekstur kasar. Hal itu disebabkan karena permukaan tekstur kasar tidak rata. Karena tonjolan permukaan menyebabkan ada bayangan hitam yang sifatnya mengikat dan menyerap cahaya sehingga warna menjadi harmonis.



Gambar 80 Tekstur kasar atau nyata dengan bahan kertas bekas, kapas dan cat air

Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 81 Tekstur semu dengan bahan cat air

Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



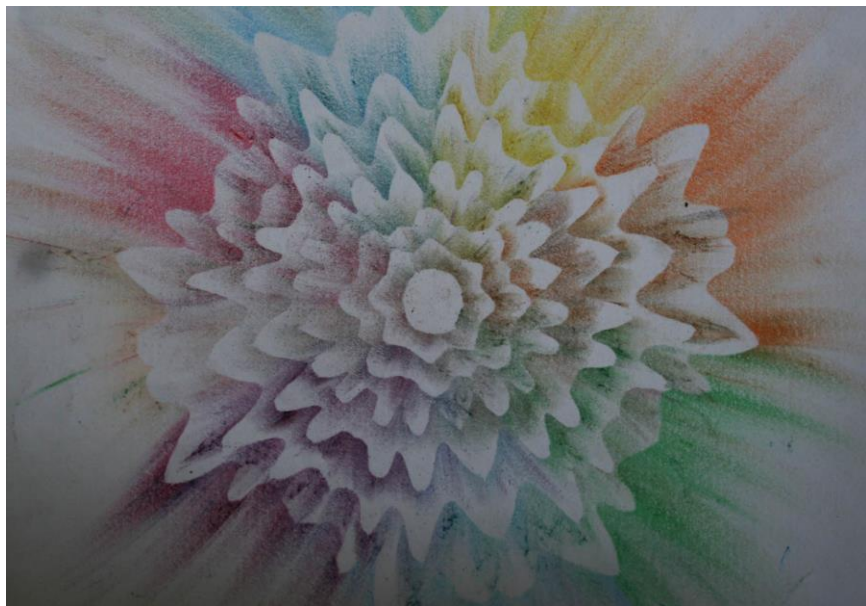
Gambar 82 Tekstur kasar/nyata dengan bahan kertas bekas/tisu dan cat air  
Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 83 Tekstur semu dengan bahan pensil  
Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 84 Tekstur semu dengan bahan crayon  
Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



Gambar 85 Tekstur semu dengan bahan crayon  
Sumber: Karya diklat vokasi seni budaya PPPPTK-SB, foto: Budi Saptoto



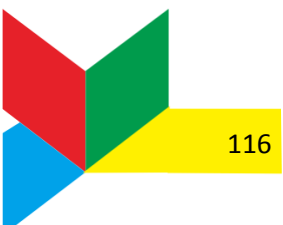
## 2. Prinsip Pengorganisasian Unsur-unsur Seni Rupa Dua Dimensi

Prinsip pengorganisasian unsur seni rupa adalah tuntunan dasar dalam mengatur suatu komposisi dari unsur-unsur tersebut. Karena itu dalam penerapannya tidak kaku atau terpaku dengan contoh yang ditawarkan dalam buku ini. Contoh-contoh tersebut harus digunakan sebagai acuan, dikembangkan dan dijelajahi kemungkinan-kemungkinannya. Secara umum ada tiga tipe prinsip pengorganisasian, yaitu bersifat mengarahkan, memusatkan dan menyatukan. Prinsip yang mengarahkan menuntun perhatian dari satu tempat ke tempat lainnya, membuat klimaks dan menekankan arah dalam suatu komposisi. Prinsip ini terdiri dari pengulangan, selang-seling, rangkaian, transisi, gradasi, irama dan radiasi. Prinsip yang bersifat memusatkan cenderung menonjolkan dan memfokuskan perhatian kepada suatu bagian yang khusus dalam komposisi. Prinsip ini terdiri dari konsentrasi, kontras dan penekanan. Prinsip menyatukan menuntun perhatian kepada seluruh bagian dari komposisi, menghubungkan dan menyatukan unsur unsur serta prinsip-prinsip yang digunakan. Oleh karenanya prinsip ini paling rumit dibandingkan dengan lainnya.

### a. Prinsip Mengarahkan

#### 1) Prinsip Pengulangan

Prinsip pengulangan merupakan prinsip pengorganisasian unsur yang paling sederhana dan paling mendasar. dalam penerapannya prinsip ini menggunakan unsur yang sama berulang-ulang dalam lokasi yang berbeda. Dengan prinsip ini perhatian dituntun mengikuti suatu arah susunan unsur dalam komposisi dan cepat mendapatkan harmoni dan kesatuan. Namun karena mengulang hal yang sama dapat cepat membosankan. Pengulangan ada dua macam yaitu pengulangan teratur dan pengulangan tak teratur. Pengulangan teratur menerapkan unsur sama dalam segala hal sedang pengulangan tak teratur ada sedikit variasi sehingga kelihatan lebih menarik.





Gambar 86 Pengulangan teratur  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 87 Pengulangan teratur  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 88 Pengulangan tidak teratur  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 89 Pengulangan tidak teratur  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

## 2) Prinsip Selang-Seling

Prinsip selang-seling menerapkan dua jenis unsur yang berbeda dan disusun secara bergantian. Meskipun prinsip ini mengarahkan perhatian, tetapi tidak selancar prinsip pengulangan, karena ada tempo perhatian yang tertahan oleh perbedaan unsur yang disusun. Perbedaan unsur biasanya

dalam satu jenis misalnya unsur bentuk. Dalam susunan itu hanya ada bentuk geometris yang berbeda, seperti segitiga dan bulatan. Prinsip ini lebih kuat bila warna-warna pada bentuknya juga selang-seling.



Gambar 90 Penerapan prinsip selang-seling  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 91 Penerapan prinsip selang-seling  
Sumber: Budi Saptoto, Poliseni Jogja

### 3) Prinsip Rangkaian

Rangkaian merupakan satu unit susunan unsur yang disusun secara berulang dalam satu komposisi. Susunan dari unit-unit itu

menuntun dan mengarahkan perhatian kepada suatu klimaks. Unit unsur-unsur itu tidak harus selalu sama, mungkin dalam satu unit ada beberapa unsur, misalnya satu unit terdiri dari garis dan bentuk dan gabungan dari unit itu dapat membentuk motif.



Gambar 92 Penerapan prinsip rangkaian  
Sumber: Annisa Riszka N, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

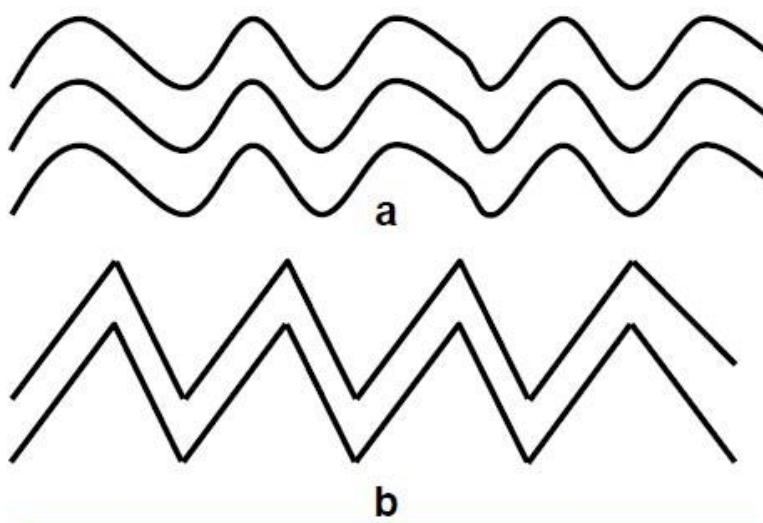


Gambar 93 Penerapan prinsip rangkaian  
Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

#### 4) Prinsip Irama

Di dalam seni rupa dan seni kerajinan irama merupakan susunan kesan gerakan dari unsur visual. Kesan gerakan itu

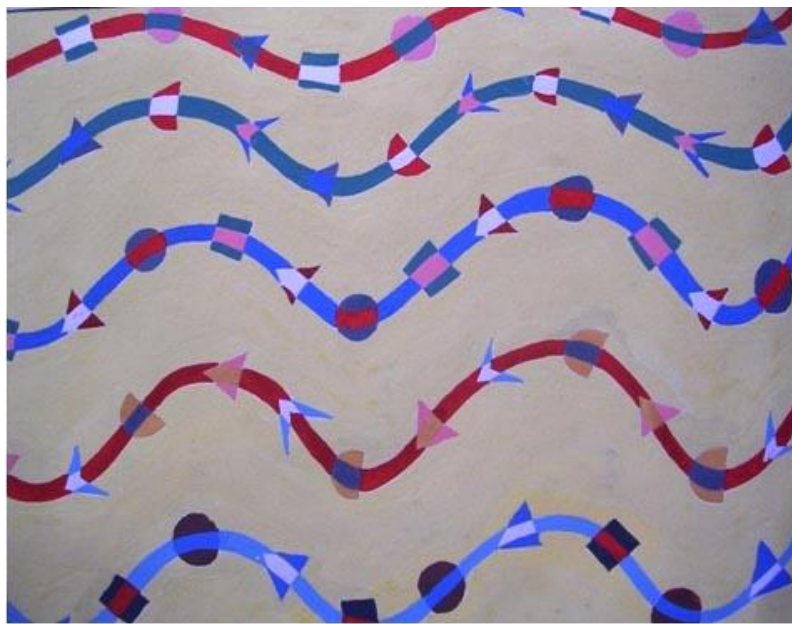
mungkin mengalir bergelombang, putus-putus, zig-zag dan sebagainya. Irama akan lebih kuat efeknya bila dilakukan secara berulang. Irama dalam seni rupa dapat dianalogikan dengan irama dalam seni musik. Unsur-unsur visual seperti garis, bentuk dan warna dapat diulang, dikelompokkan, dibesarkan, dikecilkan, disusun dalam suatu bidang dapat memberi kesan irama. Irama mempengaruhi ukuran bidang menjadi lebih besar karena sifatnya yang dinamis. Penerapan garis lengkung lebih mudah untuk mendapatkan kesan irama, dibandingkan unsur-unsur lainnya. Walaupun irama dapat juga dicapai dengan unsur bentuk dan ruang. Gerakan irama dapat ke berbagai arah dapat dimulai dari pinggir maupun tengah. Perhatikan contoh gb. dan gunakan sebagai acuan dalam latihan.



Gambar 94 Bagan a. Prinsip irama berombak dan b. Irama zigzag



Gambar 95 Penerapan prinsip irama berombak  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 96 Penerapan prinsip irama berombak  
Sumber: Budi Saptoto, Poliseni Jogja



Gambar 97 Penerapan prinsip irama berombak  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

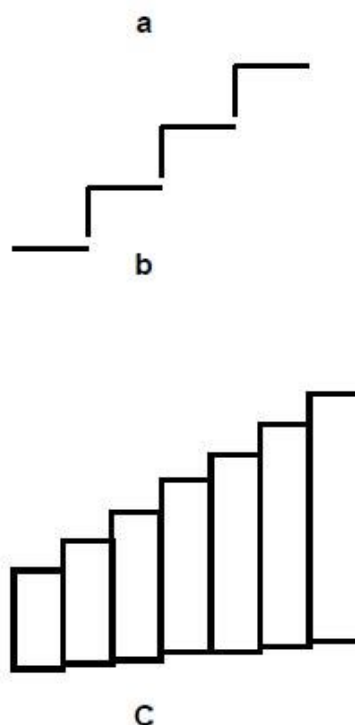


Gambar 98 Penerapan prinsip irama zigzag  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

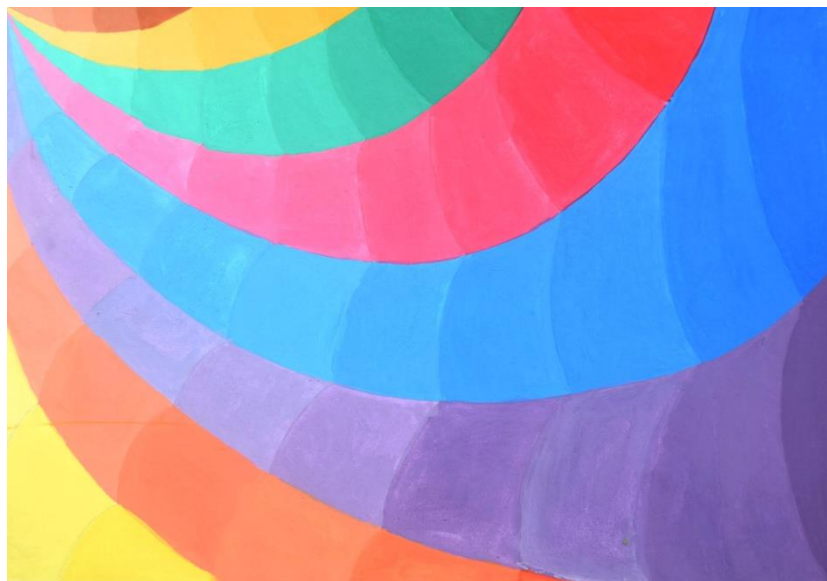
### 5) Prinsip Gradasi

Tingkatan merupakan ciri khas prinsip gradasi. Tingkatan tersebut adalah satu perubahan dari sebuah unsur. Karena merupakan tingkatan maka unsur tersebut sama dalam segala hal kecuali ukuran pada unsur garis, ruang, dan bentuk, dan *value* dalam warna. Tanpa kita sadari gradasi ini sering digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari, misalnya tingkatan dalam belajar di sekolah, tingkatan dalam lapisan masyarakat, dalam kualitas benda produk industri dan sebagainya. Dalam seni rupa prinsip ini sangat kuat mengarahkan perhatian. Untuk membuat gradasi di-perlukan lebih dari dua tingkatan. Prinsip ini jika digunakan dalam tingkatan yang panjang, yang dapat menimbulkan ilusi ruang tiga dimensional.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Gambar 99 Bagan Prinsip gradasi  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 100 Penerapan prinsip gradasi warna  
Sumber: Bintang Merah K., Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



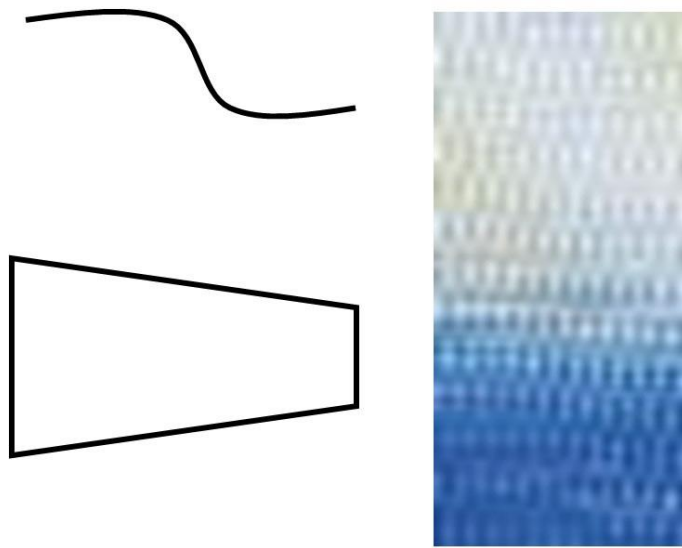
Gambar 101 Penerapan prinsip gradasi warna  
Sumber: Budi Saptoto., Poliseni Jogja



Gambar 102 Penerapan prinsip gradasi warna  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

#### 6) Prinsip Transisi

Transisi disebut sebagai perubahan dari satu kondisi ke kondisi yang lain. Dalam seni rupa dan kerajinan merupakan prinsip yang mengarahkan secara halus melalui perubahan yang ditampilkan. Tidak ada tingkatan perubahan, tidak ada perbedaan kondisi dalam proses perubahannya, tidak disadari ada perubahan karena kehalusannya. Kekuatan prinsip ini justru pada kehalusan perubahannya sehingga dalam beberapa hal, prinsip termasuk prinsip yang menyatukan hal-hal yang berbeda. Biasanya transisi dikonotasikan hanya terhadap warna, tetapi sebenarnya dapat diterapkan kepada setiap unsur.



Gambar 103 Bagan Penerapan prinsip transisi garis, transisi ruang dan transisi tekstur/warna

Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



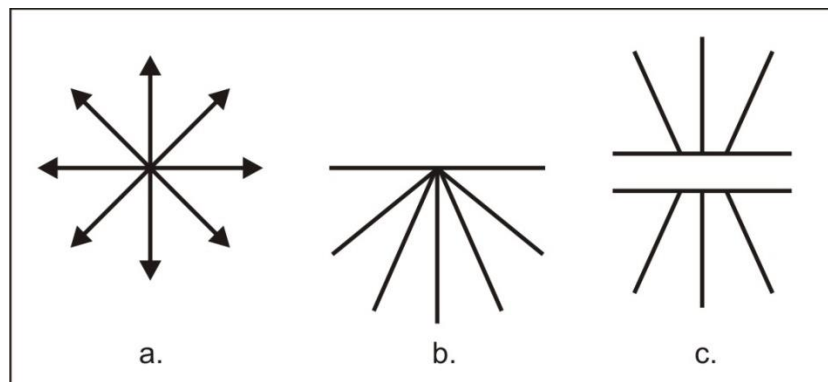
Gambar 104 Penerapan transisi bentuk geometris, segi tiga ke lingkaran

Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

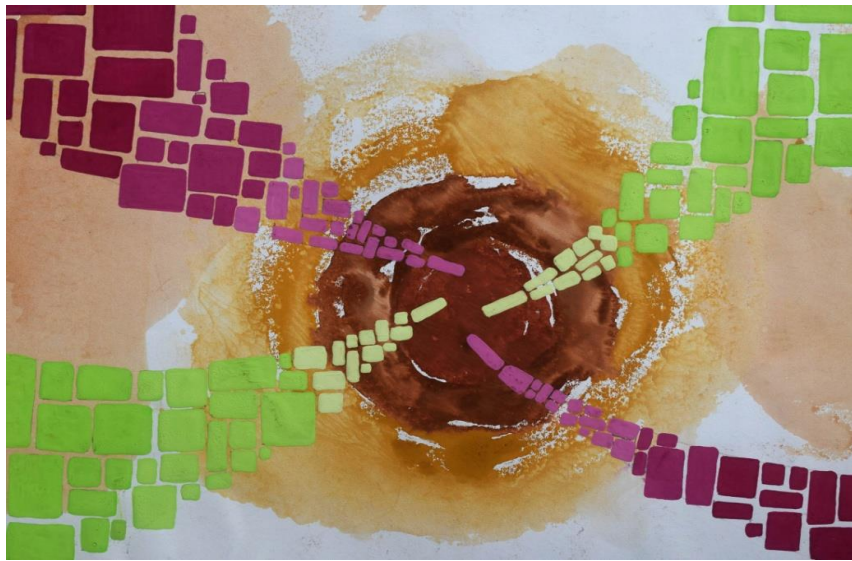


## 7) Prinsip Radiasi

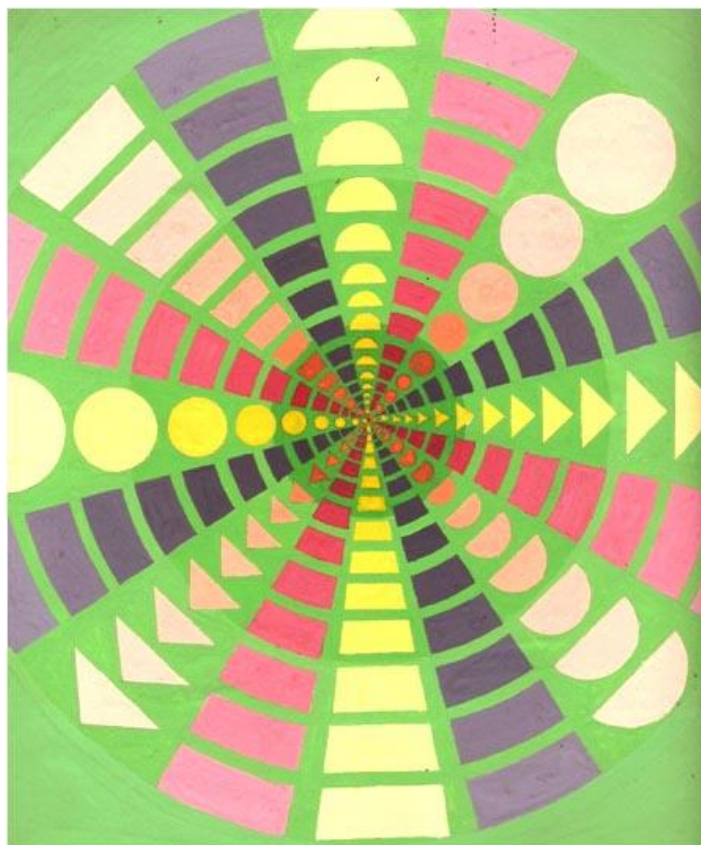
Perhatikanlah matahari yang baru terbit di ufuk timur, perhatikan pula bunga yang berhelai daun lancip. Keduanya memiliki sifat pancaran menuju titik pusat. Prinsip radiasi mengikuti sifat pancaran itu. Dalam menyusun unsur-unsur seni rupa penampilannya menyampaikan kesan gerakan memancar dari suatu titik pusat ke segala arah. Titik pusat dapat nampak secara nyata maupun tidak kelihatan, dan dapat dimulai dari setiap sisi atau dari tengah. Prinsip ini sangat kuat mengarahkan perhatian jika penerapannya tepat. Misalnya bentuk-bentuk yang kecil diletakkan dekat dengan titik pusat pancaran dan bentuk-bentuk yang besar menjauh dari titik pusat. Begitu pula *value* warna terang dekat titik pusat dan yang gelap jauh dari titik pusat.



Gambar 105 Bagan a. Prinsip radiasi  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 106 Penerapan prinsip radiasi  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 107 Penerapan prinsip radiasi  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 108 Penerapan prinsip radiasi  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

b. Prinsip Memusatkan

1) Prinsip Konsentrasi

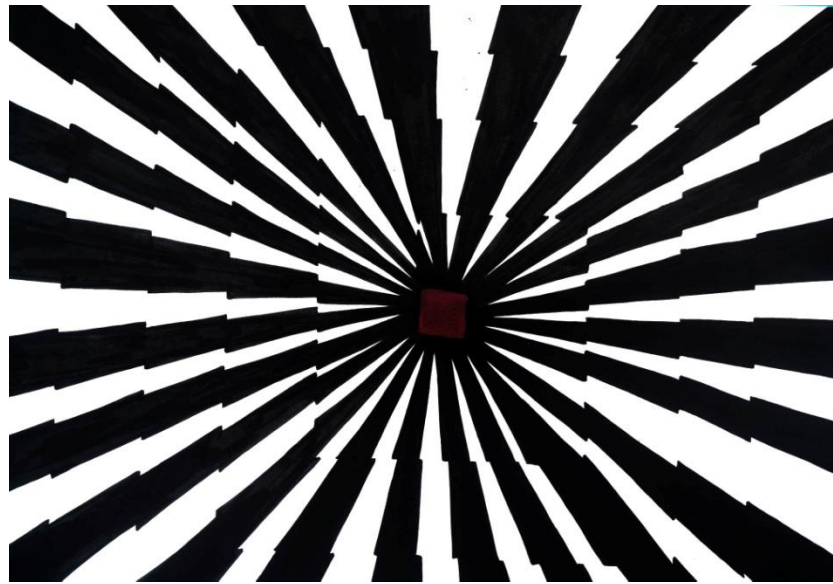
Prinsip ini merupakan susunan dari perkembangan satu bentuk yang memiliki satu pusat. Prinsip ini mirip prinsip radiasi. Jika radiasi memancar dari satu titik pusat, sedangkan konsentrasi membesar dari satu bentuk atau bentuk-bentuk ber-putar mengarah kepada satu titik. Bentuk-bentuk itu dapat geometris atau organis. Konsentrasi sangat kuat memfokuskan perhatian, sehingga penerapannya harus dipertimbangkan dengan matang. Unsur-unsur yang dapat diterapkan dengan prinsip ini hanya garis, ruang dan bentuk, sedangkan tekstur dan warna hanya mendukung efektifitasnya.



Gambar 109 Penerapan prinsip konsentrasi  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



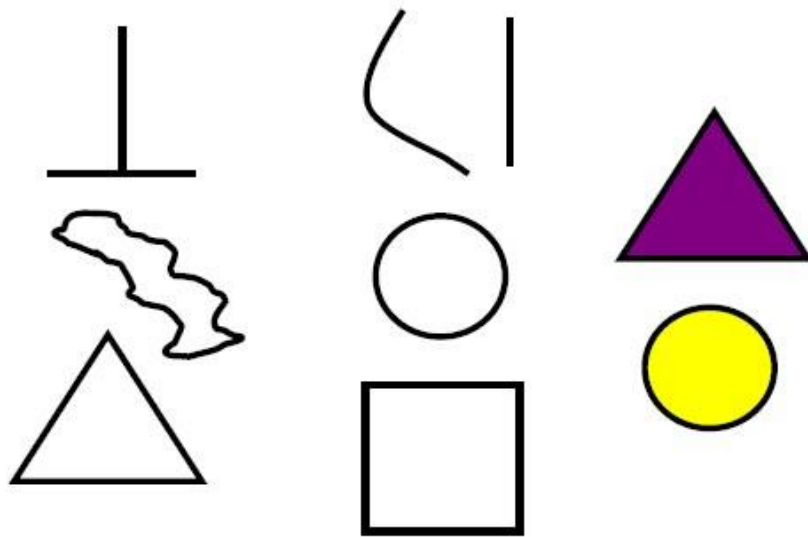
Gambar 110 Penerapan prinsip konsentrasi  
Sumber: Annisa Rizka N, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 111 Penerapan prinsip konsentrasi  
Sumber: Ghina Nurdiana, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

## 2) Prinsip Kontras

Kontras adalah suatu perasaan tentang perbedaan sesuatu. Dalam seni rupa, kontras justru digunakan untuk memperlihatkan hal-hal yang tidak sama atau untuk tujuan fokus perhatian. Jika kontras digunakan secara bijaksana akan menghasilkan susunan unsur yang menarik. Tetapi sebaliknya jika terlalu banyak kontras dapat menyebabkan susunan menjadi kacau. Kontras juga dapat digunakan untuk menimbulkan ilusi mengurangi ukuran, apabila bentuk terlihat terlalu tinggi, garis horizontal ditempatkan pada pada bentuk itu dapat mengurangi kesan yang tinggi. Kontras juga dapat memberikan keseimbangan, misalnya dalam suatu komposisi jika terlalu berat ke kanan dapat diseimbangkan dengan menempatkan sesuatu di sebelah kiri dengan posisi mengarah ke luar sebelah kiri. Dengan demikian komposisi yang tadinya mengarah ke kanan ditarik ke kiri oleh sesuatu yang ditempatkan mengarah ke kiri.



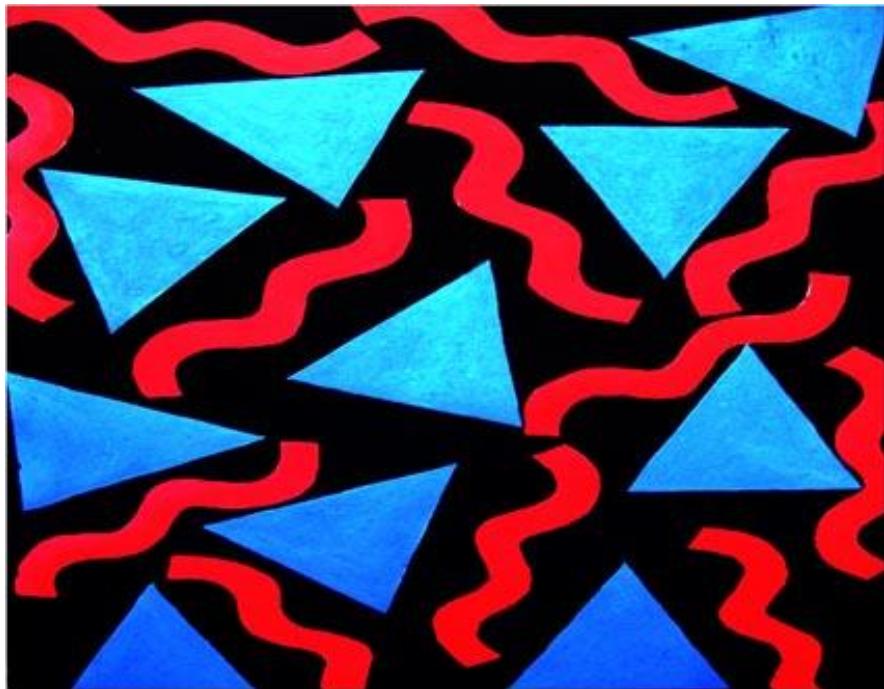
Gambar 112 Bagan Prinsip kontras  
 Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 113 Penerapan prinsip kontras warna  
 Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



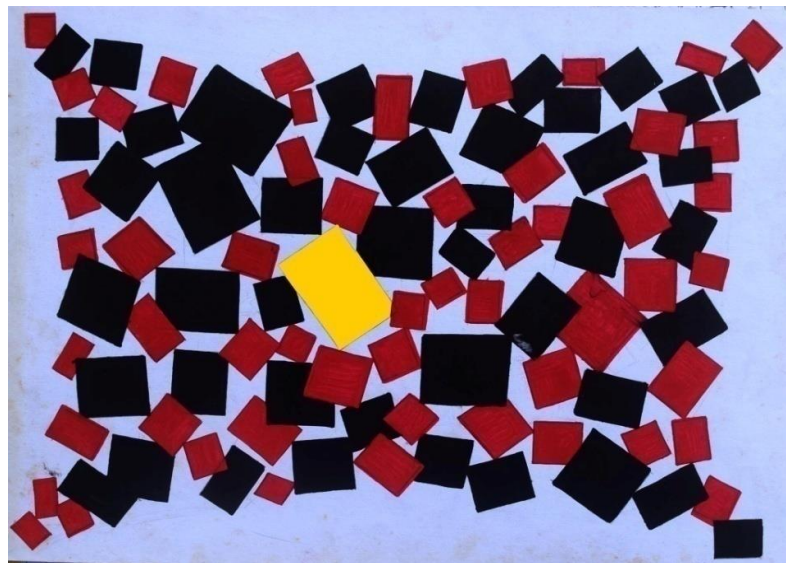
Gambar 114 Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



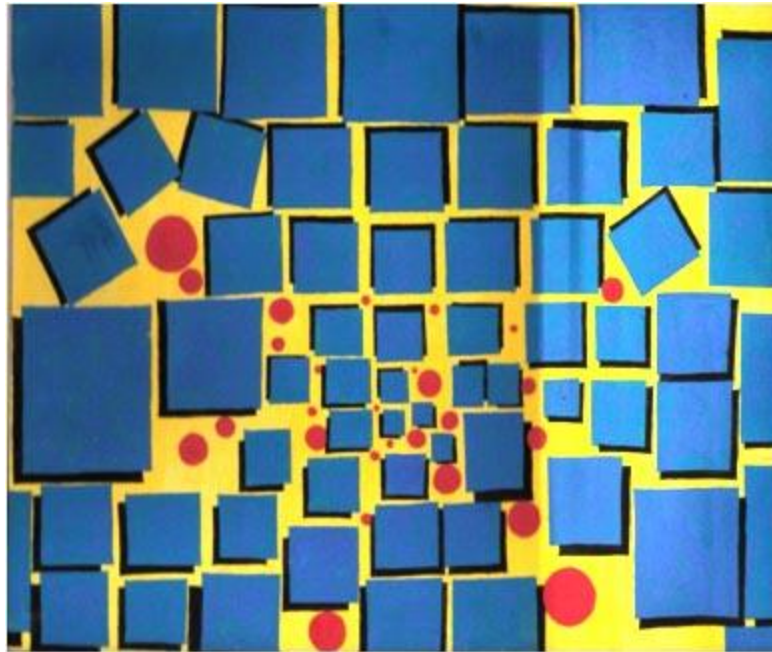
Gambar 115 Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

### 3) Prinsip Penekanan

Penekanan sebagai salah satu prinsip yang memusatkan perhatian berbeda dengan dua prinsip sebelumnya. Prinsip ini lebih bebas karena dalam menempatkan '*centre of interest*' dalam komposisi tidak terikat dengan gerakan arah garis, tetapi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengelompokkan bentuk, memberikan warna yang berbeda dari sekitarnya, memberikan hiasan atau motif sehingga perhatian tertuju kepada tempat yang ingin ditonjolkan. Selain itu dapat pula salah satu unsur diisolasi untuk mendapat perhatian khusus dan klimaks pada karya yang dibuat. Prinsip ini sering juga disebut sebagai prinsip dominan atau prinsip subordinasi, yang mana ada satu aspek yang mendominasi lainnya. Apabila dalam suatu komposisi ada lebih dari satu fokus perhatian harus diperhatikan kekuatannya jangan membuat fokus perhatian dengan kekuatan sama, karena hal tersebut dapat membuat kekacauan. Namun demikian tidak semua karya seni rupa dan kriya atau kerajinan memiliki penekanan perhatian, biasanya hal tersebut ada pada karya-karya desain tekstil yang motif-motifnya disusun secara berulang dalam ukuran yang sama memenuhi ruang.



Gambar 116 Penerapan prinsip penekanan  
Sumber: Nur Intan Purnamasari, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 117 Penerapan prinsip penekanan  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 118 Penerapan prinsip penekanan  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB





c. Prinsip Menyatukan

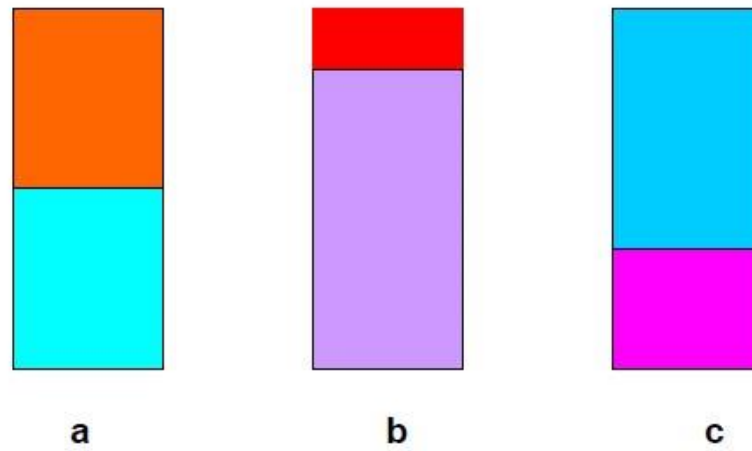
1) Prinsip Proporsi

Salah satu cara membuat susunan nampak menyenangkan adalah melalui penerapan prinsip proporsi. Prinsip ini tidak hanya terdapat dalam seni rupa, yang menakjubkan proporsi terdapat pada semua benda yang ada di alam ini. Pada tubuh manusia misalnya, tubuhnya dapat terlihat menarik jika proporsinya tepat antara bagian tubuh yang satu dengan lainnya antara kepala dengan seluruh badan, antara telapak tangan dengan lengan, antara hidung dan tinggi kepala dan seterusnya.

Proporsi merupakan hasil dari hubungan perbandingan antara jarak, jumlah, tingkatan, dan bagian disebut sebagai proporsi atau hubungan satu bagian dengan bagian lain dan keseluruhan dalam suatu susunan. Sebuah karya seni rupa dan seni kerajinan dikatakan berhasil jika unsur-unsurnya disusun berdasarkan suatu proporsi. Proporsi dapat diterapkan pada karya nirmana datar maupun nirmana ruang. Dengan proporsi dapat ditelaah bagian-bagian dari sebuah karya atau keseluruhan dari karya itu. Pada dasarnya proporsi dapat dilihat dari empat tingkatan, yaitu :

- a) Di dalam satu bagian, seperti perbandingan antara panjang dan lebar.
- b) Di antara bagian-bagian, perbandingan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya dalam satu susunan.
- c) Bagian dengan keseluruhan, perbandingan antara bentuk-bentuk dalam susunan dengan keseluruhannya.
- d) Keseluruhan dengan sekitarnya, perbandingan antara seluruh susunan dengan apa yang ada disekitarnya.





Gambar 119 Bagan beberapa jenis proporsi  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



a



b

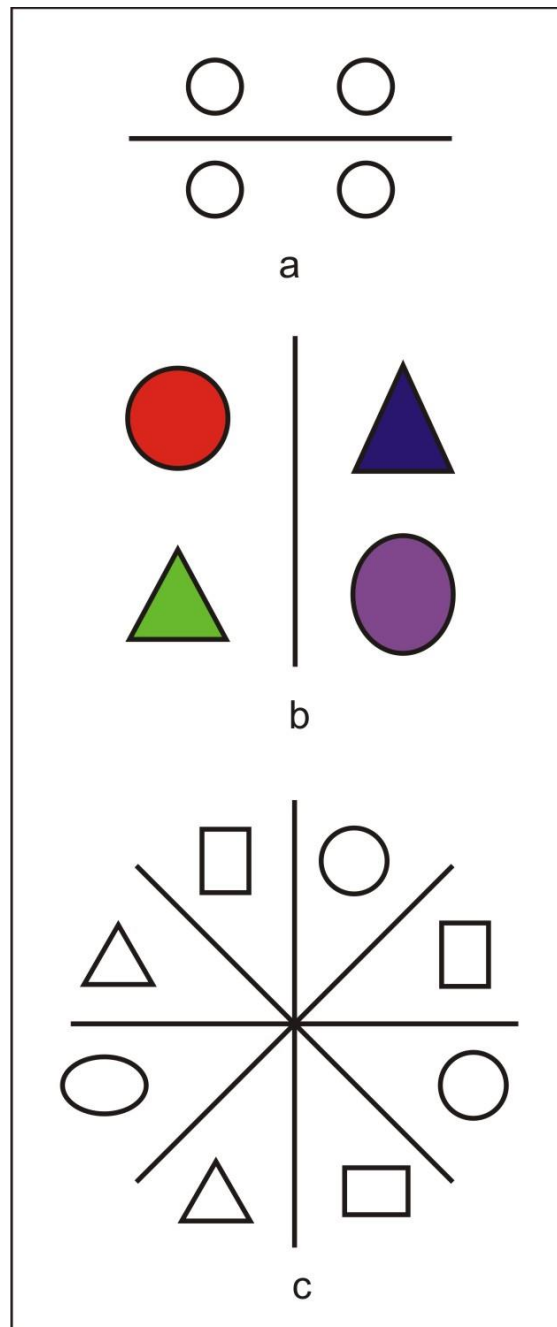
Gambar 120 a. b. Proporsi pada hasil lukisan pemandangan  
Sumber: Koleksi Presiden Soekarno

## 2) Prinsip Keseimbangan

- a) Konsep tentang keseimbangan menyangkut hal berat, ukuran, dan kepadatan yang ada pada perasaan kita jika melihat sebuah karya. Keseimbangan tercapai jika ada suatu perasaan akan kesamaan, keajegan dan kestabilan.
- b) Ada tiga jenis keseimbangan yaitu: keseimbangan mendatar, keseimbangan tegak lurus dan keseimbangan radial. Keseimbangan mendatar unsur yang disusun mengikuti arah garis mendatar, begitu keseimbangan tegak lurus mengikuti posisi garis vertikal, dan keseimbangan radial mengikuti arah garis ke segala arah.
- c) Tipe keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris. Dalam keseimbangan formal kedua bagian dari pusat keseimbangan identik dalam segala hal satu dengan lainnya. Keseimbangan ini lebih mudah dicapai, tetapi sifatnya lebih statis, sedang pada keseimbangan informal atau asimetris bagian-bagian di sebelah pusat keseimbangan berbeda tetapi dapat memberikan perasaan kesetaraan. Tentu hal ini memerlukan interaksi yang lebih rumit di antara unsur yang disusun. Hasilnya lebih dinamis dibanding keseimbangan formal.



Gambar 121 Penerapan prinsip keseimbangan mendatar  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 122 Bagan Jenis Prinsip Keseimbangan: a. Keseimbangan mendatar, b. Keseimbangan tegak lurus, c. Keseimbangan radial  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB





Gambar 123 Penerapan prinsip keseimbangan vertikal  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 124 Penerapan prinsip keseimbangan radial  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 125 Penerapan prinsip keseimbangan tegak lurus  
asimetris  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto



Gambar 126 Penerapan prinsip keseimbangan asimetris  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB

### 3) Prinsip Harmoni

Harmoni merupakan suatu perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya. Semua unsur, semua bagian dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya dalam suatu susunan yang memiliki keselarasan.



Gambar 127 Penerapan prinsip Harmoni

Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

Pada gambar 127 kesamaan bentuk dan warna dasar hitam mengikat unsur warna yang berbeda, dan dikompromikan, diarahkan oleh prinsip yang memusat sehingga harmoni dan kesatuan dapat dicapai.



Gambar 128 Penerapan prinsip Harmoni  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008

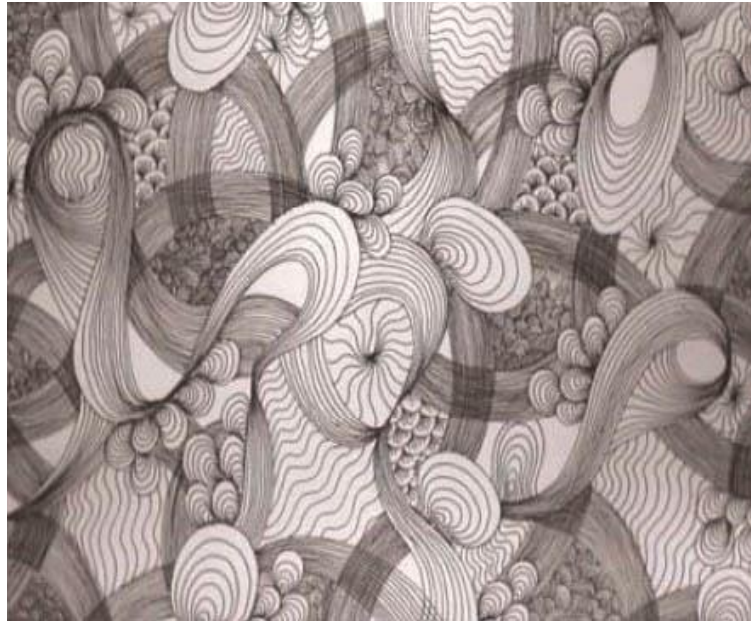
Pada gambar 128 yang hanya terdiri dari hitam putih dengan bentuk dominan segi empat. Kontras terjadi dengan adanya sedikit lingkaran dan bentuk segi empat hitam dan putih. Perbedaan tersebut juga diikat dengan warna hitam. Keunikannya terletak pada adanya empat pusaran bentuk yang membuat empat pusat perhatian, namun, tiga pusaran itu memiliki kesamaan yang diimbangi oleh pusaran bentuk hitam pada latar belakang.



Gambar 129 Penerapan prinsip Harmoni bentuk  
Sumber: Winda Fachri, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

#### 4) Prinsip Kesatuan

- a) Kesatuan merupakan perasaan adanya kelengkapan, menyeluruh, integrasi total, kualitas yang menyatu dan selesai.
- b) Dalam kesatuan ada hubungan dari seluruh bagian dalam susunan bekerjasama untuk konsistensi, kelengkapan dan kesempumaan.
- c) Kesatuan merupakan puncak dari seluruh prinsip pengorganisasian unsur seni rupa setelah prinsip harmoni.
- d) Kesatuan dicapai dalam suatu komposisi menciptakan suatu hubungan yang kuat antar unsur yang disusun.



Gambar 130 Penerapan prinsip Kesatuan  
Sumber: A. Agung Suryahadi, Seni Rupa untuk SMK, Depdiknas 2008



Gambar 131 Penerapan prinsip Kesatuan  
Sumber: Bahan ajar diklat seni rupa, PPPPTK-SB



Gambar 132 Penerapan prinsip Kesatuan  
Sumber: Amanda S. Herlly, Poliseni Jogja, foto: Budi Saptoto

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.



1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 03**

#### **Eksplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa**

##### **Tujuan:**

Melalui kerja kreatif mengeksplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa Saudara diharapkan mampu mermbuat rencana penerapan ekplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa, dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan visual serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

##### **Langkah Kerja:**

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.





- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang Eksplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana ekplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa,. untuk mendapatkan hasil visualisasi yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana ekplorasi pengorganisasian unsur-unsur seni rupa

| No. | Aspek Perencanaan                   | Aspek Visualisasi dan Proses Kerja                                       |
|-----|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Media/alat dan bahan yang digunakan | Alat:                                                                    |
|     |                                     | Bahan:                                                                   |
| 2.  | Teknik yang digunakan               |                                                                          |
| 3.  | Langkah Kerja                       | 1.                                                                       |
|     |                                     | 2                                                                        |
|     |                                     | 3                                                                        |
|     |                                     | 4                                                                        |
|     |                                     | 5                                                                        |
|     |                                     | dst                                                                      |
| 4   | Jenis eksplorasi                    | <div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div> |

- 
6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 03 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 03 ini Saudarakerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah karya eksplorasi titik di atas kertas Manila A3 dengan bentuk arsiran siksak.
2. Buatlah eksplorasi berbagai garis dengan berbagai jenis alat dan bahan seperti pensil, pastel, tinta dan arang di atas kertas Manila ukuran A3.
3. Buatlah berbagai macam bentuk geometris dan organis baik yang bervolume dan tidak bervolume dengan berbagai jenis alat dan bahan seperti pensil, pastel, tinta dan arang di atas kertas Manila ukuran A3.
4. Dengan kertas Manila A3 susunlah ruang positif dan negatif dalam perbandingan yang sama, gunakan pula tinta hitam sebagai warnanya.
5. Lakukan latihan 1 berikut ini :
  - a. Pada kertas gambar A4 buatlah sebuah lingkaran dan bagi lingkaran itu menjadi dua belas bagian yang sama.
  - b. Tentukan bagian paling atas sebagai ruang warna kuning, kemudian searah jarum jam adalah berturut-turut warna kuning jingga, jingga,



merah jingga, merah, ungu merah, ungu, biru ungu, biru, hijau biru, hijau dan hijau kuning.

- c. Selanjutnya isilah ruang-ruang tersebut dengan warna cat poster sesuai dengan namanya.
- d. Untuk mendapatkan warna sekunder campurlah dua warna primer dengan perbandingan 1:1 ( kuning + biru = hijau, kuning + merah = jingga, biru + merah = ungu). Begitu pula untuk mendapatkan warna tertier campurlah warna primer dengan sekunder 1:1.

Untuk dapat memahami potensi warna lakukanlah latihan 2 berikut ini:

- 1) Ambil selembar kertas gambar, lalu buatlah bentuk-bentuk geometris dengan ukuran yang bervariasi, gunakan pensil.
  - 2) Pertimbangkan dan rasakan susunannya, jika dirasa sudah baik terapkanlah warna-warna panas pada bentuk dan latar belakangnya . Gunakan warna cat poster
  - 3) Dengan prosedur yang sama buatlah bentuk-bentuk organis dengan warna-warna dingin
  - 4) Bandingkan kedua hasil karya
- 
6. Tugas latihan agar berhasil menggunakan tekstur dalam karya seni rupa dan kerajinan lakukanlah latihan berikut:
    - a. Latihan 1 ambil selembar kertas Manila A4
    - b. Keluarkan beberapa warna cat air dari tubenya secukupnya dan taruh di palet, kemudian beri air dan aduk hingga rata.
    - c. Ambil warna dengan kuas cat air cipratkan ke atas kertas berulang-ulang atau tuang cat air sedikit demi sedikit.
    - d. Untuk mendapatkan tekstur semu yang unik, semasih cat belum kering dapat ditimpa atau kertas dimiring-miringkan sehingga cat meleleh membentuk tekstur semu secara spontan.
    - e. Latihan 2 gunakan kertas yang lain kuaskan lem kertas di atasnya secara tipis Ambil kertas tisu, basahi dan tempelkan pada permukaan kertas yang sudah diberi lem.
    - f. Pada waktu menempel dapat dibuat kerut-kerut yang membentuk tekstur kasar kemudian dikeringkan.





- g. Setelah kering, permukaan yang telah bertekstur itu dapat diberi warna. Gunakan warna kontras untuk mengetahui bagaimana tekstur kasar itu dapat menetralsirnya.
  - h. Perhatikan karya tekstur yang telah dibuat itu, rasakan ! Bagaimana perbedaan antara tekstur nyata dan tekstur semu?
7. Buatlah bentuk geometris dan susun secara berulang dengan ukuran yang sama, gunakan pensil dengan goresan tipis. Setelah dirasa susunannya baik terapkanlah warna yang sama pada setiap bentuk itu. Gunakan warna cat poster dan kertas gambar ukuran A3.

Dengan kertas A3 yang lain gambarlah sebuah bentuk organis dan susun secara berulang tidak teratur dengan variasi ukuran, selanjutnya beri warna dengan tone yang berbeda.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



8. Buatlah kolom-kolom persegi dengan pensil pada kertas gambar anda. Pilih dua jenis bentuk geometris atau organis kemudian pada kolom-kolom tersebut gambarlah kedua bentuk tersebut itu dengan menempatkannya secara selang-seling. Selanjutnya terapkanlah warna yang berbeda pada bentuk tersebut.





Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:

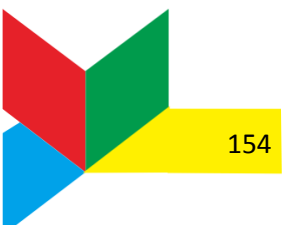


9. Buatlah gambar bentuk organis, geometris dan garis kemudian susun dan rangkai antara bentuk tersebut, beri warna yang saling berbeda dengan bahan kertas gambar A3 dengan pewarna poster.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



10. Dengan menggunakan kertas gambar A3, buatlah garis-garis bergelombang dari sisi kiri ke sisi kanan. Buatlah susunan bentuk geometris dan organis dengan mengikuti gerak garis tersebut. Berilah warna-warna analogus atau warna yang lain pada bentuk itu dan warna netral pada latar belakangnya.



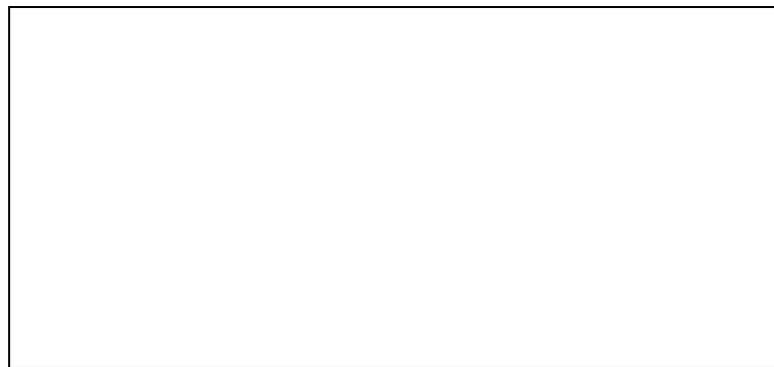


Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



11. Dengan menggunakan kertas gambar A3, tentukan sebuah bentuk organis atau geometris untuk digambar. Buatlah perubahan bentuk itu dalam lima tingkatan dalam lima kolom, sehingga perubahannya dari besar ke kecil bisa dari atas ke bawah atau sebaliknya. Gunakan dua warna dan terapkan secara bertingkat pula. Setelah selesai pikirkan bagaimana menerapkannya ke dalam karya Anda.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



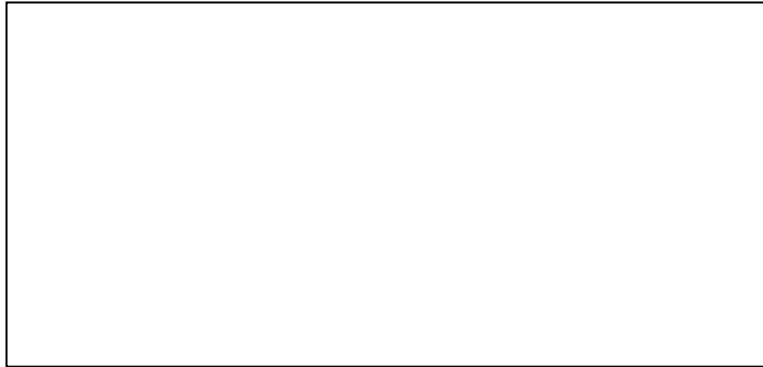
12. Tugas penerapan prinsip konsentrasi, ambil kertas gambar A3, buatlah sebuah bentuk geometris. Besarkanlah ukuran bentuk itu dengan menarik garis yang identik dengan kontur bentuk tersebut. Lakukanlah hal ini beberapa kali. Buat bentuk lain di sebelah bentuk yang pertama itu lalu besarkanlah ukuran bentuk itu dengan cara yang sama dengan sebelumnya. Buat bentuk-bentuk yang sama sehingga





susunannya dirasa sudah baik lalu terapkan warna-warna panas dan dingin pada bentuk itu dengan gradasi dari tua ke muda mulai dari tepi bentuk.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



13. Dengan menggunakan kertas gambar A3, susunlah dua jenis bentuk geometris yang bertentangan, gunakan pensil untuk membentuknya. Setelah dirasa susunan sudah baik maka selanjutnya gunakan poster atau cat air dan terapkan warna komplementer pada bentuk tersebut serta warna netral pada latar belakang.

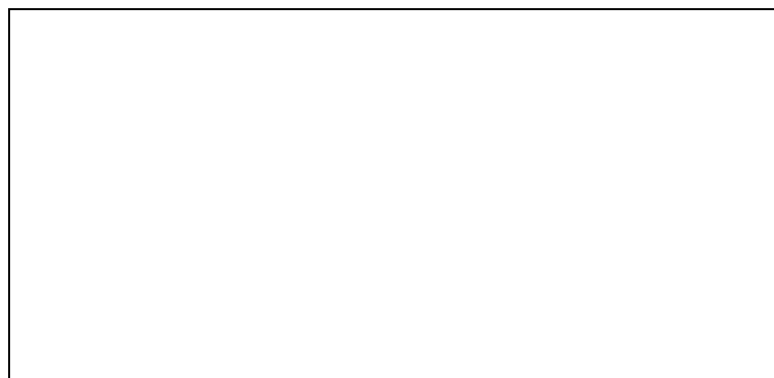
Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:





14. Dengan menggunakan kertas gambar A3 dan cat pewarna buatlah susunan bentuk segi empat di atas sama sisi dengan menerapkan prinsip penekanan, dapat dengan mengelompokkan, membedakan warna, atau memberikan motif. Terapkan warna-warna dingin pada bentuk-bentuk tersebut.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



15. Dengan menggunakan kertas A3, buatlah tiga buah segi empat panjang dengan pensil. Bagilah ketiga bidang itu berdasarkan ketiga proporsi tersebut di atas, selanjutnya berilah warna kepada bidang-bidang tersebut. Atau buatlah bentuk-bentuk dengan memberi warna dengan prinsip keseimbangan.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:





16. Buatlah bentuk-bentuk dengan susunan prinsip Harmoni dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya.

Langkah pertama buat eksplorasi sket-skets di kolom di bawah ini:



## F. Rangkuman

### 1. Prinsip Mengarahkan

#### a. Pengulangan

Prinsip pengulangan merupakan prinsip pengorganisasian unsur yang paling sederhana dan paling mendasar. dalam penerapannya prinsip ini menggunakan unsur yang sama berulang-ulang dalam lokasi yang berbeda.

#### b. Prinsip Selang-Seling

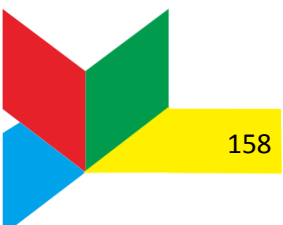
Prinsip selang-seling menerapkan dua jenis unsur yang berbeda dan disusun secara bergantian. Meskipun prinsip ini mengarahkan perhatian, tetapi tidak selancar prinsip pengulangan, karena ada tempo perhatian yang tertahan oleh perbedaan unsur yang disusun.

#### c. Prinsip Rangkaian

Rangkaian merupakan satu unit susunan unsur yang disusun secara berulang dalam satu komposisi. Susunan dari unit-unit itu menuntun dan mengarahkan perhatian kepada suatu klimaks.

#### d. Prinsip Irama

Di dalam seni rupa dan seni kerajinan irama merupakan susunan kesan gerakan dari unsur visual. Kesan gerakan itu mungkin mengalir





bergelombang, putus-putus, zig-zag dan sebagainya. Irama akan lebih kuat efeknya bila dilakukan secara berulang. Irama dalam seni rupa dapat dianalogikan dengan irama dalam seni musik.

e. Prinsip Gradasi

Tingkatan merupakan ciri khas prinsip gradasi. Tingkatan tersebut adalah satu perubahan dari sebuah unsur. Karena merupakan tingkatan maka unsur tersebut sama dalam segala hal kecuali ukuran pada unsur garis, ruang, dan bentuk, dan *value* dalam warna.

f. Prinsip Transisi

Transisi disebut sebagai perubahan dari satu kondisi ke kondisi yang lain. Dalam seni rupa dan kerajinan merupakan prinsip yang mengarahkan secara halus melalui perubahan yang ditampilkan.

2. Prinsip Memusatkan

a. Prinsip Konsentrasi

Prinsip ini merupakan susunan dari perkembangan satu bentuk yang memiliki satu pusat. Prinsip ini mirip prinsip radiasi. Jika radiasi memancar dari satu titik pusat, sedangkan konsentrasi membesar dari satu bentuk atau bentuk-bentuk berputar mengarah kepada satu titik.

b. Prinsip Kontras

Kontras adalah suatu perasaan tentang perbedaan sesuatu. Dalam seni rupa, kontras justru digunakan untuk memperlihatkan hal-hal yang tidak sama atau untuk tujuan fokus perhatian.

c. Prinsip Penekanan

Penekanan sebagai salah satu prinsip yang memusatkan perhatian berbeda dengan dua prinsip sebelumnya. Prinsip ini lebih bebas karena dalam menempatkan '*centre of interest*' dalam komposisi tidak terikat dengan gerakan arah garis, tetapi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengelompokkan bentuk, memberikan warna yang berbeda dari sekitarnya, memberikan hiasan atau motif sehingga perhatian tertuju kepada tempat yang ingin ditonjolkan.





### 3. Prinsip Menyatukan

#### a. Prinsip Proporsi

Salah satu cara membuat susunan nampak menyenangkan adalah melalui penerapan prinsip proporsi. Prinsip ini tidak hanya terdapat dalam seni rupa, yang menakjubkan proporsi terdapat pada semua benda yang ada di alam ini

#### b. Prinsip Keseimbangan

Konsep tentang keseimbangan menyangkut hal berat, ukuran, dan kepadatan yang ada pada perasaan kita jika melihat sebuah karya. Keseimbangan tercapai jika ada suatu perasaan akan kesamaan, keajegan dan kestabilan.

#### c. Prinsip Harmoni

Harmoni merupakan suatu perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya.

#### d. Prinsip Kesatuan

Kesatuan merupakan perasaan adanya kelengkapan, menyeluruh, integrasi total, kualitas yang menyatu dan selesai. Dalam kesatuan ada hubungan dari seluruh bagian dalam susunan bekerjasama untuk konsistensi, kelengkapan dan kesempumaan.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Modul ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini





hanya berisi pengetahuan tentang unsur-unsur seni rupa dan pengorganisasiannya. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.

Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif,





terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.



Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.

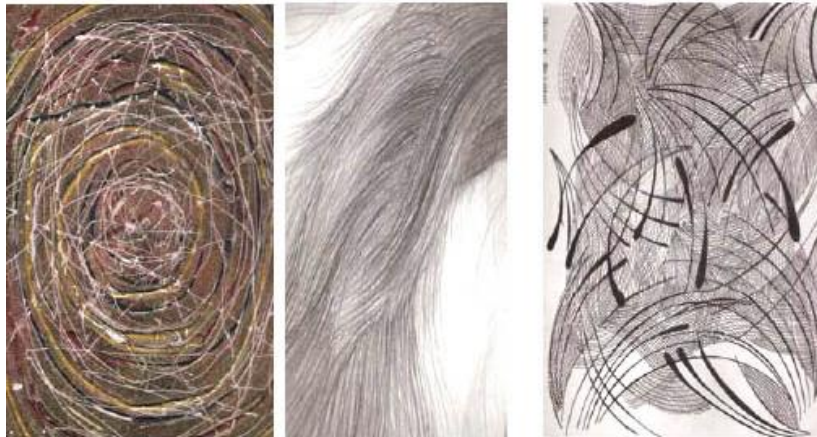
#### H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus



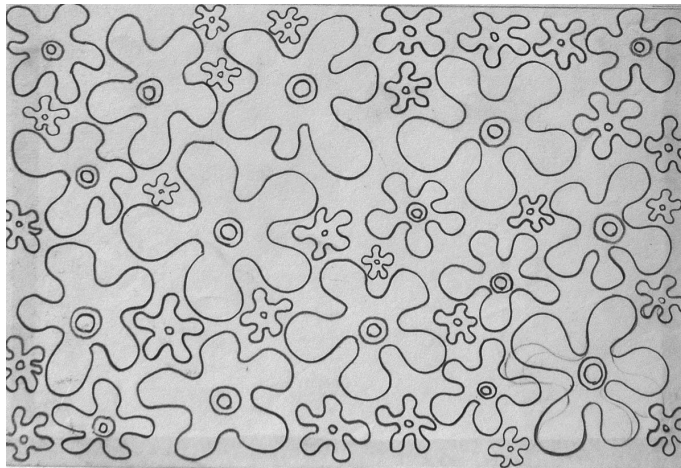


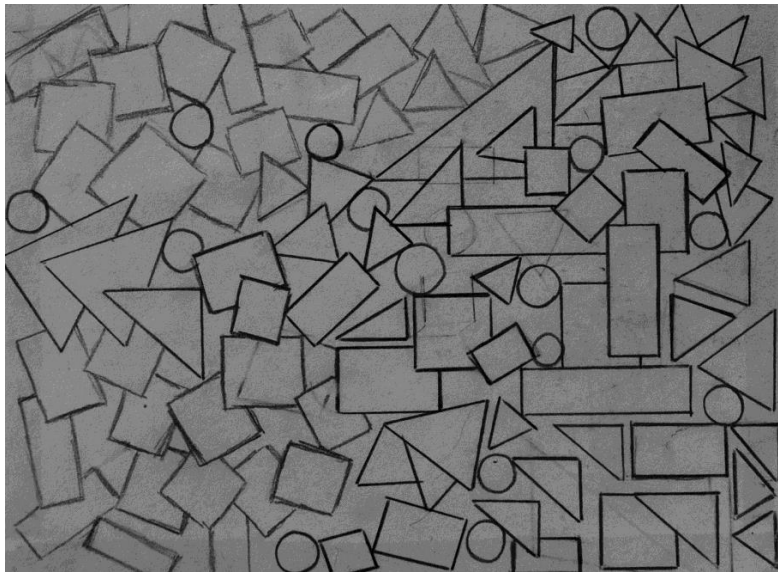
1. Contoh Eksplotasi berbagai jenis garis



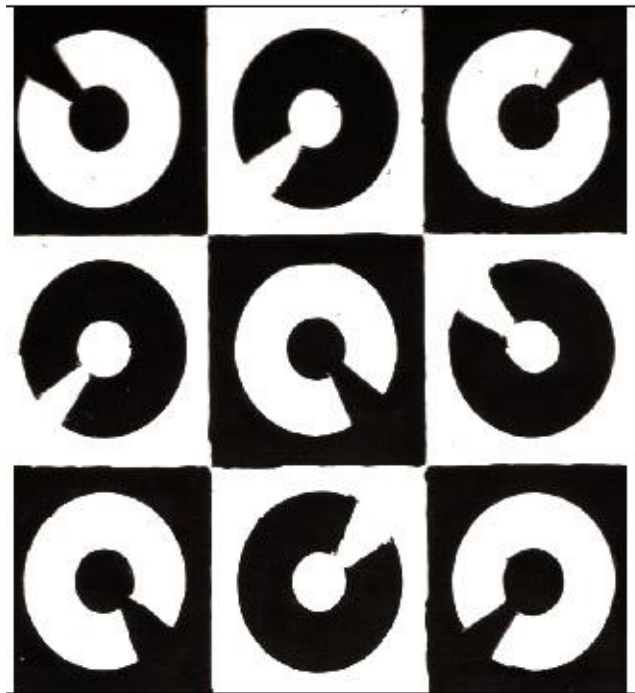


2. Contoh Bentuk geometris dan organis baik yang bervolume dan tidak bervolume.





3. Contoh Susunan ruang positif dan negatif dalam perbandingan yang sama.

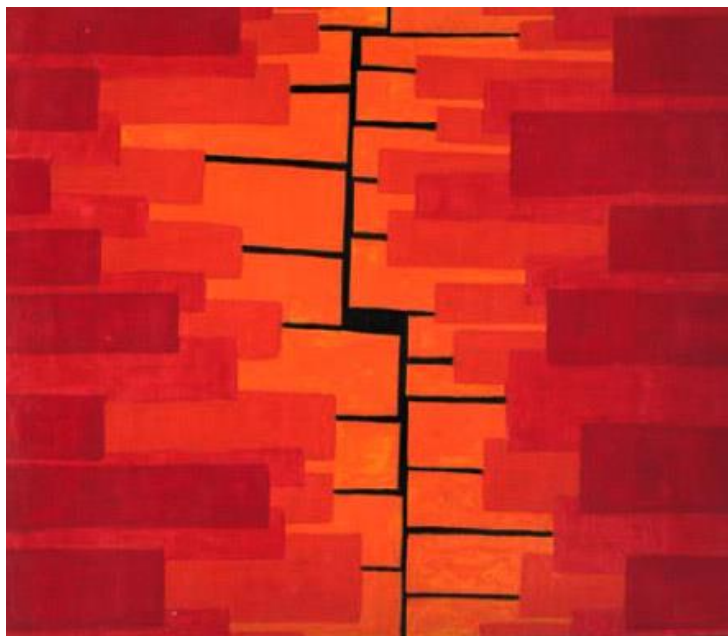




4. Contoh Lingkaran warna dua belas bagian yang sama, latihan 1.



Contoh Bentuk geometris dengan warna panas dan bentuk organis dengan warna dingin, latihan 2.







5. Contoh Eksplorasi tekstur semu.



6. Contoh Eksplorasi tekstur nyata.

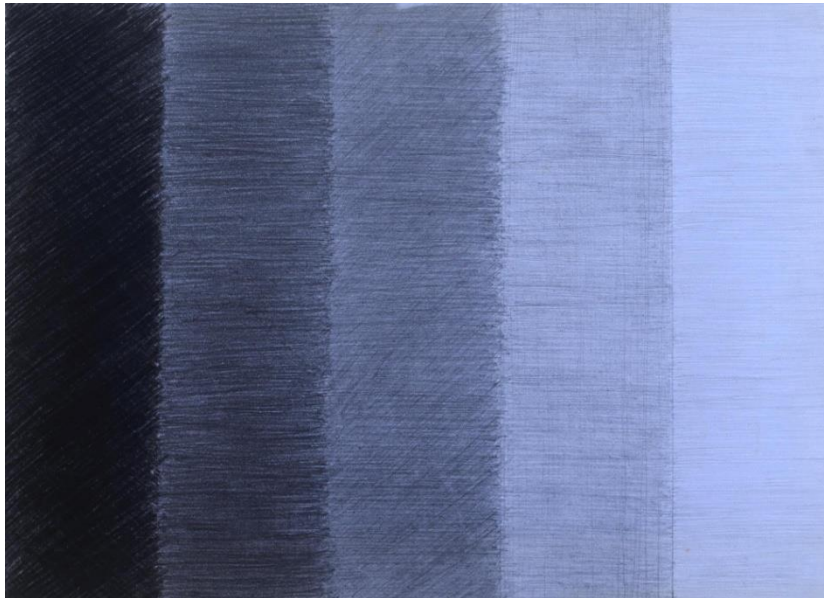


7. Eksplorasi goresan dan arsiran dengan bahan arang





8. Eksplorasi goresan dan arsiran dengan bahan jenis pensil HB

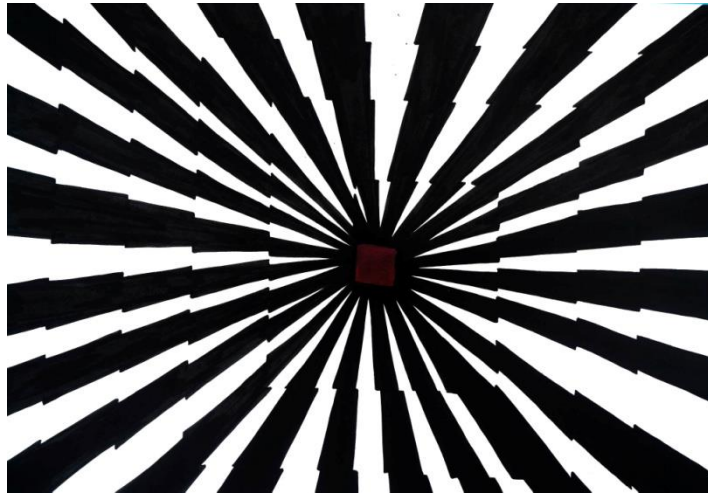


9. Eksplorasi goresan dengan berbagai variasi dengan bahan patel.





10. Eksplorasi goresan teknik blok dengan bahan tinta.

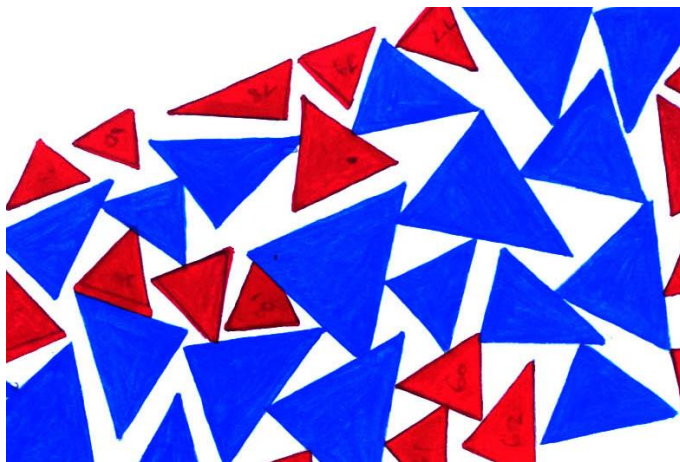
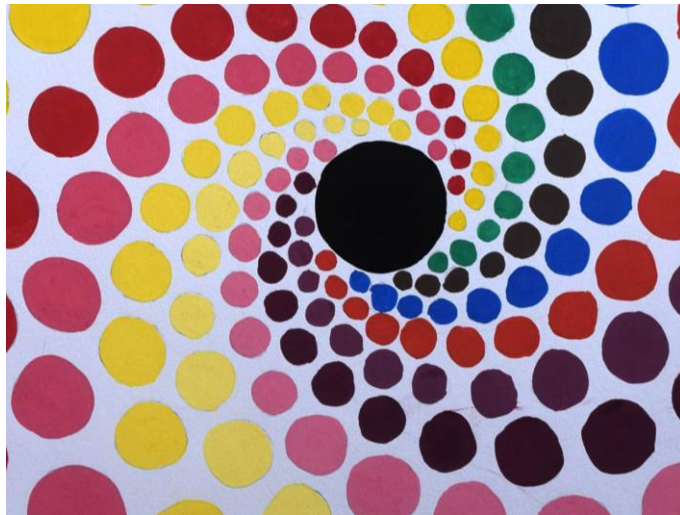




11. Eksplorasi goresan teknik transparan dengan bahan cat air.



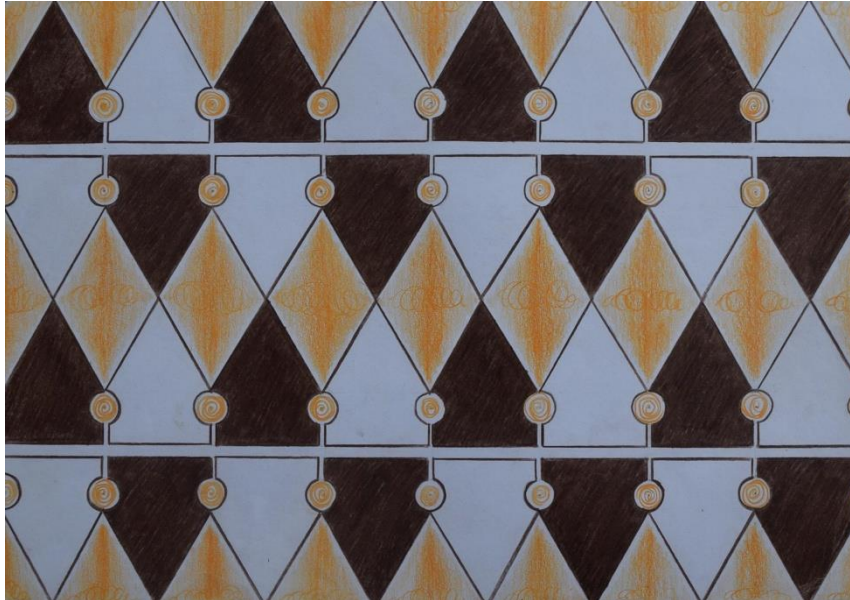
12. Eksplorasi goresan teknik blok bentuk geometris dengan bahan cat poster.





## Pengorganisasian Unsur Seni Rupa Dua Dimensi

### 13. Bentuk geometris dengan susunan secara berulang teratur:



Bentuk organis dengan prinsip susunan secara berulang tidak teratur dengan variasi ukuran:



14. Bentuk geometris atau organis dengan prinsip selang seling:



15. Bentuk organis, geometris dan garis dengan susunan prinsip rangkaian:

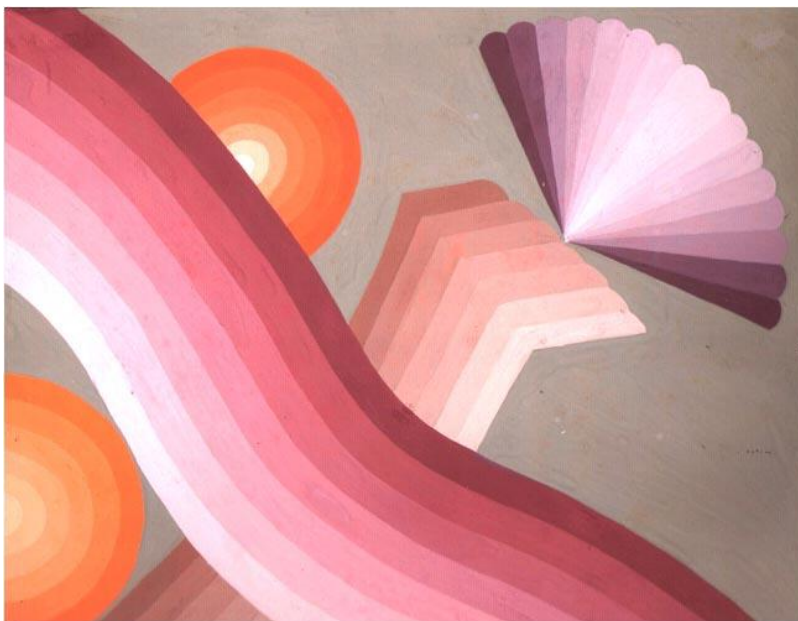




16. Susunan bentuk geometris dan organis mengikuti gerak garis bergelombang/berombak dengan prinsip irama:



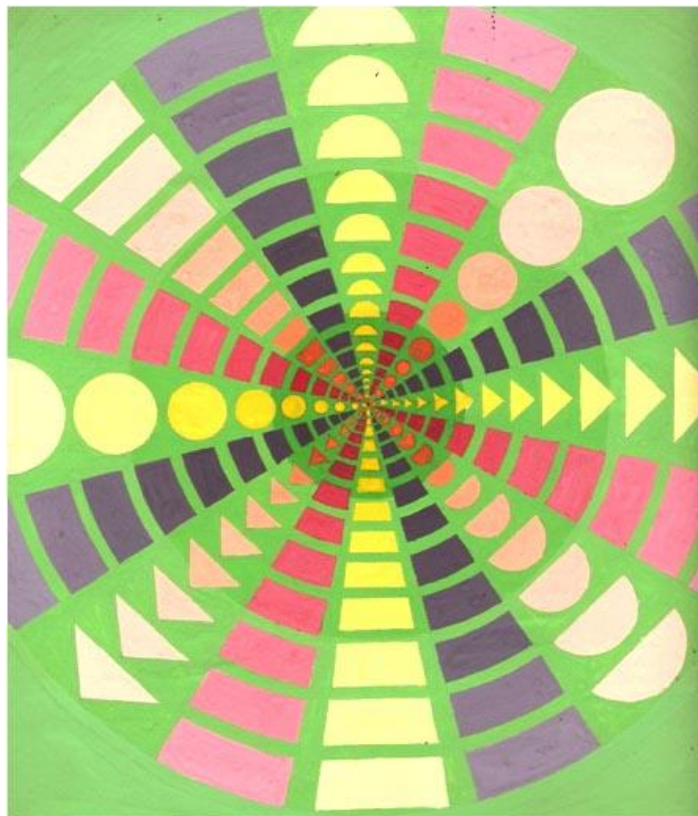
17. Prinsip Gradasi warna:



18. Transisi perubahan bentuk:



19. Bentuk prinsip Radiasi:





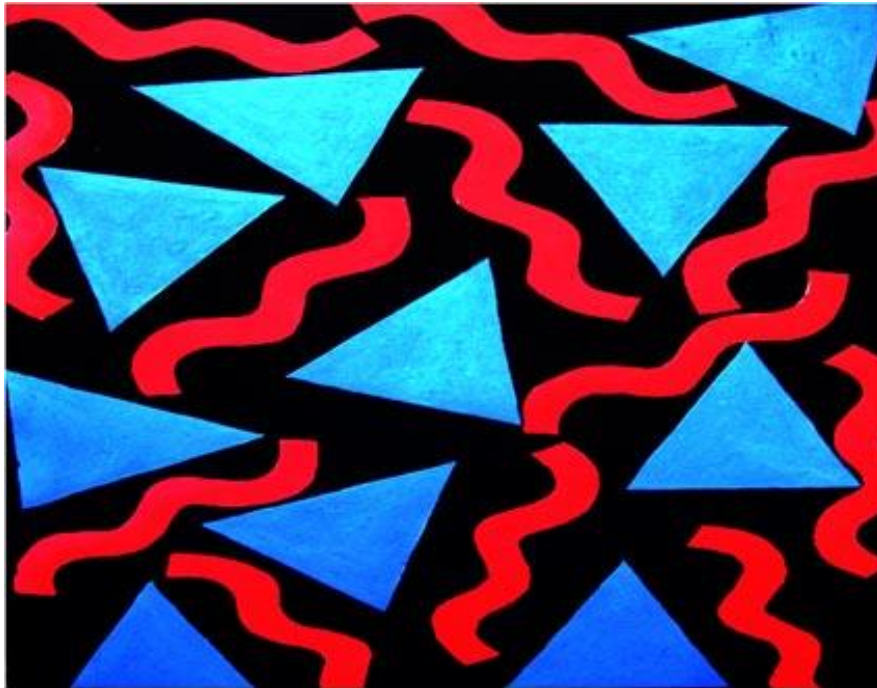
20. Penerapan bentuk prinsip Konsentrasi:



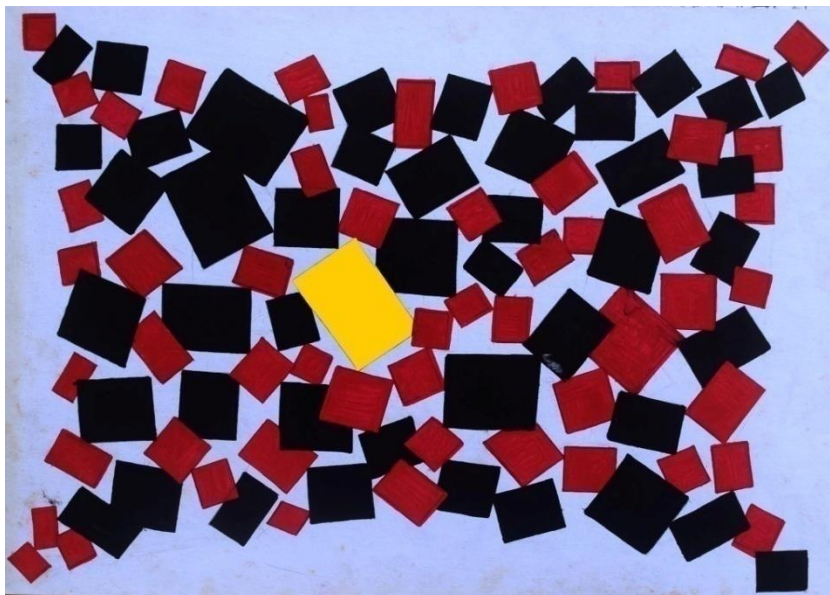


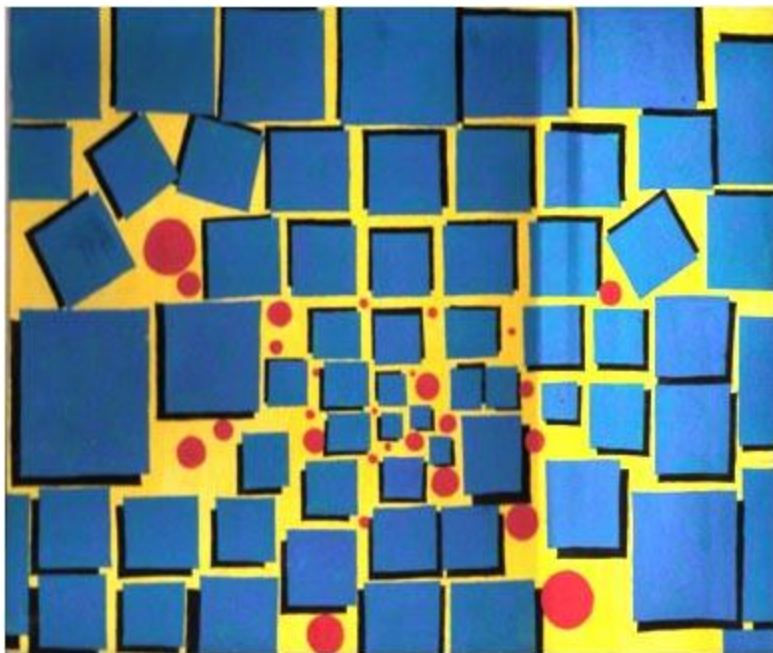
21. Penerapan prinsip kontras warna dan bentuk





22. Penerapan bentuk prinsip penekanan:





23. Penerapan bentuk dengan prinsip Keseimbangan:



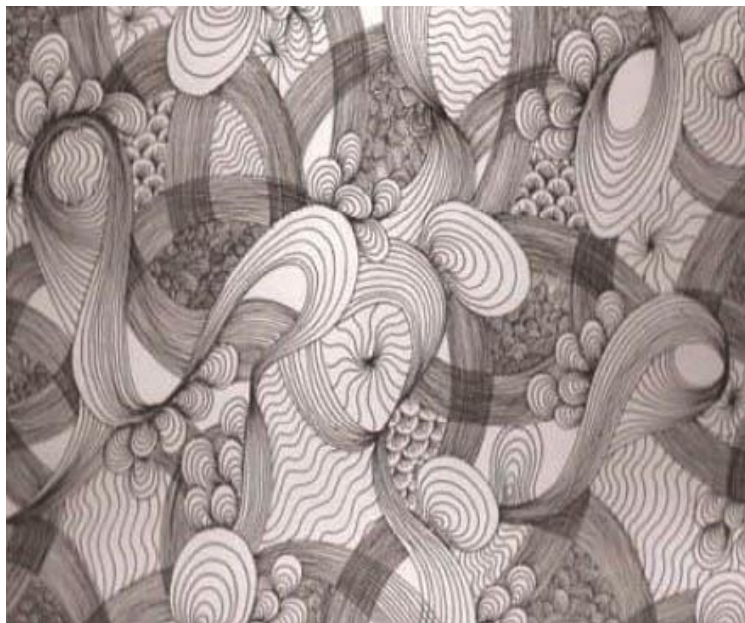


24. Penerapan bentuk prinsip Harmoni:





25. Penerapan bentuk prinsip Kesatuan:







## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

### DESAIN DASAR SENI RUPA TIGA DIMENSI

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membuat desain dasar seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

#### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Saudara diharapkan mampu memahami desain dasar seni rupa tiga dimensi yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menjelaskan desain dasar seni rupa tiga dimensi secara runtut dan benar
2. menerapkan prinsip dasar seni rupa / desain untuk nirmana dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. membuat desain dasar seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

#### C. Uraian Materi

Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang (desain *trimatra*) Nirmana dibentuk dari dua kata yaitu *nir* berarti *tidak*, *mana* berarti *makna*, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Jika di artikan lebih dalam nirmana berarti lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama,



nada dalam desain. Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang yang terpapar bukan suatu bidang yang mempunyai panjang dan lebar tetapi suatu ruang yang mempunyai volume dan memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Desain dasar seni rupa tiga dimensi selain untuk melatih kepekaan estetik dalam merancang karya seni rupa dan desain, juga dapat mengenalkan karakter suatu material, seperti sifat bahan, struktur, dan tekstur permukaan. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diracik sedemikian rupa menjadi mempunyai makna tertentu.

Jika kita telaah lebih jauh, dalam desain dasar atau nirmana mirip dengan *Tipografi* (ilmu huruf) yaitu tentang mengorganisasikan sesuatu untuk mencapai kualitas artistik pada sebuah karya seni atau desain. nirmana berbicara tentang harmoni, keselarasan soal rasa, dan impresi pada sebuah bentuk. nirmana tidak hanya mencakup 2 dua dan 3 tiga dimensi saja melainkan menjelajah sebuah ruang yang disebut dengan ruang maya, yaitu ruang semu dimana kita bisa berhayal tentang sesuatu yang membingungkan kita sendiri, dalam artian khayalan tentang sebuah kegilaan bentuk yang sulit kita torehkan dalam media 2 dimensi (sering disebut dengan nirmana datar atau desain dwimatra) dan 3 dimensi (sering disebut dengan nirmana ruang atau desain trimatra).

Dalam desain dasar seni rupa atau dalam sebutan Nirmana yang berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan bisa juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya rupa yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna.





## 1. Prinsip Dasar Seni Rupa

### a. Kesatuan (*Unity*)

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, dll), maka kesatuan telah tercapai.

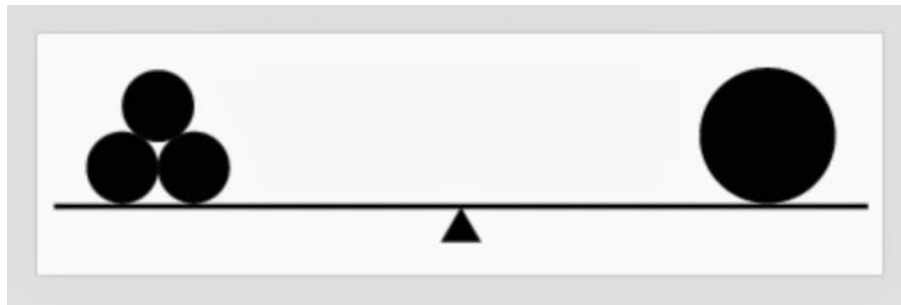


Gambar 133 Prinsip Kesatuan  
Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

### b. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.





Gambar 134 Prinsip Keseimbangan  
Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

c. Proporsi (*Proportion*)

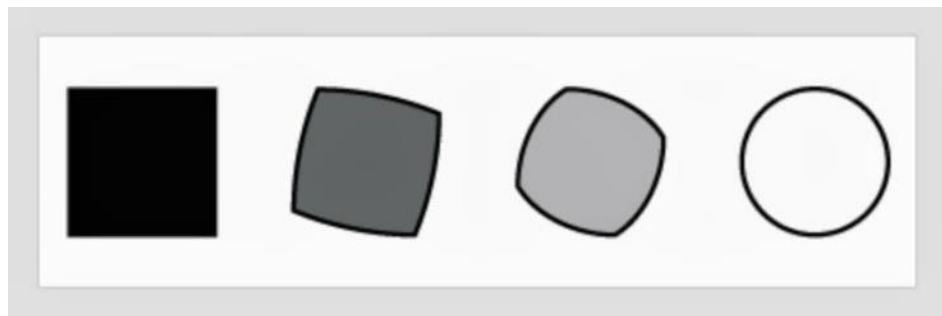
Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.



Gambar 135 Prinsip Proporsi  
Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

d. Irama (*Rhythm*)

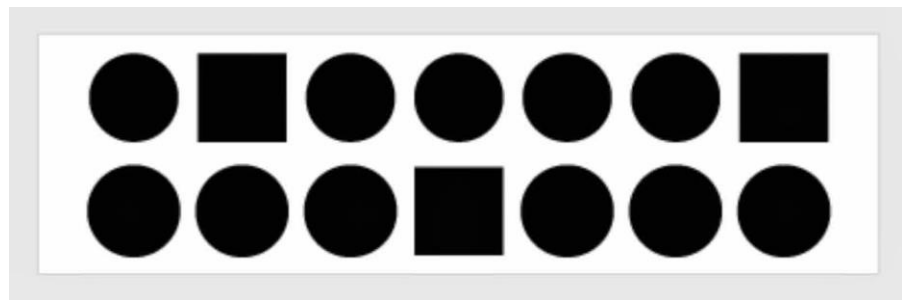
Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk – bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa.



Gambar 136 Prinsip Irama  
Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

e. Dominasi (*Domination*)

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.



Gambar 137 Prinsip Dominasi  
Sumber: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id>

2. Desain Dasar Tiga Dimensi

a. Eksplorasi Desain Dasar Tiga Dimensi /Nirmana Ruang

Desain dasar tiga dimensi /nirmana ruang dirancang dari sebuah pola dasar yang berupa bidang datar dari bahan kertas duplek yang diolah sedemikian rupa dengan teknik Lipat / Tekuk / Gulung, Potong / Gunting dan Tempel dengan memperhatikan prinsip dasar seni rupa / desain (kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan



dominasi) sehingga menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan makna tertentu.

Alat:

- 1) Pensil
- 2) Penghapus
- 3) Penggaris plastik , penggaris logam
- 4) Pisau cutter, gunting
- 5) Jangka
- 6) Kuas
- 7) Palet

Bahan:

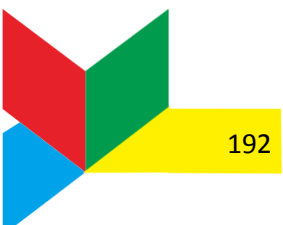
- 1) Kertas Karton, HVS, Asturo, Manila
- 2) Batang korek api
- 3) Tusuk gigi
- 4) Lem fox putih/double tip
- 5) Cat Air/cat poster/cat tembok

Teknik:

- 1) Lipat/Tekuk
- 2) Gulung
- 3) Potong/Gunting
- 4) Tempel
- 5) Kuas

b. Tahapan / Proses Berkarya:

- 1) Ukuran pola bentuk 3 dimensi bebas (sesuai desain/kebutuhan)
- 2) Sketsa desain nirmana 3D diatas kertas HVS.
- 3) Menggambar/merancang pola nirmana 3D pada media sebenarnya.
- 4) Memotong/menggunting, melipat/menekuk, menggulung
- 5) Menempel pola nirmana 3D.
- 6) Finishing, merapikan karya.



- c. Bentuk karya desain dasar tiga dimensi (Nirmana ruang):
  - 1) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 138 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 2) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk organis.



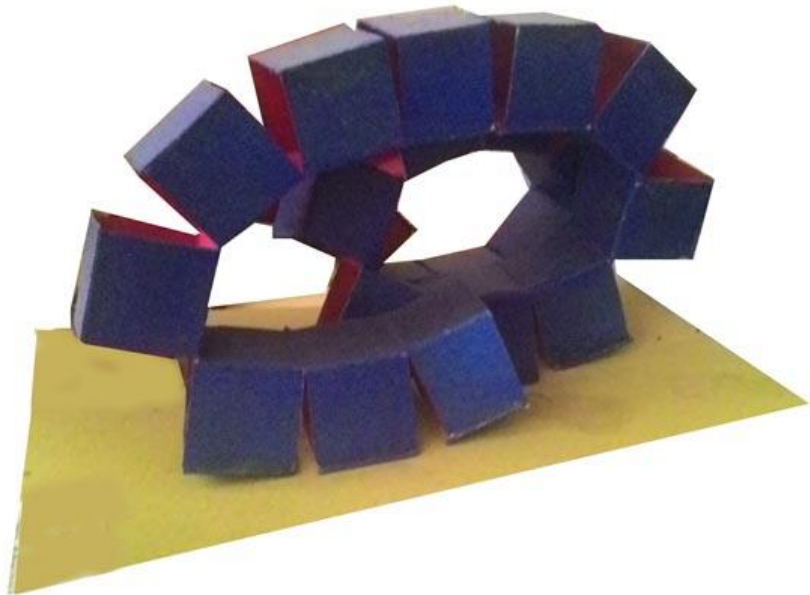
Gambar 139 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 3) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk organis dengan finishing dicat.



Gambar 140 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 4) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris dengan finishing dicat.



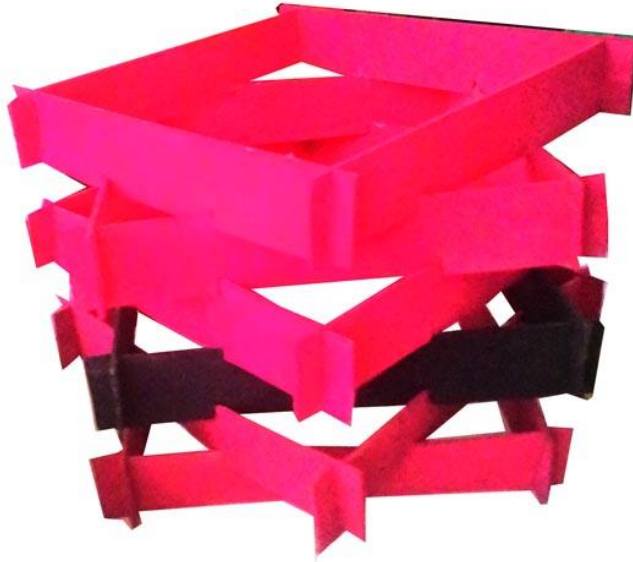
Gambar 141 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 5) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk silinder dengan finishing dicat.



Gambar 142 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 6) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk segi empat panjang dengan finishing dicat.



Gambar 143 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 7) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris finishing dicat.



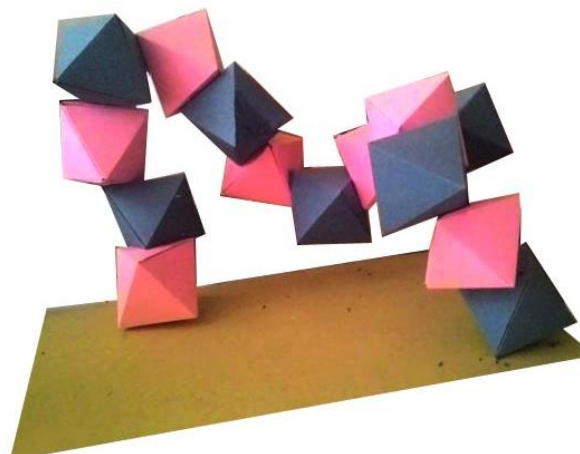
Gambar 144 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 8) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 145 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

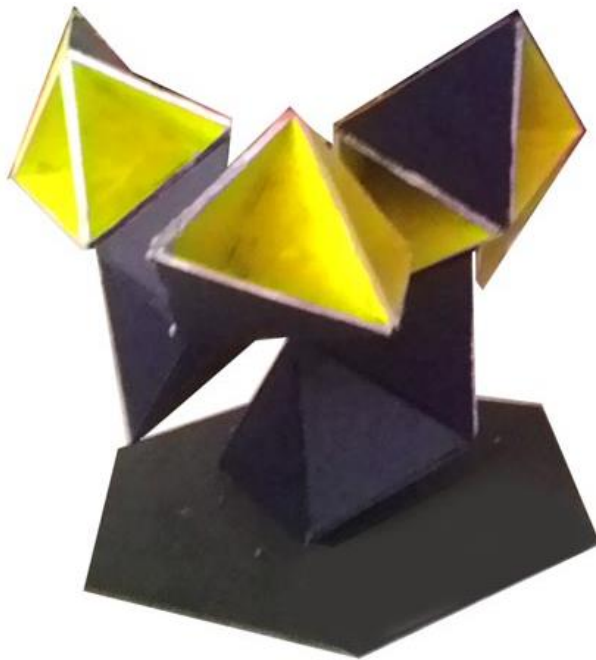
- 9) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 146 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

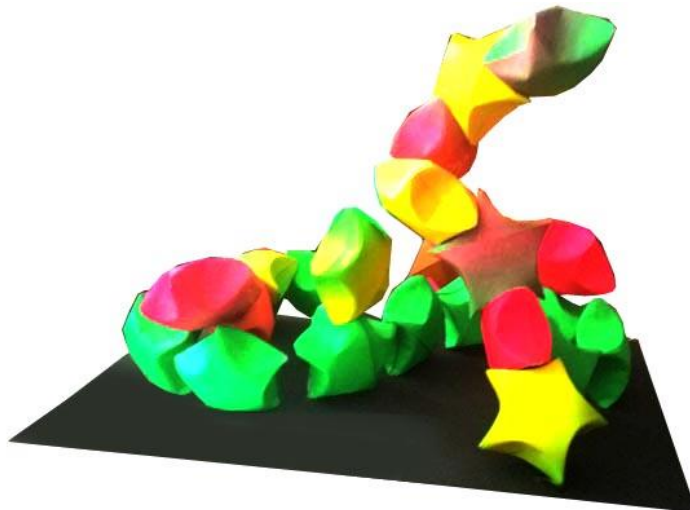


- 10) Karya dengan bahan kertas karton dengan penyusunan bentuk geometris finishing pewarnaan dicat.



Gambar 147 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 11) Karya dengan bahan kertas asturo warna dengan penyusunan bentuk organis.



Gambar 148 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto



- 12) Karya dengan bahan tusuk gigi dengan penyusunan bentuk segi empat.



Gambar 149 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

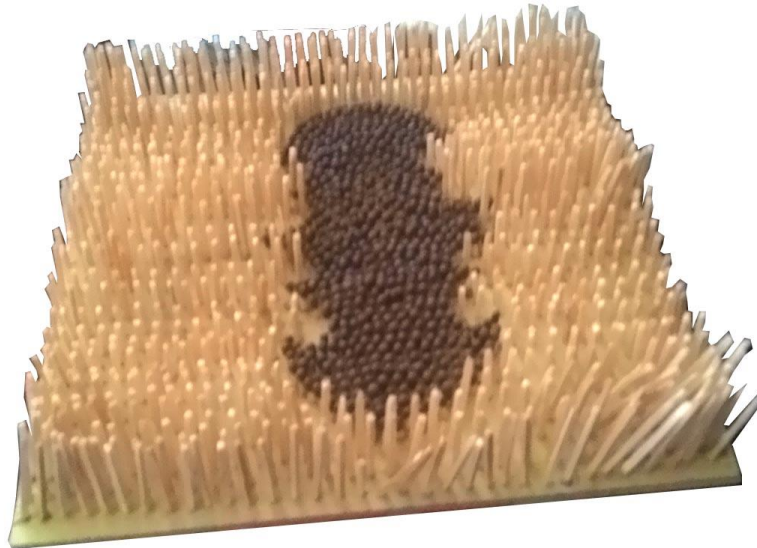
- 13) Karya dengan bahan tusuk gigi dengan penyusunan bentuk pengulangan berirama.



Gambar 150 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto



- 14) Karya dengan bahan batang korek api dengan penyusunan prinsip penekanan.



Gambar 151 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 15) Karya dengan bahan kertas asturo warna digulung dengan penyusunan prinsip radiasi.



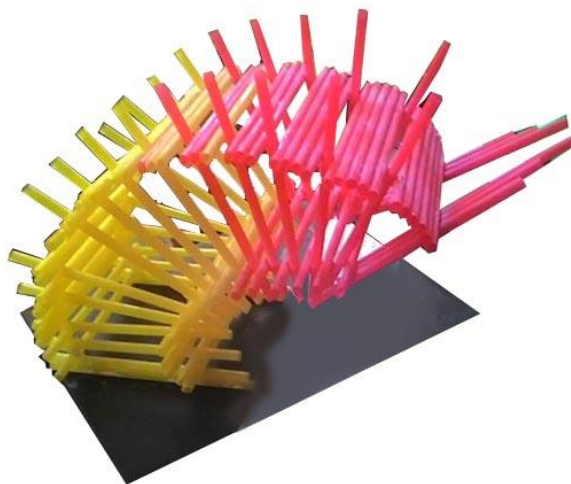
Gambar 152 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 16) Karya dengan bahan batang sedotan minuman dengan penyusunan bentuk geometris.



Gambar 153 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto

- 17) Karya dengan bahan batang sedotan minuman dengan penyusunan bentuk geometris dan organis.



Gambar 154 Karya Nirmana tiga dimensi  
Sumber: dokumen karya Politeknik Seni, foto: Budi Saptoto



#### D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi desain dasar seni rupa tiga dimensi atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, dengan mengamati gambar-gambar pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.

- 
5. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

#### **Lembar Kerja 04.**

#### **Eksplorasi Desain Dasar Tiga Dimensi / Desain Trimatra**

##### **Tujuan:**

Melalui kerja kreatif, Saudara diharapkan mampu mermbuat rencana penerapan desain dasar seni rupa tiga dimensi dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan visual serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

##### **Langkah Kerja:**

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang eksplorasi desain dasar seni rupa tiga dimensi
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman
- d. Kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- e. Isilah lembar kerja rencana eksplorasi desain dasar seni rupa tiga dimensi untuk mendapatkan hasil visualisasi yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.



Lembar Kerja 04 : Rencana eksplorasi desain dasar seni rupa tiga dimensi

| No. | Aspek Perencanaan                   | Aspek Visualisasi dan Proses Kerja                                                                                                                                             |
|-----|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Media/alat dan bahan yang digunakan | Alat:                                                                                                                                                                          |
|     |                                     | Bahan:                                                                                                                                                                         |
| 2.  | Teknik yang digunakan               |                                                                                                                                                                                |
| 3.  | Langkah Kerja                       | 1.                                                                                                                                                                             |
|     |                                     | 2.                                                                                                                                                                             |
|     |                                     | 3.                                                                                                                                                                             |
|     |                                     | 4.                                                                                                                                                                             |
|     |                                     | 5.                                                                                                                                                                             |
|     |                                     | dst                                                                                                                                                                            |
| 4   | Dokumentasi Hasil karya             | <p style="text-align: center;">Gambar / Visual</p> <div style="text-align: center;"></div> |

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 04 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 04 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta



mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah karya desain dasar tiga dimensi/nirmana tiga dimensi dengan menerapkan bentuk geometris/organis menggunakan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa, bahan kertas karton tanpa di cat.

Sebelum membuat dengan bentuk yang sesungguhnya, buatlah eksplorasi sket-sket bentuk alternatif dan pilihlah desain sket terbaik untuk dibuat bentuk tiga dimensi dibawah ini:

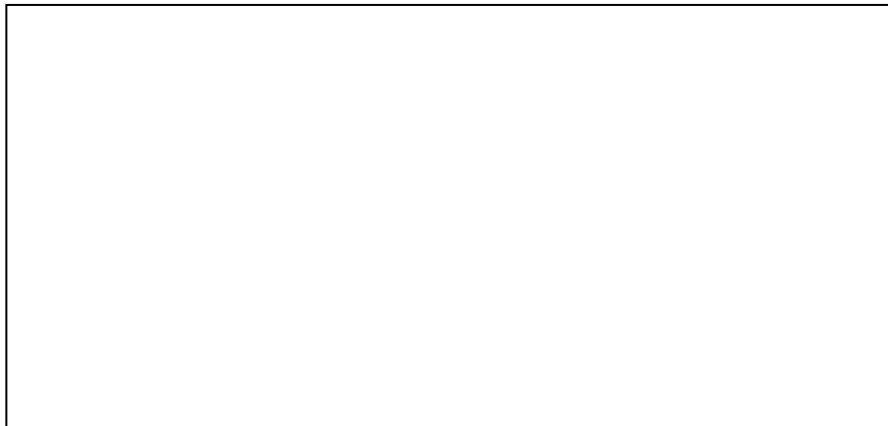


2. Buatlah karya desain dasar tiga dimensi/nirmana tiga dimensi dengan menerapkan bentuk geometris/organis menggunakan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa, bahan kertas karton finishing dicat warna.





Sebelum membuat dengan bentuk yang sesungguhnya, buatlah eksplorasi sket-skets bentuk alternatif dibawah ini dan pilihlah desain sket terbaik untuk dibuat bentuk tiga dimensi.



3. Tugas latihan buatlah karya desain dasar tiga dimensi/nirmana tiga dimensi dengan menerapkan bentuk geometris/organis menggunakan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa, bahan kertas asturo warna atau kertas manila warna.

Sebelum membuat dengan bentuk yang sesungguhnya, buatlah eksplorasi sket-skets bentuk alternatif dibawah ini dan pilihlah desain sket terbaik untuk dibuat bentuk tiga dimensi.



4. Buatlah karya desain dasar tiga dimensi/nirmana tiga dimensi dengan menerapkan bentuk geometris/organis menggunakan prinsip-prinsip



pengorganisasian seni rupa, bahan batang tusuk gigi atau batang korek api.

Sebelum membuat dengan bentuk yang sesungguhnya, buatlah eksplorasi sket-skets bentuk alternatif dibawah ini dan pilihlah desain sket terbaik untuk dibuat bentuk tiga dimensi.



5. Buatlah karya desain dasar tiga dimensi/nirmana tiga dimensi dengan menerapkan bentuk geometris/organis menggunakan prinsip-prinsip pengorganisasian seni rupa, bahan batang plastik sedotan minuman.

Sebelum membuat dengan bentuk yang sesungguhnya, buatlah eksplorasi sket-skets bentuk alternatif dibawah ini dan pilihlah desain sket terbaik untuk dibuat bentuk tiga dimensi.





## F. Rangkuman

Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang (desain trimatra). Nirmana dibentuk dari dua kata yaitu nir berarti tidak, mana berarti makna, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Jika di artikan lebih dalam nirmana berarti lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain.

Desain dasar seni rupa tiga dimensi biasa disebut nirmana ruang yang terpapar bukan suatu bidang yang mempunyai panjang dan lebar tetapi suatu ruang yang mempunyai volume dan memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Desain dasar seni rupa tiga dimensi Nirmana trimatra selain untuk melatih kepekaan estetik dalam merancang karya seni rupa dan desain, juga dapat mengenalkan karakter suatu material, seperti sifat bahan, struktur, dan tekstur permukaan. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diracik sedemikian rupa menjadi mempunyai makna tertentu.

Ruang maya adalah ruang semu dimana kita bisa berhayal tentang sesuatu yang mebingungkan kita sendiri, dalam artian hayalan tentang sebuah kegilaan bentuk yang sulit kita torehkan dalam media 2 dimensi (sering disebut dengan nirmana dwimatra) atau 3 dimensi (sering disebut dengan nirmana trimatra).

Nirmana berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan bisa juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya.





## Prinsip Desain Dasar Seni Rupa/Nirmana Ruang

### 1. Kesatuan (*Unity*)

Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang.

### 2. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan.

### 3. Proporsi(*Proportion*)

Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

### 4. Irama(*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa.

### 5. Dominasi(*Domination*)

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan . Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

Desain dasar tiga dimensi atau nirmana ruang dirancang dari sebuah pola dasar yang berupa bidang datar dari bahan kertas duplek yang diolah sedemikian rupa dengan teknik Lipat/ Tekuk/ Gulung, Potong/ Gunting, dan Tempel dengan memperhatikan prinsip dasar seni rupa/ desain (kesatuan,





keseimbangan, proporsi, irama dan dominasi) sehingga menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan makna tertentu.

Alat:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Penggaris plastik , penggaris logam
4. Pisau cutter, gunting
5. Jangka
6. Kuas
7. Palet

Bahan:

1. Kertas Karton, HVS, Asturo, Manila
2. Batang korek api
3. Tusuk gigi
4. Lem fox putih/double tip
5. Cat Air/cat poster/cat tembok

Teknik:

1. Lipat/Tekuk
2. Gulung
3. Potong/Gunting
4. Tempel
5. Kua

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang membuat desain dasar seni rupa tiga dimensi. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan membuat desain dasar seni rupa tiga dimensi. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.



Modul ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang membuat desain dasar seni rupa tiga dimensi. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.





Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogik dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit



kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

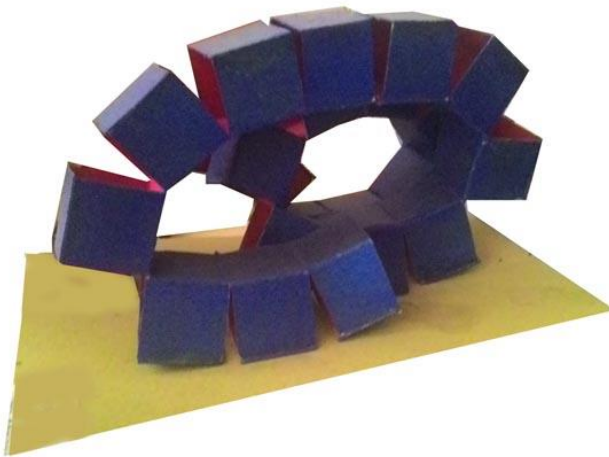
Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

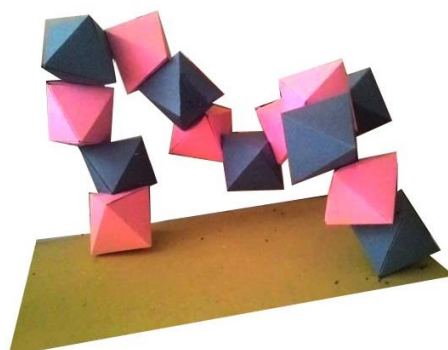
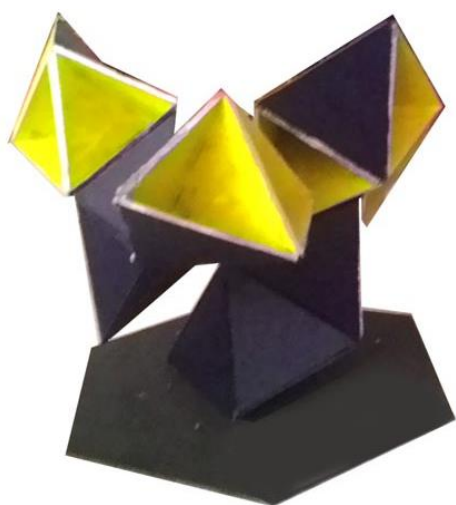
Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.



## H. Pembahasan Latihan/Tugas/Kasus

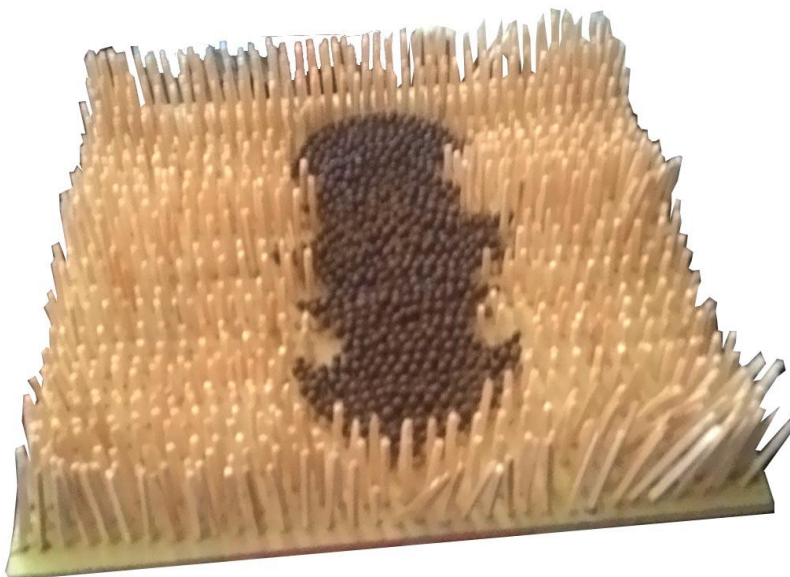
Membuat Karya Desain Dasar Tiga Dimensi



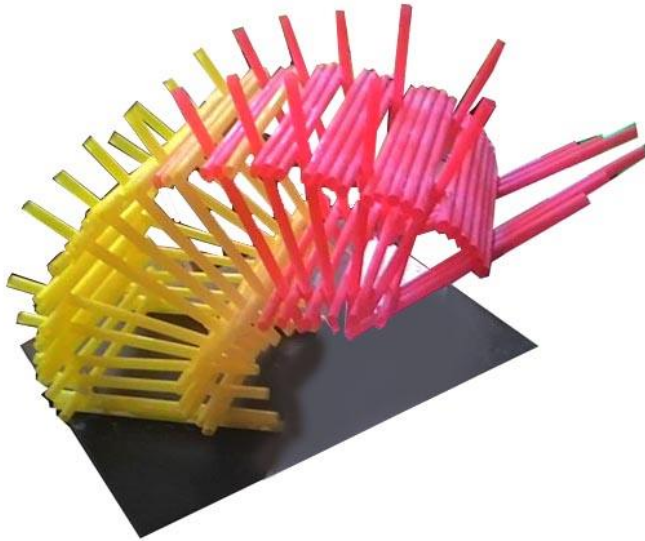




Soal nomor 4:



Soal nomor 5:







## PENUTUP

Demikian yang dapat kami paparkan mengenai materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul ini, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya, karena terbatasnya pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang ada hubungannya dengan judul modul ini.

Penulis banyak berharap para pembaca yang budiman mau memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis demi sempurnanya modul ini dan penulisan modul di kesempatan-kesempatan berikutnya. Semoga modul ini berguna bagi penulis pada khususnya juga para pembaca yang budiman pada umumnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- A Agung Suryahadi, 2008, Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional
- Abdulah, Irwan (2006) *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*.
- Abimanyu, S. (2008). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- About Water Color*, New Cork, Watson-Guption Publication.
- Adrian Hill, 1884, Bagaimana Menggambar, Penerbit Angkasa Bandung.
- Agus Sachari, 2006, Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas X, Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006, Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI, Penerbit Airlangga.
- Agus Sachari, 2006, Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XII, Penerbit Airlangga.
- Andi Nurdiansyah, Pengembangan Belajar online: <http://andinurdiansah.blogspot.com/2011/11/pengembangan-pengalaman-belajar.html>. diakses 20 Mei 2017
- Appellof, Marian Ed. (1992) *Everything You Ever Wanted to Know*
- Banu Arsana, 2013, Gambar Bentuk untuk Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Banu Arsana, 2013, Seni Lukis Realis untuk Sekolah Menengah Kejuruan, Kelas XI Semester 2, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Budi Saptoto, 2012, Bahan Ajar Pengetahuan Bahan dan Alat, Politeknik Seni, (tidak diterbitkan)
- Budimansyah. (2004) Belajar Kooperatif Model Penyelidikan Kelompok dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SD. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra SD, Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Buku Guru Seni Budaya Kelas XI SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan



- Buku Seni Budaya Kelas X Semester 2 SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Depdikbud. (2014). Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Dr. Iskandar Agung, M.Si., 2012, Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru, PT. Bestari Buana Murni.
- Fajar Prasudi dkk, 2013, Wawasan Seni dan Budaya untuk SMK Semester II, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Halim Budi, 2015, Panduan Terlengkap Jago Gambar dengan Pensil, Pustaka Diantara.
- I Daksopartono, 1983, Ilmu Menggambar untuk SLTA, PN Balai Pustaka
- I Gst. Ngurah Swastapa, A Agung Suryahadi, 2010, Bahan Ajar Diklat Seni Rupa, PPPPTK Seni dan Budaya, (tidak diterbitkan)
- Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik ... - Akhmad...  
akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran, diakses 20 Mei 2017.
- Portofolio Karya mahasiswa 2013, Politeknik Seni, ( tidak diterbitkan )
- Rasjoyo, 1999, Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas I, Penerbit Airlangga
- Rohmad Sulistya, 2015, Modul Diklat PKB Guru Kriya Keramik, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumber: Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2016.Kemdikbud.*  
<http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013.html>. di akses 20 Mei 2017
- Syaiful Sagala. (2005).*Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- The Complete Course on Painting and Drawing, 1994, The Basic of Artistic Drawing, Barron's Educational series,Inc
- Tri Surantono, 2013, Dasar Kekriyaan untuk SMK Seni Rupa Kelas XI Semester I, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Yogyakarta, Pustaka Pelajar.







**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
2018**